

## ERAM OS DEUSES AVATARES?<sup>1</sup>

Gustavo Augusto Tavares Cavalheiro<sup>2</sup>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

**Resumo:** Apontando as semelhanças, diferenças e similitudes, entre a *persona* civil, o espectro cibercultural e as imagens de “outro” ante a análise da relação histórico-cultural que, situada na heteronímia literária, se desenvolve até a atual propensão à alteridade digital. A apresentação do tema e do problema tem sob foco, o questionamento sobre a construção, aceitação cotidiana do real/verdadeiro sobreposto em camadas de identificação forjadas, que podem ser amplamente discutidas no período pré-cibercultural, abordando as formas de representações nas redes sociais, sua expansão ao espaço/digital até a formação da imagem de um “outro” (ou *persona*-hábil) e sua sedução, constituídas sob a lógica da construção/gestão/poder de um Avatar.

**Palavras-chave:** alteridade; avatar; heteronímia; dromocracia; cibercultura

Fazer-se Deus, brincar de Deus ou ser um Deus ao toque de um botão. Estes, no fim das contas, são os mais novos vícios da humanidade em tempos ciberculturais. Quem não tem o seu Avatar de *internet*, pior, nem sabe o que é um, ou nunca ouviu “tal expressão”, pode considerar-se um excluído de um processo civilizatório (opressor<sup>3</sup>) vigente ou um provável sentenciado ao isolamento perene pela reciclagem tecnológica e dromológica do hipermundo.

O avatar digital pode ser citado como a *persona* lançada ao “éter de zeros e uns”<sup>4</sup>, assassinada, simbolicamente, de sua matéria em plano terreno, ou ainda, um integrante de um conjunto de exemplares catalogáveis de espectros e sombras digitais, que se relacionam com outras alteridades e identidades de eu e outro, por meio da comunicação em rede maquínica-glocal de tempo-real.

---

<sup>1</sup> Artigo científico apresentado ao eixo temático “Redes sociais, identidade e sociabilidade””, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup> Mestrando em comunicação e semiótica. Bolsista Capes 2. <http://lattes.cnpq.br/7073243697809869>

<sup>3</sup> Trivinho, 2007, p. 89-235.

A obra “A Dromocracia Cibercultural”, apresenta, no curso, dos 5 capítulos citados acima, a modulação do processo civilizatório da humanidade, em adaptar-se à questão cibercultural e pós-moderna. Neste compêndio, são tratados assuntos, como os vetores Velocidade e Violência, além das conseqüências da implementação da teoria da Dromocracia. Esta teoria tem sua origem em Paul Virilio, 1977 (Velocidade e política), quando o autor constata o efeito do *dromo* (velocidade em grego) na concepção da *urbis* e da sociedade nela instalada. Por sua vez, Trivinho traz em sua obra uma visão da dromocracia de forma mais tensional aos elementos concretizados no tempo atual, que apontam para o signo, gerando o terror e a morte do simbólico, além de articular a iconocracia do/no hipertexto, a sociosemiose do vazio, a condição transpolítica da cibercultura e, por fim, a Estética da cibercultura.

<sup>4</sup> Imaterialidade guiada pela linguagem de lógica binária das infomaquinas.

Por outro lado, acompanhe a ironia sutil da semântica do mundo pós-moderno, em que ter ou ser um avatar-digital, é agir de forma contrária à origem etnológica da palavra em questão.

### **A descida encarnada**

O avatar é nada menos que um verbete originário do Sânscrito e do [Hinduísmo](#), em que ambas raízes acabam por postular seu sentido como uma manifestação corporal de um ser [imortal](#) (por vezes até do Ser Supremo em Si). No [sânscrito](#) (*Avatāra*), significa "descida", normalmente denotando uma ou mais [encarnações](#) da [Divindade](#). Pode ser considerado Aquele que descende de Deus ou é a Sua própria encarnação (materialização corpórea presentificada) no planeta Terra. (Eliade, Coliano e Wiesner, 1999: 259), a manifestação terrestre de um Deus hindu, que geralmente Visnu, sob a forma de humana, parcialmente humana ou de animal.

