

## **Sociabilidade transcendental no ciberespaço: a vida on line após a morte**

Everaldo Nunes Santos NETTO<sup>1</sup>

Geiza Santos de JESUS<sup>2</sup>

### **Resumo**

Discutir novas formas de sociabilidade em nossa contemporaneidade implica no abandono do concreto para dar lugar ao abstrato, conceito melhor aplicável ao ciberespaço, pois é nele e a partir dele que surgem novos olhares sobre a vida e consequentemente sobre tudo o que está a ela relacionado, inclusive a morte. Considerando o fato de que o ciberespaço comporta uma dimensão na qual a realidade virtual suprime a necessidade das experiências táteis eximindo a presença do corpo, selecionamos para fins de análise o site Interlitar que oferece o serviço de imortalidade virtual. Diante dessa perspectiva, este artigo se propõe a refletir sobre a forma como a morte vem sendo encarada em tempos de cibercultura pelos indivíduos cada vez mais conectados com a realidade virtual e cada vez mais alheios ao real.

**Palavras-chave:** Ciberespaço. Sociabilidade. Imortalidade.

### **Introdução**

A cibercultura vem afetando a vida dos indivíduos de forma significativa, configurando novos e diferentes modos de interação e ressignificando as relações dos usuários com as novas tecnologias originando assim novas formas de sociabilidade.

A imersão do indivíduo no ciberespaço vem transformando as relações comunicacionais e desenhando um novo panorama social movido pelas tecnologias digitais e pelo avanço tecnocientífico. Nessa conjuntura, dispositivos são criados e passam a fazer parte da vida cotidiana dos indivíduos de maneira a influenciar as práticas, ideias e especialmente as formas de lidar com o mundo.

Nessa era denominada de cibercultura, a internet se faz campo fértil para consumação das experiências mais transcendentais possíveis, por meio das quais a presença do corpo e das sensações táteis se tornam irrelevantes. Neste sentido, ao explanar sobre a supressão do corpo no espaço virtual, Lemos aponta o ciberespaço

---

<sup>1</sup> Graduando em Comunicação Social – Rádio e TV pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC)  
Email: netto.comunica@hotmail.com

<sup>2</sup> Graduanda em Comunicação Social – Rádio e TV pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC)  
Email: geiza.comunica@gmail.com

“como um espaço transnacional onde o corpo é suspenso pela abolição do espaço e pelas *personas* que entram em jogo nos mais diversos meios de sociabilização. (LEMOS, 2004, p.128) Com isso entra em jogo a formação de novos mecanismos de sociabilidades capazes de suplantar as expectativas dos indivíduos impelidos pela atmosfera virtual com suas potencialidades quase que mágicas.

Diante do universo virtual com suas possibilidades pouco mensuráveis, os limites espaço-temporal que circundam a vida humana não encontram espaço na teia infinita do ciberespaço, que também não cede espaço para o fim ou limitações concernentes a vida humana. Neste sentido, o conceito de morte é quase que nulo, visto que a tendência da rede é expandir-se, sua capacidade de armazenamento não conhece limites.

Partindo da premissa de que todos os movimentos realizados pelo homem se situam no desejo de prolongar a vida, visto que a mesma é finita, e que todas as ferramentas tecnológicas são criadas em função do homem e para o homem. Este trabalho se propõe a refletir sobre uma nova forma ferramenta de sociabilidade criada com a finalidade de oferecer ao usuário interessado, imortalidade virtual, posto que a internet dispõe de uma série de ferramentas elaboradas para tal fim, dada a sua dimensão rizomática. E buscamos ainda entender como a morte se torna o evento catalisador dessa nova ferramenta de visibilidade e como o avanço tecnológico interfere na vida social dos indivíduos e na forma como eles se relacionam com estas ferramentas.

