



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

**DANIELE ALVES PAIVA**

**A VIRTUALIZAÇÃO DE PRÁTICAS RELIGIOSAS PENTECOSTAIS NA ERA DIGITAL.**

**FORTALEZA**

**2026**

DANIELE ALVES PAIVA

A VIRTUALIZAÇÃO DE PRÁTICAS RELIGIOSAS PENTECOSTAIS NA ERA  
DIGITAL.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia, do Departamento de Ciências Sociais, da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Sociologia.

Linha de pesquisa: Cidade, desigualdades sociais, movimentos socioculturais e educação.

Orientador: Prof. Dra. Irllys Alencar Firmo Barreira.

FORTALEZA

2026

DANIELE ALVES PAIVA

ESPAÇO PÚBLICO VIRTUAL, SOCIABILIDADE E RITUAIS DO  
PENTECOSTALISMO.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia, do Departamento de Ciências Sociais, da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Sociologia. Linha de pesquisa: Cidade, desigualdades sociais, movimentos sócio culturais e educação.

Aprovada em 27/02/2026.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dra. Irllys Alencar Firmo Barreira  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Jakson Alves de Aquino  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Fábio Gentile  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dra. Aline Maria Matos Rocha (Unifor)  
Universidade de Fortaleza

---

Prof. Dr. Emanuel Freitas da Silva  
Universidade Estadual do Ceará

## **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) e com o apoio da Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico – FUNCAP.

Ao Prof. Dr. Jakson Aquino e à professora dra. Irllys Barreira pela excelente orientação e pela paciência.

Aos professores participantes da Banca Examinadora, pelo tempo e por todas os conselhos oportunos.

À Deborah Silva Costa, jornalista e pesquisadora, que me falou sobre as notícias a respeito da primeira igreja brasileira no metaverso na época em fomos colegas de trabalho.

Ao meu ex-colega de trabalho, Ramon Albuquerque, cujos ouvidos ocupei, algumas vezes, relendo trechos da escrita e perguntando sua opinião.

Aos muitos amigos que, de uma forma ou de outra, ajudaram-me nesse percurso. Agradeço à Ana Rafaela, a Rafinha, em particular, pelas palavras de incentivo.

À Roberta Dyana e a Cláudio Targino, que ajudaram a cuidar do meu filho, João Pedro, enquanto eu trabalhava duro e escrevia.

À Leilyanne Fama, que me ajudou a ter um pouco mais de paz no período da escrita.

À minha família, meus filhos ainda crianças, Hannah e João. Agradeço e admiro, em ambos, a força, a inteligência, o raciocínio rápido, as falas inusitadas, a alegria de viver e de explorar, a luminosidade de espírito, as risadas, o afeto, o aconchego, o amor e o companheirismo na lida diária. Eu vos amo.

Dedico, como presente de aniversário, aos meus filhos, Hannah Alves Paiva e João Pedro Paiva Araújo que, dentro de alguns dias, farão 11 anos e 5 anos, respectivamente.

## RESUMO

É objetivo desse trabalho mostrar como o pentecostalismo contemporâneo tem utilizado novas formas de sociabilidade religiosa através da virtualização de suas práticas, absorvendo tecnologias de outros campos de atividade. Um tipo de pentecostalismo virtualizado se constrói enquanto fenômeno emergente no cenário religioso cristão pentecostal na virada do milênio. Ele tem a ver com a adaptação de práticas religiosas tradicionais pentecostais a ambientes digitais virtualizados. Para que este fenômeno viesse à tona, foi necessário um longo caminho temporal de constantes abstrações e ressignificações dos sentidos de templo, presença e acesso ao sagrado. O campo empírico da tese está dividido em campo físico e campo virtual. A pesquisa foi feita a partir de inserções presenciais nos locais de culto para observar os rituais religiosos e conversar com evangélicos. Foram realizadas entrevistas semiestruturadas presenciais e entrevistas aplicadas via formulários do google. O campo digital contou com a observação de perfis de praticantes no Instagram e participação num grupo de *WhatsApp*. Foram realizadas visitas à igreja virtual, utilizando-se um avatar para frequentar os cultos. De acordo com os evangélicos participantes da pesquisa, uma das principais formas de enfrentar o isolamento durante o período da pandemia e dar continuidade às suas práticas religiosas, foi a realização de cultos *online*, através de *lives*, e a participação em grupos de apoio no *WhatsApp*. Além do uso intenso das redes sociais digitais, algumas igrejas efetuaram processos de virtualização, a exemplo da criação da igreja virtual Lagoverso, na condição de uma réplica virtual de uma igreja física. A virtualização, tal qual concebida neste trabalho, ultrapassa a digitalização das relações humanas. Os processos de virtualização, com a mediação do digital, visam não apenas conectar pessoas criando novas formas de interação, mas, objetivam, acima de tudo, criar experiências imersivas únicas, em universos virtuais paralelos e quase autônomos, com suas próprias regras de sociabilidade e suas formas peculiares de adoração.

**Palavras-chave:** Religião; Pentecostalismo; Digital; Virtualização.

## **Abstract**

This study examines how contemporary Pentecostalism has produced new forms of religious sociability through the virtualization of its practices, incorporating digital technologies from other fields of social activity. A form of virtualized Pentecostalism has emerged as a significant phenomenon within the Pentecostal Christian religious landscape at the turn of the millennium, characterized by the adaptation of traditional Pentecostal practices to digital and virtualized environments. The emergence of this phenomenon is understood as the outcome of a long historical process involving successive abstractions and resignifications of the meanings of temple, presence, and access to the sacred. The empirical research was conducted across physical and virtual fields. The physical field comprised in-person visits to places of worship to observe religious rituals and interact with believers, including semi-structured, face-to-face interviews and questionnaires administered via Google Forms. The digital field involved the observation of Instagram profiles, participation in a WhatsApp group, and visits to a virtual church using an avatar to attend worship services. According to the evangelical participants, online worship services transmitted via live streaming and participation in WhatsApp support groups were among the primary strategies for coping with social isolation during the COVID-19 pandemic and for maintaining religious practices. Beyond the intensive use of digital social networks, some churches implemented more structured processes of virtualization, exemplified by the creation of the virtual church Lagoverso as a virtual replica of a physical church. The study argues that virtualization exceeds the mere digitalization of social relations, as digitally mediated processes aim not only to connect individuals and generate new forms of interaction, but above all to produce immersive and quasi-autonomous virtual environments governed by their own rules of sociability and distinctive modes of religious practice.

**Keywords:** Religion; Virtualization Processes; Virtualized Pentecostalism.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>O TEMPLO COMO MEDIADOR DA PRESENÇA E DO SAGRADO.....</b>	<b>19</b>
2.1	Narrativas do templo no Antigo Testamento.....	19
2.2	Novos sentidos para o templo no Novo Testamento.....	30
<b>3</b>	<b>O CRESCIMENTO EVANGÉLICO NO BRASIL. ....</b>	<b>40</b>
<b>4</b>	<b>NOÇÕES SOCIOLÓGICAS DE COPRESENÇA E COMUNICAÇÃO. ....</b>	<b>52</b>
4.1	Os meios de comunicação na abordagem de John Thompson. ....	58
4.2	Usos da internet e virtualização numa sociedade digital.....	62
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES SOBRE A PESQUISA NO CAMPO FÍSICO DAS IGREJAS. ....</b>	<b>75</b>
5.1	A pandemia da covid-19 no Brasil e no mundo. ....	77
5.2	Religiosos da cidade de Fortaleza.....	80
5.3	O afastamento dos templos físicos.....	88
5.4	Entrevistando religiosos da Igreja Deus É Amor. ....	90
5.5	Práticas religiosas afetadas durante a pandemia da covid-19.....	108
5.6	Visitando uma igreja de parede preta.....	114
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES DO CAMPO DIGITAL. ....</b>	<b>130</b>
6.1	Gamificação de igrejas: influências do mundo geek.....	131
6.2	Mihaly Csikszentmihalyi e a experiência ótima.....	137
6.3	O universo virtual de Mark Zuckerberg: pensando o metaverso. ....	144
6.4	A divulgação do termo metaverso pelo Facebook.....	145
6.5	Metaverso e religião. ....	149
6.6	A igreja Batista da Lagoinha e a Lagoverso. ....	153
6.7	Algumas interações do Pr. André no <i>Instagram</i> . ....	158
6.8	O campo virtual na Lagoverso. ....	161
6.9	Considerações sobre o corpo-avataar. ....	168
<b>7</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>171</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>177</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A nossa igreja, mesmo com essa imensa dificuldade que a pandemia trouxe em vários aspectos da vida, não ficou parada. Ela teve seus cultos virtuais pela *internet*, *Facebook*... sem aglomeração. O pastor ficava no altar e tinha todo um amparo de filmagem e áudio e transmitia para o povo em casa. Então, houve os cultos, porém eu “torno” a repetir... não é o mesmo efeito. Não é a mesma essência do culto presencial. Mas, era o meio que a igreja tinha no momento. Está escrito. Temos vários registros bíblicos mostrando que as igrejas... elas, presencialmente, não são de hoje. Elas foram fundadas dessa forma. Inclusive, até mesmo antes da morte de Cristo, na cruz do calvário, já existiam as sinagogas onde os judeus se reuniam para ler a Torá, que são os livros de Moisés. Se reuniam, estudavam a bíblia, oravam e conversavam. Então, isso não é uma prática de ontem. É bíblica. O que eu quero dizer para senhora é que o virtual, ele pode ter algumas vantagens, mas, o bíblico mesmo é esse presencial. (Pastor1, entrevista)<sup>1</sup>

Quando cheguei em frente à porta aberta que dava para o auditório, escutei o som que vinha do culto. O ritual estava sendo transmitido via telão para os presentes no auditório, assim como no dia da expedição à Jerusalém virtual. Assim que ouvi o som, avistei os primeiros avatares posicionados nos assentos. Eles também me viram. Alguns mexeram a cabeça para olhar para mim, talvez, perguntando-se quem era aquela moça atrasada e perdida. Pensei em ir embora do ambiente virtual, clicando “*exit*”. Porém, me recompus e segui para o fundo do auditório. Alguns falaram comigo, discretamente, mas, eu não soube cumprimentá-los direito. Também fiquei em dúvida se deveria falar algo, como “boa noite”, ou se seria melhor apenas cruzar o salão em silêncio. Não queria fazer barulho e atrapalhar o culto. Não queria chamar atenção. E, como havia poucas pessoas no recinto virtual, os movimentos e atitudes que eu tomasse tornar-se-iam mais evidentes. A minha sensação era a de um peixe fora d’água. Queria ficar nos bastidores, fazendo minhas anotações despercebida. Mas, parece que minha “presença” era sempre notada, como se, “realmente”, eu estivesse chegando num salão cheio de pessoas.

Essa é uma parte da minha narrativa sobre a experiência de um culto numa igreja, totalmente, virtual, utilizando um corpo-avatar<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Pastor da Igreja “Deus É Amor”, no Ceará, comentando, em depoimento, os desafios que a igreja teve de enfrentar para continuar com os cultos durante o período de isolamento na pandemia.

<sup>2</sup> (Culto de Domingo. Lagoverso, 20 nov. 2022. *Diário de Campo*).

Decidi trazer esses dois trechos seguidos de narrativas a respeito de experiências do meu campo de pesquisa para ilustrar a dualidade sob a qual foi construído o campo empírico bem como diferenças de percepções e posicionamentos compartilhados por igrejas pertencentes à mesma categoria pentecostal, frente ao fenômeno de adaptação e virtualização de práticas religiosas. No primeiro caso, a entrevista está relacionada ao campo físico. O outro refere-se à minha própria experiência, como pesquisadora, atuando no campo virtual.

No primeiro caso, transcrevo a fala de um pastor entrevistado, em que ele narra a utilização de ferramentas digitais para a continuidade dos cultos de sua igreja. Segundo sua visão, as adaptações realizadas pelas igrejas foram necessárias, mas, estas não correspondem às interações físicas da experiência presencial dos cultos tradicionais. Ele expressa uma memória recente que aponta as dificuldades enfrentadas para a realização das atividades religiosas cotidianas. Dentre as soluções encontradas pela liderança da igreja, a *internet*, as redes sociais e o uso de aparatos audiovisuais serviram como ferramentas importantes, permitindo o enfrentamento dessa crise ou, “provação”, à qual todos os religiosos e, no caso específico, os evangélicos, tiveram de passar.

Mesmo apresentando estas adaptações tecnológicas como, aparentemente, necessárias, a importância do aspecto presencial mantém-se em primeiro plano, na visão do líder religioso. Sua interpretação, que busca legitimação numa suposta autoridade bíblica, é a de que o encontro religioso presencial é a maneira correta de se estar com Deus e com os irmãos. Os usos dos instrumentos necessários ao encontro, à distância, no período de isolamento teriam servido para evitar um mal maior, o do completo isolamento.

O trecho da fala do pastor resume alguns pontos de partida deste trabalho. Um deles diz respeito ao surgimento de um novo contexto social e religioso. O período de pandemia da covid-19 criou um momento desafiador para as igrejas, não apenas pela vulnerabilidade emocional das pessoas decorrente da doença e das mortes em todo o mundo, mas, também, por forçar um estado de isolamento físico entre todos, alterando a lógica dos encontros. Desta feita, dar continuidade às atividades cotidianas da igreja ficou muito difícil e, nos períodos de maior isolamento, impossível

(Silva; Silveira, 2020; 2023). Mas, se a presença, em sua dimensão física, não podia existir, um novo sentido de presença e de estar junto precisava ser forjado. Em época de uso massivo das redes sociais digitais e do crescente desenvolvimento tecnológico, a solução precisava contar com esses elementos.

No segundo trecho, narro parte de minha experiência ao interagir com fiéis num espaço de um templo evangélico, totalmente, virtual. Trata-se do espaço da igreja Lagoverso, da qual tratarei mais à frente neste trabalho. Nessa narrativa inicial, expressei algumas peculiaridades de como foi participar de um culto num espaço, totalmente, virtualizado. Esse tipo de espaço guarda semelhanças com os espaços de jogos digitais. Por essa razão, para acessar o espaço, propriamente dito, é necessário a construção de um avatar. Minhas impressões iniciais, conforme consta no trecho transcrito, orbitaram em torno das questões de etiqueta, relacionadas aos modos de cumprimentar, de falar e de como imprimir as cortesias iniciais comuns a quaisquer espaços. Ao mesmo tempo, cada passo que eu dava, gerava muita insegurança porque eu não sabia se esse tipo de espaço guardava, exatamente, os mesmos protocolos dos espaços e encontros físicos. Essa percepção de estar, constantemente, “deslocada” e “desajeitada” foi muito presente em minhas interações nesse tipo de espaço.

Resolvi trazer esses exemplos do campo da pesquisa para ilustrar diferenças de concepção por parte de lideranças pentecostais, e também de outros membros da igreja, no que diz respeito à resignificação de práticas religiosas presenciais no contexto digital e virtual.

A *internet*, os computadores e os sistemas operacionais dos celulares protagonizaram o traçado de novas linhas de conexão dos irmãos apartados, fisicamente, nos períodos de isolamento obrigatório. No entanto, tecnologias de uso interno das igrejas também se constituíram em ferramentas chave para a composição de um novo sentido de presença, na qual as projeções de imagens e de sons poderiam fazer ressurgir o sentimento de união entre os irmãos. Conforme ressaltou o pastor, referindo-se à adaptação a esse novo formato, os cultos continuaram. A igreja “não parou”. Mas, como também mencionou, não poderia ser “a mesma coisa”. A opinião do pastor representa a de muitos fiéis que enxergam na presencialidade das práticas

correntes da igreja o correto exemplo das igrejas primitivas, que eram organizadas em torno da presença física e do encontro.

Apesar das diferenças de opiniões de suas lideranças e de seus adeptos, algo parece estar muito certo: o pentecostalismo do século XXI tem abraçado as tecnologias digitais e os universos da virtualização como nenhuma outra religião, mesmo que em diferentes gradações de suas aplicações. Há igrejas que virtualizaram apenas partes de sua programação religiosa, como a celebração de cultos e louvores. Outras foram mais longe, virtualizando o próprio ato de conversão, fazendo nascer as conversões virtuais. Ainda, noutras denominações, a exemplo de igrejas virtuais, o templo, como um todo, foi virtualizado a partir da aplicação, não apenas de elementos das mídias digitais, mas, também de elementos do universo dos jogos. Nesse caso, tem-se processos de gamificação de igrejas, que andam lado a lado com a virtualização das práticas religiosas.

Em parte, esse movimento não é estranho a grupos pentecostais e neopentecostais haja vista, seu conhecido caráter de busca contínua pela inovação. Neste sentido, Ricardo Mariano, com sua obra de leitura obrigatória, *Neopentecostais: sociologia do novo pentecostalismo no Brasil* (1999), tem acompanhado a linha histórica de grupos pentecostais brasileiros e a ascensão, nas últimas décadas, dos chamados neopentecostais. Segundo Mariano (1999), estes tem por foco a troca de ofertas materiais por bênçãos, no uso persuasivo da oratória, no carisma dos pastores e no uso massivo das mídias sociais, dentre outras características. A adoção da teologia da prosperidade é comum a esses grupos. Ela que tem por ênfase a prosperidade financeira e diz respeito a um conjunto de ritos e doutrinas responsável, em parte, pelo crescimento acelerado de igrejas neopentecostais na segunda metade do século XX. A teologia da prosperidade causou mudanças comportamentais e estéticas, afastando ainda mais tais grupos religiosos de uma visão tradicional (Mariano, 1995; 1996; 1999; 2003; 2004). Por não haver definições muito nítidas entre as diversas classificações dos evangélicos, no Brasil, sobretudo, entre igrejas pentecostais e neopentecostais, esse trabalho utiliza os termos evangélicos e pentecostais sem grandes distinções.

O trabalho referido considera que a inovação própria desses grupos foi,

recentemente, impulsionada pela pandemia da covid-19. A adaptação de práticas religiosas pentecostais a contextos que utilizam inovação tecnológica integra um processo de mudanças que se iniciou antes da pandemia, remontando à ascensão dos usos do computador e da massificação das redes sociais digitais. No entanto, o isolamento decorrente da pandemia acelerou esse processo, fazendo com que grupos religiosos pentecostais mobilizassem tempo e recursos em torno de estratégias que possibilitassem o encontro. A flexibilidade expressa pela religião, adaptando-se com afinco a contextos novos e desafiadores, integra uma discussão maior que diz respeito às transformações estruturais que têm afetado o cenário religioso local e global na virada do século do milênio.

A união entre o contexto tecnológico e características próprias do pentecostalismo tem implicado no surgimento de um tipo de pentecostalismo virtualizado. Esse reúne características já conhecidas do neopentecostalismo atual, como a ênfase em rituais com forte apelo emocional e individual, bem como no poder de oratória dos pastores. No entanto, para além disso, o pentecostalismo virtualizado efetua uma transformação de seus templos, mediante a aplicação de técnicas específicas, como processos de gamificação, para se atingir altos níveis de imersão dos presentes em seus cultos religiosos. Nesse tipo de prática religiosa, há um deslocamento do sentido de presença em que as interações tradicionais do tipo *face-to-face* (Goffman, 2011) não são mais prioritárias ou vistas como essenciais. As interações passam a ser remotas e se dão através da criação de ambientes parcialmente e, até totalmente, virtuais. Apesar de muitos religiosos considerarem as interações presenciais como as mais aceitáveis, para outros religiosos e, sobretudo, para idealizadores de projetos que envolvem a virtualização, essas interações virtuais passam a ter estatuto e peso semelhantes aos atribuídos às interações físicas.

Em sua face empírica, o objeto de pesquisa que deu origem a esta tese incidiu sobre narrativas da experiência de evangélicos residentes na cidade de Fortaleza, pertencentes a denominações pentecostais variadas, por meio de entrevistas semiestruturadas e por meio da observação e participação direta em cultos religiosos. Também ocorreu por meio da observação de redes sociais, como o *Instagram*, de pessoas específicas e da participação em grupos de *WhatsApp*. A parte, especificamente, voltada para o virtual se deu através da participação virtual em cultos

e eventos religiosos por meio de um corpo-avataar.

Tanto as entrevistas quanto as observações de campo procuraram apreender formas diferentes de interação social entrecortadas pela mediação cada vez mais frequente e complexa de formas de sociabilidade digitais. O plano digital tem-se constituído num novo tecido com seus próprios nós em que se inter cruzam formas de existência híbridas entre o virtual e o humano. Somado a essa condição própria de uma Era, o período pandêmico mostrou-se como uma espécie de lupa através da qual pesquisadores e cientistas do mundo todo voltaram o olhar para novos fenômenos envolvendo as interações do binômio humano-virtual.

No Brasil, por exemplo, as abordagens foram inúmeras. Algumas incluíram religião e espaço público (Campos, 2021); implementação de novas tecnologias na religião (Stephanini, 2021); e a clássica relação entre indivíduo e coletividade (Machado, 2020). Gonçalves (2023; 2025) verificou a adaptação de escolas ao período de isolamento da pandemia com vistas à continuidade de aulas, desta feita, em formato remoto. Botino (2020), por exemplo, discorreu sobre a religião das varandas, referindo-se a diversas atividades religiosas que se multiplicaram nas áreas internas de condomínios durante o isolamento, tanto nas áreas comuns dos prédios, como nas varandas desses apartamentos. Trabalhos diversos expressam como as formas pelas quais as pessoas se relacionam e interagem foram inter cruzadas pelo isolamento social imposto pela condição pandêmica. Seja na área da saúde, na educação ou na religião, cada diferente tipo de espaço social teve de forjar novas formas de continuidade.

Partindo da análise do contexto religioso, o presente trabalho pontua que, no caso de algumas igrejas pentecostais, a pandemia acelerou um movimento, já em curso, de virtualização da presença, levando as ações sociais tradicionais do campo religioso para um plano mais imaterial, individual e subjetivo que, quando associado à tecnologia de forma estratégica pelos agentes religiosos, culmina em práticas religiosas virtualizadas.

A exposição está organizada em cinco capítulos, seguindo a ordem anunciada a seguir.

O capítulo 1 intitula-se *O Templo como Mediador da Presença e do Sagrado*. É movido por questionamentos referentes aos motivos da existência dos templos. Como os sentidos e a função do templo religioso foram construídos, ao longo da narrativa bíblica, considerada sagrada para os religiosos? Qual a relação entre templo e igreja? Como o desenvolvimento dos meios de comunicação e a tecnologia tem causado mudanças profundas no sentido de virtualização do sagrado? Esses são alguns aspectos discutidos.

Há três elementos essenciais para a análise das transformações religiosas no tempo. São eles: a noção de sagrado, a espacialidade do sagrado (onde pode aparecer, se expressar, existir e coexistir) e a noção de presença. Essas noções advêm das interpretações que grupos religiosos fazem das próprias narrativas bíblicas, como é o caso das igrejas consideradas. Desde as primeiras narrativas da adoração israelita e, também de outros povos, os rituais de adoração aparecem vinculados a determinados locais considerados sagrados. Estes não eram apenas locais apropriados para se adorar, mas, eram os locais obrigatórios para a ocorrência das práticas religiosas. Na narrativa bíblica, por vezes, diz-se que a presença divina estava nesses locais. Considerava-se que Deus, objetivamente, estava lá. Nesse contexto, o advento do templo marcou o surgimento de um local sagrado “permanente” de adoração a Deus, exercendo a função de um demarcador espacial da presença divina.

Posteriormente, a noção de presença passa a referir-se, não só à presença de Deus, como também às presenças daqueles que praticam um mesmo ritual e compartilham das mesmas normas sociais e religiosas. Isso significa a ascensão de um espaço sagrado, portanto, legítimo, para a reunião daqueles que praticam o mesmo credo, os irmanados na fé. Essa conjuntura se formou ao longo dos séculos e criou o contexto apropriado para o surgimento da noção de igreja. Apesar de, sociologicamente, a igreja estar mais ligada à noção de comunidade do que à de espacialidade, as igrejas costumavam existir num templo. Por vezes, as duas noções, templo e igreja, parecem ser usadas por pessoas religiosas como sinônimas, confundindo-se a comunidade religiosa com o local de reunião de seus membros.

Nesse trabalho, o templo religioso é tomado como elemento de convergência dos três elementos já citados: a noção de sagrado, de espaço sagrado e a noção de presença. Por sua vez, as transformações na articulação desses elementos, em decorrência de influências do modo de vida moderno, têm contribuído para a virtualização das práticas religiosas.

O templo e suas representações têm passado por mudanças em seus aspectos físicos, simbólicos, históricos e teológicos. Tais mudanças se dão num movimento progressivo ascendente de um polo concreto e material para uma dimensão abstrata, pessoal, individualista e remota. As narrativas do Novo Testamento marcam rupturas com o tradicionalismo na adoração ao desvincularem o que se considera como adoração verdadeira da nacionalidade ou do nascimento em um local específico. Na contemporaneidade, não apenas o templo tem sido cada vez mais desvinculado de um local físico condicionante, mas, a própria noção de igreja tem passado por processos de individualização que a tornam mais atraente e palatável ao indivíduo, adequando-se aos seus princípios modernos e rotinas. Dogmas rígidos estão sendo substituídos por formas individualizadas de espiritualidade (Inglehart, 2009), (Mariano, 2003).

O Capítulo 2 trata do *Crescimento Evangélico no Brasil*. Discute dados divulgados por alguns institutos para abordar questões que perpassam a dinâmica do crescimento evangélico. Expressa a existência de um fenômeno dual que aponta para relatos de que pessoas estariam deixando de frequentar igrejas evangélicas ao mesmo tempo em que se verifica a continuidade do crescimento de evangélicos no país.

Embora, estudos apontem para o crescimento de templos evangélicos, também há apontamentos para o crescimento dos chamados “sem religião”, tanto no Brasil quanto no mundo. Além disso, nas entrevistas, religiosos discorreram sobre o problema dos chamados “desigrejados” e de como essa prática necessitaria ser combatida, visto que, supostamente, a igreja se constitui da reunião de congregantes com seus valores e partilha de regras (Durkheim, 1996), (Bilhalva, 2020), (Campos, 2017). A discussão sobre categorias religiosas, como os desigrejados e sem religião, põe em xeque os atuais sentidos e significados de templo e igreja.

O capítulo 3, *Noções Sociológicas de Copresença e Comunicação*, procura expor ideias e dialogar com autores que pensam sobre interações sociais, meios de comunicação e virtualidade, sendo os principais, Erving Goffman, John Thompson, Manuel Castells e Pierre Levy.

Busca-se discutir a questão das interações sociais presenciais e as mudanças provenientes do crescimento dos meios de comunicação. Paralelo às transformações nas concepções do templo, o desenvolvimento dos meios de comunicação e da mídia causou a primeira grande onda recente de modificação da noção de presença física, sobre a qual se construíram as formas tradicionais de práticas religiosas (Thompson, 1995). As interações tradicionais (Goffman, 2011) começaram a ser substituídas, massivamente, por interações à distância. Há poucas décadas, na segunda metade do século XX, o desenvolvimento dos sistemas multimídia criou uma nova cultura eletrônica (CASTELLS, 1999). A ascensão de uma cultura digital, cada vez mais dependente de computadores e celulares inteligentes, segue um movimento paralelo de mudanças na noção sociológica de copresença (Goffman, 2011). Nessa virada de séculos (XX para XXI), assiste-se a uma nova transformação significativa cultural, a ascensão de uma cultura digital e virtualizada (Thompson, 2018).

Os capítulos 4 e 5 intitulam-se, respectivamente, *Considerações sobre a Pesquisa no Campo Físico das Igrejas e Considerações do Campo Digital*. Buscam analisar como as práticas religiosas pentecostais têm passado por mudanças nos últimos anos, devido a diversos fatores, dentre eles, a implementação de práticas religiosas remotas com o uso das redes sociais digitais, como se deu, por exemplo, no período pandêmico. Mas, para além disso, tenta compreender formas de práticas religiosas virtualizadas, que resultam do emprego mais complexo de técnicas e princípios de outras áreas, como o universo dos jogos digitais e técnicas mais recentes de virtualização.

Dividi os campos da pesquisa em campo físico e campo digital na escrita porque assim ocorreu na parte empírica. Minha presença em campo também se deu de forma dupla, presencial e virtual.

No campo físico, conversei, entrevistei e interagi com pessoas religiosas, quase todas de denominações pentecostais, sobre como elas e suas igrejas enfrentaram as dificuldades do contexto da pandemia da covid-19, incluindo os obstáculos para a continuidade de suas práticas religiosas presenciais. Discuto alguns pontos altos trazidos pelas falas dos informantes a respeito desse enfrentamento e de como concebem a presencialidade em sua rotina religiosa.

Ainda nesse capítulo, traço algumas considerações sobre um tipo de igreja que visitei no campo físico, uma igreja de parede preta na cidade de Fortaleza. Como o nome indica, essas igrejas se destacam por uma estética diferente que envolve ter todas as paredes e, às vezes até o teto e outros elementos, pintados na cor preta. Mas, seu modo de funcionamento não está relacionado apenas à coloração. As igrejas de parede preta, diferentes de outras igrejas pentecostais mais tradicionais, lidam muito bem com o uso cada vez maior de elementos do mundo digital e com a virtualização de práticas religiosas. No entanto, esse tipo de igreja expandiu suas metas para a modificação profunda de seu cenário religioso. O templo de uma igreja de parede preta é um templo ressignificado, modificado, modernizado e composto, parte por parte, para a fruição de um estado de concentração e imersão que gerem uma conexão profunda do fiel com a mensagem que está sendo dita ali e com o sagrado. Esse tipo de igreja é um exemplo de como a virtualização pode estar acompanhada de outros sentidos que lhe são próximos, como é o caso da imersão. As experiências imersivas podem se dar, não apenas com o uso de telas e redes sociais digitais, como também, como é o caso das igrejas de parede preta, pela manipulação lógica e planejada de todo o cenário físico do templo. De claro a escuro. Da luz às trevas. Mudanças significativas nos padrões dos templos dessas denominações religiosas transmitem mensagens sobre os objetivos das mesmas e sua sintonia com as transformações tecnológicas digitais.

No capítulo 5, *Considerações do Campo Digital*, encontra-se a discussão sobre a relação entre elementos do universo dos games e as igrejas. Parte-se do pressuposto de que, na atualidade, há uma tendência por parte de algumas igrejas, sobretudo, pentecostais, em utilizar elementos dos games em seus templos. Em outras palavras, algumas igrejas estão passando por processos de gamificação de

modo a evidenciar seus potenciais de gerar imersão, culminando com a própria virtualização (Zichermann e Linder 2013). Neste capítulo, discute-se elementos da gamificação e a teoria da ótima experiência do psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi que influenciou o mundo dos games e influenciou práticas imersivas transfundidas para contextos religiosos (Zichermann e Linder 2013), (Csikszentmihalyi, 1990), (Hamari, 2014), (Bosman, 2019), (Moss, 2022), (Busarello, 2016), (Petry, 2015).

Nesse capítulo, também é abordado o ambicioso e visionário projeto de Mark Zuckerberg de criação do metaverso, um ambiente, totalmente, imersivo, em que as pessoas, munidas de seus avatares, poderiam experienciar universos paralelos de realidade virtual e migrar de um universo a outro. Um tipo diferente de sociabilidade humana estaria em jogo, obrigando a todos a repensar as formas de interação, então, existentes na busca de compreender as formas emergentes. Há quem diga que o projeto de Zuckerberg não chegou a ser concretizado ou que aguarda, adormecido, para vingar num futuro próximo. No entanto, é certo que houve avanços no campo das experiências imersivas por meio da criação de ambientes virtuais diversos com graus também diversos de sensação de realidade. Com a pandemia da covid, o líder da Meta, aproximou-se de grandes igrejas, dentre elas, a megaigreja Hillsong, na tentativa de repensar as formas de captar e conectar fiéis. Neste contexto, há o surgimento a Lagoverso, uma igreja totalmente virtual, criada pelo ministério de jogos da igreja Lagoinha Orlando *Church*, presidida pelo pastor brasileiro André Valadão. A igreja foi anunciada com muito orgulho e animação pelo pastor. Ela prometia ser um grande avanço na forma como concebemos e vivenciamos uma igreja evangélica pentecostal. No decorrer do capítulo, trago algumas experiências na Lagoverso e dos usos de um corpo avatar para acessar e experienciar esse tipo particular de campo de pesquisa.

A conclusão retoma a discussão dos capítulos e o argumento principal deste trabalho, que é uso do espaço público virtual e seus efeitos sobre a construção da adesão de fiéis ao pentecostalismo.

## **2 O TEMPLO COMO MEDIADOR DA PRESENÇA E DO SAGRADO.**

A figura do templo, e sua importância para os cristãos, foi sendo construída a partir de narrativas bíblicas que exercem o papel histórico de fontes interpretativas legítimas, nas quais igrejas cristãs baseiam suas doutrinas e os religiosos moldam suas crenças e conduta. Por possuírem um estatuto sagrado para os agentes religiosos e os influenciarem, o acesso a essas narrativas, que remontam ao Israel antigo, é fundamental para se compreender aspectos de sua religiosidade. Desta feita, ajudam a compreender as formas pelas quais, na ótica dos agentes religiosos, o templo continua a existir e a se reconstruir como objeto de mediação do sagrado.

Uma análise sociológica de parte das narrativas bíblicas apropriadas pelas igrejas para formularem sua ideia de templo mostra-se importante para a construção da pesquisa, justamente, porque o templo interfere, diretamente, na organização religiosa. Ademais, como dito na introdução desse trabalho, essa investigação foi instigada, em grande parte, pela divulgação, realizada pela imprensa, sobre a total virtualização de um templo religioso físico, que resultou na igreja virtual Lagoverso. A composição desse fenômeno indica que a figura do templo, não apenas continua sendo um elemento central de religiosidade, mas, tem sido alvo pioneiro para a aplicação de ferramentas tecnológicas na religião e de projetos de virtualização.

O capítulo é orientado, dentre outros questionamentos, pelos seguintes: Como a ideia de templo foi sendo construída na narrativa bíblica, que é considerada sagrada pelos agentes religiosos, e sobre a qual eles baseiam suas crenças e práticas? Que função o templo desempenha na adoração e como ela tem mudado, ao longo dos anos, acompanhando transformações na religião e na sociedade como um todo? As questões que permeiam o templo religioso iniciam-se neste capítulo, mas, não se esgotam nele, haja vista que os relatos a respeito do templo virtualizado integram capítulo posterior.

### **2.1 Narrativas do templo no Antigo Testamento.**

A forma como a figura do templo aparece em narrativas do Antigo Testamento aponta para a expressão de três elementos cuja interseção ajuda na compreensão

das transformações religiosas no tempo. São eles: a noção de sagrado, a espacialidade, que contém ou abriga esse sagrado, e a noção de presença.

Desde as primeiras narrativas da adoração israelita, os rituais de adoração aparecem vinculados a determinados locais considerados sagrados. Estes não eram apenas locais apropriados para se adorar, mas, eram os locais obrigatórios para a ocorrência das práticas religiosas. Na narrativa bíblica, por vezes, diz-se que a presença divina estava nesses locais. A princípio, o local sagrado podia ser um arbusto ou, a figura mais comum de um monte, a exemplo do conhecido Monte Sinai. Tais locais tornavam-se sagrados por abrigarem, ocasionalmente, a presença de Deus.