Essa imagem de um Deus terreno e materializado, começou a ser descrita na literatura épica da época em que correntes do hinduísmo, vaishnavismo, saivismismo e do culto da grande Deusa começaram a se difundir pelo oriente. A teoria dos dez avatares de Visnu que está exposta no Harivamśa ou “Genealogia de Visnu” (século IV d.C.) aceita as seguintes encarnações terrestres: a forma de peixe de Matsya; a tartaruga Kūrma; o javali Vāraha; o meio homem-leão Nārasimha; o anão Vāmana; a rama com o machado Paraśurāma; os humanos Rāma, Kṛṣṇa, Buda e o avatar Kalki que virá para apontar o fim dos tempos.

Posteriormente, nos livros dos Purānas e em outras coletâneas filosóficas, como o Yogavasistha (séc X – XII d.C.) podem ser vista a elaboração das teorias complexas dos avatares em relação aos ciclos cósmicos do universo, mas sempre como a metaforização ou tradução de um ser supremo e etéreo em contato como real e físico.

### **A sociedade avatar**

Nem Deus na Terra, nem você no mar de “zeros e uns” do ciber mundo. O conceito de avatar, como apresento, é mais amplo, porém denso, mas pode ser simplificado na perfeita interseção entre o objeto, signo e a personagem, dotada da capacidade *sui generis* de ser reconhecida como uma *persona* verossímil, em meio a um processo de intermediação

sociocomunicacional, por sua refinada filigrana estética de construção habilitadora, quase incontestável, de uma essência na lógica da visibilidade (Ferrara, 2002: 120-121).

Alguns exemplos distintos de avatares podem dar a compreensão mais detalhada do ponto de hibridização entre o objeto, signo e/ou personagem habilitado, na formatação de um outro veraz, em um dado contexto de interação. Como no caso do número do RG, que em si é um conjunto arbitrário de números que tem por função, substituir a sua presença no processo cartorial e de registros; assim como o número do seu CPF é a avatarização que te faz (re)presente em meio ao sistema financeiro e de crédito.

Aqueles números dispostos de uma certa forma, com seus dígitos e pontos bem postos, deixam de ser apenas um código dentro de uma linguagem, e são no fundo, mais que uma representação, eles são quase que na totalidade necessária de propósito indexador de pessoas, um você em um outro Ambiente.

Expandindo esse conceito do avatar como um quase alguém em um dado contexto, podemos concluir que o Castelo, construído na pequena cidade de São João de Nepomuceno no interior de mineiro, pelo Deputado Edmar Moreira, é um avatar que (re)apresenta o poder de um rei.

Neste contexto, não se trata apenas de mais um rico que pode construir uma mansão, mas alguém que se põe com Castelo de um Rei, que gerencia as relações com seus “súditos locais”, aplicando-lhes a sua diferença por meio de uma imagem de nobreza adquirida. É a forma de dizer que o seu Rei tudo pode, pois está acima da lei, desde a construção de seu imenso e belo Castelo aos olhos locais.

Desprendendo as amarras conceituais do avatar como um simples fantoche digital, orquestrado na forma de pequenas fotos nos programas de relacionamento da *internet*, também podemos vislumbrar avatares pelo mundo comercial, como quando é depositado um sinal em uma roupa, que a potencializa em adjetivos crescentes em relação ao objeto em si, pois este sinal cria identidade e expressividade ao se transformar em uma marca.

A Nike, avaliada pela consultoria britânica Interbrand em 2006 em US\$ 12.67 bilhões, avatariza a outrora camiseta costurada em mais uma linha de montagem e produção do Vietnã, Taiwan ou Filipinas, deixando de ser apenas um objeto de uso e fomentando uma avatarização latente que é capaz de construir um usuário avatarizado, moldado pelo poder do hiperconsumo<sup>5</sup> e patrocinador de um sistema, que o toma por engrenagem como se fosse um

---

<sup>5</sup> Gilles Lipovetsky: Palestra no 18º Encontro Anual da *COMPÓS* PUCMG em Belo Horizonte, 02 junho de 2009.

outdoor para a exposição deste índice, um ser ambulante que replica o sistema da Sociedade dos Avatares.