### **O avanço tecnológico confluindo em novas práticas simbólicas**

É incontestável o fato de que o advento das novas tecnologias da informação teve papel fundamental para o contexto no qual nos encontramos hoje. A clareza no que diz respeito à intrínseca relação entre o avanço tecnológico e os modos de se relacionar com o outro e com tudo a que faz parte do viver em sociedade nos faz inferir que a cibercultura é uma realidade indubitável, da qual não podemos ficar alheios. Os recursos da microinformática dominam a vida pós-moderna e ensejam novas práticas simbólicas motivadas pela apropriação e dominação social dos meios tecnológicos. Buscando

abordar acerca da dimensão da influência dos avanços tecnológicos para a vida social contemporânea, Lemos aponta:

A parte interna do desenvolvimento tecnológico (pesquisa, desenvolvimento e produção industrial) dita, por um lado, as regras do jogo; ela domina condutas e impõe formas de comportamento em relação aos objetos técnicos. No caso da microinformática, podemos dizer que a relação entre o campo social e as novas tecnologias é construída pela apropriação simbólica, onde a funcionalidade técnica e a eficácia econômica (os sonhos da modernidade tecnológica) adicionam-se delírios, esperanças e invenções quotidianas que desestabilizam as regras do jogo (LEMOS, 2004, p.106).

A sociedade pós-moderna vivencia de forma latente a era da cibercultura que é fruto da relação entre esta mesma sociedade com a revolução tecnológica. De modo que é errôneo pensar que a cibercultura seja comandada pela tecnologia, quando na verdade ela é cúmplice da mesma na profusão dessa nova cultura do online e do instantâneo. Neste aspecto, segundo Lemos (2002) as tecnologias digitais estão intimamente ligadas a essa cultura contemporânea denominada de cibercultura, esta que é imanente à vida social dos indivíduos em nossa contemporaneidade.

Nessa perspectiva, a pós-modernidade passa a ser regulada por novos valores simbólicos construídos pelo avanço tecnológico, de modo a permear o cotidiano dos indivíduos de maneira irreduzível. Neste sentido, a sociedade pós-moderna tem sido bem servida pelas novas tecnologias acompanhadas dos estudos científicos que têm buscado desenvolver desde artefatos a novos dispositivos. Substancialmente presentes na vivência humana, esses meios vêm causando uma fenda na relação que o ser humano estabelece com o universo natural e com a sua própria noção de personalidade. A respeito dessa problemática Silva cita o que ele define por testemunhas atuantes dessa nova ordem simbólica representada pelas novas tecnologias, segundo o autor:

Testemunhas da pós-modernidade são o DVD, o CD, o MP3, a clonagem, o implante de órgão, próteses e órgãos artificiais engendram uma geração de seres em estados artificiais que colocam em xeque a originalidade ou naturalidade do humano (SILVA, 2000, p. 14).

Refletindo sobre a assertiva do autor, compreendemos que o indivíduo é inteiramente afetado pelas influências da era pós-moderna e seus desdobramentos, estes por sua vez, capazes de gerar novos paradigmas acerca da relação que se estabelece entre o ser humano e o avanço tecnológico. A partir da reconfiguração dessa relação, o indivíduo tende a se perder em meio a tantas possibilidades oferecidas pelo ciberespaço,

este que corresponde a tessitura de uma teia infinita que encontra no espaço virtual o campo fértil para novas formas de sociabilidades. Nesse aspecto, “A cibercultura é recheada de novas maneiras de se relacionar com o outro e com o mundo” (Lemos, 2002, p.15) Partindo dessa premissa fica evidente que existe uma sinergia entre os novos dispositivos de visibilidade contemporâneos e os interesses dos indivíduos que a eles recorrem.

O ciberespaço desperta fascínio por possuir uma série de fatores que alteram os modos de ver, pensar e sentir dos indivíduos e neste sentido seu ambiente se mostra infinito. Em seu texto *Estruturas Antropológicas do Ciberespaço*, Lemos afirma:

O cyberespaço é um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível. Ele é dessa forma um espaço mágico; já que caracterizado pela ubiqüidade, pelo tempo real e pelo espaço não físico. Todos esses elementos são característicos da magia como manipulação do mundo (LEMOS, 2004, p.128).