Um dos pontos levantados por esse trabalho é que o templo aparece, na narrativa bíblica, como uma solução para o problema da efemeridade dos encontros religiosos no Israel antigo. Efêmero, não no sentido de desimportante, mas, em referência ao caráter transitório, passageiro e imprevisível que a falta de um local fixo designava a esses encontros. Por este motivo, o templo constituiu-se em elemento fundamental para a rotinização, sistematização e organização da adoração israelita monoteísta. Seu advento introduz a ideia de um local sagrado “permanente” de adoração a Deus, funcionando como um demarcador espacial da presença divina. Em outras palavras, o templo resolveu, naquele contexto, a problemática sobre “onde está Deus”. Deus não podia mais estar aqui ou ali, num monte ou num arbusto incandescente. Ele estava no templo e só podia estar lá porque esse era o espaço legítimo da expressão de sua presença. Desse ponto de vista, a organização da adoração em torno da figura do templo representou uma economia em relação à mobilidade religiosa visto que os israelitas deveriam convergir para um único local especial para se encontrarem com o seu Deus, o que facilitava a ocorrência dos rituais religiosos.

Para entender melhor a ideia de templo, faz-se necessário considerar as narrativas do Pentateuco desde as narrativas iniciais referentes à criação do homem e do Jardim do Éden. O encadeamento dos acontecimentos que se desenrolam a partir da anunciação do pecado inicial até as tentativas de comunicação divina com os humanos conduzem uma narrativa teológica da necessidade iminente de

intermediação entre Deus e os homens. A contínua necessidade humana de conexão com o divino assinala, do ponto de vista sociológico, constantes mudanças nas práticas religiosas em busca do encontro com Deus, mesmo que seja necessário, por exemplo, na contemporaneidade, alcançar o plano remoto das relações sociais, como é o caso daquelas transpassadas pela tecnologia.

Segundo a narrativa bíblica, o jardim era o local em que Deus e o homem se comunicavam diretamente. Eles estavam um diante do outro, criatura e criador. Até então, Deus caminhava pelo jardim e se relacionava com Adão e, posteriormente, com Eva. Estes estavam em perfeita comunhão com Deus, usufruindo de sua sagrada presença. O Éden era, como um todo, sagrado. Não havia a dicotomia bem/mal. Adão e Eva, representando os humanos, não conheciam a divisão entre sagrado e profano, entre o puro e o impuro, entre o certo e o errado (Durkheim, 1996). Deus estava ali e estava com eles, ao mesmo tempo e o tempo todo. Porém, o pecado do primeiro casal teria resultado em sua expulsão do jardim do Éden e, conseqüentemente, da presença divina.

Na narrativa bíblica, o pecado marca, então, o rompimento dessa condição íntima com Deus e a passagem para a condição posterior da humanidade, qual seja, uma condição “apartada”. A presença divina bem como o espaço designado sagrado passam a ser condicionados. Essa interpretação introduz a ideia basilar do afastamento entre Deus e a humanidade, que permeia todo o Antigo Testamento. É fundamental que se tenha em mente essa condição de afastamento para poder compreender os motivos que tornavam necessária a existência de locais especiais para o encontro sagrado entre Deus e os homens. Mesmo antes dos primeiros templos existirem, a narrativa aponta para tentativas de comunicação da parte de Deus com pessoas escolhidas.

Após aparições aos patriarcas, Deus teria nomeado os descendentes de Israel como povo escolhido. Essa relação vai sendo organizada e formalizada, gradualmente. É possível, novamente, o contato com o sagrado. A possibilidade de acesso passa a ser factível em lugares específicos, seguindo-se diretrizes específicas, através de intermediários designados. Após um longo período de escravização, que culminou no êxodo do Egito, Deus teria selado um pacto de aliança com seu povo

escolhido para manter com eles um relacionamento especial<sup>3</sup>. Isso incluía habitar no meio deles.

A promessa de habitar no meio deles expressava uma quebra de paradigmas, pois, em parte, solucionava a problemática da distância. Deus não poderia estar perto demais, de modo a tornar-se mundano e, em contrapartida, não poderia ser inalcançável. A acessibilidade ao divino tinha de ser facilitada por uma figura intermediária, um homem que, por vezes, assumia a função de quase-deus ou semideus. Era preciso que Deus tivesse um intermediário humano para se comunicar com o seu povo, para lhes ordenar, elogiar e castigar. Os patriarcas, os profetas e os sacerdotes, por muito tempo, ocuparam essa posição híbrida de homens cuja existência se dava entre o terreno e o celeste. Concretamente, eram corporeidades que estavam aptas a presenciar o sagrado, não de forma permanente, mas, episódica.

Conforme mencionado, além de figuras humanas, locais físicos, como montes, exerceram importante representatividade na construção da narrativa do sagrado expressa na bíblia. Deus não aparecia em qualquer montanha e em qualquer lugar. Havia um espaço escolhido para abrigar a presença divina durante o momento de revelação. Isso bastava para sacralizar tais figuras geográficas. De forma semelhante, em algumas passagens do livro de êxodo, a presença divina assume a forma de uma nuvem. Sobre este ponto, nos diz êxodo, capítulo 33:

Moisés costumava montar uma tenda do lado de fora do acampamento; ele a chamava **Tenda de Encontro**. Quem quisesse consultar o Senhor ia à tenda, fora do acampamento [...]. Assim que Moisés entrava, a coluna de nuvem descia e ficava à entrada da tenda, enquanto o Senhor falava com Moisés. (Bíblia online, Êxodo 33: 7, 9)

A tenda servia de espaço transitório para os encontros com o divino. Três elementos deveriam ser reunidos para a concretização do encontro: a nuvem (Deus), Moisés (o intermediário) e a tenda (local, temporariamente, sagrado que poderia ser acessado pelo povo). Essa tríade sagrado-templo-presença representa elementos históricos importantes para a composição do campo religioso cristão (Bourdieu, 2007).

---

<sup>3</sup> *E eu vos tomarei por meu povo, e serei vosso Deus; e sabereis que eu sou o Senhor, vosso Deus, que vos tiro de debaixo das cargas dos egípcios. (Êx 6:7)*

Embora, a religião cristã tenha sofrido modificações significativas quanto aos sentidos, modernamente, aplicados a tais elementos, ainda existe uma demanda por um sentido de templo, um sentido de sagrado e um sentido de presença.

Um exemplo ilustrativo de ruído na comunicação entre Deus e seus servos está exposto na famosa cena sobre a adoração do povo israelita a um bezerro de ouro. O episódio é tido como uma traição ao deus Javé e mostra o quanto a presença divina, narrada no Antigo Testamento, estava associada a uma dimensão concreta da vida. O livro de êxodo aponta para o episódio em que o povo israelita, observando que Moisés demorava a descer do monte Sinai, reuniu seus objetos de ouro e pediu a Arão que lhes moldasse um bezerro de ouro para servir-lhes de deus. Arão assim o fez, cedendo ao pedido das multidões. No dia seguinte, Deus teria ordenado a Moisés que descesse do monte, pois o povo se havia corrompido. Quando Moisés viu as comemorações do povo, no acampamento, devido ao bezerro de ouro, ficou cheio de ira e jogou as tábuas da aliança no chão, quebrando-as. Esta idolatria teria culminado com a matança de parte do acampamento por castigo divino (Êxodo 32).

Isso indica a forma como a adoração na narrativa bíblica do Antigo Testamento está ligada a algo substancial, factível e material. A religiosidade israelita era objetiva, necessitando de uma corporeidade que a absorvesse, mesmo que, transitoriamente, a presença divina. Os israelitas que adoraram o bezerro de ouro traíram a Deus e a Moisés porque sua necessidade de materializar o divino não estava sendo satisfeita. O único representante físico que intermediava o divino, Moisés, estava ausente, isolado no monte. Como, então, as pessoas sentiriam a presença do sagrado? Não era possível senti-lo, sem vê-lo, tocá-lo, agradá-lo com músicas, oferendas, danças e o que mais pudessem expressar. Essa religiosidade possuía caráter físico, carnal e ruidoso. Deus estava aqui ou ali, mas, sempre sob o caráter de uma externalidade. Não havia a ideia moderna que afirma que o sagrado ou divino está dentro de nós, de que está dentro dos nossos corações ou, até mesmo, de que nós somos o divino. O divino, era da ordem externa, atributo do que está fora e que, portanto, poderia estar ausente ou presente.

Ao longo da narrativa do pentateuco, as formas de aparecimento do divino e de comunicação com os humanos apresentam-se numa tendência à fixidez e à

formalização, mesmo nos episódios que antecedem à construção do templo propriamente dita. Hays (2016) aponta que, de acordo com as narrativas do livro de Êxodo, o encontro direto entre pessoas e Deus se deu de três maneiras. A primeira, na aparição de Deus a Moisés no arbusto ardente (Êx 3). A segunda, no encontro com Moisés no monte Sinai (Êx 19, 24). E o terceiro momento teria ocorrido na construção do tabernáculo (Êx 25-40). Esses três lugares, o arbusto, o monte e o tabernáculo, assumiram a condição de espaços sagrados por abrigarem a presença de Deus. Ou seja, os três ocuparam a mesma função simbólica exercida, posteriormente, pelo que viria a ser o templo.

O tabernáculo, que continha a arca da aliança, foi o elemento que teve existência, imediatamente, anterior ao templo. Compunha-se por estruturas sagradas, meticulosamente, arquitetadas, que integravam um espaço em meio ao acampamento do povo israelita. O projeto de suas estruturas permitia-lhe o caráter móvel, necessário para acompanhar o fluxo de deslocamento do povo, assim como ocorria com as tendas. Apesar da mobilidade, o tabernáculo, no entanto, contava com uma estrutura de suntuosidade, com quase todos os objetos banhados a ouro, incluindo a arca da aliança, que representava o local do Santíssimo (Strong, 2003). As instruções para a sua construção foram repassadas, minuciosamente, por Deus ao povo israelita e contou com a participação de artesãos dentre o povo, cuja mão de obra estava à altura do estatuto sagrado da empreitada (Êxodo 31: 1-11; 35: 30-35).

O objetivo do tabernáculo era possibilitar um espaço próprio para a presença de Deus habitar enquanto seu povo viajava pelo deserto. Acompanhamos na narrativa de Êxodo:

<sup>34</sup> Então, a nuvem cobriu a tenda da congregação, e a glória do Senhor encheu o tabernáculo.<sup>35</sup> Moisés não podia entrar na tenda da congregação, porque a nuvem permanecia sobre ela, e a glória do Senhor enchia o tabernáculo.<sup>36</sup> Quando a nuvem se levantava sobre o tabernáculo, os filhos de Israel caminhavam avante, em todas as suas jornadas;<sup>37</sup> se a nuvem, porém, não se levantava, não caminhavam, até ao dia em que ela se levantava.<sup>38</sup> De dia, a nuvem do Senhor repousava sobre o tabernáculo, e, de noite, havia fogo nela, à vista de toda a casa de Israel, em todas as suas jornadas. (Bíblia online, Êxodo 40:34-38)

Os últimos capítulos do livro de Êxodo tratam, de forma pormenorizada, da construção do tabernáculo. Esse imenso e suntuoso projeto constituiu-se num meio

para se alcançar a finalidade maior da experimentação da presença divina por parte do povo. O povo andante não podia parar para se dirigir a um local de adoração. Desta feita, o próprio “templo” deveria acompanhá-los. O tabernáculo apresenta-se como uma solução para o problema da comunicação entre Deus e seu povo num contexto de nomadismo.

A adoração mediada pelo tabernáculo perdurou até o tempo de Salomão, quando se deu a construção do templo físico, prometido por Deus. O relato bíblico dá conta de que o templo de Salomão foi construído e a glória divina passou a habitá-lo. No entanto, no final de sua vida, ele teria se desviado para as práticas idólatras de suas numerosas esposas estrangeiras, o que culminou na divisão de seu reino em dois, Israel e Judá. O povo dividido teria dado continuidade com as práticas idólatras e outras práticas pecaminosas. Essa nomeada persistência no pecado fez com que a relação com Deus fosse rompida, resultando na invasão de seus territórios pelo exército babilônico e a completa destruição do templo de Salomão. Nos séculos subsequentes, várias tentativas de reconstrução do templo foram implementadas, porém, sem muito sucesso, coincidindo com as narrativas finais do Antigo Testamento.

Schultz (1995), em *A história de Israel no Antigo Testamento* menciona que o templo de Jerusalém foi destruído em 586 a.C. Com o fim do exílio babilônico, o templo foi reconstruído em 520 a.C., até ser, novamente, destruído pelos romanos em 70 d.C. No entanto, pontua o autor, que não há restos do templo de Salomão conhecidos por escavações modernas, e que nem um simples templo teria sido descoberto na Palestina com datação dos quatro últimos séculos antes de Cristo, equivalente ao período em que a Davi e seus descendentes reinaram sobre Jerusalém (1995, p.91).

Para aproximações entre os sentidos do templo, vivenciados pelos religiosos, e dos termos a ele referidos nas escrituras, tem-se a discussão, J. Daniel Hays (2016), na obra *The Temple and The Tabernacle: A Study of God's Dwelling Places From Genesis to Revelation*. Sobretudo, a seção *Temple Concepts and Terminology*, fornece explicações etimológicas para a palavra templo e outras afins, como tabernáculo e tenda. Apesar de sutis variações de sentido, os termos que estão na base da palavra templo orbitam o sentido primário de local que abriga o sagrado.

Hays (2016) explica que no período histórico correspondente ao Antigo Testamento, na região geográfica circundante à Israel, os templos eram projetados para serem residência dos deuses. Considerava-se que os deuses, de fato, residiam no interior dessas construções. A palavra hebraica mais utilizada para se referir a tabernáculo é *mishkan* que, basicamente, significa morada. O termo enfatiza mais a presença ocupante do que a estrutura física do local. Outra palavra próxima, *'ōhel*, designa tenda. Algumas vezes, o termo é utilizado para referir-se ao dossel que integrava a estrutura do lugar Santo e Santíssimo do tabernáculo. Outras vezes, é usado para se referir ao tabernáculo como um todo e, até mesmo, em referência ao templo, porém, com menor frequência. Sua forma derivada (*mō'ēd*) designa tenda de reunião (Hays, 2016; Berger, 1985).

As palavras hebraicas *qodesh* e *miqdash* fazem referência à coisa sagrada. Quando ligadas a templo e tabernáculo, indicam santuário, local sagrado. Outro termo hebraico, *bayit*, transliterado *bet* ou *beth*, significa casa ou residência, como em Betel (casa de Deus). O termo é, frequentemente, traduzido por templo, pois faz alusão à uma estrutura imóvel, evocando a ideia de fixidez e permanência. Quando usada em referência ao rei, por exemplo, pode ser traduzida como palácio, no sentido de casa do rei. Quando em referência a Deus, às vezes, aparece como templo ou casa do Senhor. A palavra hebraica *hekal* também é usada, no Antigo Testamento, para se referir à residência dos reis e palácio real. Quando ligada a templo, faz alusão à ideia de governo. É o local onde Deus reside como rei e de onde ele governa. É muito utilizada no livro dos Salmos onde Deus é, inúmeras vezes, adjetivado como rei e governante (Hays, 2016).

Segundo Hays (2016), o termo atual, geralmente, utilizado para traduzir as designações mais antigas é a palavra inglesa *temple* que, por sua vez, origina-se do latim *templum* e define uma construção usada para a adoração a Deus. Diferentemente, os termos hebraico e grego, e o próprio contexto bíblico, referem-se à residência de Deus, ao local em que ele habita. Seguindo essa linha, os termos antigos e modernos possuem uma variação de sentido. O antigo, mais amplo e complexo, designa a habitação de Deus e o moderno tem seu sentido restrito, referindo-se ao local utilizado para a realização do conjunto de procedimentos que

compõem a adoração a Deus.

It is no surprise that the connotations of the Hebrew and Greek terms for “temple” or “tabernacle” are more in line with the understanding of the ancient world than the modern one. The English word “temple,” therefore, which often translates various Hebrew and Greek terms, can be a little misleading if we understand it in a modern context (place of worship only) rather than the ancient one (residence of God). (Hays, 2016, pp.13, 14)

Considerando-se a etimologia dos termos usados para expressar a ideia de templo, é perceptível a intrínseca relação entre estes e a ideia de morada e habitação. Tenda, tabernáculo e templo eram espaços mais ou menos fixos em que Deus residia, quer em caráter temporário ou permanente. Dizer que Deus residia nestes locais significa dizer que a presença de Deus estava neles. A origem e a história dos templos é a história de acesso do homem à presença de divina, à transcendentalidade, à elevação, mesmo que momentânea.

O ato de Deus revelar-se a Moisés e, indiretamente, ao restante do povo, possui um significado importante para o campo da comunicação. A dimensão central está nas noções de entrega, transmissão e recepção de uma mensagem sagrada. O Sinai (e todos os elementos que figuraram, funcionalmente, como templo) aparece, nesse aspecto, como uma espécie de lócus-suporte para que se desse concretude à mensagem e fosse possível repassá-la. Em outras palavras, a figura do monte é condicionante do fluxo de uma mensagem sagrada, função que, posteriormente, seria exercida pelos templos e igrejas que, por essa ótica, também integram um campo comunicacional. São, simultaneamente, instrumentos que possibilitam a comunicação sagrada e elementos simbólicos para a produção de subjetividades religiosas, a partir de seus usos e reinterpretações constantes ao longo do tempo. O campo religioso é também um campo de comunicação em que as mensagens são fundamentais para a manutenção de um sistema de crenças e códigos de conduta aprovados (Bourdieu, 2007).

Da mesma forma, o ato de construção da lei não diz respeito apenas ao ato de entregar as tábuas inscritas. A lei foi estabelecida ou imposta numa ação, ao mesmo tempo, hierárquica e teocrática. Deus exigiu que o povo cumprisse as normas estabelecidas e escritas em troca de sua proteção, amparo e identidade enquanto

nação. O ato de entrega da lei se aproxima de uma representação tanto política quanto jurídica. Os mandamentos exerciam função semelhante à desempenhada pelas constituições modernas, tendo, inclusive, leis principais e leis secundárias.

A respeito de locais de adoração e do caráter monoteísta de Israel, Schultz observa que “em contraste com a proliferação de templos no Egito, Israel tinha um único santuário” (Schultz, 1995, p.38). O templo israelita, portanto, possuía mais essa característica marcante, que é a de se relacionar com um único deus, enquanto tantas outras religiões praticadas pelos povos à sua volta eram politeístas, como múltiplos deuses e templos. Essa característica específica tornava a nação, fortemente, centralizada e hierarquizada em torno de formas de cultos, extremamente, exclusivistas. A forte centralização monoteísta estruturava as interações sociais, religiosas e políticas entre os israelitas, assim como organizava e sistematizava toda a estrutura social e política da nação.

Weber (1912) situa o Israel antigo como um exemplo de associação comunitária político-religiosa dividida por clãs. Ele afirma que nos casos históricos em que a vinculação da comunidade doméstica e da linhagem se deu pela religião, as relações associativas consequentes, sobretudo, as mais abrangentes, como as políticas, só podem ter tido o formato de uma confederação sagrada de clãs e que, dessa estrutura, surge um deus especial representante da associação política. O deus dos israelitas, Javé, possuía forte representatividade política e militar. Lemos:

O fato de ser o deus de uma confederação – segundo a tradição, originalmente o deus da aliança dos judeus e midianitas, teve a consequência importantíssima de que sua relação com o povo israelita, que o aceitara, sob juramento, junto com a confederação política e a ordem sacro-jurídica das relações sociais, foi considerada um *berith*, ou seja, uma relação contratual, imposta por Jeová e aceita por submissão, que trazia consigo determinados deveres rituais, sacro-jurídicos e ético-sociais para os contratantes humanos, mas também compromissos claramente definidos do contratante divino, cuja inviolabilidade este se sentia no direito de exigir nas formas indicadas, posto tratar-se de um deus com tal plenitude de poderes. O caráter específico de compromisso da religiosidade israelita que, apesar de todas as demais analogias, em nenhuma outra religião se repete com tanta intensidade, teve aqui sua primeira raiz. (Weber, 2012, p.287).

Tal ligame representa da parte de Deus, ao mesmo tempo, um compromisso e

uma promessa. Da parte do povo, significou um compromisso de devoção, obediência e uma expectativa de serem beneficiados pela promessa. Apesar de o termo solidariedade ser um termo interessante para adjetivar essa relação visto que, evoca o sentido de cooperação entre Deus e o povo, dando a ideia de que ambas as partes caminham juntas para um único propósito, entretanto, seu emprego pode criar uma noção ingênua de paralelismo que foge ao teor desse tipo de contrato. A “aliança” é muito mais hierárquica e impositiva, aproximando-se de um sentido de totalidade semelhante às relações cidadão-estado. O pacto ou aliança é voluntário apenas num sentido abstrato, pois, na prática, os que não aderissem a esse contrato ficariam, totalmente, descobertos, sem a proteção divina e à mercê de toda sorte de contingências. Como afirma Weber (2012), o juramento feito pelos israelitas, os coloca, obrigatoriamente, na condição de partes de uma confederação política, sob uma ordem sacro-jurídica das relações sociais. Nesse aspecto, a aliança absorve a todos numa identidade coletiva comum que, por sua vez, funciona como escudo e distintivo perante outros povos. O estar fora, necessariamente, implica numa situação de exclusão e de inexistência. Só é possível existir na condição de aliado (e subjugado), como parte do contrato.

Conforme observado por Weber (2012), o compromisso da religiosidade israelita não se repetiria, com tamanha intensidade, em nenhuma outra religião. Esse caráter monoteísta e exclusivista seria absorvido pelas religiões cristãs, posteriormente, exercendo influência nas formas pelas quais as comunidades religiosas se organizam em torno de suas igrejas. Mas, certamente, tais características apresentam-se, na atualidade, de forma menos intensa do que no tempo de Israel, haja vista a adaptação ao contexto social moderno, mais flexível e personalista.

As considerações feitas até aqui focaram na imagem que se forma do templo tal qual concebido no Antigo Testamento. De acordo com o que foi visto, o início da narrativa bíblica expõe uma problemática central para que se compreenda a futura necessidade de locais especiais de adoração, a saber, o distanciamento entre Deus e os humanos em decorrência do pecado. No jardim do Éden, os humanos usufruíam, diretamente, da presença divina. Sua expulsão do jardim resultou na ausência divina. Posteriormente, conta o relato, que Deus passou a novamente tentar formas de

comunicação com os homens, designando um povo escolhido para adorá-lo, constituindo, assim, a nação de Israel. O templo apresenta-se, nessa primeira parte da narrativa bíblica, sobretudo, como a solução para a problemática da ausência e do acesso ao sagrado.

Inicialmente, altares rústicos e elementos geográficos, serviram como templo ao intermediarem, espacialmente, a comunicação entre Deus e o humano. Numa linha ascendente, essas comunicações passaram a se dar em tendas e no tabernáculo, no último caso, uma estrutura mais complexa e de rigoroso projeto. No entanto, tanto a tenda como o tabernáculo ainda possuíam caráter móvel que, como visto, era necessário para acompanhar o deslocamento das tribos israelitas pelo deserto durante o período do êxodo. Até que, por fim, é designada a construção do primeiro templo, propriamente dito, no reinado de Salomão. Este é narrado de acordo com os moldes dos templos modernos, enquanto estrutura fixa e projetada em tamanho e detalhes suficientes para comportar a adoração dos que afluíssem a ele.

Tais narrativas não possuem caráter científico, mas, são intrínsecas à história das comunidades religiosas cristãs. Como dito anteriormente, a partir delas, pode-se entender melhor as relações que comunidades religiosas mantêm como seus locais de adoração e com os sentidos de presença divina e de acesso ao sagrado.

Mas, a narrativa bíblica em torno do templo físico sofre mudanças na passagem do Antigo para Novo Testamento, que coincide com as narrativas de base para o surgimento da igreja cristã primitiva.

## **2.2 Novos sentidos para o templo no Novo Testamento.**

O Novo Testamento dá cabo a uma mudança de sentido em relação à concepção de templo, inaugurando novos eventos, crenças, maneiras de adorar e, também, mudanças na concepção de adoração, encontro e religiosidade. Se no Antigo Testamento os eventos ligados ao Monte Sinai conduziram importante parte do fio narrativo sobre a mediação entre o divino e o humano, no Novo Testamento, destaca-se o evento do Pentecostes, de 33 d.C., como figura metafórica cheia de detalhes e simbolismos, como a figura de Cristo representando o próprio templo e

tabernáculo.

Uma das representações simbólicas importantes no Novo Testamento é a conexão entre os eventos envolvendo o tabernáculo e a figura de Cristo. Em relação aos sacrifícios, há comparações entre os sacrifícios oferecidos pelos sumos sacerdotes no tabernáculo e o sacrifício final de Cristo. O livro de Hebreus, em seus capítulos 8 e 9, apresenta uma extensa comparação entre os antigos sacerdotes oferecendo sacrifícios no tabernáculo (conforme descrito em Êxodo e Levítico) e Cristo oferecendo-se como o sacrifício final para redimir a humanidade. Hebreus 8:1–5 afirma que os sacerdotes serviam num tabernáculo terrestre, construído por humanos, representando uma mera sombra do verdadeiro tabernáculo celestial. Cristo, porém, depois de se oferecer como o sacrifício final, teria entrado no lugar santíssimo e sentado à direita de Deus. Este ponto é enfatizado, repetidamente, no livro de Hebreus (1:3; 8:1; 10:12; 12: 2).

Todos os principais temas teológicos relacionados ao tabernáculo passam a ser relacionados a Cristo. O tabernáculo era o lugar por meio do qual dizia-se que a presença de Deus residia entre o seu povo. Um lugar onde, através do sacrifício e da purificação, o povo poderia encontrar e adorar a Deus enquanto desfrutava das maravilhosas bênçãos da sua presença. Mas esse sistema, a “antiga aliança” dada no Monte Sinai, passa a ser visto, no novo conjunto de narrativas, como contendo limitações. Os sacrifícios deveriam ser oferecidos repetidamente. Igualmente, lavagens e limpezas deviam ser repetidas, indefinidamente, de maneira exaustiva. Embora se dissesse que Deus estava presente no tabernáculo, o acesso direto à sua presença era limitado ao sumo sacerdote. Ainda assim, seu encontro direto com Deus no lugar santíssimo acontecia apenas uma vez por ano, no Dia da Expição, sob a cobertura do incenso. Alcançar a santidade necessária para entrar na presença de Deus era um desafio constante.

Diferentemente, quanto a Cristo, seu único sacrifício perfeito teria eliminado a necessidade de mais sacrifícios de carne e sangue de animais. Diz a narrativa religiosa que através de seu próprio sacrifício, Cristo proporcionou uma purificação perfeita para o seu povo, declarando-os, completamente, santos diante de Deus. Seus seguidores, santificados, não necessitariam mais transplantar barreiras físicas

específicas, em contraste com os israelitas que, mesmo no templo, estavam separados da presença de Deus por três níveis de santidade crescente: o pátio, o lugar santo e o santíssimo.

Dessa forma, o tabernáculo aparece, no Novo Testamento, como uma sombra da realidade que estaria por vir, a saber, Cristo, que através do sacrifício de si mesmo, proporcionaria purificação, santidade e acesso à presença divina de maneira plena.

Para muitos estudiosos e também para religiosos evangélicos, o evento de Pentecostes, narrado no livro de atos dos apóstolos, é considerado o marco inicial da igreja cristã (Menezes, 2016; Siqueira, 2022; Suárez, 2025; Rodrigues, 2025; Cardoso, 2011). Pentecostes é o nome grego para uma celebração realizada há séculos pelos israelitas conhecida, anteriormente, por diversos nomes, como Festividade das Semanas e Festividade da Colheita. Tradicionalmente, era uma celebração agrícola em que, dentre outras coisas, se demonstrava gratidão pelos frutos da terra, realizada cinquenta dias após a celebração da páscoa.

As narrativas do livro de atos referem-se ao primeiro Pentecostes após a ascensão de Cristo, cujos desdobramentos mudariam os rumos da história da adoração de judeus e não-judeus, à época, e produziram efeitos para a comunidade cristã até hoje. Vejamos alguns desses eventos.

Chegando o dia de Pentecostes, estavam todos reunidos no mesmo lugar. De repente, veio do céu um ruído, como se soprasse um vento impetuoso, e encheu toda a casa onde estavam sentados. Apareceu-lhes então uma espécie de línguas de fogo que se repartiram e pousaram sobre cada um deles. Ficaram todos cheios do Espírito Santo e começaram a falar em línguas, conforme o Espírito Santo lhes concedia que falassem. Achavam-se então em Jerusalém judeus piedosos de todas as nações que há debaixo do céu. Ouvindo aquele ruído, reuniu-se muita gente e maravilhava-se de que cada um os ouvia falar na sua própria língua. (Bíblia online, Atos 2: 1-6)

Na ocasião da celebração, conforme a narrativa, todos estavam reunidos num só lugar, incluindo os próprios apóstolos bem como judeus de diversas nações. Eventos “sobrenaturais”, ou milagrosos, teriam sido presenciados por um número significativo de testemunhas, que depois os relatariam em seus territórios de origem. Conforme a narrativa do apóstolo Lucas, após o estrondoso ruído vindo dos céus e do vento que tomara conta do recinto, línguas de fogo se espalharam sobre as

cabeças dos presentes, fazendo-lhes falar em línguas diferentes das suas línguas maternas, fazendo com que as pessoas que chegavam ao local se surpreendessem por escutarem a mensagem em seus próprios idiomas.

A narrativa religiosa afirma que tal acontecimento espetacular foi considerado uma manifestação do derramamento do Espírito Santo de Deus. Era o Espírito que tocava e, instantaneamente, habilitava o crente a proclamar a mensagem, supostamente, verdadeira. Isso representou o início da expansão da mensagem de Cristo, abrindo as portas para todos aqueles que acreditassem. Ou seja, toda a materialidade do Antigo Testamento, é substituída, nesse ponto da narrativa bíblica, pela fé. Inicia-se, dessa forma, um sentido de maior abstração, adaptação e flexibilidade da religiosidade.

Marcadores formais perdem o valor para dar lugar a uma forma de religião mais plural e subjetivista. Não seriam mais necessários o nascimento e a nacionalidade para se fazer parte do povo sagrado. Bastava que se professasse ter fé em Cristo. Essa sequência de acontecimentos deu início à formação e à expansão da comunidade primitiva cristã e da igreja. A mensagem de Cristo possuía caráter universalista e pluralista, devendo alcançar a todos em todos os lugares.

Sobre a prática do encontro, lemos nos versículos posteriores do capítulo 2 de atos que, após os eventos de Pentecostes, todos os fiéis passaram a viver unidos e a ter tudo em comum. Eles vendiam as suas propriedades e os seus bens, e dividiam-nos por todos, segundo a necessidade de cada um. Unidos de coração frequentavam todos os dias o templo. Isso indica que, apesar das possibilidades abertas e da flexibilidade que permitiu o surgimento da primeira igreja, a necessidade de local físico para o encontro religioso ainda se fazia essencial. Os primeiros cristãos congregavam-se, diariamente, mantendo a presença física como quesito importantíssimo para o exercício de sua religiosidade.

O Pentecostes em atos, inaugura um novo paradigma religioso porque funda uma nova forma de pertencimento religioso de origem mais fluida, flexível e subjetiva em contrapartida à forte lógica comunitária, militar, hierárquica e territorial da nação israelita.

Nesse novo contexto, Cristo e a igreja confundem-se. São várias as passagens bíblicas que comparam a igreja à noiva ou esposa de Cristo (Apocalipse 19:7-9; 1 Coríntios 6:15-17; Efésios 5:22-33). O livro de efésios compara a liderança da família e da igreja. Assim como o homem deve liderar sua família, sendo o cabeça da esposa, assim também Cristo deve liderar sua igreja. Por outro lado, informa que os maridos deveriam amar suas esposas assim como Cristo amaria a sua igreja.

Há uma segunda metáfora bastante forte, em que a igreja aparece como o corpo de Cristo. Todos os membros da igreja estão integrados como num só corpo (Romanos 12:4-5). O cristão tem que fazer o bem a todos, mas, especialmente, aos “domésticos da fé” (Gálatas 6:10). Os membros da mesma igreja são considerados filhos do mesmo pai celestial e membros de uma mesma família. Os laços entre os pertencentes a uma mesma igreja seriam até mais fortes do que os laços de parentesco. Marcos 3:33-35 reza que, ao ser informado que sua mãe e seus irmãos procuravam por ele, Jesus apontou para os que estavam assentados junto dele e perguntou “quem é minha mãe e meus irmãos?” e, apontando para os que estavam sentados junto dele, afirmou “eis aqui minha mãe e meus irmãos”.

No imaginário cristão, a presença de Deus se dá no coletivo, no sentido da reunião dos fiéis para adorar. O que os une é o mesmo propósito de se conectarem com Deus. Esse propósito tanto os une quanto os legitima, permitindo-lhes o acesso ao Sagrado. A mensagem do Novo Testamento é a mensagem do ato de congregar-se em Cristo. No entanto, dos primeiros cristãos até os dias atuais, muita coisa mudou em relação às formas de interpretação teológica a respeito do sentido de igreja, assim como o sentido de templo.

Aceitar a Cristo é também aceitar o modo de vida comunitário religioso representado por sua igreja. Isso inclui aceitar sua autoridade, observando sua normatividade na conduta diária. Embora, esse tipo de pertencimento comunitário seja menos rígido do que aquele do antigo Israel, ainda guarda significativos mecanismos de controle individual que, por sua vez, ajudam a manter a comunidade de crentes obedientes e coesa. O ato de reunir-se é imprescindível e inegociável para esse tipo de controle.

A obrigatoriedade de reunião de fiéis foi o combustível que alimentou o longo processo de institucionalização da igreja enquanto coletividade, comunidade e unidade normatizadora da vida. Quanto ao templo, este continuou a compor o local físico que abriga o sagrado e a presença religiosa. Seu estatuto de lócus condicionante do encontro dos homens com o sagrado permaneceu após o evento de Pentecostes. No entanto, o templo passa a ser o local que abriga uma nova forma de sociabilidade religiosa exercida pela igreja e não mais aos moldes adoração tradicional israelita. Por vezes, as palavras, e até mesmo os significados, de templo e igreja são usados para se referir ao mesmo objeto, como quando, numa acepção moderna, se diz “vou ao templo ou vou à igreja” para referir-se à mesma ação. Isso se dá porque a ideia de igreja parece ter se desenvolvido a partir de desdobramentos da noção de templo e, por isso, guarda com ele fortes ligações e continuidades, até hoje.

Partindo-se do Novo Testamento, a noção de igreja soma-se à de templo numa relação intrínseca. Assim como a nação de Israel necessitava de um local físico sagrado para postar-se diante da presença de Deus, posteriormente, toda igreja necessitava de um espaço para a prática sagrada do encontro. A fé cristã nasce, prioritariamente, fundada na presença e no compartilhamento do sagrado. Esse princípio fundador é, claramente, fixado nas palavras atribuídas a Jesus, quando este teria dito o expreso no livro de Mateus 18:20: “onde dois ou três estiverem reunidos em meu nome, ali estou eu no meio deles”.