Esta replicação de avatares sobrepostos em objetos, marcas, empresas e serviços pode chegar a uma ordem tal, capaz de criar a visualização de conseqüências econômicas baseadas na construção, gestão e implementação da autorreferencialidade em tal grau que temos a sensação de bolhas nas Bolsas de Valores pelo mundo, numa intrincada Economia-Avatar, em que a chamada Economia-Real se desgasta frente à especulação de uma lógica regida pela imagem e contaminada pelos humores de um planeta glocalizado<sup>6</sup>, capaz de fazer flutuar os valores do dinheiro sem nenhuma necessidade de lastro ou materialização da riqueza.

Deixa de ser uma causa e é um sintoma da velocidade crescente, sob a forma da praticidade sem fim, que no fundo aponta para a fragilidade do sistema de passagem da visualidade para a visibilidade.

### **A subida do avatar**

E o que temos de divino em ser um neo-Pinóquio do écran, um Monstro de retalhos humanos em sua versão virtual, quiçá uma Marionete eletro-técnica de nós mesmos? Nada.

Este avatar-objeto acaba sendo apenas o resultado da operação e/ou manuseio em outro plano, não possuindo em si nada de especial ou sublime. Por sua vez, esta possibilidade de executar o “dom da criação” de um Gepetto-*high tech* ou do Doutor Frankstein do novo milênio, é equiparável ao divino.

Este “dom”, acaba entorpecendo a muitos dos mortais, com sua libido de um pretenso poder de criar O ser (digital) a sua imagem e semelhança, ou mesmo a sua imagem de dessemelhança. Desta forma, com intuito de fazer-se opaco, menos exposto aos olhares de contágios dos outros e menos visível durante as relações na rede mundial de computadores, formada por seu simulacro de ambientes relacionais auto-referenciais, que podem ser exemplificados com uma série de programas e *sites* de relacionamento (como *orkut*, *linkedin*, *flickr*, *myspace* etc.), aliados às tecnologias de comunicação instantânea (como *messenger* e *skype*) e ambientes projetados à imersão, como visto nos *games* e *Second Life*.

---

<sup>6</sup> Conceito que hibridiza as instâncias Global e Local por meio de aparatos tecnológicos. TRIVINHO, 2007.

Será que esta tal “divindade” está no/a desejo/necessidade de lançar-se rumo à “transformação de si em imagem”, ou responde apenas aos apelos mais mundanos do pertencer ao “info-bando” e/ou um *voyerismo* reprimido em transformar a tela do computador numa Janela Indiscreta<sup>7</sup> de um novo mundo?

As respostas deste enigma da transformação de pessoas civis em avatares, (com perfis de usuários e personagens participantes de ações coletivas, ou apenas representações de suas individualidades para acesso e inter-relação com outros egos-personagens digitais), trazem consequências para as relações desta “presença verossímil de uma pessoa na rede”, bem como, impactos às relações “fora da rede” e nos leva a compreensão que o fato de nos tornarmos uma imagem/mensagem e/ou parte-todo de um fluxo informativo, é um ato corrente e normalmente aceito por muitos.

A partir desta aceitação, tenho de acompanhar alguns aspectos históricos, como a imersão e a ambiência na subjetividade e alteridade, ocasionados pelos meios de comunicação e verificar, *a posteriori*, a transição destas condições da modernidade para a pós-modernidade, para (quem sabe) poder definir o avatar como o eu-pós-moderno e imaterial ou o hiper-eu.

### **Diga-me com quem teclas, que te direi como É O seu Avatar**

É por meio da comunicação (mais ampla), tida como um sistema de trocas e representações sógnicas por processos sensoriais, que nos relacionamos, interpretamos quem são os outros, o que são as coisas, o que é o mundo e por fim, quem somos nós. Os receptores sensoriais do nosso corpo, captam ininterruptamente os diferentes signos e linguagens, para que o nosso cérebro se encarregue de relacioná-los e referenciá-los instantaneamente, em busca de padrões de entendimento das situações e eventos.