Considerando o ciberespaço a vivência do tempo real independente da existência do espaço físico, o autor postula ainda sua visão sobre o ciberespaço afirmando “o ciberespaço é um não-lugar, uma *u-topia* onde devemos repensar a significação sensorial de nossa civilização baseada em informações digitais, coletivas e imediatas.” (LEMOS, 2004, p.128)

Diante desta perspectiva de Lemos a respeito do ciberespaço enquanto espaço “mágico” repleto de possibilidades relacionadas à superação da limitação espaço-tempo, ao observamos a dinâmica de “serviços virtuais” ofertados por novas redes sociais é possível percebermos o caráter utópico circunscrito nesses novos formatos. Tal inferência partiu da pesquisa feita a respeito de um serviço oferecido por um novo tipo de rede social – se cabe esta denominação veremos mais a frente – que atua sobre as expectativas humanas relacionadas à imortalidade e a possibilidade de torná-la crível por meio do espaço virtual. Tal assertiva se torna plausível se consideramos que o ciberespaço possibilita à realidade física concreta adentrar a esfera abstrata do virtual atravessando diversos âmbitos da vida social. Sob este aspecto, a pesquisadora Daniela Hanns afirma “A interpolação entre a virtualidade característica do digital e a “realidade física apreensível” permeia as práticas científica, tecno-industrial e midiática.” (HANNIS in NOJOSA; GARCIA, 2003, p. 132)

Considerando que a imortalidade – no que concerne a não-finitude da vida – é algo utópico, pois ainda que o avanço científico e tecnológico seja uma realidade fática, não há registros da ocorrência dessa façanha na história da humanidade. Entretanto, o homem vem se valendo de novos mecanismos em busca da perpetuação da existência, ensejando obtê-la por meio de experiências extra-sensoriais que independa da presentificação do corpo enquanto organismo vivo, “realidade” admissível e constante na ficção científica cinematográfica. No que tange o uso das tecnologias e dos estudos científicos dando origem a biotecnologia e suas possibilidades com o objetivo de oferecer recursos aos seres humanos, Fátima Oliveira alega:

As novas tecnologias de informação e a comunicação mediada por computador desafiam as fronteiras modernas [...] Ao violar essas fronteiras, as novas tecnologias produzem seres híbridos e mundos possíveis, antes restritos às narrativas de ficção científica (OLIVEIRA, p.117).

Coadunando com a visão da autora a respeito da contribuição dos avanços biotecnológicos a serviço do homem, Marinette (1912) pontua uma crescente substituição do biológico pelo artificial, ao passo em que Hanns já aponta para a existência de um novo universo ao qual denomina de biosfera. Segundo Daniela Hanns:

A nova biosfera é marcada pela tecnologia genética e pela globalização da comunicação, pelo potencial de emergência de novas formas de vida e de ecossistemas de nos quais a primeira a natureza, a *biológica*, a segunda, a *tecnológica*, coexistem e se integram em uma terceira, transparente. Nesse contexto, é o homem a interface que promove a fusão entre primeira, segunda e terceira naturezas (HANNIS in NOJOSA; GARCIA, 2003, p. 131).

A proeminência do evolucionismo biotecnológico assinalada por Hanns é também corroborada por Marinetti, que afirma ainda que de acordo com a visão dos futuristas após a aliança entre homem e máquina o império do humano cedeu seu espaço para o império das máquinas. Pontuando ainda que esta aliança permitirá ao homem tornar-se um ser mecânico composto de peças substituíveis, com isso “Iremos libertá-lo da noção de morte e assim, da própria morte” (MARINETTI, 1912).

Nessa perspectiva é possível percebermos que os avanços tecnológicos adentram os mais inimagináveis espaços da vida social, misturando-se com o biológico gerando assim novas possibilidades e, por conseguinte, novas implicações relacionadas ao futuro da matéria representada pelo corpo. Em seu texto “O corpo reiventado”, Hanns faz uma

série de indagações em torno dessa questão colocando-as sob a forma de perguntas/hipóteses:

Hoje, não só o ambiente, mas também o corpo é inventável, e consequentemente o futuro do corpo entra em cena. Será que, através da conexão cada vez maior com o artificial, o corpo se tornará obsoleto ou substituível? Ou, pelo contrário, pela possibilidade mutação, libertação e substituição da carne, nós nos tornaremos imortais? Será que, como alguns querem crer, a “identidade corporal” será deslocada ou bipartida entre encarnada (embodied) e desencarnada (disembodied)? Como será o corpo no futuro, como ele transmigrará, imergindo em realidades sintéticas e em mundos virtuais? Como ele se materializará, será representado, e consequentemente, como ele experimentará estas realidades cognitivamente? Quais serão os modelos de realidade e de “identidade” que se construirão através da experiência? (HANNIS in NOJOSA; GARCIA, 2003, p. 132).