No entanto, o cristianismo com suas práticas religiosas, seus templos e suas igrejas têm passado por frequentes e importantes mudanças no decorrer dos séculos. A Reforma Protestante e, posteriormente, o fenômeno mais recente do advento e expansão do pentecostalismo têm produzido uma enorme diversidade de igrejas que afirmam apoiar a mensagem da bíblia e seguir os ensinamentos de Cristo. Apesar de compartilharem alguns princípios, essa diversidade de denominações dá origem a uma também diversa gama de práticas religiosas ressignificadas e transformadas, constantemente, de acordo com seus interesses institucionais.

Rodríguez (2025) realiza uma crítica ao confrontar o modelo de crescimento atual das igrejas com aquele expreso no livro de atos, na narrativa do evento

pentecostal. O modelo atual, segundo o autor, estaria baseado na lógica do mundo empresarial, sendo, portanto, pragmático e baseado em estratégias de marketing, quantificações e rendimentos. O modelo bíblico-teológico, de atos, em contraste, seria inspirado no Espírito e numa visão comunitária de ser igreja.

Muitos séculos após os eventos do Pentecostes de atos, as igrejas cristãs subsistem e se multiplicam, interferindo, diretamente, na organização da sociedade. Num país de matriz cristã como o Brasil, ir à igreja (inicialmente, a católica), aos domingos, fazia parte da rotina semanal de grande parte da população. Domingo era, e ainda é, o dia sagrado para os religiosos católicos. No entanto, antigamente, era também sacralizado pelo hábito social que lhe dava movimento. Em regiões mais afastadas ou em que a única igreja era de difícil acesso, era comum a realização de rituais religiosos nas casas das pessoas, a exemplo das novenas, comuns no catolicismo popular nordestino. A realização de orações e atividades correlatas nas casas dos fiéis era uma transferência pontual de rituais realizados, normalmente, nos templos religiosos. A igreja não era somente elemento da paisagem. Ela estava presente na vida das pessoas de várias formas, conduzindo-lhes a rotina, o ritmo de vida e a educação. A cadência do próprio tempo de vida biológico era, em parte, dada pela igreja no formato de seus sacramentos e rituais de passagem. O nascer, o morrer e o casar-se eram mediados por essa instituição religiosa (Domingos, 2021; De Oliveira, 2018; Da Silva, 1996; Ferreira, 2023; Monteiro, 2023).

Alguns templos seguem o caminho de uma estética mais secular em que quase não se consegue perceber, nitidamente, a ligação com aspectos religiosos tradicionais. Outros, em contrapartida, ostentam riqueza e grandiosidade em seu espaço, à maneira da descrição de templos no Antigo Testamento. Outros investem, de forma mais incisiva, no espetáculo como forma de atrair a audiência, seja por meio da suntuosidade da própria construção, seja através de outros elementos atrativos. Independentemente, de quais estratégias são empregadas, elas parecem afirmar a consciência do momento atual, qual seja, da necessidade de tornar o templo interessante às pessoas, gerando o desejo de frequentá-lo. Pois, se as pessoas não são mais obrigadas a frequentar o templo, se não são sequer obrigadas a seguir qualquer religião, resta, então, atraí-las para dentro dos templos novamente.

O templo de Salomão, no Brasil, é um exemplo de templo cujo espetáculo é a própria grandiosidade e suntuosidade de sua estrutura física. Ao pesquisar o templo de Salomão, pertencente à Igreja Universal (IURD), De Oliveira (2020) observou as inúmeras referências que o suntuoso empreendimento, inaugurado em 2014 pelo líder religioso Edir Macedo, fazia aos objetos da narrativa bíblica. Lemos:

O templo de Salomão, hoje, sede mundial da IURD, foi construído a partir dos relatos do antigo testamento, que descrevem o templo sagrado dos judeus da antiguidade. [...] Durante o culto, vários elementos faziam referência à antiguidade hebraica, a começar pelo próprio local onde este era realizado, a saber, o templo de Salomão. Esse local, como veremos mais adiante, é um audacioso empreendimento arquitetônico da IURD, e se configura como uma réplica do templo construído pelo rei Salomão no Antigo Testamento. Do altar de onde o pastor sustenta suas falas, podemos ver um púlpito sustentado por uma réplica que imita duas grandes tábuas de pedra com inscrições em hebraico, que remetem às Tábuas da Lei. (De Oliveira, 2020, pp.79 e 86)

No entanto, tais referências pareciam contrastar com elementos midiáticos e da realidade digital própria da pós-modernidade, como uso intenso das redes sociais, com seus inúmeros recursos de interação, bem como recursos de filmagem dos cultos e outros elementos que tornavam o culto próximo à estética e dinâmica de um programa televisivo secular.

Em contraste com o espaço físico, onde tudo remete ao tempo da narrativa bíblica do velho testamento, está a maneira pela qual as pessoas o acessam: pelas redes sociais. Também contrasta a dinâmica imposta pela natureza de um culto online transmitido por esse tipo de mídia [...]. (De Oliveira, 2020, p.77)

Para De Oliveira, “esse contraste” causado pela mistura de elementos da tradição bíblica, que precederam as religiões de matriz judaico-cristã, com elementos inovadores, próprios a uma estética pós-moderna e secular, apontam para uma reconfiguração de temporalidades, que busca a legitimidade quanto ao exercício do sagrado (2020).

Knabben (2021) diz ser possível encontrar referências descritivas do templo de Salomão na construção de mesquitas, igrejas e sinagogas ao redor do mundo e que, apesar de não ser idêntico à descrição do templo original, elementos judaizantes são aparentes na construção do templo da IURD. Para o pesquisador, “a construção do Templo em São Paulo busca criar significados autênticos com o passado vivido e criar

ressignificações dentro do espaço de prática religiosa neopentecostal” (Knabben, 2021, pp. 63, 69).

O templo de Salomão, da IURD, é apenas um exemplo de reconfigurações físicas e simbólicas do templo na contemporaneidade. A tentativa de unir elementos tradicionais e seculares se dá em diferentes gradações, de acordo com a identidade da igreja à qual o templo pertence. Algumas igrejas, ao contrário da Universal, têm optado por uma estética mais *clean* e objetiva, sem grandes construções e riqueza de detalhes em seus templos. No entanto, em igrejas evangélicas com maiores recursos financeiros, é ascendente o uso de aparato tecnológico de última geração a serviço de seus objetivos. Esses objetivos, por sua vez, estão cada vez mais racionalizados e tais igrejas se projetam como entidades eficientes e racionalizadas.

O templo é um elemento que se encontra nos primórdios da formação das religiões. Como visto, seu sentido etimológico diz respeito a ser a morada de Deus. A importância da análise do lugar do templo, para o trabalho, se dá por ele estar, diretamente, ligado aos condicionamentos necessários aos encontros religiosos, possuindo função mediadora em relação a esses encontros. Historicamente, as formas de conceber o templo têm seguido uma linha que vai de um polo, eminentemente, material, a outro, profundamente, abstrato e individualista. No Antigo Testamento, o templo era imbuído de um caráter concreto e formalista. Geralmente, sua frequência que implicava na observação de diversos protocolos e sistematização dos rituais. No Novo Testamento, o templo começa a assumir, na narrativa bíblica, valores mais flexíveis e simbólicos.

Quanto à relação entre templo e igreja, esta é dinâmica, sofrendo modificações de acordo como tempo e com a sociedade. No entanto, por regra, toda igreja, representada pela comunidade de crentes, deveria possuir um templo para se reunir. Nas religiões de matriz cristã, o templo tem passado por transformações em seus significados para os agentes religiosos.

Na atualidade, o templo nem sempre é concebido como a construção física na qual se reúne uma igreja. Muitas vezes, a própria relação templo-igreja não é mais intrínseca. Na sociedade digital, pessoas utilizam o espaço digital das redes sociais

para assuntos religiosos, transferindo para lá seus rituais, que antes eram, totalmente, presenciais. Nessa lógica, as formas de sociabilidades religiosas passam a se dar, assim como na sociedade em geral, de maneira remota.

Esse trabalho propõe que as mudanças na concepção de templo seguem o movimento do próprio campo religioso que, por sua vez, se molda às características e condições de existência das sociedades atuais. No interior desse campo, as igrejas evangélicas, sobretudo pentecostais e neopentecostais, inovam ao investirem em formas de experienciar a religião, adaptadas aos processos de transformação das relações presenciais em relações remotas.

A religião, embora ainda opere com elementos tradicionais, possui grande poder de adaptabilidade ao indivíduo e a suas demandas nas sociedades modernas. Com o passar do tempo, e com o crescimento de evangélicos no país, ocorreram aceleradas modificações dos cenários religiosos, incluindo, a inserção de novos tipos de igrejas, as igrejas evangélicas, com sua estética, dinâmica, rituais e organização próprios.

O capítulo seguinte visa analisar algumas questões relacionadas à mudança na composição religiosa do país, devido ao crescimento evangélico durante o século XX e início do século XXI, que acarretou mudanças físicas e estéticas na paisagem religiosa urbana brasileira marcadas por um crescimento expressivo de templos evangélicos. De que forma esse crescimento tem ocorrido? Como os evangélicos atuais lidam com o templo religioso quanto à sua importância na adoração?

### 3 O CRESCIMENTO EVANGÉLICO NO BRASIL.

O crescimento evangélico, no Brasil, nas últimas décadas, tem acarretado questionamentos fomentados, tanto por lideranças religiosas, que expressam preocupação pela saída de fiéis de suas igrejas, quanto por pesquisadores interessados em captar as aparentes contradições que moldam essa dinâmica de crescimento. O presente trabalho visa contribuir com a discussão desse fenômeno dual que aponta para a existência de relatos de um suposto “abandono” de igrejas evangélicas ao mesmo tempo em que se verifica o crescimento de evangélicos no país, apontado por dados oficiais.

O pentecostalismo possui um viés, fortemente, proselitista. Por isso, uma leitura de que pessoas estariam deixando de frequentar seus templos, constitui uma motivação a mais para lideranças evangélicas se empenharem na elaboração de estratégias para a retomada desse público. Nesse contexto, a virtualização de práticas religiosas, bem como o uso massivo das redes sociais digitais pelas igrejas, constitui importante ferramenta para atrair fiéis, sobretudo, das novas gerações.

Recentemente, o Centro de Estudos da Metrópole (CEM-USP), construiu importante série histórica, criando um banco de dados inédito que permitiu mapear o processo de expansão das igrejas evangélicas, no Brasil, ao longo do último século (1920-2019). Segundo o estudo *Surgimento, trajetória e expansão das igrejas evangélicas no território brasileiro ao longo do último século (1920-2019)*, a primeira igreja evangélica com registro ativo na Receita Federal a se estabelecer no país foi a Primeira Igreja Batista de Nova Iguaçu (RJ), fundada em 1922. Entre 1970 e 1990, o número de templos evangélicos cresceu mais de 16 vezes, passando de 1.049 para 17.033. Em 2019, existiam 109.560 igrejas evangélicas, das mais diversas denominações, espalhadas pelas 27 Unidades Federativas (UFs) do Brasil. O período recente, entre 2000 e 2016, segundo o estudo, representa o maior ciclo de crescimento desde o início da série observada (Araújo, 2023).

Apesar do crescimento perene de evangélicos registrado nas décadas anteriores, no censo de 2010, o IBGE coletou dados estatísticos sobre um subgrupo dentro da categoria geral de evangélicos. Naquele censo, o IBGE anunciou que mais

de 9 milhões de pessoas (9.218.129) pertenciam à categoria “evangélicos não determinados”<sup>4</sup>. Isso significava a existência, dentro do conjunto de evangélicos do país, de pessoas que ainda possuíam identificação com dogmas da igreja, porém, não mais se congregavam. Esse número era bastante expressivo, representando mais de 20% do total de evangélicos (42.275.440) para o período. A principal questão que os dados estatísticos indicavam era a de que, para um número significativo de pessoas, a presença no templo e o pertencimento institucional a uma igreja determinada não era mais considerado uma obrigatoriedade.

A categoria de evangélicos não determinados do IBGE foi chamada, em meios religiosos e também acadêmicos, de desigrejados. Nos anos posteriores ao censo, a discussão a respeito do desigrejamento tomou forma<sup>5</sup>. Os termos desigrejado e desigrejamento, ao que tudo indica, surgiram no próprio contexto religioso evangélico, sendo utilizados pelas lideranças e por alguns membros para nomear um fenômeno observado com frequência cada vez maior: fiéis que deixavam de frequentar as igrejas.

Idauro Campos (2017), autor do livro *Desigrejados - Teoria, História e Contradições do Nihilismo Eclesiástico*, acrescentou ao seu texto a nota de número 17, explicando que

A origem da expressão “desigrejados” é desconhecida. Contudo, Hermes Carvalho Fernandes, Bispo da Igreja Reina, declarou nas mídias eletrônicas ter sido o primeiro a fazer uso do termo, empregando-o em seu artigo, intitulado “Desigrejados sim, desviados não!”, publicado nos Estados Unidos da América em 22 de junho de 2010: “Acredito ter sido o primeiro a usar a expressão ‘desigrejados’. Estava em busca de uma palavra que expressasse a condição de muitos cristãos de nossos dias, daí surgiu esse neologismo. Aqui nos Estados Unidos, cunhou-se a expressão ‘churchless’ para designar esta enorme massa de crentes que deixaram os currais denominacionais para servirem a Deus em seu próprio ambiente doméstico” (Campos, 2017).

O fenômeno da saída de pessoas de igrejas evangélicas parece ter sido percebido, ao mesmo tempo, pelas próprias igrejas e pelo Estado na segunda década do nosso século. O termo desigrejados guarda consigo um viés de abandono porque

---

<sup>4</sup> (IBGE, SIDRA, 2026).

<sup>5</sup> Ver o documentário *Desigrejados*, dirigido por Rebeca Brasil e Samuel Costa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LtjOqRTpijw>. Acesso em: 04 jan. 2026.

é aplicado aos que antes pertenciam a uma denominação religiosa e, atualmente, não pertencem mais.

Campos (2015) cita algumas motivações que estariam levando os cristãos à condição desigrejada.

As razões básicas para as críticas passam pela denúncia dos prejuízos causados à fé cristã pela institucionalização da igreja, da decepção com promessas feitas em nome de Deus e que nunca se cumpriram, além das práticas e ensinamentos questionáveis ministrados em ambientes eclesiais e a repulsa com os maus exemplos das lideranças (pastores, bispos e apóstolos). (Campos, 2015, p.21)

Segundo Bilhalva (2020), o desigrejamento nem sempre seria resultado de uma decepção. Ele vincula o desigrejamento a dois tipos de situação. Num primeiro contexto, existem aqueles que, decepcionados com o *modus operandi* da instituição religiosa, recusam-se a congregar. Outro grupo é formado pelos que não passaram por nenhuma situação concreta que os fizessem perder a vinculação com a igreja, mas, mesmo assim, optaram por deixar de frequentá-la. Bilhalva pontua que, em ambos os aspectos, os grupos identificam-se com as doutrinas fundamentais de fé cristã e consideram a Igreja organizada como dispensável.

O movimento de retirada voluntária das pessoas de seus locais de adoração, se em grande escala, pode se constituir em ameaça à integridade institucional da igreja, que nasce da obrigatoriedade de encontros presenciais dos crentes. Segundo Campos,

As marcas da institucionalização da igreja, ainda que muito embrionárias, podem ser observadas mesmo nos tempos da Igreja Primitiva, pois os apóstolos se reuniam com regularidade; frequentavam o templo; batizavam os convertidos; celebravam diariamente a ceia, seguindo um modelo fixo [Nota 541]; participavam de orações regulares. (Campos, 2017, p.191)

Desde o nascimento da igreja cristã, conforme visto na discussão anterior sobre os templos, o ato de se reunir, regularmente, constitui uma marca de seu processo de institucionalização no tempo. Do contrário, a ação de deixar de comparecer às igrejas, somada à falta de reconhecimento do sistema hierárquico organizacional, leva a questionamentos sobre o que significa a igreja na contemporaneidade e se ainda representa condição necessária para se alcançar a Deus.

Sobre a reflexão do lugar da igreja, o missionólogo norte-americano Timothy C. Tennent escreveu no *International Bulletin of Missionary Research* a respeito da relação que convertidos de outros contextos culturais não-ocidentais mantêm com a igreja cristã. Tennent (Hoefler, 2001, n.p., *apud* Tennent, 2005) citou o exemplo de hindus de zonas rurais da Índia documentado no livro *Churchless Christianity*, de Herbert Hoefler, escrito pouco antes, em 2001. Estes eram seguidores de Cristo, mas, não se juntavam a uma igreja cristã visível. Além disso, eles permaneciam dentro da comunidade hindu. Mesmo aceitando a Cristo, eles não aceitavam a igreja cristã. Este não seria um movimento pequeno. Para Tennent, a pesquisa de Hoefler sugeria que havia mais seguidores de Jesus não batizados em Chennai do que cristãos formais e visíveis no sentido tradicional. Hoefler havia chamado esses novos cristãos hindus sem igreja de *Jesu bhakta*, isto é, devotos de Jesus.

Ainda em seu artigo, Tennent (2005) atribuiu o fenômeno *churchless christianity*, ou cristianismo sem igreja, à rápida expansão do cristianismo em países não ocidentais e à associação cultural negativa feita pelas pessoas dessas culturas à igreja cristã. Segundo ele, as pessoas locais associavam a palavra cristão e a expressão igreja cristã à cultura ocidental, ao estrangeirismo, ao imperialismo e ao colonialismo ocidental. No entanto, Cristo não era assimilado negativamente. De alguma forma, os locais realizavam uma separação entre Cristo e os aspectos e termos ligados à igreja tradicional cristã.

A comunidade hindu, que não vê incoerência entre aceitar a Cristo e continuar praticando o hinduísmo, inclusive, no seio da comunidade religiosa originária, é um exemplo de como a religiosidade, na atualidade, possui alto grau de flexibilidade, adaptando-se aos contextos globais, multiculturais e pluralistas (Berger, 2017).

De acordo com o *Pew Research Center* (Fahmy; Kramer, 2018), com base em pesquisas realizadas em mais de 100 países, em 46 países ao redor do mundo, adultos com menos de 40 anos são menos propensos a afirmar que a religião representa algo importante em suas vidas quando comparado ao público mais velho. Por exemplo, na América Latina, em 14 dos 19 países, 63% dos jovens adultos consideram a religião muito importante, em comparação com 73% dos adultos mais velhos. Ou seja, o cenário global analisado parece indicar que a afirmação de que a

religião é importante na própria vida possui diferenças geracionais.

Nessa linha, o CEO do Barna Group<sup>6</sup>, David Kinnaman, baseando-se em pesquisas do próprio instituto, publicou, dentre outros livros, o best seller *UnChristian* (Descrentes) e *You lost me: Why young Christians are leaving church... and rethinking faith* (Geração Perdida: Por que os jovens estão abandonando a igreja e repensando a fé). As publicações datam de 2007 e 2011, respectivamente, e corroboram com a preocupação de que gerações mais jovens estariam deixando de frequentar as igrejas.

Mas, o que dizem os dados atuais sobre os que deixaram de frequentar as igrejas evangélicas no contexto brasileiro? No censo de 2022, o IBGE não coletou o número de evangélicos “não determinados”, impossibilitando a comparação dos dados referentes aos dois decênios. No entanto, é possível perceber as mudanças a respeito de três importantes categorias na composição do cenário religioso atual: evangélicos, católicos e sem religião. Segundo o IBGE<sup>7</sup>,

O catolicismo apostólico romano, que em 2010 concentrava 65,1% (105,4 milhões) da população de 10 anos ou mais, passou a representar 56,7% (100,2 milhões) em 2022, uma redução de 8,4 pontos percentuais. Por outro lado, observou-se o aumento de 5,2 pp na proporção de evangélicos, passando de 21,6% em 2010 (35 milhões) para 26,9% em 2022 (47,4 milhões). O Censo 2022 mostrou que a população que se declara sem religião continua aumentando, passando de 7,9% em 2010, para 9,3% em 2022, chegando a 16,4 milhões neste último Censo. A maioria são homens, que representam 56,2% ou 9,2 milhões de pessoas de 10 anos ou mais de idade. A Região Sudeste, com 10,6% de sua população declarada como sem religião, foi a única com proporção acima da média do país, representando 7,9 milhões de pessoas. A menor proporção estava na Região Sul, 7,1%.

A tendência na movimentação do número de católicos e evangélicos manteve-se estável com o catolicismo diminuindo e os evangélicos crescendo em números de adeptos. No entanto, se faz importante destacar que houve uma desaceleração no crescimento evangélico pela primeira vez desde a década de 1960. Em relação aos

---

<sup>6</sup> Empresa de pesquisa norte-americana com sede em Dallas-Fort Worth (EUA) e com foco no público evangélico. Com 40 anos de história, a empresa firma ser uma autoridade na área e referência sobre dados estatísticos e outras informações a respeito de igrejas. Além da parceria com líderes religiosos e igrejas, o grupo também prestou serviços a líderes empresariais e de organizações sem fins lucrativos de grande porte, como Sony, Walden Media, Easter Seals, CARE, ONE Campaign, Humane Society, Fundação Gates e NBC Universal. <https://www.barna.com/about/>.

<sup>7</sup> (Loschi, Agência IBGE Notícias, 2025)

últimos censos, de 2000 a 2010, o crescimento foi de 6,5 p.p. contra 5,2 p.p. entre os censos de 2010 a 2022. Noutras palavras, os evangélicos continuam crescendo, porém, de maneira mais lenta.

Outra novidade encontra-se no crescimento da categoria dos “sem religião”. A categoria, segundo o IBGE, inclui as pessoas que declaram não pertencer a nenhuma religião, os ateus e os agnósticos. Entre 2010 e 2022, houve um aumento de 1,3 p.p. dos que se declararam sem religião, sinalizando uma elevação de 7,9 para 9,3 milhões no período. Apesar de não ser possível uma resposta precisa, pode-se questionar se o crescimento dos sem religião está sendo influenciado pelos evangélicos não determinados, os desigrejados. Sabe-se que os dois grupos não são sinônimos. Os desigrejados, como dito, basicamente, representam aqueles que já pertenceram a uma igreja cristã evangélica. No entanto, uma hipótese é a de que parte dessas pessoas, atualmente, poderia passar a se considerar “sem religião”, sobretudo, se elas deixaram de congregar há bastante tempo. Isso porque, com o passar do tempo, as vinculações com a igreja poderiam ter sido, completamente, extintas. Se isso estiver ocorrendo, estaríamos diante de uma relação importante entre o grupo dos desigrejados e dos sem religião.

Seguindo o raciocínio, pode-se mencionar o fato de que, segundo o IBGE, ateus e agnósticos são minoria dentro do grupo dos sem religião. Quase todo o grupamento é composto por pessoas que não se encaixam em nenhuma religião, mas, que não se afirmam ateus ou agnósticos. Os sem religião, propriamente ditos, ou “sem religião-sem religião”, de acordo com o instituto, somavam, no censo de 2010, 14.595.979 em contrapartida aos 615.096 ateus e os 124.436 agnósticos. Para que as relações entre os grupos dos evangélicos não determinados e dos sem religião sejam melhor estudadas, faz-se necessário maior detalhamento na coleta de dados estatísticos nos próximos censos.

A situação, no Brasil, não difere da situação mundial. Os sem religião aumentam também em nível global. Ainda, de acordo com o *Pew Research Center*, os sem religião, “*the religiously unaffiliated*”, compõem a terceira maior categoria “religiosa” no mundo, ficando atrás apenas dos cristãos e muçulmanos. Entre as décadas de 2010 e 2020, foi o segundo grupo, em termos de crescimento

populacional, atrás dos muçulmanos. O grupo, assim como no Brasil, é formado por aqueles que professam não terem nenhuma religião, pelos ateus e pelos agnósticos. Segundo o instituto, o padrão mais comum desse grupamento é o de pessoas que foram criadas com alguma religião e se desfiliaram dela depois de adultos. Outra informação importante, é que nem todos os sem religião são desprovidos de crença. Muitos possuem crenças espirituais e até participam de algumas atividades relacionadas ao universo religioso e espiritual.

Retornando ao contexto brasileiro, no final de 2023, o IPEA realizou o estudo *Crescimento dos Estabelecimentos Evangélicos no Brasil nas Últimas Décadas* para pontuar o crescimento evangélico no país com base na expansão de seus templos. O objetivo da pesquisa foi levantar informações que “possibilitassem analisar a religião evangélica do ponto de vista de suas capacidades organizacionais e de sua dispersão geográfica no território brasileiro” (De Negri; Machado, 2023). Para a identificação dos estabelecimentos, utilizou-se a Relação Anual de Informações Sociais (Rais). O estudo considerou o intervalo temporal de 1998 a 2021. Embora o foco tenha recaído sobre grupos evangélicos, o estudo considerou templos das principais religiões do país, baseando-se na classificação de grupos de religião utilizada no censo de 2010, pelo IBGE.

Os resultados apontaram para um crescimento vertiginoso dos estabelecimentos de denominações pentecostais e neopentecostais, nos últimos anos, no Brasil. No período considerado pela pesquisa, eles quadruplicaram, alcançando quase 36 mil em 2021. Dos 124.529 estabelecimentos religiosos existentes no país em 2021, 11% eram católicos, 19% evangélicos tradicionais e 52% evangélicos pentecostais ou neopentecostais. Entre os evangélicos pentecostais, a Assembleia de Deus é a que possui o maior número de estabelecimentos, com 14% do total. Outras grandes igrejas, como a Igreja do Evangelho Quadrangular e a Igreja Universal, tiveram crescimento mais “sutil”. Mesmo assim, a Universal mais do que triplicou (de cerca de 1.900 a 7.185) e a Quadrangular quase dobrou (2.400 a 4.201) seus estabelecimentos no período. O motivo do crescimento menor é atribuído ao fato de essas grandes denominações serem mais centralizadas que as demais. O instituto sugere que a multiplicação das igrejas evangélicas ocorre devido ao pluralismo dessas denominações e à ocorrência frequente de dissidências de igrejas maiores.

Dentre as religiões, os templos católicos apresentaram o menor crescimento no período.

Conforme visto até aqui, os dados, no Brasil e no mundo, indicam diferentes movimentações no campo religioso, às vezes, aparentemente, incoerentes. É como se cada instituto de pesquisa apontasse para um movimento diferente de um mesmo plano, com os mesmos personagens. Ao elencar os principais dados apontados, tem-se algumas afirmações ou pressupostos desse quadro. As religiões continuam a crescer, ao mesmo tempo em que pessoas das novas gerações parecem não atribuir tanta importância à religião em suas vidas e também estariam optando, cada vez mais, por não frequentar um templo ou igreja específica. O resultado é que o início do século XXI está sendo marcado pela preocupação com os chamados desigrejados, ou evangélicos não determinados, e com o aumento da categoria dos sem religião. No caso brasileiro, o último censo, de 2022, sinalizou também uma desaceleração no crescimento dos evangélicos como um todo, ao passo que o IPEA verificou aumento de estabelecimentos ou templos evangélicos em todo o país.

Como os templos evangélicos estariam crescendo de maneira significativa, ao mesmo tempo, em que a preocupação predominante afirma que grande número de pessoas está deixando de frequentar suas igrejas, e mais, quando o último censo aponta para uma desaceleração da taxa de crescimento de evangélicos? Como essas informações poderiam se encaixar para formar uma imagem, minimamente, coesa do campo religioso evangélico no Brasil? Esse trabalho sugere que, em meio ao contexto de evasão de igrejas e aumento dos sem religião, o aumento de templos evangélicos e a manutenção do crescimento, mesmo que numa escala um pouco menor, no país, se deve à forte lógica empresarial sob a qual operam as igrejas evangélicas brasileiras alavancadas pelo ramo pentecostal. Essa lógica faz com que as igrejas, tal qual empresas, se reinventem para driblar momentos de crise. Tanto é, que a problemática dos desigrejados, rapidamente, foi percebida e combatida por lideranças religiosas evangélicas no Brasil e no mundo.

É notória a proximidade entre igrejas e empresas envolvendo parcerias para a realização de pesquisas e o compartilhamento de dados e informações. Os Estados Unidos representam um modelo desse tipo de parceria entre fé e empresa mediada

por institutos de pesquisa prontos a fornecer, desde informações simples até bancos de dados importantes, sobre o mercado religioso. Um exemplo disso é a parceria de um dos institutos citados no texto, o grupo Barna, com grandes empresas norte-americanas. Mais à frente, ao adentrar de maneira mais direta no assunto da virtualização, serão vistas relações de grandes empresas, como o *Facebook* (atualmente, Meta) com igrejas importantes no cenário global.

Igrejas têm incorporado a lógica de pensamento estratégico e o *modus operandi* empresarial, tornando-se mais sistemáticas e científicas em suas tomadas de decisão. A problemática do chamado “abandono da igreja pelas novas gerações” possui, além de um caráter religioso, um caráter econômico e empresarial visto que, sem as novas gerações, a igreja está fadada ao fechamento. À medida em que funcionam como empresas da fé, as igrejas necessitam renovar seu público consumidor para garantir a continuidade de um mercado específico que opera com bens religiosos. Tal preocupação impulsionar a união entre lideranças religiosas e empresariais, levando à elaboração de estratégias, tanto para reconquistar pessoas que se desligaram da igreja como para atrair o crescente número de pessoas, pertencentes às novas gerações, que não professam nenhuma religião.

Para Simas (2015), os desigrejados fariam parte de uma nova forma de religiosidade cristã-evangélica que comunga em torno do que ele chamou de igreja-líquida. A igreja-líquida seria um processo típico da sociedade atual cuja mentalidade, inclusive a religiosa, baseia-se no consumo. Segundo ele, na época atual, “a religião perde suas características e é reinventada como um espetáculo formatado para servir de produto de consumo (2015, p.32).

Do ponto de vista das relações sociais, uma das explicações para que pessoas estejam deixando de situar a religião como central em suas vidas, conforme apontado pelo próprio estudo do *Pew Research*, relaciona-se ao funcionamento da sociedade contemporânea. Inglehart e Welzel (2009), em *Modernidade, Mudança Cultural e Democracia*, defendem a ideia de que mudanças nas sociedades pós-industriais afetaram, significativamente, a forma como as pessoas lidam com sua espiritualidade. As mudanças deram-se numa linha que parte de crenças e práticas dogmáticas, adotadas pelas religiões, tradicionalmente, para formas mais abstratas e espirituais

de religiosidade. Essa visão assegura que estão em jogo transformações das próprias relações materiais de existência. Os indivíduos não estariam mais concentrados na produção de objetos materiais, mas sim, na comunicação, no processamento de informações, na inovação e na produção de conhecimento.

Nesse novo cenário produtivo, o fator de produção mais importante é a criatividade humana. Contrária ao emprego da força física e à rigidez do método e da autoridade, a criatividade necessita de um ambiente social propício para desenvolver-se. A execução das atividades mais repetitivas e maçantes estão sendo realizadas cada vez mais por robôs em substituição ao trabalhador humano (Inglehart; Welzel, 2009). De fato, a substituição dos humanos por máquinas, a automação do trabalho, tem gerado inúmeras discussões e críticas, inclusive, trazendo à tona diversas problemáticas, como o desemprego massificado e o futuro dos trabalhadores. Em contrapartida, é visível o aumento vertiginoso de funções de trabalho envolvendo habilidades de comunicação e manejo das redes sociais digitais, com o crescimento dos chamados influencers digitais, que dão dicas e influenciam todas as áreas da vida, inclusive, a religiosa.

Nesse tipo de sociedade, de indivíduos cada vez mais conectados e, ao mesmo tempo, soltos, uma das principais alterações na religião, apontadas pelos autores, seria a substituição de formas de religião dogmática por formas individualizadas de espiritualidade. Lemos:

Embora a autoridade das igrejas estabelecidas continue a declinar, durante os últimos vinte anos os públicos das sociedades pós-industriais se tornaram cada vez mais propensos a dedicar algum tempo à reflexão sobre o significado e o propósito da vida. O fato de as pessoas atribuírem a essas preocupações um caráter religioso depende da forma como definem a religião. Entretanto, está claro que o secularismo materialista da sociedade industrial está esmorecendo. Há uma mudança de formas institucionalmente fixas de religião dogmática para formas individualmente flexíveis de religião espiritual. Até mesmo as ideias religiosas das pessoas se tornam uma questão de opção, criatividade e autoexpressão. (Inglehart; Welzel 2009, p.54)

A mudança de *formas institucionalmente fixas de religião dogmática*, pontuada por Inglehart e Welzel, para *formas individualmente flexíveis de religião espiritual* tem contribuído para que as pessoas repensem questões existenciais, espirituais e religiosas sob um prisma individual e subjetivista. Esta seria uma maneira mais livre

de conceber as coisas sagradas sem, necessariamente, terem que recorrer a uma interpretação rígida elaborada por uma denominação religiosa específica. A maior autonomia dos indivíduos resulta na ampliação do seu poder de escolha, inclusive, quanto à decisão de frequentar algum templo religioso ou se filiar a uma igreja, por exemplo.

Não apenas o templo físico passou por um processo de abstração e introjeção individual como também a própria noção de igreja, enquanto pertencimento comunitário, tem sido projetada para esse plano interior. As ideias religiosas, antes produzidas pelo corpo de especialistas de determinada religião (Weber, 2012; Bourdieu; 2007), estão agora sendo produzidas em nível individual, e sofrem múltiplas influências de diversas searas, até mesmo de conteúdos religiosos veiculados nas redes sociais digitais. O campo religioso dividido em produtores e consumidores tem passado por um deslocamento de poder no sentido do primeiro polo para o segundo, tornando-o menos concentrado e mais flexível. Esse processo de desconcentração enfraquece a autoridade e a legitimidade das lideranças religiosas na medida em que amplia o poder de participação dos consumidores dos bens produzidos pela igreja. Isso resulta numa maior capacidade de deslocamento dos fiéis que, ora atuam como membros de uma determinada denominação, ora de outra, e ora de nenhuma.

É possível elencar características do cenário social atual compatíveis com formas mais flexíveis de religião. Um exemplo é o significativo aumento de formas de interação remota em todas as dimensões da vida, como no mundo do trabalho, do comércio, da educação e no âmbito pessoal e afetivo. Tornou-se comum o trabalho remoto, o comércio remoto, o uso de aplicativos de encontros, de namoro, de sexo e o uso massivo das redes sociais digitais. O elevado uso desses aplicativos para auxiliar em, praticamente, todas as operações cotidianas flexibilizam as interações, ressignificando as formas de encontro.

No âmbito religioso, como mostrou Inglehart (2009), isso tem resultado em perda da autoridade religiosa e de sua função normatizadora. O pluralismo religioso, típico das sociedades democráticas, e o crescimento de experiências sociais com o emprego de novas tecnologias aplicadas ao campo da comunicação contribuem para tornar as dinâmicas religiosas mais horizontalizadas.

Modos remotos de sociabilidade também tomam impulso devido às dificuldades cotidianas dos centros urbanos, como insegurança e dificuldade de deslocamento. O espaço da rua aparece como um espaço de perigo e o espaço da casa como um espaço de quase aprisionamento, do qual, graças às ferramentas digitais, as pessoas podem desempenhar suas atividades, como trabalhar, estudar, e até mesmo estar numa igreja, sem precisar sair de casa.