Enfim, comunicamos para poder viver e vivemos de nos comunicar com os eus e os outros em que a aplicação da distância na comunicação pode ser apontada como o nascedouro da lógica da interação avatar, que foi amplificada na cibercultura até o ponto da aceitação do avatar-digital.

Vejamos no caso das cartas de guerra, como a comunicação constrói o sentido de mundo e de alteridade a partir de um aparato comunicacional básico, por exemplo. Ela trazia os aspectos da realidade (de um conflito armado) para familiares e amadas a milhares de

---

<sup>7</sup> O filme “Janela Indiscreta” (Rear Window) de Alfred Hitchcock, 1954.

quilômetros de distância das poças de sangue, dos estampidos secos dos projéteis e das explosões de granadas. A carta do soldado, era o veículo de transporte da “personagem de fala” e de toda uma realidade terrível para outrem. Este objeto, também fazia o papel de sublimar o entorno da guerra (nas cartas de resposta), lembrando ao jovem combatente a quietude dos campos plantados a espera da colheita, a passividade de sua cidadezinha interiorana, o sabor dos beijos e a esperança do reencontro com tudo isso, como se fosse uma droga amortecedora da barbárie que o rondava e era o “real propriamente dito”, aquele que poderia dar cabo de sua existência em fatídicos micro-segundos.

Assim, a carta de guerra prestava-se a um papel figurar como a representação simbólica da pessoa do discurso e/ou estabelecer um refúgio dos sentidos ao soldado, como a representação de um ambiente diferente do vivenciado pelo leitor. Este, é o *modus operandi* da comunicação entre pessoas por cartas (ou a escrita), sempre atuando com seu alto poder de fomento imaginativo para uma ambiência de realidade e uma (re/a)presentação de “um alguém ao encontro de outro”. Não se trata apenas de comunicação, mas da personificação e avatarização posta em um sentido lógico que simboliza um ONDE e um QUEM na mediação.

Desta forma, podemos entender o processo (alucinatório) de “imersão literária”, em que um Don Quixote se desapega de seu ambiente original, e vive uma “experiência real”<sup>8</sup> de uma aventura medieval de cavalaria (sob o lombo de seu alazão Rocinante), dando valor de “verdade” ao evento lido, como um fato vivido e vice-versa, em um processo que desloca referentes e referências para um mesmo plano e torna mais híbridos aquilo que convencionou-se chamar de ficção e realidade.

Com isso, eu traço uma relação tênue entre os avatares digitais e os heterônimos de Fernando Pessoa (o principal expoente articulador de avatares no mais alto grau estilístico, temático e criativo). A tempo, um poeta ímpar, um ser plural que foi composto por múltiplas personalidades complexas e independentes, que monologavam com a sociedade por meio de obras escritas, sem se fazer presentes em atos de resposta dos leitores. Fernando Pessoa foi muitos, mas deixou de ser a si próprio, anulando-se socialmente e dedicando-se a construir outros.

“com o desejo como aspiração a preencher uma brecha, a ficção como suplência da ausência. Como sujeito, ele ficou aquém do eu e além do outro: tendo-se aventurado na experiência da alteridade absoluta, perdeu a possibilidade de encontrar-se como unidade. Multiplicou-se tanto que já não podia ser alguém, mas apenas as várias formas do Encoberto”.

Perrone-Moisés, 1982, p. 3

<sup>8</sup> Considerando-se que neste caso o real é aquilo que seu corpo físico faz em interação com o mundo civil.

Pessoa oscilou entre ser o poeta e ser a obra. Viveu além de si e de suas personagens, confessando sentir-se menos real que seus heterônimos<sup>9</sup>.

É desta mesma forma que muitos avatares-digitais procedem e performam, escondendo-se por de trás da “neo-máscara de baile veneziano da *internet*”<sup>10</sup>, sem transparecer seus recalques, desejos e origens, construindo o outro-digital (avatar) que dialoga com mais destes outros e se replicam em novas personalidades em progressão de *velox*-infinita, atendendo aos mais diferentes anseios e impulsos, com a garantia do anonimato.