A autora que pesquisa as relações cognitivas entre o homem e o artificial, especificamente a imersão do homem em ambientes interativos com aplicações de realidade virtual contribui significativamente com a nossa reflexão. Ao passo em que engendra uma série de questionamentos acerca do futuro da “identidade corporal” a autora nos direciona para o centro de nosso objeto de pesquisa, a possibilidade de nos tornarmos imortais diante do caráter “descartável” do corpo.

Relacionando as visões dos autores Marinetti e Hannis, inferimos que ambas as abordagens nos permitem retomar os argumentos de André Lemos acerca do caráter mágico do ciberespaço, pois o mesmo incute no indivíduo a ilusão de que a dimensão virtual é capaz de torná-lo um “ser imortal” por meio de sua representação tridimensional. Esta nova faceta virtual consiste em uma nova modalidade de sites de relacionamento, entretanto para ser um avatar imortal, é preciso primeiro estar morto. Contudo, antes de analisarmos a interface, o serviço e como este funciona precisamos entender o que motiva um número cada vez maior de usuários a aderir ao mesmo.

### **A resistência à morte: uma questão ontológica**

Apesar da morte se tratar do evento natural e comum a toda a humanidade, ela não é encarada dessa forma por todos os indivíduos, assunto que foi abordado por Freud em uma palestra proferida pelo mesmo em 1916, intitulada “Nós e a Morte”, palestra por meio da qual o psicanalista expressou sua visão sobre a morte e como ela deve ser

encarada por cada indivíduo. Desdobramento de sua obra “Escritos sobre Guerra e Morte”, o psicanalista realizou um ciclo de palestras como o objetivo de discutir o tema, em uma de suas explicações Freud afirma:

Nós criaturas civilizadas tendemos a ignorar a morte como parte da vida [...] no fundo ninguém acredita na própria morte, nem consegue imaginá-la. Uma convenção inexplícita faz tratar com reservas a morte do próximo. Enfatizamos sempre o acaso: acidente, infecção, etc., num esforço de subtrair o caráter necessário da morte. Essa desatenção empobrece a vida (FREUD, 1915).

O psicanalista aponta um descontentamento humano diante da finitude da vida, pontuando que diante da realidade que aponta para a brevidade da vida o indivíduo assume uma postura relutante que o impede de perceber a grandeza da existência em curso em um tempo e espaço que tem o fim como certeza inequívoca, posto que a morte se trata de uma realidade imutável e imanente a condição de ser vivo.

Mais que um evento natural, a morte é um fato social que tende a impingir no indivíduo a ideia de não-aceitação que se confirma na forma como muitas vezes ela é encarada por alguns indivíduos. Diante desta perspectiva, a morte é vista não apenas como um fato biológico, para Foucault, ela se constitui também como um processo construído socialmente, de maneira que afeta os indivíduos e o modo com os mesmos reagem diante de experiências com a finitude gerando conseqüentemente transformações que alteram comportamentos e sentimentos. (FOUCAULT, 2004).

Partindo da premissa de que os indivíduos possuem cada vez mais dificuldade em lidar com a morte, de acordo com o autor Phillippe Ariès (2003) o assunto é pouco discutido pela sociedade, por vezes até ocultado por ela, essa sensação de negação da finitude também foi apontada por Castells em sua obra *A Sociedade em Rede*, com um subcapítulo intitulado *A negação da morte*, no qual o autor afirma:

A tendência predominante nas sociedades, como expressão de nossa ambição tecnológica e em concordância com a nossa comemoração do efêmero é apagar a morte da vida ou torná-la inexpressiva pela sua representação repetida na mídia, sempre como a morte do outro, de forma que a nossa própria seja recebida com a surpresa do inesperado. Separando a morte da vida e criando o sistema tecnológico para fazer que esta crença dure o suficiente, construímos a eternidade durante nossa existência. Assim, tornamo-nos eternos exceto naquele breve momento quando somos rodeados pela luz (CASTELLS, 1999, p. 547).

A visão de Castells reflete um sentido etéreo à morte e aponta a mídia e as tecnologias como fios condutores dessa nova forma de lidar com a ideia do fim da vida, pondo-a para debaixo do tapete. Tal negação tem servido de alibi para a mercantilização da vida virtual após a morte por sites que prestam o serviço da imortalidade on line para aqueles que se interessarem em “viver”, porém estando mortos.