Todo esse contexto afeta a frequência aos templos de forma presencial. A virada do milênio, com o sedentarismo e as constantes distrações das redes sociais e dos aplicativos para celulares, tornou mais desafiador o trabalho de reunir pessoas, fisicamente. Esta tese defende que formas de religiosidade perpassadas pela tecnologia e desprendidas de um local físico têm aumentado, de maneira significativa, na sociedade atual.

O próximo capítulo tratará sobre mudanças nos tipos de presencialidade ocasionadas pelo desenvolvimento dos meios de comunicação e que abrem caminho para a aplicação de processos de virtualização nas práticas religiosas.

#### 4 NOÇÕES SOCIOLÓGICAS DE COPRESENÇA E COMUNICAÇÃO.

Este trabalho considera que as relações de presença e suas transformações acompanham e se relacionam com o desenvolvimento dos meios de comunicação. A passagem de formas presenciais de relações sociais para relações remotas e virtualizadas, na sociedade digital, passa por formas analógicas de comunicação até chegar nas formas cada vez mais adaptadas às novas tecnologias.

Para essa discussão, serão apresentados alguns caminhos teóricos, tomando-se o pensamento de Erving Goffman, sobre as interações, como base. Será considerada a teoria sobre a mídia desenvolvida por John Thompson nos anos 90, presente em sua obra *The Media and Modernity*. A obra trata do desenvolvimento dos meios de comunicação e indica três tipos básicos de interação humana. Thompson toma Goffman como um autor basilar em seu pensamento, mas, não efetua apenas uma releitura de seu trabalho. Ele desenvolve e atualiza ideias centrais goffmanianas para os novos cenários comunicacionais. Recentemente, em 2018, no artigo *A Interação Mediada na Era Digital*, Thompson realizou uma releitura de sua própria obra, adaptando-a ao contexto digital e acrescentando um quarto tipo de interação, a interação mediada on-line, típica do mundo digital. Manuel Castells e Pierre Levy são autores mobilizados para o debate mais específico sobre internet e virtualização, sobretudo, nas obras *A Sociedade em Rede* e *O Que é o Virtual*.

Na introdução de *Ritual de Interação*, Goffman afirma que “o estudo da interação face a face em ambientes naturais ainda não tem um nome adequado” (2011, p.9). Ao analisar as micro interações dos encontros cotidianos, o teórico tece uma análise sofisticada das engrenagens mais recônditas da ação social, que, muitas vezes, passam despercebidas. A ação social na interação em copresença dos encontros cotidianos passa a ser observada por meio de uma lente de aumento de modo que o caráter vulgar dos encontros ordinários, apresenta-se como espaços-tempo situacionais que guardam segredos e chaves para desvendar os arranjos de grandes eventos sociais e a própria compreensão das ferramentas utilizadas pelos agentes para interagirem.

Apesar da riqueza de detalhes descritivos e do foco nos indivíduos, o estudo

da interação em micro contextos não possui uma perspectiva psicologizante. O próprio Goffman afirma que “uma psicologia está necessariamente envolvida, mas ela é despojada e comprimida para se acomodar ao estudo sociológico das conversações [...]” (2011, p.11). O interesse de Goffman é compreender, dentre outros aspectos, que modelo de ator social está por trás do homem que age e que padrões sociais guiam o comportamento. Os mapas para o entendimento dos grandes eventos do mundo social estão presentes nesses pequenos blocos, que são as interações mais simples e banais entre as pessoas.

Goffman (2011) procura identificar padrões naturais de comportamento nas ocasiões em que as pessoas se encontram na presença imediata de outras a ponto de referir-se à sua sociologia como uma "sociologia das ocasiões" (Goffman, 2011, p10). Em tal perspectiva, o mundo social é um mundo de encontros. Estes são, portanto, os espaços de análise mais importantes para a compreensão dos processos sociais, incluindo as relações que implicam na constituição do Eu (Goffman, 1985).

Goffman define muitos elementos integrantes dos encontros, no entanto dois deles são ferramentas essenciais para o desenrolar da interação: a linha e a fachada (Goffman, 2011; 1985). A linha implica um padrão de atos verbais e não verbais, como olhadelas, gestos e posicionamentos. Toda pessoa, por vontade própria ou não, sempre assumirá determinada linha em seu contato com outros. A fachada diz respeito ao valor social positivo que alguém reivindica para si mesmo através da linha que assumiu. Enquanto a linha é um conceito ligado ao comportamento, aos atos concretos que determinada pessoa realiza durante o encontro, a fachada é um conceito valorativo, um atributo.

Além disso, os participantes do encontro estão a todo momento avaliando seu próprio comportamento e o comportamento dos demais. Esse julgamento é realizado através da linha. Isso a torna um instrumento útil para o desenrolar da interação, visto que a pessoa poderá, caso julgue necessário, mudar de linha, proteger sua fachada, retirar-se do encontro, ou seja, tomar as atitudes que achar cabíveis no momento. Quanto à fachada, apesar de o termo parecer fazer referência a algo superficial, não há nada de superficial nele. Goffman afirma que a fachada “é uma imagem do Eu delineada em termos de atributos sociais aprovados” (2011, p.14) e que a pessoa

acaba por ligar seus sentimentos à noção que faz da própria fachada. A fachada, portanto, implica nas reações que o outro terá sobre mim e como ele próprio guiará suas ações de modo a manter a coerência da situação. Evidentemente, a ideia de reciprocidade está implícita nesse contexto.

A respeito do praticante da ação, em sua análise da realidade, Goffman empreende várias formas de concepção do agente social bem como diferentes tipos de metáforas analíticas para o contexto que o envolve. O agente poderá se apresentar como parte (numa visão mais individualizada) de um encontro ou, numa acepção coletiva, como membro de um grupo. Utilizando a metáfora da atuação e da dramaticidade, o agente poderá também apresentar-se como um ator.

Em *Erving Goffman and the Modern Sociology*, Manning (2007), ao analisar métodos de Goffman, ressalta a importância da metáfora do jogador em seus trabalhos. O agente pode ser analisado tal qual um jogador empreendendo uma competição numa trama interessante de um jogo social. A metáfora do jogador concebe o agente a partir de uma perspectiva de extrema atividade, colocando-o como agente competidor, exercendo sua prerrogativa de ação social com o máximo de energia empregada, da forma mais estratégica possível.

Nessa perspectiva, a ação está relacionada a chances. Goffman (2011, pp. 142-149) utiliza o exemplo de dois garotos que encontram uma moeda e fazem uma aposta, brincadeira ou jogo, (“*gamble, play and game*”), respectivamente. A moeda funciona como uma máquina de decisões e o ato de arremessá-la para cima evoca um conjunto conhecido de resultados possíveis. Na prática, os resultados podem ser zero ou um. A moeda poderia ser substituída por diversos outros objetos, frequentemente, utilizados em jogos, como uma roleta, um baralho ou um dado. O jogador pode perder ou ganhar o jogo. Perder refere-se a perder a aposta. Ganhar refere-se a ganhar um prêmio. Antes de iniciar o jogo, os jogadores avaliam as chances de ganhá-lo, ou seja, de obterem um desfecho favorável. É o que se chama de valor esperado do jogo (Goffman, 2011). Esse jogo, para Goffman, possui caráter sagrado, conforme lemos:

Por isso é importante ver que o eu é, em parte, uma coisa cerimonial, um objeto sagrado que precisa ser tratado com o cuidado ritual apropriado e que por sua vez precisa ser apresentado aos outros sob uma luz apropriada. Enquanto um meio através do qual este eu é estabelecido, o indivíduo age com porte apropriado enquanto está em contato com os outros e é tratado pelos outros com deferência. Tão importante quanto o que foi dito acima é compreender que **se o indivíduo quiser jogar esse tipo de jogo sagrado**, então o campo precisa ser adequado a isso.’ (Goffman, 2011, pp. 90, 91)

Interagir com os outros é, antes de tudo, expor e manipular um objeto sagrado, a saber, o próprio eu. Para tanto, a interação requer cerimônia e cuidado ritual. Assim como os eventos da vida cotidiana, o jogo social possui uma face dúbia. Ao mesmo tempo em que representa uma oportunidade em relação à chance de ganhar o prêmio, constitui também um risco em relação à chance de perder a aposta.

A situação do jogo de cara ou coroa resolve uma problemática no sentido de determinar algo que, até certo ponto, era indeterminado. Antes de ser arremessada, não se sabe se a moeda cairá com a parte da cara ou da coroa voltada para cima. No entanto, após o arremesso, o resultado é, totalmente, determinado.

Uma situação social pode ser definida (em primeira instância) como qualquer ambiente de possibilidades de monitoração mútua que dure pelo tempo em que dois ou mais indivíduos se encontrem na **presença física imediata** uns dos outros, e se estende por todo o território em que tal monitoração mútua é possível. (2011, p.159)

As situações sociais, assim como os jogos, são, na concepção de Goffman (2011), ambientes de possibilidades. Os atores sociais, à maneira de jogadores que buscam um desfecho favorável, estão todo o tempo monitorando a si mesmos e aos outros. Eles estão acompanhando, seja de maneira consciente ou não, as estratégias que podem ser utilizadas dentro de determinada ordem cerimonial. Neste sentido, Collins aproxima Goffman e Durkheim ao dizer que a ênfase de Goffman no ritual de interação se assemelha à ênfase de Durkheim no ritual religioso e que ambos descrevem mecanismos pelos quais os “sentimentos morais são produzidos e moldados em formas sociais específicas” (Collins, 1998, p.44 *apud* Kim, 2003, p55).

As interações sociais desenvolvidas em micro contextos são, portanto, a base

estrutural do mundo social<sup>8</sup>. Ainda para Goffman (2011), os elementos da interação face a face, numa extensão limitada do tempo e do espaço, carregam a exigência implícita de que os eventos devem ser completados depois de iniciados. A copresença é a situação que rege os encontros sociais, visto que tudo se desenrola na copresença e por causa da copresença.

Partindo desses elementos da teoria goffmaniana, pode-se perguntar que mudanças ocorrem na realidade social quando um grande volume de encontros sociais se desenrola num contexto diferente das interações de copresença, ou seja, quando acontecem a partir de relações distanciadas e mediadas. Esse é o cenário cada vez mais comum do tipo de relações interpessoais, tecnologicamente, mediadas do mundo contemporâneo.

A sociedade moderna e democrática, que alcançou determinado nível de desenvolvimento socioeconômico, passou, e ainda passa, por mudanças nas formas de expressão dos indivíduos no que diz respeito ao aumento da expressividade bem como da gama de escolhas que cada um pode fazer sobre todas as dimensões da vida, incluindo as diversas maneiras de interagirem com as pessoas que os cercam. Essa margem mais ampla de liberdade altera as formas de capital social presente nessas relações, pois amplia a quantidade de recursos disponíveis bem como as capacidades cognitivas e comunicativas dos indivíduos. As formas tradicionais de análise da ação social, baseadas em interações humanas em contextos de copresença, precisam ser também ampliadas para darem conta das novas formas de interações mediadas, num volume cada vez maior, e decorrentes do rápido progresso tecnológico e da alta velocidade na disseminação de informações.

Sem dúvida, são muitas as características estruturais das formas modernas de relações sociais. No entanto, há uma situação central para entender as alterações nas formas tradicionais (e naturais) de interação que diz respeito ao desenvolvimento dos

---

<sup>8</sup> Coleman (1988) explica de forma crítica que alguns trabalhos se mantiveram presos às relações microsociais, abandonando o que, para ele, seria a principal virtude da teoria econômica, qual seja, sua capacidade de efetuar a transição micro-macro das relações, partindo-se do plano dos indivíduos para o plano sistêmico. Ele tem a pretensão de unir os dois planos ao utilizar seu conceito de capital social, articulando a racionalidade do ator, típica da análise econômica, a contextos sociológicos.

meios de comunicação na modernidade. Esse fenômeno permitiu que a interação fosse separada do local físico, de modo que os indivíduos pudessem interagir uns com os outros, mesmo sem o compartilhamento de um plano espaço-temporal comum. Tal contexto constituiu um novo marco nas relações sociais.

Essas reflexões remetem à discussão presente nessa tese sobre as práticas religiosas pentecostais e suas expressões virtualizadas. Ressalte-se que a religiosidade é afetada pelo desenvolvimento das formas de comunicação e de interação na modernidade. Este trabalho faz a leitura de que, apesar das presentes mudanças dizerem respeito a todas as religiões, o pentecostalismo é, especialmente, afetado devido à sua conhecida compatibilidade com as formas modernas de racionalização, incluindo a racionalidade econômica típica do regime de produção capitalista. Dessa forma, igrejas pentecostais e neopentecostais têm tomado a frente em apropriarem-se, de maneiras estratégicas, das novas tecnologias, aplicando-as, diretamente, em suas práticas religiosas, criando novas formas de vivenciar o sagrado.

Os usos religiosos desses novos contextos só podem ser realizados porque está em curso um movimento ascendente de digitalização e virtualização da presença humana. O desenvolvimento dos meios de comunicação, ainda em curso, produziu novas formas de presença. Igrejas têm tentado se apropriar dessas diversas novas maneiras de estar com o outro para o fortalecimento da comunidade religiosa.

Mas, até chegar a formas modernas de interação social, como a virtualização da presença por meios computacionais e suas aplicações nas igrejas, foi necessário um longo percurso de interações e modificações recíprocas entre os meios de comunicação e as possibilidades de ação social.

Essa reflexão remete ao aprofundamento sobre a importância dos meios de comunicação e seus efeitos nas práticas religiosas. O pensamento de John B. Thompson fornece uma chave de leitura interessante para o aprofundamento da questão.

#### 4.1 Os meios de comunicação na abordagem de John Thompson.

Thompson (1995) dedicou-se, exaustivamente, ao estudo do desenvolvimento dos meios de comunicação, ao longo do tempo, e de como novos contextos comunicacionais influenciaram novas formas de interação, para além das interações tradicionais presenciais.

Conforme afirma o autor, na maior parte do tempo de existência da humanidade, as interações foram do tipo face a face, conforme descrito anteriormente por meio da teoria de Goffman (2011). A transmissão das mensagens era realizada de forma oral e situacional. Portanto, era necessário compartilhar o mesmo espaço físico com o emissor.

Por conta disso, também durante muito tempo, a restrição geográfica foi determinante para o alcance das mensagens. Após o advento da escrita e, muitos séculos mais tarde, da criação da imprensa, a circulação do código escrito, sobretudo, em suportes de papel, elevou a velocidade de circulação e o alcance das mensagens a patamares inimagináveis até então. O movimento de mudança em larga escala nos meios de comunicação e de interação entre os indivíduos, alterou os padrões de sociabilidade, provocando novas formas de relações entre a interação humana no espaço e no tempo.

Thompson (1995) concebeu que o uso massivo dos meios de comunicação trouxe à tona dois novos tipos de interação, que ele chamou de interação mediada (*mediated interaction*) e quase-interação mediada (*mediated quasi-interaction*). São exemplos de interação mediada, cartas e conversas telefônicas. Esse tipo de interação envolve o uso de um meio técnico (papel, fios elétricos, ondas eletromagnéticas e afins), que permite que informações sejam transmitidas para pessoas distantes no espaço e no tempo. Por estarem localizados em contextos diferentes, os participantes da interação mediada não compartilham o mesmo sistema de referência espaço-temporal e não podem presumir que outros os entenderão. Por isso, informações precisam ser adicionadas nas trocas, como alguém que escreve o local e a data numa carta ou se identifica no início de uma conversa telefônica.

Além disso, outras formas de intervenção são necessárias durante a interação de modo a diminuir a quantidade de ruídos entre emissor e receptor, visto que são muitas as interferências que podem atrapalhar esse tipo de comunicação. Mas, por que a incidência de ruídos é maior? Porque o deslocamento da presença causa estreitamento da gama de pistas simbólicas que estão disponíveis para os participantes. A comunicação por meio de cartas, por exemplo, privaria os participantes de uma série de pistas associadas à copresença física, a exemplo de gestos, expressões faciais e entonação, mesmo que outras pistas simbólicas (vinculadas à escrita) sejam acentuadas.

A quase-interação mediada é aquela estabelecida pelos meios de comunicação de massa, como livros, jornais, rádio e televisão. Nela, também há uma distensão das informações no espaço-tempo e um estreitamento das pistas simbólicas em comparação com a interação face a face. Porém, Thompson (1995) aponta características importantes que a diferenciam da interação mediada descrita no parágrafo anterior. Em relação às formas simbólicas, estas são produzidas para um potencial indefinido de destinatários. Enquanto a interação face a face e a mediada são dialógicas, a quase-interação mediada é de caráter monológico, no sentido de que o fluxo de comunicação é, predominantemente, unilateral, não possuindo o grau de reciprocidade e especificidade interpessoal das outras formas de interação.

Devido a essas duas características marcantes, fluxo unidirecional e indeterminação quanto ao número de receptores e sua capacidade de resposta, Thompson (1995) considera esse tipo de situação social como uma “quase” interação. Por assim dizer, falta-lhe algo para tornar-se uma interação plena. Esta falta reside no caráter da reciprocidade.

Na interação dos meios de comunicação de massa, a mensagem percorre longos caminhos. Seu alcance em caráter geográfico e em relação à grande quantidade de receptores que atinge é imenso. No entanto, o caráter central da reciprocidade, que marca as interações sociais, fica comprometido e incerto. É difícil precisar quando uma determinada assistência de um programa televisivo, por exemplo, está, de fato, interagindo com o apresentador ou apenas comportando-se de maneira passiva. Em outras palavras, a disseminação em larga escala do tipo de

quase-interação mediada, ao mesmo tempo em que revolucionou o alcance da mensagem, restringiu e tornou incerto o grau da interação envolvida. Sobre a distinção dos tipos de interação, assinala Thompson:

A further qualification should be added at this stage: in distinguishing three types of interaction, I do not want to suggest that these are the only possible types, or that this typology will suffice for all possible scenarios. I do not wish to preclude the possibility that new forms of interaction might be created by, for example, the development of new communication technologies which allow for a greater degree of input from recipients [...] social life in the modern world is increasingly made up of forms of interaction which are not face-to-face in character. With the rise of mediated interaction and quasi-interaction, the 'interaction mix' of social life has changed. Individuals are increasingly likely to acquire information and symbolic content from sources other than the persons with whom they interact directly in their day-to-day lives. (Thompson, 1995, p.86)

Vê-se que não há limites rígidos entre os tipos de interações. Ao contrário, os tipos misturam-se nas situações concretas da vida cotidiana. Uma família que assiste junta a uma novela na TV, por exemplo, está imersa num tipo de quase-interação mediada em relação à TV. Ao mesmo tempo, a interação televisiva funciona como meio facilitador e impulsionador do encontro face a face, pois torna-se uma ocasião de reunião para os familiares. Neste caso, os dois tipos de interações se desenrolam simultaneamente.

Esse tipo de interação, a quase-interação mediada, é própria da expansão dos meios de comunicação de massa. Nela há alterações na relação entre as regiões frontais e posteriores dos cenários. A estrutura interativa, nestes casos, é fragmentada de uma forma que a distingue do tipo de interação mediada que ocorre em um telefonema. As formas simbólicas são produzidas num contexto (estrutura interativa de produção) e recebidas em uma multiplicidade de outros contextos (estruturas interativas de recepção). Cada um desses contextos é caracterizado por suas próprias demarcações regionais. Uma vez que o fluxo de comunicação é, predominantemente, unilateral, a região frontal da estrutura de produção está, normalmente, disponível para os destinatários e, portanto, é uma região frontal em relação às estruturas de recepção. Mas, o reverso não é válido, isto é, as regiões na esfera de recepção não coincidem, diretamente, com a estrutura de produção, e, portanto, não são, estritamente falando, regiões frontais e regiões posteriores em relação a esta estrutura (Thompson, 1985).

O consumo massificado de produtos televisivos proporcionou forte disseminação da quase-interação mediada. Nesse contexto, a produção e a recepção de conteúdos televisivos envolvem um fluxo, predominantemente, unilateral de mensagens dos produtores aos destinatários. As mensagens que são trocadas na quase-interação televisiva são produzidas por um conjunto de participantes e transmitidas a um número indefinido de destinatários, que possuem poucas oportunidades de contribuir para o curso do conteúdo. Embora existam algumas vias de intervenção abertas, na prática, são pouco utilizadas pelos indivíduos, como nos casos em que um telespectador liga para um programa de TV para participar de um jogo ou dar sua opinião a respeito do que está sendo transmitido. Para a grande maioria dos destinatários, a única forma de intervir na quase interação é decidir se devem iniciá-la por ligar a TV ou encerrá-la, seja ignorando o conteúdo transmitido, mudando de canal ou desligando o aparelho.

Com o passar do tempo, os programas de TV elaboraram muitas estratégias para interagir com o público, primeiro com o uso do telefone e, posteriormente, com o uso da *internet*. Mesmo assim, a quase-interação televisiva continuou a gerar uma assimetria estrutural entre produtores e receptores. O monitoramento reflexivo das respostas dos outros é uma característica tanto habilitadora quanto restritiva para os participantes, uma fonte de criatividade e liberdade interacional, bem como uma fonte de incerteza, inação e problemas (Thompson, 1985).

Apesar de algumas restrições quando comparado às interações presenciais, para Thompson, uma das principais conquistas técnicas da invenção da televisão foi sua capacidade de difundir uma gama de pistas simbólicas de tipo auditivo e visual.

Whereas most other technical media restrict the range of symbolic cues to a single type of symbolic form (such as the spoken or the written word), television has a symbolic richness which endows the television experience with some of the features of face-to-face interaction: the communicators can be seen as well as heard, they move through time and space in much the same way as participants in everyday social interaction, and so on. (Thompson, 1995, p.90)

Há características que aproximavam a experiência interativa televisiva das interações presenciais. A possibilidade de ouvir e ver os comunicadores se

locomovendo, mesmo que à distância e por meio de imagens restritas a um aparelho em forma de caixa, fornecia uma riqueza de elementos simbólicos muito grande. Não era incomum, principalmente, nas primeiras décadas de surgimento da TV, que pessoas confundissem essas interações como interações “reais”, no sentido físico das interações presenciais. Isso se deve ao caráter de realismo desse tipo de interação.

A TV, além de ter sido a principal responsável pelo grande *boom* comunicacional no século XX, foi também precursora da popularização dos computadores e do processo de virtualização interacional.

Apesar de sua abordagem não tratar, diretamente, sobre a virtualização da sociedade, ao tratar de maneira pormenorizada das mediações na interação social, Thompson faz emergir ferramentas teóricas importantes para o entendimento dos atuais processos de virtualização. Seu ponto, basicamente, consiste em observar que as interações naturais, presenciais, estudadas a fundo por Goffman, estão diminuindo cada vez mais com o progresso tecnológico e midiático. E, não apenas isso. O arcabouço tecnológico e comunicacional está permitindo o surgimento de novos contextos regidos por outras formas de interação social, cada qual munida com suas próprias engrenagens de funcionamento. Faz-se necessário, portanto, tentar compreender e descrever estas novas formas pelas quais os homens estão interagindo.

Além da percepção dessa necessidade premente, Thompson contribuiu para posteriores reflexões situando a quase-interação mediada como o tipo de interação predominante nos cenários contemporâneos de massificação dos meios de comunicação. A tendência é que as relações sociais, num volume cada vez maior, tornem-se mais indiretas e dependentes das diferentes formas de mediação tecnológica. Embora o ponto da substituição de um tipo de interação por outro seja importante e deva ser debatido, se faz necessário dar atenção às formas de convívio desses diversos tipos relacionais e como um interfere no outro.

#### **4.2 Usos da internet e virtualização numa sociedade digital.**

Para aprofundar as reflexões sobre as formas contemporâneas de

comunicação, serão recuperadas formulações de Manuel Castells (1999; 2001) a respeito do surgimento e importância e uma “sociedade em rede”.

Assim como Thompson (1985), Castells também refletiu sobre a importância da televisão sobre a dinâmica da comunicação humana no século XX. O autor pontua que a intensa difusão da televisão nas três décadas que sucederam a Segunda Guerra Mundial criou uma galáxia de comunicação (Castells, 2001). Os outros meios de comunicação já existentes não desapareceram, mas, tiveram que adaptar seus conteúdos ao meio televisivo. Por exemplo, o rádio passou a adaptar modalidades e temas ao ritmo de vida das pessoas. Filmes foram adaptados, bem como jornais e revistas aprofundaram-se em conteúdos enfocando a audiência televisiva. Até os livros passaram por mudanças, muitos deles abrigando textos que serviriam de roteiros adaptados para a TV. Outros faziam referência direta a personagens ou a temas por ela popularizados.

Para Castells (2001), a lógica da preferência residia nas condições de vida das pessoas em meados do século XX. Isso significava, na prática, chegar em casa após uma rotina exaustiva de longas horas ininterruptas de trabalho árduo e sem alternativas para o envolvimento pessoal ou cultural. Essa seria a explicação mais plausível para a adesão em massa à “síndrome do mínimo esforço” que era, associada à comunicação mediada pela TV. As pessoas optavam por se esforçar o mínimo possível permanecendo na condição de telespectadores, por estarem, demasiadamente, fatigadas. Esse “benefício” ou espécie de recompensa propiciado pela TV foi responsável por sua rapidez e penetrabilidade como principal meio de comunicação (Castells, 2001, p.416).

Castells afirma que o mundo de sonhos visuais oferecidos pela televisão devolve ao nosso consciente o poder de selecionar, recombina e interpretar as imagens e os sons gerados em práticas coletivas ou preferências individuais. Na década de 1990, presenciou-se o desenvolvimento das tecnologias de televisão a cabo por meio da fibra ótica, da digitalização e da difusão direta via satélite. Houve uma explosão de programações de TV a cabo nos EUA e via satélite na Europa, Ásia e América Latina. Com a expansão drástica da transmissão, as autoridades tiveram que se mobilizar para regulamentar a televisão e as comunicações em geral (Diário

de Pernambuco, 2020).

A mídia, como representação do tecido simbólico de nossa vida, afetaria o consciente e o comportamento como a experiência real influenciaria os sonhos, fornecendo a matéria-prima para o funcionamento de nosso cérebro à maneira de um “sistema de *feedbacks* entre espelhos deformadores”, no qual, a mídia é a expressão de nossa cultura, e, em contrapartida, nossa cultura funciona principalmente por intermédio dos materiais propiciados pela mídia (1999, p.422). Apesar dessa grande influência, no entanto, Castells (1999) defende a ideia de que a audiência não é um objeto passivo, mas, sim, sujeito interativo nessas teias complexas de comunicação. Foi, justamente, esse caráter ativo dos até então, receptores ou telespectadores, que teria aberto o caminho para a diferenciação e transformação da mídia em fins do século XX que, de comunicação de massa, passou à segmentação, adequação ao público e individualização, a partir do momento em que a tecnologia, empresas e instituições permitiram essas iniciativas.

Os casos que envolvem os tipos de interação mediada e quase mediada ganham uma complexidade maior porque a interação estende-se pelo espaço e, em algumas ocasiões, pelo tempo, criando um emaranhado de contextos em que os participantes podem se encontrar, contextos esses com características estruturais e institucionais diferentes.

Segundo Castells (2001), o advento do alfabeto pelos gregos em 700 a.C. possibilitou uma cadeia de transformações importantíssimas na forma da interação humana, formando a base para o desenvolvimento da Filosofia Ocidental e da Ciência. A separação entre o que é falado e quem fala originou uma mudança qualitativa na comunicação humana por proporcionar uma infraestrutura mental capaz de dar conta da comunicação cumulativa. No entanto, embora tenha representado um grande ganho, a cultura alfabética significou uma separação entre a comunicação escrita e o sistema audiovisual de símbolos e percepções, importantes para a expressão da mente humana. Dessa forma, o mundo de sons e imagens teria sido relegado aos bastidores das artes.

Cerca de 2700 anos depois, no século XX, presenciou-se outra grande

transformação tecnológica. Desta feita, a novidade foi a integração de vários modos de comunicação numa única grande rede interativa, a internet. Nas palavras de Castells (1999, p. 414), esse fenômeno envolveu “a formação de um hipertexto e uma metalinguagem que, pela primeira vez na história, integra no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual”. É como se, enfim, o espírito humano pudesse se expressar em todas as suas dimensões. Textos, imagens e sons combinados num novo sistema eletrônico de comunicação, integrando todos os meios de comunicação em uma rede global de acesso aberto, preço acessível e interação potencial está revolucionando a comunicação humana.

Vivemos em um ambiente de mídia, e a maior parte de nossos estímulos simbólicos vem dos meios de comunicação. Partindo do pressuposto de que a cultura é mediada e determinada pela comunicação, Castells observa que nossos sistemas de crenças e códigos, historicamente, produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico formando o que ele chama de “cultura da virtualidade real” (Castells, 1999, p.415).

A *Internet* é a espinha dorsal da comunicação global mediada por computadores. É a Rede que liga a maior parte das redes. Seus diversos processos evolutivos levaram-na a ser o meio de comunicação interativo universal via computador da Era da Informação. Parte considerável das comunicações são espontâneas e diversificadas. Os interesses comerciais e governamentais convergem para o incentivo à expansão dos usos das redes.

Outro estudioso interessado nas formas de interação humana mediadas pelas novas tecnologias da comunicação, Pierre Lévy (1999), chama esse imenso ambiente de rede de ciberespaço. O ciberespaço é um novo meio de comunicação que surge a partir da interconexão mundial de computadores. O termo abrange pelo menos três dimensões. Refere-se à infraestrutura material que permite a comunicação digital, o universo de informação que ele abriga e os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Dessa forma, o ciberespaço apresenta uma dimensão tripartida com suas faces material, humana e informacional (Lévy, 1999).

A cibercultura, produto desse tipo de espaço, indica o “conjunto de técnicas

(materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores” (Lévy, 1999, p.17) que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço. O desenvolvimento das cibertecnologias obedece a objetivos heterogêneos. Os Estados buscam-no para aumentar seu poderio e supremacia militar. As grandes empresas de eletrônica e software competem pela economia mundial. Por outro lado, desenvolvedores e usuários tentam aumentar sua autonomia como indivíduos e expandir suas faculdades cognitivas. Cientistas, artistas, ativistas procuram aumentar a colaboração entre as pessoas. Apesar desses interesses, por vezes, mostrarem-se conflitantes, eles mais têm contribuído com a expansão da Rede que o contrário.

A multimídia, surgida nos anos 90, possui duas principais características: a capacidade de integração de vários sistemas de comunicação e seu potencial interativo. Esse sistema de mídias conectadas a computadores passou, rapidamente, a atingir todos os domínios da vida. Para Castells (1999), os novos meios de comunicação eletrônica não divergem das culturas tradicionais, e sim, absorvem-nas, inclusive, em suas relações desiguais de poder. Sobre as relações assimétricas de origem econômica entre os usuários e os produtores do grande mercado multimídia, pontua Castells:

Em tais condições, só grupos poderosíssimos, resultantes de alianças entre empresas de comunicação de massa, operadoras de comunicações, provedores de serviços de Internet e empresas de computadores, estarão em posição de dominar os recursos econômicos e políticos necessários para a difusão da multimídia. Assim, haverá um sistema multinacional, porém, com toda probabilidade, será decisivamente moldado pelos interesses comerciais de poucos conglomerados ao redor do mundo. Levanta-se, então, a questão da capacidade desses conglomerados de identificar de maneira precisa o que a população realmente quer de cada sistema de comunicação de massa. [...] A questão não é se um sistema multimídia será desenvolvido (ele será), mas quando, como e sob quais condições nos diferentes países, porque o significado cultural do sistema será profundamente modificado pelas características do momento e pela forma da trajetória tecnológica. O controle empresarial dos primeiros estágios de desenvolvimento dos sistemas multimídia terá consequências duradouras sobre as características da nova cultura eletrônica. (CASTELLS, 1999, p.453).

O domínio da multimídia está, diretamente, vinculado à posse de outros dois poderes: o poder político e o poder econômico. O acúmulo de poder nas mãos de grupos específicos é uma das grandes questões que envolvem a expansão das novas formas de comunicação.

Do ponto de vista dos usuários, para Castells (1999), a comunicação de vários tipos de mensagens no mesmo sistema induz a uma integração de todas as mensagens em um padrão cognitivo comum. Um processo semelhante já estava em curso com a televisão dada a mistura de conteúdos cada vez maior e mais homogênea que era direcionada às massas. Porém, o progresso dos meios de comunicação elevou tal contexto a outro patamar.

Nesse contexto, os conteúdos não mais possuem formatos específicos. Eles mudam, constantemente, a forma como são expressos. A escolha das várias mensagens no mesmo modo de comunicação, com facilidade de mudança de uma para a outra, reduziria a distância mental entre as várias fontes de envolvimento cognitivo e sensorial. O grande ponto em questão é que enquanto as mensagens são misturadas no processo de comunicação simbólica, elas embaralham seus códigos nesse processo criando um contexto semântico multifacetado composto de uma mistura aleatória de vários sentidos (Castells, 1999).

A principal característica da multimídia seria a capacidade de captar, trazer e comportar para o seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade. Essa potencialidade representaria, não apenas, o fim da separação entre mídia audiovisual e mídia impressa, mas também, entre cultura popular e cultura erudita, entre entretenimento e educação. As oposições tornaram-se mais mitigadas e as expressões intercambiáveis. O universo digital teria a capacidade de conectar, num supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas e futuras. Esse novo universo simbólico digital é o que faz da virtualidade nossa realidade.

Em relação à virtualidade, na visão do autor, culturas consistem em processos de comunicação e não há separação entre realidade e representação simbólica. A humanidade existe imersa num ambiente simbólico e atua por meio dele. Sob essa ótica, a virtualidade sempre existiu. Nesse processo formador, sempre escapa à definição semântica algum sentido. Esses escapes, frutos do caráter polissêmico dos discursos, abrem um leque de possibilidades interpretativas que dão origem às mais diversas formas de cultura. Todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos. E independente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes é atribuído. De certo modo, toda realidade

seria, então, percebida de maneira virtual.

Desta feita, o incremento do novo sistema de comunicação não é a indução à realidade virtual, mas, sua construção. Mas, como um sistema de comunicação gera virtualidade real? Castells raciocina:

É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência. Todas as mensagens de todos os tipos são incluídas no meio porque este fica tão abrangente, tão diversificado, tão maleável, que absorve no mesmo texto de multimídia toda a experiência humana, passado, presente e futuro, como naquele ponto único do Universo que Jorge Luís Borges chamou de "Aleph". (1999, pp. 459, 460).

A característica definidora desse sistema de comunicação em rede digitalizada é a integração de múltiplos modos de comunicação e a inclusão de todas as expressões culturais<sup>9</sup>. Todas os tipos de mensagens passam a funcionar em modo binário do tipo presença/ausência no sistema. Mas, apenas a presença nesse sistema integrado garante a comunicabilidade e a socialização da mensagem. As demais mensagens estariam reduzidas ao plano da imaginação individual e às subculturas resultantes de interações tradicionais face a face. Esta última forma estaria cada vez mais marginalizada ao ponto de a comunicação mediada por computadores assumir o estatuto de comunicação legítima.