“ Consigo desdobrar a minha mente. Estou a ficar perito nisso. Vejo,-e a mim próprio como duas ou três ou mais pessoas. E limito-me a ligar uma parte da minha mente e depois outra, à medida que eu viajo de janela em janela. Estou a ter uma discussão qualquer numa janela e a tentar engatar uma miúda num MUD noutra janela, e numa terceira pode estar a correr uma folha de cálculo ou outra coisa técnica para a universidade... E de repente recebo uma mensagem em tempo real (que surge no ecrã assim que é enviada por outro utilizador do sistema), e calculo que isso seja a vida real. É só mais uma janela. ”  
Sherry Turkle, 1995 p.15

Vale a pena expor que não é só de anonimato que vive o avatar-digital, longe disto. É necessário analisar o processo de heteronímia, que desde muito, deve ser desvinculado totalmente do processo de pseudonímia (seja virtual ou civil). No caso da *internet* esta diferença é bem mais visível, quando concluímos que a “Era dos pseudônimo-digitais” estabeleceu-se no período da “bolha dos *chats*”, onde a criação de *nicknames* ou alcunhas com os quais os usuários eram (des)conhecidos, proliferou a base para a posterior mudança, que vemos atualmente na *internet 2.0*. Essa mudança, traz como seu grande expoente o surgimento do avatar-digital, que acaba sendo muito mais que apenas uma máscara.

O avatar-digital possui perfis compostos, onde comparecem seus gostos, interesses, desejos e imagens em um plano mais visível de sua construção identitária independente (ou não) dos possíveis adjetivos sociais de seu usuário/operador. Talvez muitos donos de avatares-digitais tenham construído seus “bonecos-virtuais”, menos por uma brincadeira de querer ser Deus e moldar-se como uma nova pessoa (ou mais de uma), ainda menos por apenas participar de “jogo de gato e rato virtual” (entre o que eu sou e o que quero ser, mas não posso por respeito à moral/lei vigente), menos pelo simples ludismo ou fixação pelo vetor

<sup>9</sup> “Sou, porém, menos real que os outros, menos coeso, menos pessoal, eminentemente influenciável por eles todos.” em “Obra Poética” organizado, introduzido e notado por Maria Aliete Galhoz, 1965 p.103

<sup>10</sup> Traçando uma analogia entre as máscaras do carnaval de Veneza, que escondiam as faces dos seus usuários e igualavam fidalgos, burgueses e camponeses em um mesmo festejar, com uma máscara simbólica de uma identidade opaca de um Avatar na *internet*.

de velocidade (incluído-se a possibilidade descartável de desvencilhar-se das máscaras e redes sociais construídas efemeramente), mas, principalmente como a grande consequência de uma nova necessidade de operar outros eus em si mesmo e dialogar com todos eles.

Um diálogo cada vez mais complexo e completo, localizado dentro de um grande simulacro-ambiental-imaginário, muito verossímil, que transpassa a proteção de um *Bunker*<sup>11</sup> e é capaz de fazer com que o usuário deixe de falar por uma marionete, mas com a mesma. Calando fundo, numa solidão do em si, operando uma fuga da relação do contato face-a-face com o outro e acentuando a migração (conectada em rede, por meio de artefato e/ou dispositivo maquínico móbil ou fixo), capaz de deslocar a pessoa de seu contexto momentâneo de existência localizada, para um plano independente da distância física dos corpos e dos elementos do discurso, a fim de reproduzir uma necessidade social-histórica da civilização mediática, tomada na promoção mercadológica do glocal, estabelecido como *status quo*.

### **Avatarizado e personalizado**

A busca pela construção de avatares, este “deslumbre” em tornar-se imagem, construir-se imagem e gerenciar sua alteridade na construção de uma sociedade que se relaciona POR MEIO DE, COM e PARA avatares, repito, está longe de ser um efeito ou consequência do uso contínuo da virtualidade na comunicação pós-moderna; remonta os períodos iniciais da construção da sociedade, quando aplicamos à distância entre as pessoas, os comandos formadores da virtualização e o fim das referências com a matéria.