### **Imortalidade virtual: uma rota de fuga**

Há muito o indivíduo tem buscado novas formas de lidar com a realidade imposta pela morte, buscando distintas formas de como encará-la, refugiando-se em crenças – sendo a religião o habitual caminho – com o objetivo de encontrar respostas como se o morrer não tivesse a mesma naturalidade do nascer. Diante da vislumbração deste inconformismo comum a boa parte dos grupos sociais – especialmente ao da cultura ocidental –, é que a morte vem sendo explorada sob diversos aspectos na pós-modernidade, todavia agora o mais novo refúgio não esteja reservado apenas ao âmbito espiritual, mas também ao virtual.

Posto que o homem na condição de ser social encontra-se imerso em uma realidade delineada por novos contornos tecnológicos, é pragmático percebermos que este ser vive em constante interação com a realidade a sua volta e que seja profundamente afetado pelo contexto no qual se encontra inserido. No que concerne a este aspecto, viver em plena era da cibercultura munido das múltiplas possibilidades que emergem do ciberespaço transfere à vida novos significados, assim “A vida em sua completude eleva-se em direção ao virtual, ao infinito, pela porta da linguagem humana. (LEVY *apud* LEMOS, 2004, p. 12) A reflexão feita na década passada por Levy elucidada a realidade que vivenciamos atualmente, uma realidade virtual impregnada em nossas ações do dia a dia, desde o instante em que amanhecemos despertados pelo aparelho celular, quando nos dirigimos aos nossos trabalhos orientados por dispositivos de GPS acoplados nos veículos, no momento em que realizamos transações bancárias, seja por meio do celular, computador ou nas idas presenciais ao banco, e nas mais diferentes situações que encorpam a vida social.



Em face da realidade em que vivemos, e dado o escopo desta pesquisa antecedemos a análise sob o *corpus* selecionado pondo novamente uma asserção de Levy que acreditamos ser altamente pertinente para esta reflexão. Segundo o autor:

Muitos entre nós já participamos on-line de múltiplas trocas de ideias, de informações e de serviços. Nós estabelecemos conversações em comunidades virtuais de todo tipo ao longo das redes móveis em reconfiguração contínua. Em pouco tempo teremos todos nosso site web. Em alguns anos, imprimiremos nos coletivos humanos nossas memórias, nossos projetos e nossas visões sob a forma de avatares, ou de anjos numéricos que dialogarão no ciberespaço. Cada indivíduo, cada grupo, cada forma de vida, cada objeto se tornará seu automédium, seu próprio emissor de dados e de interpretações em um espaço de comunicação onde a transparência e a riqueza se opõem e se estimulam (LEVY *apud* LEMOS, 2004, p. 12).

Considerando a abordagem de Levy e relacionando-a com a nossa contemporaneidade inferimos que a sua assertiva se apresenta correlata ao momento em que vivemos. É praticamente impossível ficarmos indiferentes a realidade permeada pela cultura do virtual que nos cerca, visto que a virtualidade encontra-se cada vez mais presente e atuante influenciando e configurando nossas vidas. A partir dessa conjuntura surgem práticas sociais que caminham para a formação de novas sociabilidades atuantes no ciberespaço capazes de transcender o palpável a ponto de torná-lo obsoleto.

Diante das múltiplas formas de sociabilidades oferecidas pela internet em nossa contemporaneidade, um novo serviço virtual vem se destacando na rede, o da imortalidade virtual. O serviço consiste em oferecer ao usuário a possibilidade de manter seu perfil ativo na esfera virtual mesmo após a sua morte física, a manutenção de perfil do usuário permanece em atividade por meio da criação de seu avatar que é construído com base na tecnologia dos videogames utilizando os recursos da computação gráfica. O objetivo do serviço é criar uma representação tridimensional do usuário tendo como base características pessoais tanto no que diz respeito ao seu aspecto físico quanto identitário, de modo que durante o processo de interação, tal representação reproduza ações e ideias do usuário e que estas apresentem verossimilhança com o seu referencial.