Castells (1999; 2001) acredita que os emissores tradicionais (aqueles que estão fora do sistema) são, consideravelmente, enfraquecidos em seu poder simbólico, poder que era transmitido por hábitos sociais, historicamente, codificados, como religião, moralidade, autoridade, valores tradicionais e ideologia política. Esses emissores e suas mensagens não desaparecem por completo. Apenas são enfraquecidos por estarem à parte do sistema. No entanto, caso recodifiquem sua mensagem para compatibilizá-la ao novo sistema, têm seu poder multiplicado pela materialização eletrônica e rápida propagação dos hábitos transmitidos.

---

<sup>9</sup> Para ler mais a respeito da virtualidade real, ver Castells (1999), capítulo 5, "A Cultura da Virtualidade Real: a integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas".

Por isso, Castells (1999) acredita que redes de pregadores e redes fundamentalistas interativas exercem mais influência e obtêm mais sucesso na propagação da doutrina do que a transmissão via carisma da autoridade religiosa tradicional. No entanto, o fato de mensagens espirituais, supostamente divinas, circularem no mesmo sistema em que circula a pornografia e outras espécies de conteúdos considerados profanos faz com que a mensagem religiosa, apesar de abrangente, perca, por assim dizer, seu caráter supra-humano. O consumo religioso digital, em larga escala, passa, portanto, por um processo particular de secularização virtual. Os milagres estão online e combinados com mundos díspares e de imagens autoconstruídas dos mais diversos tipos. Castells acredita que isso leva, não totalmente, mas, em parte, a um desencantamento em relação ao religioso.

No contexto atual contexto da sociedade em rede e de uma cultura de consumo massivo de produtor digitais, Thompson (2018) atualizou sua teoria da mídia, da década de 1990, para dar lugar a mais um tipo interação, a interação mediada online. Esse tipo diz respeito a novas formas de ação e interação criadas pela comunicação mediada por computador que ocorre em ambientes on-line. Esse novo tipo de interação é dialógico, envolve uma multiplicidade de produtores e destinatários simultâneos e envolve um estreitamento no leque de pistas simbólicas disponíveis (2018).

Os sites de redes sociais (SRS) são o cenário perfeito para esse tipo de interação mediada: no Facebook, no Twitter, no YouTube e em outras plataformas de mídia social, os indivíduos criam ou mantêm relações sociais com outras pessoas distantes, algumas das quais conhecem em contextos de interação face a face, mas, muitas delas apenas por intermédio do site de mídia social. [...] Em outras palavras, o Facebook e os outros SRS facilitam uma **forma distinta de interação social on-line**, criando uma rede em constante expansão de relacionamentos sociais caracterizada por graus variados de familiaridade, fragilidade e pela troca de conteúdo simbólico em múltiplos formatos e modalidades – mensagens, comentários, fotos, vídeos, feeds de notícias etc. – que é disponibilizado para outras pessoas com diversos graus de abertura e limite. (Thompson, 2018, p.21)

Quando as interações sociais passam por um processo de mediação on-line, elas transmutam-se de forma ambiental, mudando sua espacialidade, ou seja, passam por uma segunda mediação, tornando-se, por assim dizer, hipermediadas.

Esse trabalho parte do pressuposto de que o processo no qual se desenvolvem as novas interações sociais nomeadas por Thompson (2018) conduzem, igualmente, a processos de virtualização dessas relações. Porém, a depender do contexto, virtualização pode assumir várias nuances. Do ponto de vista filosófico, é fundamental a discussão clássica traçada por Pierre Lèvy a respeito do tema.

Para Lèvy (1996), a virtualização diz respeito a um processo generalizante e plural, atingindo várias esferas, como a virtualização dos corpos, da economia, da inteligência, das formas de estar junto e de nossa própria constituição. A tendência é que se escute falar cada vez mais de comunidades virtuais, empresas virtuais e até de democracia virtual. A palavra virtual tem origem latina, *virtualis*, que vem de *virtus*, designando força, potência. Para a filosofia Escolástica, virtual é o que existe em força, em potência e não em ato, como uma árvore que possui existência virtual na semente. A virtualização envolve um processo de transformação de um modo de ser num outro.

Segundo Lévy (1996), costuma-se atribuir ao real aquilo que é tangível, material, da ordem do ter. O virtual, por sua vez, refere-se à ausência de existência, à ordem do terás. No entanto, para o filósofo, tal oposição entre real e virtual é improcedente. O virtual estaria oposto ao atual, e não ao real. A virtualidade e a atualidade seriam etapas ou modos de ser diferentes. O virtual possuiria a tendência a atualizar-se. Do ponto de vista filosófico, Lévy considera o virtual como um complexo problemático que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto, uma entidade. Por isso, seu processo de resolução implicaria na atualização. Usando o exemplo da semente, seu problema é fazer brotar uma árvore, é tornar-se árvore. Essa é sua resolução que se dará em sua atualização. Ao mesmo tempo em que a entidade carrega, contém e produz suas virtualidades, o virtual constitui a própria entidade, sendo parte essencial de sua determinação.

A virtualização é o movimento inverso da atualização. Na virtualização, o atual tende a efetuar a passagem inversa de retorno ao virtual. Do ponto da entidade, significa uma elevação à potência. Esse movimento não constitui, para Lèvy (1996), uma desrealização, que seria a passagem de uma realidade ao conjunto de possíveis, mas, um deslocamento do centro ontológico do objeto. A consistência do objeto ou entidade desloca-se de sua atualidade ou solução para o campo problemático que lhe

constitui. Virtualizar significa, portanto, descobrir uma questão geral à qual o objeto se relaciona e mutá-lo em direção a essa interrogação.

Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção. Apesar de “não-presente”, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem lugar de referência estável: em toda parte onde se encontrem seus membros móveis... ou em parte alguma. A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas, fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia. (Lévy, 1996, p.8)

A virtualização, seja do indivíduo ou de uma coletividade, gera desterritorialização como uma de suas principais consequências. As pessoas não se tornam irreais, num sentido fantasmagórico. Eles se tornam não-presentes, no sentido clássico que atribuímos à presença física (Goffman, 2011), com toda a gama de trocas e pistas simbólicas que uma interação desse tipo envolve. A virtualização não acarreta um desligamento total com o espaço-tempo, mas sim, novas relações entre essas dimensões.

Nesse contexto, a sincronização substitui a unidade de lugar e a interconexão substitui a unidade de tempo. Em outras palavras, a relação com o espaço-tempo é alterada, mas, não superada. Pode haver unidade de tempo sem unidade de lugar ou a ação transcorrer de maneira descontínua. As relações tornam-se, profundamente, fluidas e com alta capacidade de reconfiguração. Multiplicam-se as possibilidades de espaços e as possibilidades do habitar.

Este trabalho considera que vivenciamos, na contemporaneidade, processos avançados de digitalização e virtualização das relações sociais, acrescentando aos atuais cenários interativos múltiplas formas inovadoras de estar com o outro. Todos os campos da vida social, inclusive o religioso, são afetados por essa tendência.

De acordo com a leitura filosófica e com a discussão que Levy (1996) tece sobre virtualização, o virtual não se opõe ao real. Este trabalho não discorda dessa afirmação, no entanto, considera o estatuto de realidade do virtual como relativo e subjetivo, variando de acordo com o grau de imersão de cada experiência individual

com os múltiplos contextos de virtualização. Algumas pessoas que passaram por certas experiências imersivas podem atribuir-lhes um caráter quase fantasioso quando comparadas à realidade dos encontros físicos presenciais. Outras pessoas podem considerar tais experiências tão profundas a ponto de não as distinguir de suas experiências reais cotidianas. Experiências virtualizadas, extremamente, imersivas, poderiam induzir a consciência à ordem de uma segunda existência, assim como os corpos virtuais, comumente, chamados de avatares, pertenceriam a uma segunda ordem de corpos.

Este trabalho considera o virtual oposto ao material, embora, dependa de objetos materiais para a sua constituição. A virtualização depende e gera efeitos materiais, porém, o virtual possui, por si mesmo, uma condição de intangibilidade. Tal condição faz com que, algumas vezes, seja percebido como irreal e fictício.

O virtual pode assumir diversos sentidos a depender do contexto da discussão. Geralmente, está ligado a ideias que evocam sensações, sentimentos e mesmo produtos mentais. O conceito de fé, tão caro às religiões pode, ser lido como uma virtualidade, visto tratar-se de algo do plano imaterial. Concepções de alma e outras do universo espiritual também podem ter leituras no campo da virtualidade. A religião, cujos objetos já seriam, em sua natureza, virtualizados, como a noção de Deus, ao se digitalizarem e virtualizarem, passam, por assim dizer, por um segundo processo de abstração.

Todas as condições mencionadas que consideram o virtual em sua acepção mais abstrata, aproximando-o dos planos filosóficos, espirituais e ontológicos também estão envolvidas na pesquisa. No entanto, faz-se necessário pontuar que o virtual a que o trabalho faz alusão, na maior parte do tempo, diz respeito, a *condições interativas criadas, construídas e operacionalizadas com o emprego de ferramentas tecnológicas computacionais*. O virtual, nesta perspectiva, possui ligação instrumental e prática com o digital, à medida que necessita de computadores para a sua existência. Práticas virtualizadas são interações humanas, que podem ser deslocadas no tempo e no espaço, criadas com o emprego de tecnologia computacional, e que buscam imitar ou reproduzir com fidedignidade os cenários físicos nos quais as interações naturais e físicas se desenrolam.

Práticas de interação virtual têm, quase sempre, o objetivo de projetar corpos virtuais no espaço com o maior grau de realismo possível, de modo que, o caráter remoto das interações torne-se quase imperceptível. Técnicas de imersão podem ser empregadas junto aos ambientes virtuais para facilitar a criação desse ambiente realista.

A invenção de espaços de interação humana, não físicos e ultra realistas, cria novas formas de presença. As transmutações de objetos empíricos em objetos imateriais encontram seu máximo desenvolvimento com a atual cultura digital. Foi o universo digital que permitiu a codificação binária dos objetos e sua projeção existencial por meio das telas, gerando diversos efeitos, tanto virtuais quanto físicos.

A IBM (*International Business Machines Corporation*), em seu site, define virtualização como

[...] uma tecnologia que permite a criação de ambientes virtuais a partir de uma única máquina física, possibilitando o uso mais eficiente de recursos ao distribuí-los por ambientes de computação. **A virtualização cria uma camada de abstração sobre o hardware de computador**, dividindo os componentes de um único sistema [...] em várias máquinas virtuais (VMs). Cada VM executa seu próprio sistema operacional (SO) e se comporta como um computador físico separado, apesar de compartilhar o mesmo hardware subjacente. (SUSNJARA; SMALLEY, s.d.)

Obviamente, a definição da gigante da tecnologia possui caráter tecnológico e vinculado ao ambiente computacional. Mesmo assim, sua definição contribui para a compreensão da virtualização em áreas diversas do conhecimento, haja vista o compartilhamento de princípios básicos que estão no cerne dos processos de virtualização. A criação de “camadas de abstração”, certamente, é um desses princípios bem como a réplica de objetos. Mais adiante, a questão da virtualização voltará a ser tratada neste trabalho quando da menção de exemplos práticos da aplicação, ou da tentativa de aplicação, de processos de virtualização às práticas religiosas.

Por hora, cabe destacar que a virtualização das interações está ligada à Revolução Digital das últimas décadas e à oferta de uma ambição do mundo globalizado e hiperconectado: a possibilidade de relações sociais remotas mais

imersivas e realistas, misturando e, até confundindo, os planos físicos e não-físicos de existência.

Outro ponto a ser destacado é que o mercado da virtualização é, altamente, lucrativo e, trazendo para a realidade das igrejas pentecostais de maior potencial econômico, observam-se interesses recíprocos entre estas e grandes empresas fornecedoras de serviços especializados. Ainda, segundo o site da IBM, a previsão para o mercado (mundial) de software de virtualização era de que crescesse de US\$ 85,83 bilhões em 2024 para US\$ 100,19 bilhões em 2025, a uma taxa composta de crescimento anual de 16,7%. Além disso, o mercado da virtualização, de acordo com site, está ligado a outras tendências emergentes, que incluem a integração da Internet das coisas (IoT), inteligência artificial (IA) e aprendizado de máquina (ML) (SUSNJARA; SMALLEY, s.d.).

Dessa forma, a pesquisa buscou perceber como igrejas evangélicas pentecostais tem tentado virtualizar suas práticas religiosas nos últimos anos e também, do ponto de vista dos crentes, como os religiosos lidam com formas de sociabilidade religiosas atravessadas pelo digital. Um exemplo disso, é o uso das redes sociais digitais como recurso para as práticas religiosas. O período da pandemia da covid-19, mostrou-se, nesse contexto, como um acelerador do processo de virtualização do religioso que já estava em curso. Isso ocorreu porque, devido ao isolamento, a interação religiosa remota se fez necessária como nunca antes.

Os capítulos seguintes descrevem as experiências do campo de pesquisa que, por sua vez, foram divididos em campo físico e campo digital, incluindo neste último as experiências, propriamente, virtuais da pesquisa.

## 5 CONSIDERAÇÕES SOBRE A PESQUISA NO CAMPO FÍSICO DAS IGREJAS.

A visitação de algumas igrejas, na cidade de Fortaleza, permitiu a realização de entrevistas presenciais com pessoas evangélicas e outras realizadas pela aplicação de questionários eletrônicos. Além disso, houve o acompanhamento e a observação de rituais religiosos nos locais de culto. As conversações informais foram direcionadas para os temas da pesquisa. Ao todo, foram realizadas 40 entrevistas semiestruturadas.

De grande valor foram as inserções no ambiente das igrejas e as conversações informais com os religiosos, visto que nem todos sentiam-se à vontade para participar, diretamente, de entrevistas. Foram contatados evangélicos das igrejas Deus É Amor, Adventista de Sétimo Dia, Assembleia de Deus, Igreja de Jesus Cristo, Igreja Universal do Reino de Deus e CC Videira. Também houve interações com evangélicos que haviam pertencido a alguma igreja e praticavam alguns rituais religiosos, porém, naquele momento, não estavam frequentando nenhum templo. Os contatos deram-se com membros comuns das igrejas e também com pastores ou outras pessoas que, de alguma forma, trabalhavam na parte organizacional da igreja. As inserções ocorreram, sobretudo, no ano de 2023, no final do período pandêmico. No geral, a população encontrava-se ainda bastante afetada pelas consequências desse período.

Vinte e quatro entrevistas foram realizadas por meio de questionário on-line, com o uso da ferramenta Google Formulários. A ferramenta possibilitou o alcance de pessoas que residiam em outros bairros da cidade e faziam parte de outras denominações religiosas, que não aquelas visitadas, diretamente, por ocasião do campo empírico. A maior parte dos entrevistados residia em Fortaleza. Apenas quatro deles eram da cidade vizinha, Caucaia, que faz parte da região metropolitana de Fortaleza. A exceção foi um informante, que disse ser da cidade de Blumenau, SC. Dentre os bairros, tivemos, Itambé I, Granja Portugal, São Cristóvão, Papicu, Barra do Ceará, Bom Jardim e Pici. Quanto ao gênero, foram 11 homens e 13 mulheres. O intervalo de idade foi dos 20 anos aos 51 anos. A maior parte possuía nível superior, totalizando dezesseis pessoas.

As entrevistas procuravam concentrar-se em alguns pontos chave a respeito

da percepção das pessoas em relação à pandemia e de que maneiras sua prática religiosa foi afetada por esse contexto. Outro eixo de perguntas dizia respeito às estratégias utilizadas para a superação desse problema. Neste respeito, surgiam narrativas dando conta da adaptação das práticas religiosas por meio de ferramentas digitais. Uma das perguntas indagava se a pessoa fez parte de alguma igreja virtual ou participou de atividades virtuais durante a pandemia, como *lives* nas redes sociais, celebrações ao vivo pelo *YouTube*, acesso a um ambiente virtual da igreja via aplicativo etc. Quando a entrevista era direcionada a alguém em cargo de liderança, utilizava-se um roteiro adaptado, que procurava conhecer um pouco mais sobre como a igreja estava estruturada e quais as modificações sofridas nessa estrutura devido à pandemia. Indagava-se sobre modificações que a Igreja implementou para enfrentar o isolamento, restrições dos encontros presenciais e que atividades virtuais fizeram parte das estratégias de enfrentamento. Uma das perguntas indagava de que forma o virtual e o religioso poderiam combinar-se para trazer benefícios aos fiéis e o que a igreja esperava para o futuro em termos de inovação.

No campo físico, também visitei a CC Videira, um exemplo de uma “igreja de parede preta”. Essas são igrejas pentecostais cujas paredes, internas e externas, são de cor preta, além de possuírem uma forma de culto próximo a um espetáculo ou show. Na ocasião, pude observar os elementos estruturais e ambientais que tornam esse tipo de igreja bastante diferente das demais. Não só elementos estéticos, como as paredes pintadas na cor preta, chamaram minha atenção, mas, também os discursos dos pastores e a forma de abordagem calorosa e direcionada que um grupo de adeptos realiza na entrada do templo. A igreja de parede preta se destaca quanto ao estilo inovador do templo e quanto à implementação de práticas religiosas perpassadas pelo digital.

Em maior ou menor grau, as igrejas visitadas tentaram adaptar seus rituais religiosos para que eles não cessassem durante o período da pandemia da covid-19. Nessas circunstâncias, a pandemia funcionou como um impulsionador de adaptações que vinham sendo testadas e implementadas em diversas igrejas evangélicas nos últimos anos.

## 5.1 A pandemia da covid-19 no Brasil e no mundo.

Este trabalho de pesquisa ocorreu no curso de um fenômeno que marcou a história recente da humanidade e, portanto, não poderia deixar de transpassar a própria investigação. Trata-se do que ficou conhecido como Pandemia da COVID-19. O fenômeno condicionou a humanidade a um estado de confinamento, espalhando através da curvatura de todo o planeta uma aura de morte, de perda e de dor. Foram quase 7 milhões de óbitos confirmados no mundo. No Brasil, mais de 700 mil vidas foram ceifadas até o final de 2023. O luto pelas vítimas da covid ficará inscrito na história como uma memória amarga.

As alterações na vida social ocasionadas pelo período pandêmico incidiram, diretamente, sobre as relações sociais e suas mediações, ao alterar, completamente, o fluxo dos encontros. As relações tradicionais, face-a-face, foram suspensas por períodos, relativamente, longos e exigiu-se, como nunca antes, que as relações humanas passassem a ser mediadas pelo digital, forçando muitas igrejas a adaptarem suas práticas religiosas a este cenário caótico.

O coronavírus foi detectado, pela primeira vez, na China, na cidade de Wuhan, província de Hubei<sup>10</sup>. A Organização Mundial de Saúde recebeu o alerta em 31 de dezembro de 2019 sobre os vários casos de pneumonia que estavam ocorrendo na cidade chinesa. Os coronavírus já eram conhecidos por causarem síndromes respiratórias menos graves, como resfriados comuns. Desta vez, porém, tratava-se de uma nova cepa do vírus, o SARS-CoV-2. Apenas um mês após o alerta, em janeiro de 2020, a OMS declarou Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) devido ao surto do novo coronavírus.

Segundo a Organização Pan-Americana de Saúde (OPAS), esse tipo de emergência é considerado um “evento extraordinário que pode constituir um risco de saúde pública para outros países devido à disseminação internacional de doenças; e potencialmente requer uma resposta internacional coordenada e imediata”.

---

<sup>10</sup> (Doença, s.d.)

Realmente, o mundo estava prestes a assistir a um dos eventos mais extraordinários de nossa história recente, cujos desdobramentos ainda estão sendo estudados e, certamente, serão lembrados, posteriormente, como um marco do início do século XXI. Em 11 de março de 2020, a OMS classificou a disseminação e a multiplicação dos casos de SARS-CoV-2 como uma pandemia. Esse foi o marco inicial formal da pandemia da COVID-19. Seu fim deu-se após três longos anos quando, numa sexta-feira de 05 de maio de 2023, Tedros Adhanom Ghebreyesus, chefe da OMS, declarou o fim da COVID-19 como uma emergência de saúde pública<sup>11</sup>.

No entanto, conforme salientado no site da OPAS, Tedros lembrou que isso não significava que a COVID-19 havia deixado de existir ou que não representava mais uma ameaça. Mas, apenas que o momento representava uma transição entre o modo de emergência global e o manejo da COVID-19 junto a outras doenças infecciosas. Até o mês de abril daquele ano, os números registrados pela devastação do coronavírus em todo o mundo eram sinistros: 765.222.932 casos, quase sete milhões (6.921.614) de mortes e um gasto total de mais de 13,3 bilhões de doses de vacinas administradas.

Segundo o relatório da OMS, World Health Statistics 2023<sup>12</sup>, do total de mortes relatadas atribuídas à COVID-19, até 11 de março de 2023, 43% foram notificadas na região das Américas, tornando-a a região mais atingida pela pandemia. A Europa e o Sudeste Asiático foram responsáveis por 32% e 12% das mortes, respectivamente. O Pacífico Ocidental, Mediterrâneo Oriental e África responderam, juntos, por 14% do volume global total. Os esforços das pesquisas foram direcionados para fornecer um retrato do impacto da pandemia sobre as taxas de mortalidade humana. No entanto, os impactos vão muito além disso. O relatório também chama atenção para o caso dos resultados não fatais entre os infectados pelo vírus. O “long COVID” diz respeito aos sintomas de médio e longo prazos relatados por cerca de 10% a 20% das pessoas que conseguiram se recuperar do vírus. Os sintomas incluem disfunção cognitiva e fadiga e podem afetar, significativamente, a vida e a produtividade diária das pessoas.

---

<sup>11</sup> (Chefe, 2023)

<sup>12</sup> (World Health Statistics 2023).

Mais pesquisas devem ser feitas nos próximos anos para verificar o impacto dos resultados não fatais da pandemia no que diz respeito ao aparecimento desses sintomas posteriores. Quanto aos efeitos da pandemia no Brasil, até o mês de setembro de 2023, foram confirmados 37.783.855 casos de infecções de COVID-19, com um total acumulado de 705.172 óbitos.

Devido à dimensão e às profundas consequências desse fenômeno para o mundo todo, os rituais religiosos não poderiam deixar de ser afetados em sua habitualidade, atingindo até mesmo questionamentos sobre transformações na sua essência e em suas raízes. As práticas religiosas realizadas durante a pandemia da covid-19 fazem parte de um conjunto de fenômenos que têm exigido das Ciências Humanas uma intensificação das análises sobre a relação entre rituais, presencialidade e práticas digitais (CORTÊS, 2021). As limitações impostas nesse período causaram transformações nos modos de se experienciar a religião. Tais transformações ocorreram no sentido de adaptar os rituais religiosos, que incluem desde as atividades cotidianas de celebrações dos cultos, até reuniões para organizar as atividades e discutir assuntos de caráter administrativo na condução da igreja.

De acordo com Barreira (2022), a pandemia gerou efeitos temporais e espaciais nas formas de sociabilidade cotidiana.

[...] pode ser vista como expressão de um sintoma social, evidenciando o confronto dos excessos, **a desaceleração das trocas sociais face a face** e sua substituição por outras formas de comunicação, a exemplo das redes sociais. Outra perspectiva de espaço público advém da **presença marcante das redes sociais**, que passam a constituir espécies de dobraduras que acolhem novos atores e induzem a proliferação de acontecimentos por meio de notícias e indução de opiniões. (Barreira, 2022)

De fato, ao mesmo tempo em que houve uma “desaceleração” das relações sociais face a face, houve uma efervescência de relações sociais do tipo mediadas, que se desenrolaram nas redes sociais. Dessa forma, o público melhor adaptado aos usos das redes sociais, certamente, obteve mais vantagens no enfrentamento do problema do isolamento. No entanto, a transferência dessas interações de um espaço físico e natural para um espaço digital pode trazer várias implicações.

Várias dimensões foram afetadas pela urgência em forjar interações sociais nos meios digitais. Analisando docentes no Ceará e no Brasil durante a pandemia,

Gonçalves constatou que, embora o Ceará tenha apresentado resultados positivos durante o período, a adaptação das aulas remotas foi feita, em grande parte, à base do improviso visto que não houve nas décadas recentes investimento generalizado em tecnologia na prática docente (GONÇALVES, 2023; 2025).

No campo religioso, a obrigatoriedade de um período de isolamento, relativamente, prolongado criou a problemática de garantir a continuidade do fluxo das práticas religiosas. Estas, conforme já mencionado, erguem-se sobre práticas tradicionais, com foco na presencialidade. Como, então, dar continuidade às práticas e rituais religiosos sem poder contar com o elemento central da presença? A resolução do problema veio com as tentativas, de acordo com o poder econômico de cada igreja, de garantir as interações religiosas em ambientes digitais e virtuais.

## **5.2 Religiosos da cidade de Fortaleza.**

Dentre outras questões, as conversas abordaram a relação das pessoas com a religião e, especialmente, como elas e a organização de suas igrejas conseguiram superar os desafios do isolamento por meio dos usos das redes sociais digitais e da aplicação de estratégias correlatas envolvendo a comunicação e a virtualização de práticas religiosas. Apesar do recorte temporal da pandemia e pós-pandemia, as conversas também procuraram explorar características pessoais e biográficas dos informantes, a exemplo da idade, se os familiares faziam parte de sua igreja, há quanto tempo pertenciam a uma denominação religiosa, se integravam algum grupo especial dentro da estrutura organizacional da igreja etc.

De início, alguns informantes aceitaram conceder uma entrevista formal. Outros até mesmo permitiram que esta fosse gravada. No entanto, alguns não aceitaram serem entrevistados. Houve ainda os que aceitaram a proposta, porém, limitaram, ao máximo, suas falas. Percebi que estes últimos não lidavam bem com a formalidade de uma entrevista, mesmo que eu usasse todos os meios para que ela soasse o mais natural possível. Isso era perceptível através de um incômodo visível em que o informante mantinha uma linguagem corporal mais estática, limitando seus movimentos e suas falas. Nesses casos, as respostas eram também mínimas. Mesmo assim, considero que as pessoas que apresentavam essas reações não o faziam apenas por uma suposta má vontade em conceder as entrevistas. Tratava-se de

pessoas, aparentemente, mais tímidas e introspectivas. Em certos casos, alguns informantes demonstraram receio em revelar informações específicas sobre a forma como foram afetados pela pandemia.

No entanto, mesmo nesses casos, de um modo geral, o entrevistado tinha uma relação positiva com as perguntas do roteiro de entrevistas. Exceção parece ter sido o caso de um rapaz que, visivelmente, tentava passar uma impressão de que a pandemia não o afetou em nada. Obviamente, o informante é, totalmente, livre para narrar sua realidade da forma como bem queira. No entanto, alguns elementos fazem crer que havia um esforço por parte daquele informante direcionado a esconder as possíveis afetações da pandemia em sua vida. São exemplos desses elementos: respostas, propositalmente, curtas com um aparente receio de “falar demais” e revelar algo indevido, respostas parecidas para todas as perguntas e mudança no volume e na entonação da voz para dar ênfase ao “não” ao negar qualquer efeito da pandemia. Isso foi complementado com a frequência com que o informante utilizava em seu discurso a palavra fé, demonstrando a centralidade que esse termo ocupava para o sentido que ele queria imprimir, qual seja, o de que a pandemia em nada o tinha afetado ou abalado devido à sua inquebrantável fé. Em menor grau, a atitude desse informante se repetiu nas falas de outros religiosos.

A pandemia, por vezes, aparecia como uma espécie de prova de fogo em que o fiel tinha a oportunidade de mostrar sua força e, podemos dizer, seu capital religioso. Demonstrar ter sido afetado pela pandemia, aparentemente, era fator que diminuía esse capital na percepção do entrevistado. Do contrário, expressar uma certa indiferença a essa “provação de fé”, servia para legitimar esse crente como detentor de uma potência religiosa tão inabalável que nem mesmo um problema de magnitude mundial poderia quebrantá-lo ou marcá-lo profundamente.

Alguns afirmaram que a catástrofe pandêmica surpreendeu o mundo, mas, não a eles, pois estes sabiam que a devastação que ceifou milhares de vidas foi apenas um dos sinais do fim dos tempos e, que muitos outros sinais ainda estão por vir.

A pandemia da covid-19, nessa conotação profética dada por alguns religiosos, teria servido para refinar a fé dos verdadeiros crentes. É importante compreender a

função da negativa dessas pessoas a respeito dos efeitos da pandemia em suas vidas e seus significados no contexto mais complexo da relação entre as percepções da pandemia e a imagem pessoal do crente bem como da leitura ressignificada da estrutura do campo religioso afetado pela pandemia. Podemos visualizar, nesse tipo de discurso, as imagens de um “eu” religioso provado, fiel, revigorado, forte e de um campo religioso também fiel às suas interpretações e expectativas no sentido de afirmar que as profecias estão se cumprindo e de que o campo está em pleno funcionamento.

O evento pandêmico e todas as suas consequências influenciou as religiões em nível individual, ressignificando a percepção do fiel de si mesmo frente à sua relação com o divino e com outros fiéis, mas, seus efeitos não estão restritos a esse nível. Numa visão coletiva, assiste-se à reestruturação do campo religioso num momento histórico em que reina o individualismo e a segregação religiosa. Ao observar o que seria o cumprimento de profecias e, simultaneamente, provações para o refinamento da fé, o adepto passa a sentir o campo religioso mais presente, mais substancial, como parte real de sua vida. A necessidade de unir forças, coletivamente, para o enfrentamento das consequências relacionadas a essa tragédia, mesmo que de forma digital, fortalece o sentido do campo religioso. Revela-se, mais claramente, a importância do coletivo para esses religiosos que, muitas vezes, estiveram afastados do “rebanho”.

As possibilidades comunicativas que as mídias digitais proporcionaram exercem função direta no papel de ressignificação coletiva do sagrado, embora, com alteração do tipo de presença, que antes era física e, agora, passa a ser digital ou virtualizada. As tentativas de demonstrar um espírito de superação através da negação dos efeitos pandêmicos ocupa função importante para a análise das imagens de ressignificação do campo religioso para o fiel. Esse posicionamento seguido, estrategicamente, por alguns informantes desloca os efeitos da pandemia, interpretados como indesejados, para “as zonas de trás” (Thompson, 1995), para os bastidores, a fim de preservar intactas suas fachadas. Porém, esse não foi o único tipo de posicionamento adotado pelos informantes.

Parte dos entrevistados não se poupou em demonstrar suas “fraquezas” e

fragilidades, mencionando os sentimentos de perda, dor e sofrimento causados pela pandemia. Algumas vezes, até mesmo se sentiam à vontade para mencionar níveis de sofrimento psíquico mais graves a despeito de sentimentos de isolamento e depressão. Todavia, faz-se necessário pontuar que o sentimento de revolta não apareceu nas falas. Mesmo aqueles que expressavam sentimentos mais negativos em relação aos efeitos da pandemia, endossavam a visão de que foi algo “permitido por Deus e deve ter tido um propósito”. Alguns o apontaram esse período como sendo de reflexão e renovação da fé. Esse pensamento, certamente, faz toda a diferença na vida dessas pessoas, pois, ocupa um plano privilegiado na produção de sentido e, por sua vez, atua como instrumento motor para ações que promovem a superação. Tal sentimento e crença foram fundamentais para que o cristão, mesmo sentindo-se deprimido e quebrantado, procurasse se fazer presente num grupo de *WhatsApp*, por exemplo, para receber orações, acompanhar a leitura das escrituras ou acompanhar a live de um culto.

A significativa capacidade ou função que a religião exerce como produtora de sentidos tem a ver com a sua relação com as coisas consideradas sagradas. Para Berger (1985, p.43), “a arte e a religião são produtores endêmicos de campos de significação”. De acordo com Berger (1985):

A religião é o empreendimento humano pelo qual se estabelece um cosmos sagrado. Ou por outra, a religião é a cosmificação feita de maneira sagrada. Por sagrado entende-se aqui uma qualidade de poder misterioso e temeroso, distinto do homem e, todavia, relacionado com ele, que se acredita residir em certos objetos da experiência. (p.38) [...] a parte historicamente decisiva da religião no processo da legitimação é explicável em termos da capacidade única da religião de "situar" os fenômenos humanos em um quadro cósmico de referência. (p.48)

A cosmificação sagrada é uma ação própria da religião e refere-se ao ato de tornar objetos e fenômenos (naturais e, atualmente, cada vez mais, os fenômenos sociais) em coisas sagradas. O ato implica numa mudança de estatuto das coisas, que passam de terrenas a sagradas. Obviamente, para o indivíduo ou grupo que sacraliza, não há o entendimento de que seu ato, que é instrumental e processual, transforma uma coisa noutra, pois, para estes, o caráter sagrado não apenas reside, como é implícito ao objeto sagrado. Mas, o que é o sagrado? O sagrado é, antes de tudo, um poder, uma forma de poder, por isso tem a capacidade de exercer autoridade

e criar normatividade. Segundo Berger, ainda o sagrado envolve o mistério e o temor. Está relacionando aos homens, mas, não se confunde com eles, por ser distinto do homem.

A pandemia, enquanto evento significativo em vários níveis, foi ressignificada e reinterpretada, pelos religiosos, em sua relação com o sagrado. Ao ser incorporada ao campo religioso, passa de uma interpretação, puramente terrena, portanto, descritiva, estatística, historicista, literária, estatal, sanitária, para uma experiência significativa na dimensão do sagrado, evocando vários papéis como sua função no cumprimento profético e purificação religiosa. Acima de tudo, o evento passa a ser não um acontecimento histórico aleatório, mas, um instrumento divino, divinamente guiado e, por isso mesmo, legítimo, funcional e significativo. Nesse aspecto, a religião imprime uma espécie de círculo mágico a tudo o que é absorvido pelo campo religioso.

Sobre aqueles que não queriam ou não se sentiam à vontade para interagir por meio de entrevistas, ao perceber esse comportamento por parte do entrevistado, eu encerrava as perguntas, desligava o gravador de áudio do celular e dava continuidade a uma conversa amistosa, descomprometida e tranquila, porém, perseguindo os pontos da mesma temática. Os resultados foram positivos em todos os casos. Os informantes logo saíam do módulo de tensão e, mais calmos, reiniciavam suas falas em tom de desabafo sobre o quão difícil havia sido para eles o período de isolamento e de que forma haviam lidado com essa dificuldade. As *lives* dos cultos eram, constantemente, mencionadas e apareceram quase sempre como uma providência divina para a superação do problema de manter a adoração durante o isolamento.

Alguns campos parecem mais fechados em relação às suas fontes, no entanto, ao conversar com pessoas evangélicas e, sobretudo, ao visitar seus locais de culto, é possível ver informações por toda a parte. A comunicação humana é muito expressiva. As pessoas, normalmente, se mostram abertas, falantes, fervorosas em seus gestos, em seu andar, em seus sentimentos, em suas atitudes, em todas as expressões de sua fé. Muito enérgicas em suas formas de se comunicar, muitas vezes, mesmo sem conceder uma entrevista formal, essas pessoas acabam por informar muito mais por intermédio de suas falas, de suas atitudes, de suas liturgias.