Seja com um signo cunhado por um anel em uma moeda que representava o lastro e a confiança de um Rei, seja no envio da voz por meio de ondas eletromagnéticas, acostumamos-nos, como espécie, a presenciar sem estarmos presentes, nos virtualizando em um ambiente emulador, para exercemos papéis multifacetados e dotados de diferentes obrigações/funções sociais, transpassando a evolução das *media*.

A imbricação entre objeto, signo e personagem é tal que a dúvida entre a vivência ou permanência de um avatar, aponta para casos em que a sua intensidade pode confundir o gestor.

---

<sup>11</sup> Trivinho, 2007, p. 253.

Tomemos a entrevista de Suzana Vieira nas Páginas Amarelas da Revista Veja<sup>12</sup> em que ela se considera uma “estrela brasileira”, quando perguntada sobre a idade e relacionamentos amorosos, mostrando que não encontrou um ponto de equilíbrio entre o seu avatar hospedado e a sua *persona* civil que coabitam o mesmo corpo. Suplantando o fato de SER uma atriz, distancia-se de SER uma pessoa (tida como) normal e se torna um avatar (estrela brasileira) tão potente, que a desloca do sentido referencial de realidade, no contato da profissional com um mundo, que a transportou para um patamar de avatarização alegórica imagética, não condizente com aquele mundo que por hora a cerca.

Enquanto isso, o ator Antonio Fagundes expressa em uma entrevista ao jornal potiguar A Tribuna do Norte<sup>13</sup>, que a interação e a intimidade com aquele avatar (exposto em meio televisivo), em lugar da *persona* que ele acredita simplesmente ser, não faz parte do seu trabalho. Para ele, o trabalho termina exatamente quando a interpretação finda em seu aspecto técnico, aborrecendo-o no seu viver civil, no momento em que os fãs pedem autógrafos e fotos.

Parte desta confusão é causada pelo simples motivo de não entendermos que gestamos inúmeros avatares, por vezes simultâneos, e convivemos em contato com tantos outros. Vejamos, quando somos (re)conhecidos pelo Sobrenome de Trabalho, que é o nosso *status* encarnado durante o período que temos um vínculo com uma dada rede social, por meio da personagem que desempenhamos profissionalmente. Por exemplo o José Viana DA PETROBRÁS, Maria da Cunha DA SADIA, Antônio Pereira DA FORD entre tantos outros, são todos avatares que habitam estas *personas* civis.

Este avatar é constituído na excelência da totalidade de atribuições, funções, experiências e interlocuções que serão realizadas durante o período de trabalho e também em todo período de recreação/familiar enquanto este portador do avatar com Sobrenome de Trabalho atuar, ou fizer sentido para certo núcleo social de avatares que nos rodeia. Muitas pessoas sofrem ao perder um antigo emprego, pois acreditavam que ERAM as performances dos seus avatares, mas descobrem que eram hospedeiros avatarizados e a partir do momento em que perderam as referências e conexões com o grupo, construirão novos avatares para suplantar os anteriores e estabelecerem novas relações de forças, afetações e contatos com o

---

<sup>12</sup> Revista Veja 14 de janeiro de 2009, Edição 2095 [www.veja.abril.com.br-140109-entrevista.shtml](http://www.veja.abril.com.br-140109-entrevista.shtml) (acessado em 26/06/2009)

<sup>13</sup> Tribuna do Norte 08 de junho de 2009, edição eletrônica [www.tribunadonorte.com.br-noticias-61458.html](http://www.tribunadonorte.com.br-noticias-61458.html) (acessado em 26/06/2009)

mundo, até serem amplamente incorporados em suas atuações cotidianas pelos seus singelos hospedeiros.

Visto desta forma, não se trata apenas de um signo, de uma máscara que se põe e tira como uma peça extensora de um corpo imbricado em meio a um sistema, trata-se de uma evolução de personagens habitantes de um mesmo corpo, algumas díspares, outras complementares, que em um ponto de vista mais cético formariam um todo ou um ser único.