Partindo da premissa de que o avatar é a representação do indivíduo mentor do perfil e que após a morte do mesmo o avatar o substituirá no plano virtual, fica subtendido que a representação deva ser correlata à imagem e personalidade daquele

que está sendo representado. Para o autor Muniz Sodré “Representar é fenômeno em que o sujeito delega a um outro (o representante, o signo) o poder de interpretá-lo em sua ausência” (SODRÉ, 1996, p. 23), de modo que considerando tal assertiva compreendemos que o usuário que adere ao serviço de imortalidade virtual deseja que seu avatar o represente em sua ausência eterna. Nessa perspectiva, visualizamos uma nítida fuga da realidade fundamentada na não-aceitação da morte como parte da vida, acompanhada de um desejo de imortalidade cada vez mais alimentado pelos devaneios daqueles que ainda não compreenderam a dinâmica por trás do nascer, crescer e morrer.

O advento da internet provocou uma revolução na vida social, a criação perene de redes sociais, o fluxo contínuo de trocas afetivas virtualizadas, tudo parece convergir para uma constância infinita que torna a vida on line um *status* cada vez mais desejado por aqueles que relutam em aceitar a finitude da vida orgânica. A ideia de vácuo deixada pela morte ou o medo da inexistência têm motivado usuários a procurarem o serviço da imortalidade virtual oferecido por algumas empresas atentas a essa nova demanda.

A morte por si só já se trata de um assunto instigante e repleto de mistérios, e nesse sentido os avanços tecnológicos e científicos possuem suas limitações. Sendo limitação a palavra que melhor define a finitude da vida humana, e também a palavra menos adequada quando se trata vida no ciberespaço, visto que este tipo de serviço possibilita ao usuário manter seu avatar on line pelo resto de sua morte. Esta possibilidade um tanto intrigante tem atraído um grande número de adeptos ao serviço que motivados pela ideia de manter seu perfil em atividade permanente na rede, representado por uma figura que se apresenta verossimilhança com a sua aparência física e dotada de características identitárias que lhes são concernentes.

Apesar da iniciativa desse tipo de site, a exemplo do Interllitar, está sendo apresentada neste trabalho como uma ferramenta de sociabilidade com fins meramente lucrativos, visto que se trata de um serviço de assinatura, é preciso ressaltarmos que sites como este são somente a ponta do iceberg no que concerne a representação por meio de avatares. Por trás da criação dessas figuras tridimensionais construídas mimeticamente com fins comerciais existem outros interesses que estimulam cientistas e pesquisadores da área tecnológica a aperfeiçoarem a técnica de criação desses avatares. Pesquisas acadêmicas realizadas na Universidade de Illinois e da Flórida têm

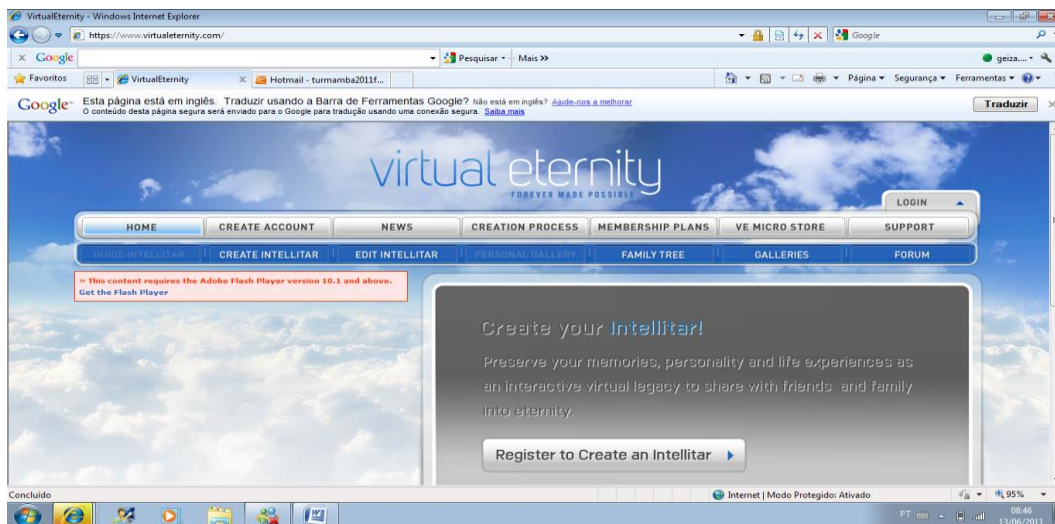
buscado tornar as conversações imaginárias – como denominam a interação dos seres humanos com os avatares de personalidades mortas – uma realidade. Nesta perspectiva a Fundação Nacional de Ciências (NSF) dos Estados Unidos tem realizado grandes investimentos em projetos que relacionam inteligência artificial, a tecnologia dos games à computação gráfica, combinação que viabiliza a elaboração dos avatares.