O fiel, por vezes, encontra-se em pleno estado de transbordamento. A performance religiosa constitui um verdadeiro espetáculo, que fala de muitas maneiras. Por isso, além das conversações, as observações foram um instrumento muito importante para o trabalho de campo. Muitas vezes, era preciso não o falar ou o perguntar, mas, o calar-se para ver e ouvir o que estava sendo exposto de forma espontânea e sem esforço. Em alguns momentos, tive a impressão de que ao tentar insistir em algo, em “querer saber”, em indagar, eu acabava atrapalhando o que já estava sendo dito de outra forma.

Mesmo assim, fiz também entrevistas formais do tipo semiestruturadas. Estas foram realizadas de duas formas: algumas pessoalmente, geralmente, em igrejas, e outras, através de um formulário construído através da ferramenta Google Formulários. O formulário continha um texto-apresentação inicial que informava sobre a pesquisa e fornecia meu endereço de e-mail para possíveis contatos. Coloquei como obrigatório o fornecimento de um contato pelo informante, que poderia ser e-mail, *WhatsApp* ou telefone. Dessa forma, seria possível checar posteriormente a autenticidade das informações, se necessário. As questões investigadas contavam com perguntas fechadas e abertas, dando o máximo de espaço possível para que o entrevistado pudesse se expressar. No final, ainda havia um espaço para comentários, sugestões, depoimentos, etc. Também havia uma ferramenta para envio de arquivo, caso a pessoa quisesse disponibilizar algum material que julgasse interessante ou pertinente. Por fim, um agradecimento e o reconhecimento de que a contribuição do entrevistado era muito importante para a pesquisa. O formulário foi criado de maneira a parecer o mais próximo possível de uma entrevista pessoal física, ao mesmo tempo, dando ao respondente o comodismo da distância.

As entrevistas físicas contavam com roteiro semelhante ao dos formulários, porém, na prática, acabavam por ganhar rumos e matizes diferentes daqueles pensados no roteiro. Tentei encontrar um ponto de equilíbrio entre o engessamento improdutivo e o redemoinho confuso de informações, também improdutivo. Vez por outra, quando eu fazia a leitura de que o entrevistado estava se distanciando muito dos pontos altos da pesquisa, a saber, das questões relacionadas à virtualização, religião e pandemia, eu tentava mover de volta o tópico da entrevista ou da conversa para o centro de interesse, mas, tentava não desperdiçar, totalmente, aqueles novos

conteúdos ou novas perspectivas que estavam sendo apresentadas. Para tanto, às vezes, eu combinava de realizar uma outra entrevista sobre aquele outro tema numa próxima oportunidade ou, simplesmente, deixava o informante expressar o que ele queria sem interrompê-lo e, alguns minutos depois, retomava o tópico do roteiro. Acredito que seria muito autoritário prender o entrevistado na cela dos interesses do núcleo duro da pesquisa. A realidade é mais abrangente e complexa e não cabe no roteiro, em si, mas, acima de tudo, é dada pelos informantes, que são os personagens centrais da pesquisa.

Um exemplo prático ocorreu numa das entrevistas em que o entrevistado passou a adentrar em assuntos de política eleitoral. Afirmou, inclusive que, caso eu tivesse tempo, ele poderia permanecer horas e horas conversando a respeito desse tópico porque era um dos principais assuntos a lhe ocupar as reflexões nos últimos tempos. Embora, aparentemente, a temática política ou eleitoral não estivesse presente no roteiro de maneira direta, considerei interessante, e mesmo útil, escutar o que o entrevistado tinha a dizer sobre a isso. De fato, a pesquisa poderia tocar em pontos convergentes sobre o cenário político e partidário do período pandêmico, sem quaisquer impedimentos.

Barreira (2017) reflete sobre instrumentos de pesquisa, comumente, utilizados. Estes dizem respeito àquelas fontes e instrumentos consagrados como aceitáveis e, portanto, usuais para a expressão das informações do campo. Em contraste, há um imenso leque de fontes de pesquisa que se abre diante de nós e, muitas vezes, temos dificuldade para enxergá-las devido ao nosso olhar “treinado” e direcionado para os instrumentos tradicionais. “O sentido era o de pensar em possibilidades de investigação a serem exploradas com materiais às vezes negligenciados, supondo a primazia mais convencional das entrevistas e das formas explícitas de obtenção de dados.”. A investigação sociológica da vida social pode se dar sob a forma de “um fazer artesanal” através de abordagens e da seleção de materiais que supõem “uma busca e um labor criativo” que nem sempre estão presentes nas formas convencionais de produção do conhecimento (Barreira, 2017, pp. 7, 8, 29).

Estas formas não convencionais representam “caminhos inusitados” para a pesquisa. Nesse caso, cartas, fotografias, desenhos, charges, cartões-postais, guias

turísticos, catálogos, roteiros de viagens, músicas e, até mesmo, slogans de campanha eleitoral podem tornar-se importantes materiais de pesquisa. Tais materiais podem assumir a condição de fontes de informações sobre a investigação de determinado objeto ou se constituírem no próprio objeto a ser pesquisado. Os usos desses materiais “inusitados” são exemplificados ao longo da obra *O Labor Criativo da Pesquisa* na qual Barreira demonstra como podem ser, ricamente, utilizados no cotidiano da pesquisa (Barreira, 2017), (Mills, 2009).

Pensando nessas “possibilidades negligenciadas” e na tentativa de perceber outros tipos de materiais, tentei dirigir meu olhar para outras possíveis fontes impensadas de informações, a exemplo, das fachadas das igrejas. Apesar de as entrevistas e as falas dos informantes terem ocupado o primeiro plano como fontes “legítimas” de informação, outros elementos mais sutis (talvez nem tão sutis assim) ajudaram a compor quadros que expressavam determinada condição ou completavam as informações captadas por outros meios.

Sobre a fachada de uma das igrejas visitadas, a igreja Deus É Amor, por exemplo, dois elementos chamaram atenção: a estampa do símbolo do arco-íris, pelo motivo de fazer lembrar o movimento LGBTQIA+, e a exibição do número da estação de rádio da igreja. Num vídeo, no YouTube<sup>13</sup>, o Pr. David Miranda Neto explica que o arco-íris utilizado na identidade visual da igreja refere-se ao arco-íris original narrado na bíblia no episódio envolvendo a arca de Noé. O arco-íris é, tradicionalmente, interpretado pelas religiões cristãs como o sinal fornecido por Deus à humanidade após o dilúvio, para lembrar sua promessa, seu pacto de não mais destruir a humanidade utilizando um dilúvio. Ainda, segundo o pastor, o arco-íris usado pela comunidade LGBT foi criado na década de 1970 do século XX para representar a diversidade que faz parte da causa política defendida pelo movimento. Em suas palavras, além das duas representações possuírem significados diferentes, o arco-íris usado pelo movimento LGBT significaria uma apropriação da simbologia original do arco-íris. Percebemos, então, como um simples elemento da fachada da igreja traz à tona uma riqueza de informações, com seus vieses e controvérsias. O segundo

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u4BB5uXhAj0>. Acesso em: 04 jan. 2026.

elemento da fachada, a estação de rádio, teve sua posição privilegiada justificada no decorrer das falas dos informantes e dos registros de partes da trajetória da igreja por expressar um dos componentes mais importantes da identidade da denominação Deus É Amor, o rádio. Dessa forma, a fachada do prédio da igreja funcionou como um espaço de expressão de elementos considerados privilegiados no sentido da importância que exercem como marco identitário da denominação religiosa.

A análise desses elementos e sua composição junto a outros fatores traduzem informações sobre aquele campo religioso. As fachadas, nesse caso, configuram-se como locais ou espaços visuais que reúnem, selecionam e expressam os elementos mais frontais da igreja. São também espaços narrativos, assim como as falas das pessoas.

### **5.3 O afastamento dos templos físicos.**

O templo concreto (local físico de adoração) pode ser percebido de maneira ordinária como sinônimo de igreja. Apesar de aproximarem-se, no entanto, os dois termos não coincidem na contemporaneidade. Uma pessoa pode deixar de frequentar determinado local de culto sem, contudo, separar-se da igreja. Obviamente, aqueles que estão sem se reunir acabam, na maioria das vezes, tendo seus vínculos com a igreja, gradualmente, enfraquecidos. Mesmo assim, estes podem ainda guardar viva sua conexão com a igreja, reconhecendo sua autoridade, mantendo o convívio com alguns membros, observando seus princípios organizacionais etc. O afastamento do templo e a manutenção do vínculo comunitário com a igreja pode ocorrer, especialmente, nos casos em que a pessoa se vê impossibilitada de alguma forma de frequentar o templo, seja por problemas em sua saúde física ou mental, como por períodos de depressão e desânimo.

Há outras situações, porém, em que o membro, mesmo tendo todas as possibilidades de frequentar os cultos, resolve deixar de comparecer à sua igreja por diversos motivos. Estes podem incluir não professar mais aquela fé ou discordar, fortemente, de questões institucionais ou mesmo por ter assistido a fatos marcantes, como escândalos sexuais ou corrupção.

A exemplo da situação de afastamento dos fiéis das igrejas, numa das

experiências de campo, tive uma conversa com um senhor de pouco mais de 60 anos cuja história de vida envolveu a ruptura quase total com a sua igreja. Eu havia entrevistado um amigo dele que se congregava numa igreja formal. Ele, por sua vez, embora não se congregasse, acabou concedendo algumas falas a respeito de suas experiências com a religião. Primeiramente, ele faz parte daqueles que se congregavam e deixaram de congregarem-se. Em seu depoimento, descreve sua trajetória religiosa como muito abnegada, sempre colocando Cristo acima de seus interesses pessoais. O informante passou por diversas denominações evangélicas ao longo da vida por presenciar, segundo ele, a hipocrisia na igreja, em diferentes circunstâncias. A cada vez que se decepcionava com uma igreja, migrava para outra. A situação que ele denominou de hipocrisia, ora estava relacionada, diretamente, à “conduta errada de membros da liderança da igreja”, ora a “distorções na interpretação dos ensinamentos bíblicos”, segundo seu ponto de vista. Relata ainda que estudou teologia por alguns anos a fim de se aprofundar nas coisas de Deus, chegando a viajar para Jerusalém. Após os eventos que o levaram a decepcionar-se com a igreja, ele decidiu por não mais frequentá-la. Isso passou a ser válido para toda e qualquer igreja. Há muitos anos, ele relata não “pôr os pés” em nenhuma igreja nem se deixar levar por “ensinamentos de homens”. No entanto, ao mesmo tempo em que parece condenar a prática dessas denominações, pratica rituais religiosos que são comuns a elas. Por exemplo, ele mantém, fielmente, até hoje, a prática da oração, da leitura bíblica e, até mesmo, da pregação. Ele afirma que continua lendo as escrituras de maneira disciplinada bem como falando com Deus em suas orações. Além disso, sempre que possível, conversa com as pessoas sobre o poder de Deus e sua importância nas diferentes vidas. Eu mesma tive a oportunidade de escutar uma dessas pregações direcionadas a mim. A pessoa em questão mencionou diversos textos bíblicos, unindo-os numa totalidade racional com fins de justificar o argumento de que “aceitar a Cristo em meu coração” bastaria para me conectar com Deus, não necessitando de uma igreja para intermediar essa relação. Falas que mencionam “coração”, “íntimo” e “alma” são, frequentemente, usadas para remeter a uma seara individual.

O tipo de pensamento centrado no indivíduo, que prescindem da instituição religiosa como indispensável para se alcançar a Deus, está cada vez mais presente no modo de vida de muitos que deixaram de se associar a seus locais de adoração.

#### **5.4 Entrevistando religiosos da Igreja Deus É Amor.**

Nos próximos parágrafos, abordarei tópicos de conversas realizadas através de entrevistas semiestruturadas, de conversações e de observações realizadas em Fortaleza. Dentre as pessoas com as quais interagi, encontram-se três pastores. Estes não eram pastores da setorial Fortaleza e, sim, de igrejas regionais, como as da cidade de Caucaia. No entanto, os pastores possuíam trânsito frequente na igreja sede (Deus É Amor). Todos eles contavam mais de 25 anos de pertencimento à denominação. Trago também recortes de entrevistas com jovens religiosos e pessoas de outras denominações que não ocupavam cargos de liderança. Os assuntos abordados nas entrevistas e em conversas informais são alocados no texto na medida em que se conectam com a linha de pensamento abordada nos parágrafos. Em algumas partes, faço narrativas de cunho descritivo sobre o espaço de adoração. Realizo a descrição de partes dos rituais religiosos que pude acompanhar ou de algumas vezes em que fui abordada no campo de pesquisa, agregando informações ao fenômeno maior em observação.

Estive, algumas vezes, na igreja central “Deus É Amor”, na cidade de Fortaleza. A IPDA, Igreja Pentecostal Deus É Amor, existe desde 1962. Ela foi fundada pelo missionário David Martins Miranda. À época da fundação, o ministério contava com apenas três membros: seu fundador, sua mãe Anália Miranda e sua irmã Araci Miranda. Em pouco mais de meio século de existência, a igreja experimentou significativa expansão. Atualmente, segundo informações de seu site oficial, a IPDA está presente em mais de 70 países, nos cinco continentes. Em 2023, houve o lançamento do Projeto Multiplicação, uma obra visando à expansão da igreja que consiste no envio de missionários com o intuito de “multiplicar almas, recrutar novos missionários e angariar recursos às missões”.

A IPDA foi escolhida por tratar-se de uma igreja que, embora se identifique enquanto pentecostal, pratica uma forma de adoração, aparentemente, mais tradicional em relação aos usos da tecnologia nos cultos e pregações. Mais à frente, eu iria visitar, de maneira física e virtual, igrejas pentecostais em que o uso do aparato tecnológico é mais intenso. O intuito, portanto, era ter contato com os dois tipos de situações e ambientes.

No entanto, embora menos intenso, a IPDA fez, sim, uso das redes sociais durante a pandemia. A igreja utilizou lives no Google Meet para a transmissão dos cultos. Também fez uso de grupos no *WhatsApp* para organizar transmissões e para outros tipos de comunicações com os fiéis. O site oficial da igreja, foi usado na divulgação de acesso ao aplicativo Deus É Amor, que poderia ser baixado, tanto no *Google Play* quanto na *App Store*. No site, havia um recurso chamado “Faça o Seu Pedido de Oração” no qual o usuário tinha a opção de clicar em “Quero Um Pedido”. Ao clicar, era possível preencher o nome completo, e-mail, a descrição do pedido e o motivo do pedido. Antes dos campos de preenchimento, havia uma mensagem bíblica de conforto baseada em Filipenses 4:6: "Não andem ansiosos por coisa alguma, mas em tudo, pela oração e súplicas, e com ação de graças, apresentem seus pedidos a Deus".

Numa das ocasiões, conversei com fiéis e entrevistei, em profundidade, dois pastores que se encontravam no templo, o pastor José e o pastor Marcondes. Embora, o assunto principal tenha girado em torno da pandemia e dos recursos que a igreja utilizou para a superação desse período, foi frequente a menção de temas da política partidária. Certamente, a esfera política representa um importante interesse para as lideranças religiosas, haja vista que exerce influência direta sobre todas as decisões que afetarão a igreja.

Os pastores pontuaram que, durante muitos anos, as igrejas demonizaram a política. Tudo relacionado à política era considerado “obra do maligno”. Além disso, achavam que a política não era para eles e não fazia diferença em suas vidas. Porém, segundo o Pr. José, tal posicionamento avesso, politicamente, trouxe prejuízos imensos. Ele justificou sua opinião de que os crentes devem participar, ativamente, da política citando uma passagem bíblica que informa que o crente “é cidadão do céu e da terra”. Para ele, os irmãos só entendem a parte de ser cidadão do céu, mas, deixam de lado a parte sobre ser cidadão da terra. Ser cidadão da terra quer dizer que estamos presos a certos deveres terrenos enquanto estivermos vivos. Segundo ele, no Brasil, grande quantidade de eleitores são evangélicos. Quem cria leis e quem estabelece os impostos são os políticos. O povo, por sua vez, é que os coloca “lá”, é quem “dá aval” a eles. Na opinião do pastor, atualmente, os evangélicos estão

acordando para o seu potencial. No entanto, há cerca de três décadas, quase todos os evangélicos se posicionavam como neutros politicamente. Muitos nem queriam ouvir falar sobre qualquer assunto que envolvesse política. O pastor defende que os crentes devem ser mais participativos na política, principalmente, na hora de votar. Segundo ele, os evangélicos devem se preocupar mais com quem escolhem para fazer leis para eles e suas famílias. É preciso ter cuidado com quem estão elegendo. Ainda, para o pastor, todos os líderes deveriam orientar seus liderados politicamente.

Sobre atividades remotas e virtuais, os pastores acreditam que a modalidade virtual pode agravar ainda mais o que eles enxergam como um problema para todas as lideranças de igrejas, atualmente, que é o aumento dos desigrejados. Similar às definições que foram vistas anteriormente, os pastores comentaram que o termo é popular nas igrejas há alguns anos e atribuem a ele um caráter muito negativo porque, segundo eles, “não tem como a sensação de ouvir a voz do seu pastor, de ser seu amigo”. Existem vários motivos que podem levar um fiel ao desigrejamento. Alguns entristeceram ou ficaram enraivecidos porque algo não os agradou. O Pr. Marcondes frisou que, muitas vezes, “a nossa vontade não é a vontade de Deus e muitos não entendem isso, de modo que, pode ocorrer de a pessoa não se agradar de algo, de ser confrontada quanto à sua conduta ou de não concordar com os ensinamentos da igreja”. Para os pastores, o desigrejamento é perigoso porque a pessoa pode começar a dar margem às suas próprias ideias e concepções, afastando-se cada vez mais de Cristo e seguindo para o abismo.

Por outro lado, segundo os pastores, apenas o “estar” na igreja não é o bastante. Alguns não estão desigrejados, mas, é como se estivessem porque, embora se congreguem, encontram-se afastados de Deus. São os que vem “só por vir”. Estes participam das atividades de maneira mecânica. Embora, não estejam desigrejados, podem não estar salvos. O fluxo natural é que esses que ainda se congregam, mas, cujo coração está longe de Deus, que não estão em “comunhão com Deus”, deixem de se congregar com o tempo, completando o movimento de afastamento.

Um dos pontos altos da entrevista com os pastores, foi a diferenciação entre as vias pelas quais as pessoas se aproximam da igreja. Aparentemente, algumas vias seriam mais frágeis, enquanto, outras teriam uma maior profundidade e,

consequentemente, gerariam um sentimento no fiel que perduraria no tempo. Foi citado como exemplo, uma pessoa que começou a frequentar a igreja porque se sentiu atraída por um hino ou porque obteve uma cura. Ela passa a frequentar aquela igreja dali em diante, no entanto, com o tempo, ao perceber que é necessário cumprir a palavra de Deus e adequar sua vida às normas divinas, ela deixa de se congregar, afastando-se. Ela entrou na igreja atraída por um único evento particular, mas, não desenvolveu um genuíno sentimento de devoção a Deus. A única via para se estar numa igreja e permanecer nela, segundo os pastores, é o amor a Cristo. Qualquer outro motivo pelo qual a pessoa possa estar numa igreja, pode levá-la ao desigrejamento mais cedo ou mais tarde. Para os pastores, “o virtual” pode ocasionar esse tipo de relação volátil. Embora, com a vantagem de um maior alcance, o maior número de pessoas que se achegam à igreja por esse meio, pode não desenvolver vínculos sólidos. Ou seja, comparado ao presencial, o virtual ganharia em quantidade, mas, perderia em qualidade.

A meu ver, o ponto de vista dos pastores condensa uma das diferenças fundamentais entre igrejas com uma prática religiosa ainda não totalmente voltada para o digital daquelas igrejas que estão seguindo a marca das megaigrejas, a exemplo da marca Hillsong. A principal diferença não está no uso extenso ou quase desuso das tecnologias. Nem em sua total adesão ou total aversão. A diferença não se encontra nos extremos, mas, sim, no quanto e de que forma os últimos avanços tecnológicos estão incorporados aos valores que formam a igreja. As igrejas que estão incorporando a fundo a tecnologia necessitam efetuar também a construção de uma base valorativa, afetiva e mental que forneça sustentáculos para tal adesão. As mudanças estruturais precisam ser acompanhadas por mudanças no plano da crença. Os fiéis necessitam acreditar que essa nova forma de adorar a Deus é aceitável e, portanto, legítima. Nos dois tipos de igrejas ainda se busca, ao menos no plano discursivo, a legitimidade da prática na palavra de Deus apresentada no texto bíblico. Porém, nas igrejas que abraçaram o meio digital de um modo mais individualizado e personalizado de adoração, há uma reinterpretção da mensagem bíblica de modo a permitir a existência que as práticas religiosas assumem quando se reinventam a partir do digital (Santos, 2023), (Kim, 2019), (Amorim, 2011).

As mudanças convocam a necessidade de uma nova exegese que lhes seja

favorável. E, não apenas isso, mas, um sistema eficiente de divulgação desses novos valores. A eficiência das novas igrejas depende, em grande parte, de sua capacidade de convencimento e de troca. O fiel precisa sentir que pode obter resultados palpáveis ao ingressar na igreja. Caso contrário, ele pode optar por outra denominação que lhe pareça mais interessante. Nas igrejas mais tradicionais, o fiel se vê atraído mais por um sentimento de obediência do que por um cálculo pessoal. O apego à obediência leva a um maior apego à norma, ao código escrito, aos mandamentos e preceitos. Este caminho é mais rígido e menos flexível. O acesso ao sagrado parece ainda necessitar de certa concretude.

Em relação à utilização dos meios de comunicação pela igreja, o rádio ocupa um espaço central no site da IPDA. Desde a década de 1960 até os dias atuais, este ainda é um dos principais meios de comunicação utilizado pela igreja. No site, é possível acompanhar os cultos de determinados dias da semana em inglês, espanhol e francês. O exemplo da IPDA demonstra que, embora a igreja tenha realizado um movimento de abertura para a mediação de suas atividades através do uso de redes sociais digitais, estas ainda não ocupam a centralidade das atividades de adoração.

A igreja Deus É Amor, sede Fortaleza, faz extenso uso do rádio, seguindo o exemplo nacional. Por sinal, na placa que se encontra na fachada do templo, vê-se a divulgação da estação de rádio da igreja. Um dos pastores entrevistados é radialista há muitos anos.

Presente no templo da IPDA, pude perceber a expressão de fervor por parte dos fiéis. Boa parte das pessoas que observei demonstrava emoções e sentimentos ligados à euforia devido a supostas revelações e encontros com Deus. Certa vez, por ocasião de uma das minhas visitas à igreja, algumas mulheres me abordaram e começaram a narrar, instantaneamente, que Deus havia revelado algo a elas sobre a minha vida. Algumas perguntaram se eu aceitaria uma oração. Eu sempre respondia de forma positiva e em tom de gratidão pela preocupação.

Uma das mulheres me abordou na entrada da igreja. Ela me cumprimentou e eu expliquei o que estava fazendo ali. Disse que estava realizando uma pesquisa sobre determinado tema e estava observando os momentos de adoração na igreja,

além de entrevistar algumas pessoas. A mulher narrou que, assim que colocou os olhos em mim, enxergou uma espécie de nuvem negra sobre a minha cabeça. Isso era sinal de que o mal estava me rodeando, tentando se aproximar de mim. Algumas pessoas queriam me fazer mal. Eu precisaria orar para me livrar dessas influências negativas. Precisava confiar em Deus e ter muita fé. Sou agnóstica, no entanto, aceitei de bom grado que a senhora orasse em mim. Ela pôs as mãos sobre minha cabeça e passou a proferir a oração que me libertaria desse mal que ela havia detectado.

Num outro momento, eu estava na parte de dentro do templo, esperando que uma das pessoas que eu iria entrevistar finalizasse seus trabalhos para que pudéssemos começar. Eu estava aguardando o final daquele culto. Uma outra senhora notou a minha presença, cumprimentou-me e, logo, começamos a conversar. Ela mostrava-se muito simpática. Aproveitando a atenção da senhora, perguntei-lhe se eu poderia gravar aqueles fatos que ela estava me contando. Não precisaria ser num formato de uma entrevista rígida. Nós poderíamos continuar a mesma conversa num tom informal, sem preocupações. Para a minha surpresa, ela não aceitou. Disse que não queria “ser entrevistada”. Imediatamente, em seguida, continuou a dar muitas informações sobre sua vida religiosa. Inclusive, não se importava de que eu lhe fizesse quantas perguntas eu quisesse.

Esse fato é muito interessante. Na prática, ela estava sendo entrevistada, e ela não se importava. Até mostrava-se satisfeita em desabafar sobre casos de sua vida. No entanto, a ideia de conceder uma “entrevista” não lhe soava boa coisa. Talvez ela tivesse algum receio da formalidade que a ideia suscita. Nosso material de trabalho, de fato, são as pessoas e, em essência, são elas que podem dizer o que querem e o que permitem nos oferecer. Trata-se de um terreno, sensivelmente, humano e, por isso, variável, tênue, flexível e escorregadio. Visto que, uma certa aversão à palavra entrevista parece dominar em alguns cenários, considero ser ético repassar aos informantes o que viemos fazer ali e as atividades que pretendemos executar. Caso haja recusa, não convém insistir em um método ou atividade que não seja bem-vinda aos informantes (Peruzzo, 2017).

Na experiência de campo na igreja, também tive a oportunidade de entrevistar pessoas jovens. A entrevista com jovens evangélicos mostrou-se muito interessante

para o conhecimento de como se dá a organização da igreja, seu funcionamento, formas de adesão à fé, detalhes sobre estratégias de enfrentamento à pandemia etc. Com uma memória fresca e produtiva, os jovens com que falei ou os quais observei pareciam manter uma visão otimista a respeito do período pandêmico como motor para a mudança e a para a renovação de suas igrejas. Certamente, os atributos típicos da idade e o fato de, certamente, terem tido menos prejuízos e ameaças à saúde durante a pandemia influenciam bastante nesse tipo de leitura. Outra coisa a se notar é que os jovens pareciam bem estudiosos dos assuntos da religião. Alguns diziam pertencer a algum grupo da igreja direcionado a estudos bíblicos. Uma jovem que entrevistei afirmou que estava cursando teologia. Outro, disse trabalhar como missionário.

Um dos jovens entrevistados disse-me que “as igrejas protestantes têm uma administração eclesiástica como qualquer outra empresa”. Essa fala direta e sincera demonstra que talvez para as novas gerações religiosas a aproximação entre os modelos, religioso e econômico, não seja mais como uma profanação, mas, algo natural e prático. Seguindo as falas, foi-me explicado que, de início, qualquer pessoa pode visitar a igreja, frequentá-la. Isso faz dela um visitante. Nesse estágio, a pessoa já pratica o ato de congregar que significa ir para a igreja, assistir aos cultos, participar de algumas atividades etc. Ela pode congrega-se pelo tempo que quiser.

A maioria das igrejas protestantes possuem um estatuto interno, com as normas que regem os principais assuntos da vida comunitária em torno da igreja. Se a pessoa concordar com as liturgias e com o estatuto daquela igreja, ela pode, de livre e espontânea vontade, dirigir-se ao pastor e informar que quer tornar-se um membro da igreja. Caso esteja vindo de uma outra igreja, com “regras de fé” e estatuto semelhantes, ela não precisa batizar-se novamente. Caso não, deve passar pelo ritual do batismo na nova igreja. Após isso, ela se torna, de fato, um membro daquela igreja com as responsabilidades que essa posição lhe confere. A pessoa passa a fazer parte de um cadastro organizado pela igreja.

Para uma jovem entrevistada, muitas “igrejas”, na verdade, não são igrejas e, sim, seitas. Seita, para ela, é toda organização que se diz igreja, mas, que não segue o que está na bíblia. Alguns preceitos observados por estas denominações, simplesmente, não se encontram na bíblia, como a proibição de beber café, a

proibição de realizar transfusão de sangue, dentre outros exemplos citados pela jovem. Tal situação, segundo ela, advém da má interpretação das escrituras. Certamente, a multiplicidade de contextos interpretativos da escritura bíblica cria muitas divergências teológicas constituindo um amplo campo de disputas em torno da legitimidade de cada interpretação bem como a construção das distinções típicas que diferenciam o certo e o errado, o profano e o sagrado, o bíblico e o não bíblico, a igreja e a seita.

A exegese e as disputas de poder típicas do campo religioso são produtoras de identidades diversas e de sistemas de classificação, ordenação e normatividade que compõem uma ótica particular a cada denominação e lhe servem como parâmetro para julgamento próprio e das denominações externas. Em relação às classificações de pentecostal e não pentecostal, a jovem explicou que, apesar de haver uma ampla variedade de igrejas diferentes que obedecem ao espectro tradicional ou pentecostal há, no entanto, certa unanimidade de pensamento com relação aos padrões bíblicos a serem seguidos por todas elas. Reproduzo, abaixo, um trecho da entrevista:

Sobre ser afetada pela pandemia. Olha, o ser humano é muito fácil de se acostumar, né... de se adaptar às coisas. E, claro, como eu sou uma cristã desde criança, desde pequena, eu sempre tive esse hábito de vir à igreja, de congregar com os irmãos. Isso é bíblico. É importante. É interessante essa comunhão com os irmãos. Mas, no tempo da pandemia, eu senti um pouco. Não senti... Aaa vai acabar. Não. Eu já estudava a bíblia. Eu estudo há um bom tempo e eu sempre fui bastante curiosa acerca dos eventos futuros, né... o fim. É o que a gente acredita, a gente crê que Jesus vai voltar, vai buscar a sua igreja. É o que eu acredito. Então, o que a gente viu se cumprir na pandemia foi um dos sinais da volta de Jesus. Então, eu fiquei com medo? Fiquei um pouco assustada, né. Foi uma mudança muito brusca. A gente sente porque foram várias pessoas morrendo. Mas, assim... não foi aquela coisa que aaa vai acabar... é o fim do mundo. Pra mim, não foi, entendeu? Eu senti falta de vir congregar, de ver meus amigos, de ver meus irmãos, de ter aquela comunhão no culto... Mas, pra mim, não foi aquela coisa de ual, vai acabar, exatamente, agora. Não. Porque como eu já estudava, eu sei que vão vir coisas piores, né, como tá na bíblia. Antigamente, não tinha essas coisas que a gente vê... essa violência toda exacerbada, tantas doenças do nada... Assim, existiam aquelas que todo mundo conhecia e tal, mas, não assim, uma pandemia. Mas, é isso.

Sobre as atividades virtuais implementadas pela igreja. Na igreja que eu congrego, durante a pandemia, a gente teve alguns **cultos online**. O pastor fazia alguns cultos na semana. Ele transmitia, mandava o link no grupo. A gente acessava e assistia. **Uma live, né**. Mas, a gente não teve ceia online. Eu acompanhei que algumas igrejas tiveram ceia online. O pastor chegava lá também numa live, numa live fechada. A ceia... o pãozinho, o cálice. Nós não tivemos. Nossa igreja não teve. Para os cristãos, isso é muito importante. A gente lembra do sacrifício de Jesus. Mas, assim, a gente não teve, sabe... Porque a gente acreditava que isso tudo ia acabar e que não era o fim. "Ah... se não tomasse não ia tá em comunhão". Não houve essa questão. A gente

cultuou, né. **Na minha casa, teve cultos domésticos.** Em várias outras casas também, com só nossa família, né, que, na minha casa, é muita gente. São seis irmãos e meu pai e minha mãe. Então, a gente sempre cultuava normal. Meu pai é pastor. Mas, assim, a gente não teve ceia. Mas, foi isso. Alguns cultos na semana, algumas reuniões em lives.

A respeito das relações com a virtualidade, a jovem julga que a virtualização não é uma realidade tão necessária aos brasileiros. Segundo ela, há muitas igrejas e congregações no Brasil e no Ceará e a vida dos fiéis é bem disciplinada e equilibrada. Eles possuem uma dinâmica regrada que implica nas rotinas do acordar, trabalhar, passear, frequentar os cultos etc. As pessoas, aqui, teriam tempo para todas as atividades básicas, sem muitas dificuldades para o cumprimento da frequência aos cultos. Em muitos outros países, porém, as pessoas, praticamente, não param. Para esses tipos de contextos, em que o fiel tem muita dificuldade de estar no templo, ela acha que a tecnologia pode ser de ajuda para que a pessoa, de certa forma, permaneça conectada àquela igreja e aos irmãos e, conseqüentemente, seu relacionamento com Deus não seja afetado pela falta de tempo em congregar-se.

Em relação ao período da pandemia e às suas conseqüências arrasadoras, a jovem logo pontua que o ser humano tem facilidade para se adaptar a contextos diversos. Portanto, o período teria desafiado essa característica nata do ser humano. É perceptível que ela sentiu os males do isolamento. Isso é expresso, diretamente, em sua fala. Ela menciona a falta dos amigos, dos irmãos e o rompimento brusco com o hábito de se congregar, que ela conserva desde a infância. Outro ponto importante é quando ela menciona que esse ato é bíblico. Para a jovem, assim como para muitos outros religiosos, o isolamento representou algo mais do que o sofrimento de estar afastado dos irmãos, dos amigos e, até mesmo, de vê-los perderem a própria vida diante da enfermidade. O isolamento significou um desafio ao cumprimento do que se tem como norma, ou seja, do ato da comunhão que se dá no comparecimento aos cultos presenciais.

Uma das crenças, no entanto, que ajudam a superar esse sentimento de impedimento é, como também mencionado pela jovem, encarar esse período como um dos sinais da volta de Jesus, ou seja, como o cumprimento de profecias. Esse tipo de interpretação coloca o evento e suas conseqüências num plano divino e, portanto, inevitável. Contra a vontade divina não há o que se fazer, apenas aceitá-la e vivenciá-

la da melhor maneira possível. Conforme pontuado, sinais piores ainda estão por vir. Ou seja, as doenças e mortes ocasionadas pela pandemia são “parte” dos sinais que os cristãos devem aguardar, de acordo com a visão de muitos religiosos. Isso explica o motivo de que mesmo o fato de ter sentido medo e de ter ficado assustada, não foi o suficiente para fragilizá-la porque ela já mantinha uma rotina de estudos bíblicos que, certamente, forneceu suporte mental e emocional para o enfrentamento desse período de dificuldades.

A respeito da influência do virtual, a jovem vê o uso das tecnologias, em geral, como algo interessante e que pode ser usado em favor da religião, porém, com algumas ressalvas. Primeiramente, conforme ela pontuou, para nós, brasileiros, não se trata de uma realidade tão necessária. Em relação ao Ceará, há muitas igrejas e as rotinas de adoração são muito disciplinadas. As pessoas costumam ter uma rotina de ir até as igrejas para se reunirem. O fator disciplina, tempo e organização da rotina dos brasileiros são elementos cruciais para a dispensa desse tipo de “auxílio” que a tecnologia pode prestar. Ela enxerga a realidade de outros países como diferente da nossa quanto ao tempo das pessoas e a forma como esse tempo está distribuído em suas rotinas. Apesar de não ter citado países, ela pode ter pensado nos EUA ao se referir que “eles não param”, por considerar essas pessoas muito ocupadas e sem uma rotina bem definida em relação à sua frequência à igreja. Nesses casos, para essas pessoas que não conseguem organizar-se o suficiente para estarem presentes na igreja, as atividades virtuais desempenham um papel importante de fazer com que, mesmo não estando presentes, fisicamente, essas pessoas possam se sentir unidas entre si e com Deus.