Quantos avatares nós temos e somos no nosso cotidiano? Inúmeros e as formas de construção passam pelas formas de relação que temos com os OUTROS. Podemos personalizar os espectros imagéticos digitais para acessar um grupo social da *internet*, com bonequinhos, fotos de um perfil de página de relacionamento, com um pseudônimo em um *chat* para indicar um estado de SER, SENTIR e EXPRESSAR, assim como podemos inserir uma tatuagem no corpo para pertencer a determinado bando, podemos nos vestir, despir, tingir, maquiar, formatar, e principalmente avatarizar nosso corpo com as mais diferentes intenções enquanto (re)apresentamos nossas alteridades mais díspares, complexas, obscuras, latentes ou elementares sob a ótica dos outros, tendo em vista que estes, também são construídos e gestados ponto a ponto.

### **Início do fim**

Concluo (por hora) que estes Avatares necessitam de muita força de observação, reflexão e compreensão e neste dado momento, eles podem ser interpretados como tudo e/ou nada. Podem ser os soldados de uma guerra entre o real e o imaterial, mas também podem ser apenas o reflexo de uma transformação social baseada na aceitação de uma nova forma de opressão, com novas regras bem definidas e um poderoso “mantra de ascensão social”<sup>14</sup> por meio da mais valia do capital financeiro-cognitivo e da dromoaptidão. Eles podem ser originários de uma “nova-velha” mania de nos desfazermos de nós, de recriarmos nossa identidade, de reconhecermos e desconhecermos nossas máscaras e fetiches, mas podem ser um sintoma de uma nova forma de nos relacionar dentro de uma nova lógica vigente, pelo império da imagem mediada por dígitos, que compõem um grande simulacro de mundo, que no fim das contas, não passa de uma experiência da existência de um “neo-eco” da palavra.

---

<sup>14</sup> Sistema excludente de reciclagem digital, associado a um projeto mercantilista de impulsionar o desejo aspiracional de pertencimento a classe sociodromológica dominante, por meio de um artefato que possibilite por si próprio “oportunidades de emprego, lazer e desenvolvimento”, como muitos ciberufanistas propagam.

## BIBLIOGRAFIA

- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.  
\_\_\_\_\_. *O crime perfeito*. Lisboa, Relógio D'Água, 1996.
- CASTELLS, M. *A sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura - Volume 1*. São Paulo: Paz & Terra, 2002.  
\_\_\_\_\_. *O poder da identidade*. 5ª ed., São Paulo: Paz & Terra, 1999.
- ELIADE, Mircea; COLIANO Loan P., com colaboração de WIESNER, H. S. *Dicionário das Religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FERRARA, L. D. *Comunicação Espaço Cultura*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2008.  
\_\_\_\_\_. *Design Em Espaços*. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2002.
- FLUSSER, V. . *Filosofia da Caixa Preta Ensaio para uma leitura filosófica da fotografia*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 2001
- LÉVY, P.. *O que é o virtual?* São Paulo: 34, 1997.  
\_\_\_\_\_. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: 34, 1993;
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.
- NEGRI, A. e HARDT, M. *Império*, Rio de Janeiro: Record, 2001  
\_\_\_\_\_. *Multidão*, Rio de Janeiro: Record, 2005
- PERRONE-MOISÉS, L. *Fernando Pessoa: alguém do eu, além do outro*. São Paulo, Martins Fontes, 1982.
- RYAN, M. L., *Avatars of Story*. Minnesota: Univ of Minnesota Press, 2006.
- SCHNEIDER, S. *Science Fiction and Philosophy – From Time Travel to Superintelligence*. Philadelphia: Blackwell Pub, 2009.
- SFEZ, L. *Crítica da comunicação*. São Paulo, Loyola, 1994.
- TRIVINHO, E. *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.
- TURKLE, S. *A vida no Ecrã, a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- VIRILIO, P. *A máquina de visão*, Rio de Janeiro, José Olympio, 1994.  
\_\_\_\_\_, *Cibermundo: a política do pior*, Lisboa, Teorema, 2000.
- WIENER, N. *Cibernética e sociedade. O uso humano de seres humanos*. 15ª ed. São Paulo, Cultrix, 1996.