A empresa americana Interllitar atendida com essa nova possibilidade comercial desenvolveu um programa que permite ao usuário/assinante a criação de seu avatar, este capaz de criar frases próprias com base na personalidade do usuário. O processo de criação do avatar consiste em moldar uma figura com o perfil de seu assinante, de modo que o software realiza gravações de imagem e voz do mesmo e com base em um questionário respondido pelo usuário forma um banco de dados que servirão de base para a manutenção do perfil sem prazo de validade. Com isso, o objetivo do site é dar ao usuário a possibilidade de visibilidade eterna, ou seja, a imortalidade por meio da realidade virtual. Acessando o site por meio do endereço <http://www.intellitar.com/> poderemos facilmente perceber observando rapidamente o layout do site a atmosfera relacionada à inteligência artificial, vejamos a figura abaixo:



Figura 1 – Fonte: <http://www.intellitar.com>

Ao clicar na caixa localizada na parte inferior à direita na imagem, o usuário é direcionado a uma nova página chamada *virtual eternity* ou eternidade virtual, segue imagem a seguir:

Figura 2 – Fonte: <http://www.interlitar.com>

Nesta guia o layout possui como imagem de fundo o céu azul repleto de nuvens brancas, o que nos sugere a ideia de que o usuário encontra-se no paraíso, o que nos parece um contra-senso se postularmos que o site vende a ideia de “vida”, sob o ponto de vista mítico que vai para o paraíso precisa necessariamente estar morto. A mesma página oferece ainda um link para a criação do perfil do usuário, a caixa de texto diz “Preserve suas memórias, suas personalidade e experiências de vida por meio da interatividade virtual com seus amigos e família por toda a eternidade”. Ao fazer a assinatura o usuário tem o seu registrado com base nas informações solicitadas pelo site e cedidas pelo contratante, bem como suas imagens e vídeos que passarão a ser manipulados após a sua morte configurando assim sua imortalidade.

### **Considerações finais**

A cibercultura com suas infinitas possibilidades tem criado possibilidades de tratar a morte sob uma nova ótica surrealista, a da vida virtual pós-morte alicerçada por meio da criação de avatares dos usuários que tiverem o interesse de se manterem vivos na esfera virtual. Essa ferramenta se caracteriza como uma nova forma de sociabilidade que tem tudo para se tornar a mais nova tendência na gama das redes sócias, contudo é necessário que reflitamos até que ponto esse tipo de sociabilidade é saudável para quem assina e para quem interage com o avatar. O problema consiste no fato de que a procura

por esse tipo de sociabilidade simboliza a não-aceitação da finitude da vida por parte de quem adere à ferramenta, dando origem assim a um simulacro da vida.

Nessa perspectiva, nossa discussão buscou refletir sobre a temática apoiada no aporte teórico de autores como Pierry Levy, André Lemos, Muniz Sodré e Daniela Hanns que contribuíram categoricamente para compreendermos que dinâmica que se estabelece na relação homem-máquina é muito mais complexa do que se pode mensurar.

## Referências

ARIÈS, Phillipe. **A história da morte no ocidente**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. A era da informação: Economia, Sociedade e Cultura. Tradução: Rosineide Venâncio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FREUD, Sigmund. **Escritos sobre a Guerra e a Morte**. Covilhã, Lusosofia Press, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução: Raquel Ramallete. 29 Ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

HANNS in NOJOSA Urbano, GARCIA Wilton, (Organizadores). **Comunicação e Tecnologia**. São Paulo: U.N. 2003.

LEMOS, A. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

MARINETTI, Filippo T. **Manifesto técnico de literatura futurista**, 1912.

OLIVEIRA, Fátima Regis. **Nós, ciborgues: ficção Científica uma narrativa da subjetividade homem-máquina**. Rio de Janeiro: UFRJ/Escola de Comunicação, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SODRÉ, Muniz. **Reinventando a cultura: a comunicação e seus produtos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.