Somado às questões de tempo e rotina, o outro fator considerado importante para a jovem é o uso da tecnologia nesses países já seria mais intenso. As pessoas, em geral, teriam um acesso mais facilitado a aparelhos tecnológicos. Dessa forma, se elas já utilizam essas tecnologias para outras finalidades em suas vidas, seria interessante que as usassem também para se aproximar de Deus. É possível perceber que, em nosso caso, a entrevistada acredita que o emprego de um aparato tecnológico mais sofisticado deve ocorrer em momentos pontuais, como em alguns eventos específicos, mas, não há necessidade do uso ampliado. O crente não deve ausentar-se do culto presencial para assistir aos cultos on-line em casa,

simplesmente, porque assim decidi. Em outras palavras, os usos das tecnologias digitais e virtuais servem para suprir as necessidades onde o presencial não é suficiente. Mas, em termos gerais, não se deve substituir o tipo de interação física pela interação virtual.

Entrevistei um jovem da Igreja de Cristo que, assim como a jovem da Deus É Amor, frequenta a igreja desde pequeno. Semelhante a ela, o jovem diz não ter sentindo tantos impactos no isolamento causado pela pandemia. No seu caso, ele menciona um elemento importante desse período, qual seja, a oportunidade de evangelização virtual. Ele disse que teve muita liberdade para evangelizar no virtual. Normalmente, suas interações com amigos e conhecidos se davam de maneira presencial, independentemente, do assunto a ser tratado. Mas, em suas palavras, “graças à pandemia”, ele conseguiu enxergar um grande campo de possibilidades utilizando tanto o virtual como recursos de comunicação mais simples, como o próprio telefone, para falar com as pessoas a respeito da bíblia. Essas oportunidades que estavam latentes vieram à tona como uma forma de maximizar as ferramentas e as ocasiões disponíveis para a pregação. Sua igreja já realizava algumas transmissões ao vivo, porém, de forma muito simples, sem grandes elaborações. Após a pandemia, a igreja passou a tratar a mídia de uma maneira “profissional”. Atualmente, a igreja conta com microfones mais potentes e, no geral, equipamentos de som e de câmera bem melhores. Hoje em dia, a partir do uso desse equipamento de melhor qualidade, eles transmitem os cultos, ao vivo, pelo YouTube e cultos gravados pelo Facebook. Houve investimentos focados no visual e do dinamismo dos cultos. Melhorias foram aplicadas para alavancar a qualidade de edição dos vídeos e dos *designers* de grupos da igreja no WhatsApp. Os grupos do WhatsApp ficaram muito mais ativos, assim também como páginas do Facebook. Vejamos parte do relato do jovem.

*Sobre ser afetado pela pandemia.* Eu não me senti muito afetado porque, conforme a tecnologia foi passando, as coisas ficaram bem mais fáceis de fazer, não só pessoalmente, mas, também virtualmente. Então, eu tive muita liberdade para poder evangelizar e também falar sobre a bíblia para as pessoas no virtual.

*Sobre a evangelização.* Muito do que eu procurava era por amigos. Eu nunca tinha pensando em conversar com amigos por ligação pra poder conversar e falar sobre a bíblia. Normalmente, eu só ficava na conversa boca a boca mesmo e, quando fazia por ligação, eu nunca conversava sobre a bíblia e, normalmente, era com assuntos mais objetivos sobre alguma coisa pra fazer em casa, algum trabalho, alguma tarefa pra fazer. Mas, **graças à pandemia,**

**eu consegui ter uma percepção do que eu posso fazer para evangelizar pessoas.**

Certamente, os que estavam mais adaptados à tecnologia sofreram menos os efeitos da pandemia. Houve mudanças tanto em nível individual quanto em nível coletivo, no que diz respeito ao aproveitamento de ferramentas para a evangelização. Ferramentas que, antes, não eram vistas em seu potencial passaram a ser mais bem utilizadas. Isso engloba desde uma ferramenta de comunicação simples, como o telefone, citado pelo jovem, até as mídias digitais usadas pela igreja enquanto instituição. Após a aplicação dessas mudanças, os canais de comunicação possibilitados pelas redes tornaram-se veículos importantes para a divulgação massiva dos dias e horários dos cultos, que são a principal atividade religiosa realizada pela igreja. Garantir a execução, bem como possibilitar a assistência aos cultos, foi o maior desafio do período de isolamento. Após a pandemia, os cultos continuam a ser centrais, no entanto, visto que o período serviu de treinamento quanto aos usos da *internet*, esta passou a ser utilizada também para divulgar outras atividades organizadas pela igreja, como atividades secundárias. Como exemplo, o jovem citou um evento que consistia numa trilha em uma serra. Ele explicou como funcionava a dinâmica de divulgação. Normalmente, as informações eram repassadas, primeiro para um grupo e, depois, disseminadas para outros grupos, gerando um efeito de multiplicação e ampliação do alcance daquela mensagem.

Ele informou que a igreja já possuía um ministério de mídia, não muito utilizado até pouco antes da pandemia. Esse departamento havia sido criado com a ideia original de trazer cultos presenciais para o ambiente online. Basicamente, operacionaliza as lives dos cultos. Após a pandemia, surgiu uma atenção voltada para a implementação de postagens no Instagram, nos stories e feed. As lives passaram a ser transformadas em gravações disponibilizadas nos canais do youtube. Em relação à participação de atividades durante a pandemia, o jovem diz ter participado, de forma mais significativa, de grupos de apoio. Esses grupos foram criados para dar suporte emocional às pessoas que apresentavam ansiedade e depressão. Nos grupos, membros voluntários da igreja se disponibilizavam para orar, para conversar, para “bater um papo” com essas pessoas para que estas não se sentissem tão sozinhas. O jovem disse que também aproveitou muito do tempo da pandemia para conversar, virtualmente, sobre Cristo com amigos e conhecidos, tanto da igreja como de fora da

igreja.

Essas outras atividades eram informais e pessoais. Elas contavam com a boa vontade do jovem em divulgar a palavra naquele momento difícil para todos os que pudessem escutá-lo. A Igreja de Cristo, no Ceará, foi fundada por volta de 1980. Teve início, com a pregação de missionários americanos que pregaram em várias partes do Brasil. De São Paulo, esses missionários vieram para o Nordeste, para lugares, como Recife, Caruaru, Sergipe e Fortaleza. Quanto às influências, segundo o jovem, a igreja não se classifica como pentecostal, neopentecostal ou batista. Antes, segue a verdade apresentada no novo testamento. Seus membros se definem apenas como cristãos.

Estive também na Igreja Universal do Reino de Deus. Ao aproximar-me, pela primeira vez, do imenso templo localizado no Centro de Fortaleza, percebi uma grande movimentação interna. Avistei algumas rodas de homens que, aparentemente, tratavam, entre si, de assuntos ou problemas a serem resolvidos sobre a organização do lugar. Eu nunca havia estado ali antes. Cheguei timidamente. Fui notada e abordada por um dos homens. Tratava-se de um rapaz, vestido de roupa social em preto e branco, com aparência muito jovem. Achei que ele era uma espécie de aprendiz, ajudante ou coisa do tipo. Perguntou-me se estava ali pela primeira vez, ao que respondi que sim. Para ser honesta, assim como fiz em outras igrejas, revelei logo qual o meu propósito ali. Falei sobre a pesquisa e perguntei se alguém poderia me ajudar, respondendo a algumas perguntas. A primeira reação do jovem foi de desconfiança. A pergunta que ele me fez me deixou surpresa e um pouco confusa. “Você é do governo?”, ao que eu disse, você quer saber se eu trabalho para o governo? Se estou fazendo uma pesquisa para o governo? Não, exatamente. Mas, sou da universidade federal, universidade pública. A pesquisa que desenvolvo possui financiamento público, porém, se você pergunta no sentido de um vínculo direto ou prejudicial entre essas informações e algum órgão do governo... Não, não há. Após concluída, a pesquisa ganha domínio público, podendo ser acessada por qualquer pessoa no repositório da Universidade Federal do Ceará. Mas, a pesquisa não revela nomes de pessoas (a não ser que estas permitam ou queiram). Também não diz respeito, exclusivamente, à sua igreja. É sobre o assunto mais amplo da virtualização das práticas religiosas. Por último, acrescentei que minha formação era em

Sociologia, portanto, minha pesquisa tinha caráter sociológico. Isso indicava que a pesquisa não tinha por objetivo, por exemplo, a divulgação midiática de dados ou detalhes de uma igreja específica ou de pessoas que dela fazem parte.

Após essas explicações, o jovem ficou mais tranquilizado. Mesmo assim, ele ainda perguntou umas duas vezes se eu, realmente, não estava fazendo um trabalho para o governo. Em seguida, disse-me: você pode falar comigo. Eu sou pastor. Não pude esconder minha surpresa com esta informação. “Nossa, tão jovem e já pastor? Quantos anos você tem?” Ao que ele respondeu, 19. Perguntei se eu poderia fazer uma gravação da nossa conversa para melhor registrá-la. Ele disse que não. Não era permitido fazer qualquer tipo de gravação. Acrescentou que preferia não conceder entrevistas, mas, apenas “conversar” sobre minhas questões. Dessa forma, mais uma vez, desliguei o celular para não levantar suspeitas e nos encaminhamos para duas cadeiras na área externa ao salão de cultos. Vez por outra, alguém passava para pedir alguma ajuda ou informação ao rapaz. Ele parecia, de fato, estar ocupado com as tarefas religiosas.

Em linhas gerais, as respostas do jovem pastor sobre o núcleo duro do meu roteiro, qual seja, sobre as formas como foi afetado pelos efeitos da pandemia, sobre como sua igreja lidou com o período e o que ele achava da virtualização das práticas religiosas, mostraram-se semelhante às respostas dos outros jovens que entrevistei nas outras igrejas. No entanto, pareceu-me que a ênfase na importância de reunir-se no espaço físico foi maior. Talvez, em parte, isso se dê pelo fato de ele também fazer parte direta da liderança da igreja, na condição de pastor, embora muito jovem. Por diversas vezes, ele me repassou informações sobre as obras que a igreja Universal desempenha junto a comunidades carentes. Atrás de nós, havia uma espécie de caixa enorme para o recolhimento de doações de roupas e alimentos que seriam direcionados para pessoas necessitadas. Ele ressaltou que o trabalho da igreja junto aos mais pobres é antigo e conhecido. Agora, com o retorno às atividades presenciais, o trabalho estava retornando a todo o vapor. Informou que qualquer pessoa podia deixar ali sua doação, sem a necessidade de ser um membro da igreja. Um dos pontos altos, a meu ver, foi observar como, nas narrativas do informante, o papel desempenhado pela igreja na dimensão emocional de seus frequentadores ganhava destaque.

O jovem pediu permissão para fazer-me uma série de perguntas direcionadas a perceber a presença do “mal” em mim. Talvez eu estivesse sendo afetada, espiritualmente, de maneira negativa, sem sabê-lo. Ele explicou que muitas pessoas são afetadas, às vezes, por muitos anos, por espíritos impuros e não percebem essa influência. Suas vidas vão de mal a pior. Não conseguem emprego ou encontram-se afundadas em dívidas. Outras influências se dão com o próprio corpo, na forma de doenças e moléstias de todos os tipos, físicas e mentais, vícios, problemas familiares e amorosos. Sobre a condição mental e psíquica, informou que muitos chegavam à igreja, pela primeira vez, com depressão. Em alguns casos mais graves, até mesmo pensando em tirar a própria vida. No entanto, logo eram curados. Houve casos de cura até mesmo após o primeiro culto. Isso se dava porque, na visão dele, esse tipo de doença possui um fundo espiritual. Essa dimensão só pode ser “tratada” na igreja. Quando a pessoa se livra da influência espiritual que estava lhe perturbando e causando as doenças, ela se liberta e se cura. Dessa forma, o jovem passou a me fazer uma sabatina de perguntas muito interessante.

Foram cerca de dez perguntas. Uma delas, indagava se eu tinha depressão, se me sentia, constantemente, triste e sem vontade de fazer as atividades cotidianas. Outra, parecia medir meu nível de estresse. Havia uma questão sobre a qualidade do sono. Investigava se eu conseguia dormir rápido e regularmente ou se demorava muito a pegar no sono, chegando a passar noites em claro. Uma das perguntas mais interessantes, sem dúvida, interrogava se eu ouvia vozes. Fiquei surpresa com o nível de organização e detalhamento dos questionamentos, parecendo, realmente, que eu estava passando por uma consulta para um diagnóstico de saúde mental. Porém, ele ressaltou que a igreja apenas tratava da parte espiritual. Perguntei se ele se opunha a que os fiéis procurassem um médico psiquiatra ou psicólogo para tratar de sua condição mental. Perguntei se ele se opunha ao uso de medicamentos. Ele disse que não. As pessoas eram livres para procurar um médico. Mas, conforme já havia expressado, para ele, apenas isso não é suficiente. O médico trata a parte física. A parte espiritual é função da igreja cuidar.

Com uma perspectiva voltada para o espiritual, cuja percepção se dá, na prática, pela leitura do quadro emocional das pessoas, um dos principais efeitos do

isolamento, foi, justamente, dificultar esse diagnóstico devido ao distanciamento. Mesmo que um conjunto de perguntas pudesse ser feito via *WhatsApp*, a precisão de um diagnóstico desse tipo requer muito mais do que uma entrevista formal comum. Os líderes lidam, diariamente, com a intimidade de seu público. Isso envolve perscrutar seus estados emocionais mais profundos, puxando à superfície seus problemas e dificuldades. É necessário fazer uma leitura atenta do humor e das emoções dos fiéis para diagnosticar o quanto, em menor ou maior grau, tal pessoa se vê afetada por influências malignas. O diagnóstico da saúde espiritual requer muito mais do que uma sabatina. É necessário mais tempo e uma imersão mais profunda. O jovem havia me explicado, de início, que aquelas perguntas não seriam suficientes. Eram apenas para que ele pudesse ter uma visão inicial e geral sobre o meu estado.

No site da Igreja Universal, encontramos uma matéria intitulada “Transtorno do pânico: livre-se dele” (Rangel, 2021). No início, há explicações sobre o que é a doença, seus principais sintomas, gatilhos etc. É explicado que o problema afeta pessoas de todas as idades, classes sociais e etnias. Há muitas referências diretas ao Ministério da Saúde. A matéria afirma que a doença requer acompanhamento “médico e espiritual”. Após essa explanação, dá-se início às considerações de base espiritual. Lemos:

Muitas pessoas recorrem à psicoterapia combinada a remédios ansiolíticos e antidepressivos, indicados e acompanhados por psiquiatras, para se tratarem do transtorno do pânico. Contudo, para a medicina, a cura para isso não existe. Sendo assim, o tratamento espiritual faz a diferença. Então como se ver livre desse distúrbio de uma vez por todas? O Bispo Adriano responde: “aliar-se ao Único que conhece e tem o domínio sobre o nosso amanhã. Não seria essa a saída que tantos buscam, mas poucos estão dispostos a praticar? É preciso se limpar dos pensamentos negativos, ser grato por coisas simples e principalmente se aliar a Deus de fato. Isso é o que traz a verdadeira libertação da síndrome do pânico e de qualquer outra doença ou problema que enfrentamos no nosso dia a dia”, destaca. Para que isso aconteça, você precisa dar o primeiro passo. O Bispo faz o convite: “se você tem passado por problemas e situações que estão lhe roubando a paz, participe às sextas-feiras da Sessão do Descarrego, em uma Universal mais próxima de sua casa”. (Confira os endereços no site [universal.org/localizar](http://universal.org/localizar)). Portanto, se você tem sofrido com os sintomas que parecem ser de transtorno do pânico ou se já foi diagnosticado com essa doença, comprove, na prática, que existe uma verdadeira solução.

Num primeiro momento, há a tentativa de não entrar em desacordo com as informações oficiais do Ministério da Saúde. Ao passo que o conflito é evitado, no entanto, a igreja inicia suas próprias explicações a respeito da síndrome do pânico. Seria necessário abster-se de pensamentos negativos, ser grato e se aliar a Deus.

Sem negar-lhe a base física, a ser tratada por um médico, a igreja atribui ao problema uma dupla origem: física e espiritual. Dessa forma, prepara a base de sustentação de sua atuação. Aos médicos, cabe-lhes ministrar o tratamento físico, assim como, à igreja cabe o tratamento espiritual. Esse tipo de pressuposto engendra uma função única para a igreja, a do alívio e da cura. O tratamento dado pela igreja seria ainda mais eficiente do que o tratamento médico, pois, conforme dito na matéria, “para a medicina, a cura ainda não existe”. De acordo com esse discurso, portanto, a única capaz de proporcionar a cura para as pessoas é a igreja. Após essa explicação, as pessoas são convidadas para comparecerem à Sessão do Descarrego, com ou sem o diagnóstico de síndrome do pânico, para, na prática, comprovarem as promessas de cura.

Sobre as promessas de cura milagrosa ofertada pela Igreja Universal do Reino de Deus no contexto da pandemia, narra Bitencourt (2023).

Mesmo sendo menos explícito inicialmente – em comparação às outras igrejas, no quesito promessa e exibição de testemunho de cura ao covid – não faltaram na IURD discursos persuadindo os fiéis para a entrega de dízimo, ofertas, sacrifícios e primícias, a fim de prevenir e curar a contaminação do vírus – tanto para o nível individual, quanto para o nível coletivo. Isto é, com fundamento em histórias bíblicas, os bispos da Corrente dos 70 estimularam seus fiéis a cumprirem rigorosamente – ainda mais do que o comum – com os valores financeiros com o propósito de salvar a nação, “cessar a praga”, assim como o Rei Davi fez em Israel, quando a nação foi castigada pela morte rápida de setenta mil homens. (Bitencourt, 2023, p. 51)

Rodrigues e Silva (2022) realizaram importante estudo sobre como a depressão aparece nos discursos da igreja Universal, durante a pandemia da covid-19, utilizando como material analítico os textos publicados na seção Notícias do portal da IURD, seu principal canal institucional. A temática da saúde mental, sobretudo, sob o discurso de combate à depressão, foi utilizada, pela IURD, como argumento para a abertura dos templos no período do isolamento. A depressão aparece como consequência do confinamento, devido ao distanciamento social, e às disfuncionalidades familiares. “O sofrimento é uma categoria estruturante das narrativas de superação produzidas pela Igreja, seja por meio das falas dos agentes institucionais ou de seguidores” (2022, p.18). Este deve ser superado pela prática de uma “fé racional”, seguindo-se, é claro, os ensinamentos da instituição.

Como saída para a depressão, a IURD elenca uma série de ações sociais protagonizadas pela instituição e afirma o tratamento espiritual como indispensável para a cura efetiva do depressivo, sendo esta entendida como possível somente pelo exercício da fé, que pressupõe sacrifícios individuais, não apenas de dízimos e ofertas, mas de tudo aquilo que possa afetar — fazer falta — a vida desses sujeitos. A individualização da salvação se alinha a uma lógica de resultados, em que o investimento na fé, tendo na Universal um suporte mediador, é a única maneira de alcançar a cura. Os procedimentos de renúncia e sacrifício, nessa trajetória, são uma sintaxe diretamente vinculada à gramática do sofrimento, mas também à transformação. Assim, o neopentecostalismo, no qual se insere a IURD, alinha-se às mesmas prerrogativas e atua segundo os mesmos imperativos da ordem social neoliberal. (Freitas, Rodrigues, Silva; 2022, p.19)

O discurso do sofrimento, de matriz neoliberal<sup>14</sup>, conforme pontuado pelos autores, reúne a necessidade do sacrifício e da aliança com Deus mediada pela igreja e apresenta a relação entre fé e cura como indissociáveis e indispensáveis. A cura apenas pode ocorrer por meio da fé. Mas, não se trata de qualquer tipo de fé ou da fé exercida de quaisquer maneiras. O exercício de fé necessita seguir os preceitos da igreja. É a instituição religiosa que constrói os moldes aceitáveis de expressão dessa fé. Então, ao mesmo tempo em que o discurso se firma no indivíduo, em sua responsabilidade pessoal de procurar a cura e de seguir os passos para obtê-la, esse indivíduo não se encontra totalmente livre para fazê-lo conforme sua vontade. Está implicada no processo, a autoridade da igreja em legitimar as formas ou caminhos corretos. A base neoliberal do discurso, nesse sentido, serve antes, também pontuado no estudo, para retirar o indivíduo de seu contexto social mais amplo, apagando elementos sociais importantes para a compreensão e tratamento de seu quadro de saúde mental. O indivíduo encontra-se, desse modo, numa posição de total responsabilidade para o alcance da “cura”, independentemente, das possíveis vulnerabilidades de seu contexto.

Em relação a esse contexto de mobilização de fé e cura, somando-se à dimensão política do período, Silva e Silveira (2020; 2023) discutem como a pandemia foi utilizada por evangélicos, em aliança política com o bolsonarismo, para legitimar

---

<sup>14</sup> Para um maior aprofundamento a respeito da relação entre Teoria da Escolha Racional e a IURD, ver **A Troca Racional com Deus: a teologia da prosperidade praticada pela igreja universal do Reino de Deus analisada pela perspectiva da teoria da escolha racional** (Júnior, 2017). Ver também: **A Simbiose Discursiva entre Religião e Mercado: um estudo do discurso da Igreja Universal do Reino de Deus na perspectiva do consumo** (Souza, 2018) e **Usos da “fé inteligente”: a hermenêutica empreendedora da Iurd** (Salgado; Santos, 2018).

os serviços prestados por suas instituições na vida social brasileira. Em referência ao comportamento do, então, presidente Jair Bolsonaro diante do vírus, como suas recusas em realizar testes clínicos, posteriormente, em publicizar os resultados dos exames e também a respeito da automedicação com cloroquina, observam os autores:

“Todavia, nessa realidade com força de ficção, foi notório o recurso ao pensamento mágico, associado ao exercício de uma biopolítica neoliberal, que combina recuo do Estado e de sua capacidade de orientação, organização e promoção de políticas públicas coordenadas com os outros entes estatais (estados e municípios) e ao apelo ao irracional e ao absurdo. (Silva; Silveira, 2020, p.6)

Dessa forma, a pandemia esteve conjugada com a fé evangélica, pelo menos, em boa parte das lideranças de suas igrejas, expressando novos sentidos para corpo, saúde, cura e fé. A concepção de um corpo que passa pela ponderação de um sentimento mágico, preferindo uma verdade oriunda da fé a uma que dialoga com a ciência e com o Estado, certamente, trouxe consequências, sobretudo, para os mais vulneráveis economicamente.

### **5.5 Práticas religiosas afetadas durante a pandemia da covid-19.**

O isolamento e o fechamento das igrejas afetaram, significativamente, a rotina de adoração. Primeiramente, a pandemia quebrou um costume que, nas falas dos entrevistados, é descrito como algo que “sempre existiu”, qual seja, o costume de reunir-se, presencialmente, para a adoração. Isso foi algo inédito. Esse ineditismo é um ponto muito relevante. Um retorno no tempo, mostrará gerações e gerações de religiosos indo à igreja de forma mais ou menos semelhante e regular, formando um hábito religioso. Possivelmente, se indagados, nenhum deles mencionaria a ocorrência de um evento de tamanha magnitude a ponto de impedi-los, por um período, relativamente, prolongado, de estarem no que eles acreditam ser a casa de Deus. A igreja nunca havia passado por algo parecido. A pandemia trouxe, portanto, uma quebra em um dos padrões mais importantes da rotina religiosa cristã, qual seja, a frequência de comparecimento à igreja.

Mesmo antes da pandemia, a frequência regular às igrejas, já não era vista como obrigatória para boa parte das pessoas. Historicamente, o ato de reunir-se tem

passado de um lugar de obrigatoriedade para uma decisão de foro pessoal. As aplicações da tecnologia digital na religião criam questionamentos a respeito da real necessidade da reunião presencial dos membros da igreja. Caso isso vire tendência como parte da rotina religiosa nos próximos anos, certamente, as próximas gerações absorverão novos padrões aceitáveis de adoração, com a inclusão do elemento tecnológico. Este não mais estranhado, mas, rotinizado.

Algumas igrejas já incorporaram elementos do digital e do virtual em suas rotinas de adoração de modo que as gerações mais jovens não traçam mais a linha que estamos considerando neste trabalho, a saber, a que estabelece uma suposta dicotomia entre o tradicional e o digital/virtual. No entanto, a maioria das igrejas e dos religiosos evangélicos ainda parece mais favorável às formas tradicionais de adoração em que os rituais se dão de maneira presencial e analógica. Alguns toleram a aplicação do aparato tecnológico, caso seja necessário, porém, com parcimônia.

Embora, essa questão apresente variações de acordo com o posicionamento das igrejas e de seus membros, uma “cultura da religiosidade digital” parece se estabelecer aos poucos em empreendimentos religiosos mais ousados e inovadores. Sua implantação lida com um certo choque entre formas tradicionais e presenciais de cultos.

Sobre a necessidade do isolamento e fechamento das igrejas, o pastor Antônio se colocou a favor do isolamento, mas, não da forma como esse foi prescrito e administrado pelo poder público. Para ele, haviam outras formas de lidar com a situação que não aquelas que decidiram pelo fechamento ou isolamento total. Em sua visão, apenas aqueles mais fragilizados, como os idosos, deveriam ter ficado em completo isolamento. Os demais deveriam ter permanecido em suas atividades. Isso teria mitigado os efeitos prejudiciais não só para a igreja, mas, também evitado prejuízos econômicos. Para o Pr. Marcos, o culto virtual não deixa de ser uma ferramenta interessante, mas, o melhor é o culto presencial. Ele considera o culto presencial como insubstituível.

No geral, não apenas os pastores, mas, outros fiéis da igreja Deus É Amor expressaram que o período pandêmico fora decisivo em suas vidas, trazendo muitas alterações para a rotina religiosa e para os sentimentos e emoções devido às perdas

humanas do período e à onda de medo que tomava conta de todos. A maioria dos fiéis com os quais interagi estava há bastante tempo na denominação, mesmo uma jovem que entrevistei, e que tinha menos de trinta anos, estava na igreja há mais de vinte, pois pertencia a esta fé desde criança. Essas pessoas, com bastante tempo de congregação, expressaram com aparente sinceridade que foram, sim, afetadas pela pandemia de diversas formas. No entanto, conforme um padrão que se mostrou comum às falas de religiosos de outras denominações, em seguida à narrativa das dificuldades e prejuízos, era comum um certo empenho em justificar que Deus “permitiu” o uso da tecnologia para que os crentes no Senhor pudessem sobreviver e superar essa provação. De acordo com essa visão, apesar do grande desejo de estar no templo, o período difícil da pandemia teria servido para Deus demonstrar que ele não se revela apenas no templo, mas, que ele se pode se revelar também em outros lugares.

Sobre os tipos de atividades virtuais implementados pela igreja, um elemento comum nas falas dos entrevistados foi a preocupação em expressar que, apesar do isolamento, a igreja “não ficou parada”. Havia um desejo comum em demonstrar a proatividade da igreja quando tudo o mais no mundo havia parado. Nesse aspecto, a igreja assume um sentido de movimento, em nítido contraste com o mundo e, ao mesmo tempo, contrariando todas as expectativas impostas a ela, ou seja, de encerramento de atividades. Esse fato é pontuado com orgulho pelas pessoas religiosas, frequentadoras do local de adoração.

A principal estratégia utilizada, pelas lideranças das igrejas visitadas, para a continuidade das atividades no período crítico foi substituir os cultos presenciais pelos cultos remotos, por meio de lives. O recurso de substituição do formato dos cultos parece ter sido o recurso estratégico mais empregado pelas igrejas evangélicas no mundo todo. São cultos realizados em espaços físicos comuns, como as casas de membros da igreja ou nos próprios templos quase vazios, e transmitidos aos fiéis através das mídias sociais digitais. O espaço do culto, em si, é um espaço físico, e sua transmissão é digital. As presenças das pessoas que assistem ao culto é uma presença virtualizada, pois, à distância. Mas, o local de referência, onde ocorrem as gravações, continua sendo um local físico.

De acordo com a explicação de informantes da IPDA, Adventista e outras, a respeito da organização dos cultos, o pastor ficava no altar com um aparato de filmagem e áudio conduzido por duas ou três pessoas e o conteúdo era transmitido para os fiéis em suas casas. Mais uma vez, o pastor frisa que os cultos não tinham a mesma essência dos cultos presenciais, porém, era o que a igreja podia oferecer naquele momento. A transmissão se dava via Google Meet. A duração era reduzida. Tratava-se de um mini culto, na maioria das vezes, composto da seguinte estrutura: uma oração, uma leitura de um trecho das escrituras e a entoação de três hinos. O culto tradicional durava duas horas. No caso do pr Marcondes, ele ficava em sua residência. Os irmãos, reunidos nos grupos de *WhatsApp*, ficavam atentos aos horários dos cultos. Na hora marcada, previamente compartilhada nos grupos, o pastor fazia a transmissão de sua casa e os irmãos, cada um em suas respectivas residências acompanhavam a transmissão.

Dessa forma, o culto à distância ou, como muitos chamam, o culto virtual, tinha um tempo bem mais curto de duração do que o culto tradicional presencial. Além da duração reduzida, ele ocorria com menor frequência. Enquanto o culto tradicional, ocorria todos os dias, o virtual acontecia duas vezes por semana. A igreja está presente nas redes sociais. Mas, na pandemia as lives se popularizaram.

O sentimento de ter ficado afastado, presencialmente, causou impactos negativos para todos os religiosos. De repente, vê-se na situação de não poder mais estar com os irmãos, de não poder mais abraçá-los, trouxe muita ansiedade e depressão.

Para o pastor, a partir do momento em que alguém aceita a bíblia, não há espaço para achismos. É preciso acreditar na palavra de Deus e seguir o que está escrito. E está escrito que as igrejas foram fundadas dessa forma, baseada no presencial, no encontro. Até mesmo antes do surgimento das primeiras igrejas, os judeus já tinham por hábito se reunirem nas sinagogas para lerem e estudarem a torá. Nessas reuniões, também conversavam. Para o pastor, o virtual pode ter algumas vantagens, mas, o bíblico, de fato, é o presencial. A modalidade de adoração deixada por Deus foi essa. Data até mesmo dos relatos do velho testamento. As pessoas vinham de longe para se reunirem para adorar. O próprio Jesus participava da leitura

e estudo nas sinagogas. Jesus, antes de sua morte, reuniu os doze apóstolos e fundou sua igreja. A igreja começou como protestante, depois crente, depois gospel, evangélica. Vem mudando de título, mas, a essência é a mesma. Cristo morreu e pediu que esses homens se reunissem. Numa dessas reuniões, Jesus derramou sobre eles o que lhes havia prometido, o Espírito Santo. Essa foi a ocasião do Pentecostes. O Espírito concedeu a esses homens coragem para enfrentar as perseguições, as tribulações que viriam pela frente e, até mesmo a morte. Nesta ocasião, a igreja recebeu o fortalecimento. O episódio do pentecostes foi uma ocasião de encontro, de reunião. A igreja de Cristo tem de estar reunida.

Para o pastor, o virtual é um aproveitamento da tecnologia para alcançar pessoas. Algumas pessoas que, porventura, estejam depressivas, até mesmo com pensamentos suicidas, podem se beneficiar em escutar a palavra via *internet*. Mas, o modelo deixado por Cristo foi o presencial. Não se deve jamais trocar o encontro presencial pelo virtual. A grande vantagem do virtual é o longo alcance e rapidez. Mas, estas pessoas não podem estar dispersas. Cristo falou das ovelhas, do aprisco. As ovelhas devem estar reunidas e bem guardadas.

A respeito da questão de se sentirem afetados pela pandemia no que diz respeito à sua religiosidade, a maior parte dos entrevistados, dezessete pessoas, declarou que sim. Outras sete pessoas responderam, negativamente, à pergunta. Uma delas declarou: “*não mudou nada pois continuei fazendo a obra de Deus, orando em casa pelo telefone, jejuando e lendo os-mails*”. Ao mesmo tempo em que a pessoa declara que nada mudou, ela indica algumas alterações na rotina, como o uso do telefone e a checagem de e-mails para a realização das atividades pertinentes à obra de Deus. A prática milenar do jejum também é um ponto importante, pois esta é uma prática que pode ser realizada no âmbito individual, própria de um movimento de introspecção, contrário à socialização.

A respeito das modificações da rotina, grande parte das respostas demonstrou um sentimento de falta por não poderem se reunir com os irmãos no culto presencial. Palavras como *solitude*, *saudade*, *angústia*, *ansiedade* e *profunda tristeza* foram utilizadas nos depoimentos para expressar tal sentimento.

As principais atividades implementadas pela igreja a que os respondentes pertenciam, durante o período da pandemia, foram os cultos por meio das *lives*. Esta foi a atividade religiosa de que eles mais participaram. Com relação à continuidade dessas atividades após o período pandêmico, sete pessoas marcaram a opção do formulário que afirmava que as atividades virtuais continuaram a ocorrer na mesma proporção. Outras sete pessoas marcaram que, após o período pandêmico, algumas atividades religiosas virtuais cessaram e outras foram desenvolvidas e melhoradas. Dez pessoas afirmaram que as atividades virtuais implementadas na pandemia continuaram a ocorrer, no entanto, de forma menos frequente. Por último, três pessoas marcaram que as atividades virtuais implementadas na pandemia, não continuaram a ocorrer após o período pandêmico.

Cultos on-line com transmissão nas redes sociais continuaram e se fortaleceram porque geraram resultados positivos quanto ao alcance de pessoas. Além do maior alcance, a flexibilidade e rapidez próprias das redes sociais foram características apontadas para que muitas igrejas decidissem pela implantação permanente de atividades testadas durante a pandemia. Uma pessoa relatou que em sua igreja os que não podiam estar presentes em certos cultos, devido ao choque de horários com o trabalho, agora, assistiam às *lives* em seu local de emprego. Outros, seja por motivo de trabalho, de doença, de debilidade física pela velhice ou outros motivos, passaram a acompanhar as *lives* para não perderem os cultos de domingo. Um respondente mencionou que, após a pandemia, permaneceu em sua igreja um serviço de *disk* assistência, do qual o crente poderia fazer uso sempre que desejasse receber apoio emocional e espiritual gratuitos.

De forma geral, as respostas apontam para a praticidade e otimização do tempo como motivadores à continuidade do uso da tecnologia para as práticas religiosas da igreja. A respeito da relação entre virtualização e religião, a maior parte das pessoas apoia a ideia de que a virtualização pode ajudar a levar a mensagem religiosa a mais pessoas e deve ser usada sempre, em quaisquer tempos. Ou seja, a virtualização não se restringiria apenas aos tempos de crise. No entanto, em relação ao tipo de presença, física ou virtual, embora vejam as atividades remotas ou virtuais, no geral, como um auxílio às práticas religiosas, estas não substituiriam as interações presenciais.

## 5.6 Visitando uma igreja de parede preta.

Essa parte do capítulo, objetiva mostrar como ocorrem os rituais religiosos nas chamadas igrejas de parede preta bem como descrever sua estética, os possíveis motivos para adotá-la e como esses motivos se relacionam com formas inovadoras de atrair fiéis para o templo religioso que passam por mecanismos do mundo digital.

Atualmente, não é raro encontrar, na paisagem dos centros urbanos brasileiros igrejas, totalmente, pintadas de preto. Esse fenômeno não era uma realidade há algumas décadas. As informações acadêmicas sobre esse tipo igrejas evangélicas parecem ser ainda escassas, no entanto, é possível encontrar sites bem como vídeos no YouTube mencionando a existência desse tipo peculiar de templo. Eles parecem estar relacionados a mudanças recentes na estrutura e arquitetura das igrejas e parecem sofrer influência da estética adotada por igrejas de grande porte, as chamadas megaigrejas, que comportam um público bem maior que as igrejas tradicionais.

Tentei pesquisar por um termo em inglês que traduzisse a ideia ou a definição do que estamos chamando, no Brasil, de igreja de parede preta para que, dessa forma, eu conseguisse acessar trabalhos internacionais sobre o assunto. No entanto, era comum aparecerem trabalhos acadêmicos relacionados às “*black churches*”, ou igrejas negras, que se referem a denominações e congregações, predominantemente, afro-americanas nos Estados Unidos Ou seja, não era o que eu estava procurando. Porém, após muitas tentativas, encontrei, não no universo das pesquisas acadêmicas, mas, num site de serviços chamado *Church Stage Design Ideas*, um termo em referência a essas igrejas, chamando-as de *blacked out churches*, que podemos traduzir como “igrejas apagadas” (Mosby, s.d.).

Igrejas de parede preta (ou igrejas apagadas) não são baratas porque envolvem mais que a ação de pintar as paredes de uma igreja na cor preta. Há um conjunto de elementos emprestados da indústria do entretenimento para criar um ambiente, totalmente, diferente do ambiente religioso tradicional a que estamos acostumados. Elementos típicos do mundo do cinema, dos palcos dos grandes shows

e até do teatro, têm sido, estrategicamente, arranjados para alterar a percepção espacial de presença, tanto dos indivíduos entre si, quanto do sentimento relativo à manifestação de uma suposta presença divina naquele espaço intimista. Essas mudanças estão relacionadas com o poderio financeiro de cada igreja. No entanto, é possível observar que, mesmo em zonas periféricas, cada vez mais igrejas estão pintando as cores de suas paredes, da fachada ao interior. Muitas vezes, esse é apenas o elemento a que podem recorrer devido à escassez de recursos. Mas, o que chama atenção é, justamente, o interesse em fazê-lo, mesmo que em menores proporções. Isso demonstra que é crescente a influência que as poderosas e ricas megaigrejas exercem em igrejas menores e periféricas.

Para a concretização da transição da aparência dessas igrejas, é necessária ampla movimentação de outros setores, o que acaba aquecendo o comércio de produtos e serviços voltados, diretamente, para igrejas. É possível encontrar sites anunciando propostas de serviços que vão, desde o estudo de design de interiores, até a montagem de sistemas de iluminação e sonoplastia.

Na matéria *Blacking Out Your Stage (Black Masking)*, o artista técnico Noble Mosby aponta vários elementos importantes, como contraste, iluminação, vídeo, dentre outros, que podem ser aplicados na técnica do “black masking”, algo como “escurecer o design”. O técnico explica o objetivo a ser alcançado com o emprego dessa técnica:

One of our main goals in stage design and lighting is to eliminate distractions. This helps us more clearly see what's happening on the stage. Having the correct type of lighting fixtures available in your venue will aid in controlling light from spilling onto areas where you don't want it. Ellipsoidal Reflector Spotlights (ERS) or “lekos,” such as the ETC Source Four, give greater control with the help of its shutters to allow for beam shaping. Par Can and Fresnel fixtures offer a nice wash of light, but have no beam shaping abilities on their own. Adding barn doors to these fixtures allows some beam control but are not as versatile as an ERS fixture. (Mosby, s.d.)

Um dos objetivos do serviço é, através das técnicas adequadas, criar um ambiente sem distrações. O controle da luminosidade é uma das formas de ter sucesso nessa empreitada. De fato, num ambiente, totalmente, escuro, um feixe de luz é a única forma de permitir visão aos presentes. O direcionamento da luz estabelece para onde o espectador deve e pode olhar. Seu olhar não é mais uma

escolha própria, mas, torna-se dependente da manipulação técnica daquela igreja. De forma semelhante, apagar todas as luzes por alguns segundos, eliminando, totalmente, a visão dos objetos, pode fazer com que o espectador foque em si mesmo, “olhando” para dentro de si. São muitas as maneiras em que a aplicação das técnicas corretas nos momentos certos podem surtir efeitos positivos quanto ao controle dos sentimentos e sensações da assistência.

Uma busca rápida no google nos permite encontrar várias empresas especializadas na venda de diferentes produtos e serviços para igrejas evangélicas. O que essas empresas têm em comum? Todas elas incentivam e dizem ter os subsídios necessários para o crescimento dessas igrejas aos moldes de grandes empresas. Como justificativa, utilizam as ordens do próprio evangelho de que a palavra divina precisa ser levada a todos os povos alcançando um número cada vez maior de pessoas. O Enuves<sup>15</sup>, por exemplo, oferece o acesso a uma plataforma ou a um aplicativo de gestão facilitada para igrejas, incluindo mecanismos para o controle de dízimos. Existe uma opção de plano gratuito e limitado, e outras opções de planos pagos com características específicas de uso.

As mudanças estéticas mencionadas, típicas das igrejas de parede preta, os aplicativos para auxiliar a gestão e uma gama de outros serviços oferecidos criam um mercado diversificado voltado, exclusivamente, para igrejas evangélicas, sobretudo, pentecostais. Conforme mencionado anteriormente, essas igrejas possuem fortes compatibilidades com características próprias do capitalismo moderno, como há muito descrito por Weber (2012). A constante inovação e racionalização de seus templos e de suas práticas mantém-se no decorrer do tempo, até os dias atuais.

Um outro exemplo da relação entre pentecostalismo e capitalismo é o que Rocha (2024) chama de “cristianismo descolado ou hipster”. Este novo fenômeno seria resultante da junção de alguns elementos, a saber, a moda, as megaigrejas e a cultura jovem e de celebridade. Não se trata apenas de impulsionar megaigrejas no intuito de atrair os jovens entediados pelo estilo de adoração tradicional. Há fluxos

---

<sup>15</sup> <https://www.enuves.com/plans>

mais complexos e recíprocos que envolvem outros atores. Rocha cita o setor da moda e as celebridades seculares. Essa cadeia é o que ela chama de “complexo industrial moda-celebridade-megaigreja”.

Por meio da seleção, compra e do uso de roupas e acessórios cristãos descolados, de decoração corporal (tatuagens, anéis, brincos) e outros objetos (bíblias descoladas, cadernos da marca, canetas, suportes para celular, revistas cristãs descoladas chiques como a *Relevant*, copos de café com mensagens cristãs, gravações de sermões, livros de pastores, CDs de bandas de louvor, etc.), eles criam uma comunidade global que compartilha gostos, valores, normas e formas de “fazer igreja” (p.31).

A forma de cristianismo descolado experienciada pelos fiéis das novas mega igrejas, e daquelas que buscam copiar seus estilos, almejam construir novos símbolos de status vinculados às grandes marcas comerciais, voltadas para o consumo de objetos pelos membros de comunidades religiosas, cada vez mais, globais. As modificações na estética dos templos integram esse projeto global de identidade visual.

Na tentativa de compreender esse modo de adoração descolado bem como inovações estéticas e de celebrações dos cultos, visitei, uma igreja de parede preta na cidade de Fortaleza. Estive na CC Videira, localizada no centro da cidade, cujo lema é Viver, Amar e Servir. Conversei com membros da igreja. Observei seu ambiente peculiar bem como assisti a cultos.

O tema da igreja, Viver, Amar e Servir, está relacionado aos dois principais mandamentos da lei divina, amar a Deus sobre todas as coisas e ao próximo como a si mesmo. Segundo uma entrevistada, o tema advém de uma das visões experienciadas por seu fundador, o pastor cearense Costa Neto. Ele teria tido algumas visões que o conduziram a fundar a igreja. O pastor enxergava uma igreja que servia a pessoas, que cuidava de pessoas. Uma igreja em que estar nela fosse um prazer a todos. No início, há cerca de 25 anos, era bem pequena e recebia de 20 a 30 pessoas. Com o passar do tempo, a igreja foi se expandindo e outros pastores foram se formando. Atualmente, Costa Neto é considerado pastor sênior. Segundo outro entrevistado, o pastor faz questão de que a sede da CC Videira seja no Nordeste. Segundo a fala dos informantes, muitas pessoas destacam o sul e sudeste, mas, o pastor fez questão de que a sede da igreja permanecesse no Ceará e que ela fosse

reconhecida como uma igreja de origem cearense.

A igreja pioneira, em Fortaleza, foi a CC Videira Sul. No momento da realização da pesquisa, havia três igrejas em Fortaleza e uma na cidade de Maracanaú. Também há uma CC Videira em Brasília, duas no Rio Grande do Norte e uma em Recife.

Os membros da CC Videira enfatizavam o voluntariado da igreja com bastante orgulho. Segundo eles, o trabalho voluntariado é uma marca da igreja, que faz alusão, diretamente, ao princípio do servir. O voluntariado possui muitas dimensões, desde recepcionar pessoas desconhecidas na frente da igreja até ajudar instituições de caridade organizando grandes campanhas de arrecadação e distribuição de alimentos e outros itens.

No momento em que cheguei na frente da igreja, avistei um casal simpático. Os dois logo seriam meus informantes. Eles desempenhavam um trabalho de recepção. Eles me abordaram e fizeram algumas perguntas simples, indagando sobre o meu nome, se eu já conhecia a igreja ou se estava ali pela primeira vez, como fiquei sabendo da existência da igreja, etc. Aproveitei as circunstâncias da conversa para me identificar como pesquisadora e propor entrevistas, relatos bem como a permissão para acompanhar a movimentação de pessoas, tanto na parte interna quanto externa da igreja, que era bem grande. Fui muito bem recepcionada pelo casal, que disse que eu poderia transitar, livremente, pelos espaços da igreja bem como assistir ao culto.

A respeito do serviço de boas-vindas, este consiste em cumprimentar as pessoas que chegam à igreja de maneira calorosa usando expressões simples, como bom dia, seja bem-vindo/bem-vinda, tenha um ótimo culto, tenha um ótimo domingo, etc. Tais expressões são acompanhadas de um sorriso no rosto que busca acolher os presentes, sobretudo, os que ali chegam pela primeira vez, como era o meu caso. Segundo o informante, apesar dessa abordagem parecer uma ação simples, na verdade, não é. Pelo contrário. Muitas pessoas encontram-se tristes, desanimadas, cheias de problemas e não contam sequer com um bom dia da parte de alguém. Então, quando ela recebe esse acolhimento na igreja, ela se sente bem, se sente em casa, se sente impactada e confortada. Isso fortalece o dia das pessoas e demonstra que existe na igreja uma atmosfera de união e irmandade. Por último, essa sensação

de conforto, despertada pela simples atividade de boas-vindas, pode produzir uma memória afetiva positiva. Muitas vezes, a pessoa relembra que em seu primeiro contato com Deus, no culto, ela já havia sido tocada e sensibilizada antes mesmo de adentrar ao espaço do salão do culto, justamente, pelas palavras e pelas expressões de acolhimento desses voluntários na entrada.

O voluntário é responsável por transmitir às pessoas de fora a sensação de que elas estão sendo servidas. De que elas não precisam pagar para serem servidas porque o servir está ligado à paixão, ao amor. O entrevistado ressaltou que é comum profissionais, que fazem parte da igreja, exercerem seus serviços sem cobrar nada em troca. É o caso de muitos músicos profissionais que realizam apresentações como uma maneira de servir aos irmãos por meio de um talento ou habilidade pessoal. Alguns também escolhem chegar mais cedo e sair tarde, passando mais tempo na igreja, a fim de realizar algum serviço voluntário. Segundo ele, a ideia é tornar o ato de servir como algo contagiante e que se multiplique. Pessoas que foram servidas um dia, acabam adquirindo vontade de servirem também, futuramente.

Foi mencionado que os voluntários que recebem as pessoas precisam, primeiramente, passar por um momento preparatório. Trata-se de um momento curto em que se reúnem e escutam palavras motivacionais que os guiam naquele serviço. Nas palavras do entrevistado, “a psicologia mesmo ela fala sobre isso, né...”, referindo-se à energia compartilhada no ato de reunião motivacional. Exemplifica que se nós dermos às mãos e pensarmos em coisas ruins, sairemos entristecidos, com raiva, desesperançosos, enfim. Por isso, é necessário que os irmãos que irão servir naquele dia se preparem antes de ter contato com as pessoas que chegarão em breve no espaço da igreja. Essa preparação se dá por meio da oração. São realizadas orações direcionadas. De modo que quando as pessoas chegam, elas sentem uma energia diferente que emana de quem está lá para recebê-las.

Visto que os informantes fizeram menção à importância do estar junto e do orar junto para despertar boas energias, para preparar-se do ponto de vista psicológico, aproveitei para questionar sobre o sentimento de fervor, sobre o alcance dessa esfera transcendental acessada pela união, pela comunhão dos irmãos. Perguntei como fica essa questão quando temos o elemento da distância. Quando os irmãos, por algum

motivo, não estão presentes no ambiente da igreja e, portanto, não podem compartilhá-lo.

Uma das formas apontadas para resolver o problema da distância e aumentar o alcance da palavra pregada na igreja é a realização dos cultos on-line. Durante a realização do culto, o pastor diz: quem está, aí, no virtual, pode falar “eu aceito”, “eu recebo a Jesus Cristo”. Por sua vez, as pessoas registram, nos chats, “eu aceito”, “eu aceito”, “eu aceito”. Durante o culto, há esse momento da conversão on-line. Perguntei como a igreja conseguia acessar essas supostas pessoas por trás dos perfis que digitavam “eu aceito”. Como se certificar de sua identidade. Foi explicado que os chats são monitorados por uma equipe da igreja, que envia formulários on-line para as pessoas que aceitaram a Jesus. Uma vez preenchidos, essas pessoas recebem o contato de um membro da igreja para maiores informações e para que ela possa fazer parte de alguma atividade física da igreja. Essas atividades não dizem respeito apenas aos cultos de domingo. Há encontros também durante a semana e nos GC’s (grupos de crescimento). Há uma variedade de grupos de crescimento, cada um com a sua temática e público definido. Nas entrevistas, foram mencionados grupos para casais, para solteiros, para adolescentes.

Outro ponto que eu não poderia deixar de indagar, era sobre os motivos da adoção da estética da Igreja. Foi-me dito que, conforme a igreja foi se expandindo, o pastor Costa Neto viajou, juntamente, com outros pastores, para outros países a fim de estudar novas formas de expandir e de administrar a igreja. Ele tinha o objetivo de aprender e trazer inovação para o Nordeste. Por ocasião de uma dessas viagens, se deu o contato com a igreja Hillsong, nos Estados Unidos. O pastor, então, pediu para que sua igreja fosse avaliada, e que lhe fossem repassados os métodos utilizados pela Hillsong, métodos que ele pudesse também aplicar em sua igreja. O pastor recebeu, na prática, uma consultoria da Hillsong dos Estados Unidos. Quando ele retornou, foi reformulando a igreja, gradativamente. O lema da igreja partiu das visões relatadas pelo pastor. No entanto, o estilo adotado foi adquirido pela Hillsong, o que inclui a estrutura, a parede preta e as luzes. Com o tempo, a Hillsong patenteou a CC Videira, pois a igreja já apresentava os padrões exigidos para sua filiação.

Numa das entrevistas, indaguei a uma moça se ela considerava pejorativa a

expressão “igreja de parede preta”, que havia se popularizado. Ela respondeu que não. Que eles não associavam cor à espiritualidade. Não se tratava de espiritualidade, mas, de proporcionar um ambiente diferente para o encontro com Deus. Segundo ela, ao adentrar na igreja, a pessoa conseguia acessar “o seu secreto”, sua privacidade com Deus. As luzes apagadas davam mais conforto para a pessoa adorar a Deus. As roupas pretas serviam para identificar-se como pessoas que servem na igreja e, ao mesmo tempo, tratava-se de uma cor básica e acessível.

Particularmente, antes da minha inserção no campo de pesquisa, eu não havia tido nenhuma experiência pessoal com as chamadas igrejas de parede preta. No entanto, destaco que já havia consultado a aparência dessas igrejas na *internet* e conversado com pessoas que as frequentaram para coletar informações sobre esse fenômeno. Desse modo, minha visita à CC Videira Centro, na condição de pesquisadora, foi meu primeiro contato direto com essa nova estética. Minha primeira sensação foi de estranhamento e de desconforto. Refiro-me, não às pessoas, mas, à estrutura do local. As pessoas me receberam muito bem. De fato, achei que, conforme havia sido informado pelos entrevistados, a igreja recebia muito bem seus convidados, fazendo-os sentirem-se bem-vindos. Eu me senti acolhida pelas pessoas que estavam na organização.

No entanto, percebi um certo descompasso entre essas duas dimensões: a humana e a estrutural. Se, por um lado, a recepção e a interação com as pessoas do local me faziam ter vontade de entrar. Por outro, o aspecto espacial não me parecia convidativo e soava, até certo ponto, intimidador. Em certo momento, após entrevistar e conversar com algumas pessoas no salão próximo à fachada da igreja, perguntei como chegar até o local da realização do culto, pois apenas olhando em torno do espaço, não era possível visualizar nenhuma sala aberta com janelas ou portas que dessem acesso visual a alguma celebração religiosa. Cheguei a perguntar se estava acontecendo cultos naquele horário. Apesar de, num primeiro momento, eu não ter certeza sobre a ocorrência ou não do culto, era possível suspeitar do evento devido a um fluxo de pessoas saindo por um dos portões. Imaginei que estivessem vindo de outro tipo de evento, no entanto, foi-me confirmado que estavam, realmente, deixando o culto daquela sessão e, que logo, começaria o culto seguinte. Decidi, então, participar do próximo culto.

Nos fundos do amplo salão de recepção, havia um portão que dava para outro ambiente, o corredor. Comentei com alguém que o corredor parecia longo, vazio e pouco iluminado. A pessoa disse pra eu não me preocupar, pois, o local era bem seguro e, no final do corredor, haveria mais pessoas para me recepcionar e me guiar ao salão de culto. Comecei a caminhar pelo corredor. No final, avistei um tonel de metal, inteiramente, preto que servia como mesa e sobre ele constavam panfletos para divulgação da programação da igreja. Um pouco adiante, avistei o portão do salão de culto. Próximo a ele, alguns jovens, sobretudo, rapazes, me recepcionaram. Um deles parecia ser adolescente. Disseram que o culto já havia começado, mas, que eu poderia ficar à vontade para entrar. Agradei e entrei. Embora, conforme disse anteriormente, eu tivesse visto fotos na *internet* e conversado com pessoas sobre as igrejas de parede preta, aquela sensação foi única. Pensei que não seria surpreendida, mas, fui. Tive uma sensação muito diferente.

Quando entrei, me deparei com uma quase total escuridão. O recinto estava, extremamente, escuro. A única exceção era a luminosidade que emanava de telões fixados em algumas colunas do salão. Eles estavam dispostos de maneira que qualquer pessoa na assistência, independentemente, da cadeira onde estivesse sentada, poderia visualizar o que estava sendo transmitido. Porém, a luminosidade das telas não deixava o entorno mais iluminado. Mesmo a região do piso bem próximo ao telão, por exemplo, estava muito escura. Devido a essa configuração e à minha falta de costume, levei um tombo e quase caí. Um rapaz que estava nos fundos notou e perguntou se eu estava bem. Confirmei que sim. Havia uma meia dúzia de jovens de pé, próximos à parede dos fundos. Eles assistiam ao culto ao mesmo tempo em que pareciam ajudar na sua organização. Os jovens, vestidos de preto, se camuflavam junto às paredes e ao teto pretos.

Figura 1 e 2: Igreja CC Videira Fortaleza.



**Fonte:** arquivo próprio.

O rapaz, gentilmente, me conduziu até uma cadeira vazia de modo que me sentei para acompanhar melhor o que estava sendo transmitido nos telões. O salão estava cheio.

Nas telas, uma mulher dava um depoimento sobre conversão. Relatava como havia se convertido à igreja de forma online. Essa ocasião compôs um quadro interessante de se analisar. Tratava-se de pessoas reunidas num mesmo espaço físico, compartilhando as presenças reais umas das outras, estavam paradas, sentadas em silêncio, assistindo a uma fala gravada e transmitida a todos naquele momento. As pessoas estavam compartilhando o mesmo ambiente físico, porém, a interação presencial entre elas era mínima. A interação predominante neste momento era mediada por um aparelho. O espaço da igreja não era mais um espaço em que prevalecem as interações presenciais. Antes, aparecia como um espaço misto e multiforme marcado pela integração homem/tecnologia.

A técnica mostrava-se mais que um componente estrutural do cenário.

Computadores, TV's, aparelhos de som, luminosidade, a cor das paredes, do piso, das cadeiras, todos esses elementos pareciam ser absorvidos juntos para criar sensações que, por sua vez, seriam interpretadas e ressignificadas de acordo com o estado de espírito, humor e crenças de cada um ali presente.

A nova estética da igreja cria uma relação particular com o divino, com a marca do nosso tempo e com finalidades, aparentemente, claras. Uma dessas finalidades seria o alto grau de imersão, atenção, concentração e foco direcionados e controláveis. A experiência imersiva que essas igrejas visam proporcionar não diz respeito apenas a se atingir um grau elevado de concentração ou introspecção. O principal fator reside no controle da experiência imersiva. O controle implica a intensidade da imersão e dos momentos em que ela deve ocorrer. Para isso, não basta a existência de equipamentos. É necessário o domínio da aplicação da técnica adequada a cada tipo de objetivo. É preciso pessoal treinado e capacitado. É preciso estratégia e investimento.

O templo sempre guardou estratégias para a propiciação do encontro com o divino. Na Idade Média, a riqueza e imponência dos templos, monumentos arquitetônicos e verdadeiras obras de arte, contribuíam para mostrar a pequenez humana diante de seres espirituais de um plano superior. As cúpulas das capelas cravejadas de anjinhos abriam à visão humana a metáfora de um céu aberto muito acima dos pecadores, mas, não totalmente inacessível. O homem, pequeno diante de Deus, metaforizava, no templo, sua posição ante o transcendente. Tudo, naquele cenário, fazia transbordar. O templo aproximava o homem de Deus porque o fazia sentir-se mais próximo do céu. A estética, dos modernos templos pentecostais, também promete aproximar os homens de Deus, no entanto, as direções parecem ser opostas. Nos templos antigos, os homens precisavam subir aos céus, simbolicamente falando, para encontrar Deus. Nos novos modelos de templo, é Deus quem tem que descer à terra para encontrar os homens.

Os locais físicos para a realização da adoração evangélica são, historicamente, sóbrios e objetivos. A disposição espacial e a organização das cadeiras e dos objetos, em geral, possuem um alto grau de funcionalidade. Muitas igrejas estão, inclusive, oferecendo espaço kids para suprir a necessidade de alguns pais de deixar seus filhos

num local seguro e, ao mesmo tempo, também atender necessidades específicas dos pequenos com cuidados e uma programação voltada para eles. A racionalidade típica do “espírito capitalista” continua mesclando o espaço religioso da igreja com a lógica da eficiência da empresa. Uma das principais formas de garantir essa eficiência é por meio do controle da imersão do público no espaço sagrado da igreja física.

Conforme dito, os templos, historicamente, são projetados de modo a permitir e a facilitar a experiência com o sagrado. Para atingir tal objetivo, se faz necessário que todo o cenário seja criado de modo a proporcionar determinadas sensações em seus frequentadores. Cada época e contexto histórico tiveram um conjunto próprio de sensações que deveriam ser despertadas para o alcance do divino. Por exemplo, as grandes e suntuosas catedrais da época medieval eram esculpidas com o luxo e o requinte suficientes para fazer com que quem adentrasse em seu espaço tivesse a sensação de pequenez. Tal contexto despertava o sentimento pulsante de estar posto diante de algo muito grandioso, o sagrado.

Outro fator relevante nesse cenário é a forma que os pastores utilizam para se comunicarem com o público à maneira de discursos “*coaches*”. As frases são pronunciadas de forma rápida. Os discursos são espirituosos e com forte tom motivacional. Tudo é dito de maneira a dar esperança e força de ação aos fiéis que enfrentam dificuldades. Em matéria sobre os resultados da pesquisa Radar Evangélico, do grupo nosostros, a BBC News discorre sobre os *coaches* evangélicos (Mori, 2023). Mas, o que difere um *coach* evangélico de um *coach* típico? Segundo a matéria, o *coach* evangélico pertence a uma denominação evangélica e baseia seu discurso motivacional em princípios cristãos compartilhados pelos evangélicos. O treinador de líderes, Tiago Brunet, por exemplo, usa um método que se baseia no acesso à vida eterna bem como em agradar e ter uma relação íntima com Deus. Palavras do vocabulário da autoajuda, como autoconhecimento, metas e superação também são comuns. Os *coaches* atuam de formas diferentes e existem variações em relação ao discurso. Segundo a pesquisa, dentre os maiores influenciadores evangélicos, no Brasil, 30% deles são considerados *coaches* evangélicos. Ainda 25% são classificados como “mais políticos”. Influenciam políticas públicas e promovem nomes da direita. A maioria, os outros 45%, são considerados devocionais. Isso significa que seus discursos estão mais concentrados em aspectos, diretamente,

ligados à religião, como valores e orações. No grupo, estão também os cantores gospels, que divulgam a mensagem utilizando hinos e louvores. Algumas abordagens desses influenciadores estão ligadas à ansiedade, à tomada de decisões e às emoções. A matéria traz uma observação do antropólogo Juliano Spyer de que o vocabulário motivacional não é estranho ao ambiente religioso, mas, que a novidade reside numa “espécie de especialização nesse tema da superação”. Segundo ele,

A gente já conhece a relação entre igreja e bem estar, igreja e saúde mental. O que a gente vem percebendo é uma especialização nesse assunto motivacional, como se ele emergisse a partir de um espaço mais complexo, que é a religião. Ou seja, deixar de lado a questão mais teológica da religião — por exemplo, analisando versículos bíblicos — para escolher um determinado grupo de temas que falam especificamente sobre 'metas' ou sobre a melhora da situação financeira. (Mori, 2023)

Assistindo a alguns discursos na igreja de parede preta, observei que antes de iniciar sua fala, o pastor pede para que os presentes fechem os olhos e abaixem as cabeças para uma oração. A oração percorre temas motivacionais. O pastor ora para que Deus traga paz ao coração das pessoas que lá chegaram preocupadas, ansiosas e cabisbaixas. E pede para que as pessoas saiam de lá mais motivadas e atentas do que quando entraram. Logo após, o pastor exalta uma importante qualidade que os fiéis devem perseguir: a generosidade. Segundo seu argumento, todos os tipos de governos têm sua linguagem, sua cultura, seu modo de fazer as coisas acontecerem. Com o reino de Deus não é diferente. O governo divino possui sua própria linguagem e esta é a da generosidade. Deus é generoso. Apesar de não precisar dos humanos, ele escolhe ser generoso. Seu maior ato de generosidade foi ter dado seu filho unigênito em prol da humanidade. Toda a criação reflete atos de generosidade divina. Por sua vez, os presentes deveriam acolher essa linguagem e seguir o exemplo divino através de suas ações e de seu comportamento para com os mais frágeis e necessitados.

Após discorrer sobre a importância da generosidade enquanto valor fundamental da CC Videira, o pastor lembrou que, no julgamento divino, as pessoas serão cobradas pelo fato de terem ou não exercido a generosidade. Ele leu a passagem do evangelho de Mateus 25:31 em diante, que descreve uma imagem de Deus se assentando em seu trono para separar as ovelhas dos cabritos e ressaltou que Deus vai cobrar certas coisas, certas palavras, certas atitudes e, em alguns casos,

a falta delas. O pastor utilizou os telões do local para ilustrar a suposta exposição das ações de cada indivíduo na ocasião do julgamento divino. Ele comentou que, se a pessoa frequenta a igreja há muito tempo, ela tem “a ideia do telão”, de que um dia, Jesus vai voltar a transmitir num telão toda a sua vida, todos os seus pecados, aquilo que ninguém sabe. O pastor diz que não sabe se, realmente, irá acontecer assim, mas, nas palavras dele, “um *spoiler* que nós já temos, é que Deus cobrará quem ajudou os que precisavam”.

Além dos discursos motivacionais, é forte o incentivo para a ajuda aos mais pobres. Na ocasião em que estive na igreja, estava sendo realizada uma imensa campanha de arrecadação de alimentos para a composição e distribuição de cestas básicas a algumas instituições. Nas falas pastorais, no palco, a campanha foi mencionada por diversas vezes juntamente com a fala e sentimento vibracional pelas 1600 cestas já arrecadas.

Ambientes escuros, incluindo paredes externas, internas e teto de cor preta, dão um ar de introspecção às igrejas de parede preta. A sensação é de rompimento com o ambiente externo. O interior da igreja parece ser uma dimensão à parte em que a pessoa fica sozinha diante de si mesma e de Deus. Tal sensação é perseguida pelos templos ao longo da história, no entanto, no contexto atual, as igrejas de parede preta buscam alcançar tal objetivo a partir do emprego da tecnologia.

Para reforçar a sensação de introspecção, por exemplo, a temperatura e a iluminação são, cuidadosamente, controladas de acordo com as finalidades de cada situação. Em determinado momento, durante o culto, percebi que um feixe luminoso era direcionado para pontos específicos durante o discurso do pastor. Indivíduos eram iluminados, um após o outro, numa cadência que acompanhava a fala do pastor. Às vezes, ao se referir a temas relacionados à intimidade com Deus, a luz cessava por alguns instantes, deixando que a escuridão permanecesse de forma a impedir qualquer distração.

A iluminação, som, discursos motivacionais e ambiente intimista são características do espaço das igrejas de parede preta, por sua vez, inspiradas nas megaigrejas. Tais igrejas representam um fenômeno cultural típico do início do século

XXI. Elas surgiram como empreendimentos caros e grandiosos da fé, captando milhares de fiéis para seus templos, muitos deles num movimento de retorno à fé e à igreja física. A exemplo desse crescimento, havia 350 megaigrejas, nos EUA, em 1990, 600 nos anos 2000, o dobro (1.200) em 2012 e cerca de 1.600 em 2019 (Hunt, 2019). Seu poderio financeiro e a capacidade de congregar e influenciar milhares de pessoas é cada vez maior.

O termo “megaigreja” baseia-se em seu correlato em inglês “megachurch. O termo, primeiramente, esteve ligado à quantidade média de participantes de um culto. São consideradas megaigrejas aquelas que, normalmente, conseguem reunir em seus templos cerca de 2.000 pessoas num culto dominical. Trata-se de um número fixo, consistente e cotidiano, não sendo ligado a um evento particular. Outra informação importante, é que, embora, não haja problemas em se definir igrejas católicas ou de outras religiões como megaigrejas, inclusive, baseando-se na premissa do volume de assistência aos cultos, o termo tem sido aplicado por institutos de pesquisa e pelas pesquisas acadêmicas a igrejas evangélicas (Kim, 2019).

Além de templos amplos e do alto número de congregantes, essas igrejas possuem uma liderança, altamente, carismática e persuasiva. Algumas delas, contam com pastores bem jovens e que contagiam o público com sua energia. Possuem um estilo de adoração mais contemporâneo, mesclando elementos tradicionais com elementos seculares modernos. Tem presentes na estrutura interna de seus templos, recursos tecnológicos de ponta, próprios da indústria do entretenimento. Sua importância reside em fazerem parte de um movimento contemporâneo de resgate do público para os templos físicos com significativa margem de sucesso. Paralelamente, tem-se um movimento semelhante de conquista do público digital com alto emprego tecnológico e aplicação de técnicas do marketing digital.

Tanto as megaigrejas quanto as igrejas de parede preta representam uma modernização nas formas de experienciar o sagrado e de se conectar à religião nesse início de século XXI.

O campo físico nesse tipo de igreja indicou que sua estética, realmente, é um diferencial que chama atenção frente ao se espera de uma igreja comum. Não parece

ser algo a que as pessoas, no Brasil, já estão acostumadas. Esse tipo de igreja pode não ser muito inclusiva, dada a baixa luminosidade de seus ambientes internos, o que pode representar um desafio a mais para aqueles não tão jovens. Em contrapartida, parece ser um espaço de espírito jovem, incluindo, a forma despojada e a linguagem atual dos pastores. O tipo de discurso, apesar de realizar algumas cobranças, no geral, é motivacional e empolgado.

A estética da igreja de parede preta parece funcionar, não apenas para chamar atenção, mas, para criar uma atmosfera de profunda imersão e controle. O uso das tecnologias digitais é amplo e antenado com a linguagem dos jovens. A igreja pesquisada, realizou até mesmo conversões on-line durante *lives* no período da pandemia. Esse tipo de igreja parece ter seu templo e sua pregação mais adaptados aos novos tipos de interações digitais.

As igrejas de parede preta representam mais uma estratégia atraente que têm se feito presentes na realidade do evangelismo digital atual. Porém, essas estratégias digitais não se esgotam por aí, envolvendo processos mais complexos de inovação, como aqueles relacionados mais diretamente ao universo virtual. Para compreender melhor essa outra dimensão, é necessário considerar como igrejas estão utilizando recursos próprios do universo dos jogos para virtualizarem partes de seus rituais e locais religiosos. Para tanto, é importante ter uma noção sobre processos de gamificação, sua relação com virtualização e como têm sido utilizados por igrejas pentecostais como estratégias de adaptação e ressignificação do religioso.

## 6 CONSIDERAÇÕES DO CAMPO DIGITAL.

O campo digital ocorreu no período da pandemia, prioritariamente, com as investigações de uma igreja brasileira fundada no recém-explorado metaverso. Trata-se da igreja virtual Lagoverso que, basicamente, era uma réplica da igreja física Lagoinha Orlando *Church*. A igreja funcionava a partir de uma plataforma criada pelo ministério de jogos da igreja física, liderada pelo pastor André Valadão. Ela foi escolhida pelo ineditismo de ser considerada a primeira igreja brasileira no metaverso. Isso significa que a igreja era 100% virtual. Essa diferença é muito significativa e despertou um campo novo de interrogações, pois, até então tínhamos implementações de elementos da realidade virtual em maior ou menor grau nas igrejas. Agora, estávamos diante de uma igreja, totalmente, virtualizada. A plataforma Lagoplay identifica-se como, “uma *publisher* de jogos digitais que tem como objetivo trazer entretenimento e ensino da palavra de Deus através de jogos divertidos para toda a família” (Lagoplay, s.d.).

Embora, a pesquisa empírica tenha se voltado com maior afinco para a igreja virtual da Batista da Lagoinha, a igreja Adventista de Sétimo Dia também se lançou no metaverso durante a pandemia. Visitei um de seus projetos no metaverso, a Galeria Profética, além de acessar conteúdos sobre outros empreendimentos metaversos da denominação.

Durante algum tempo, segui o instagram pessoal do pastor André. Valadão. Também acompanhei páginas de alguns de seus parentes, que faziam parte da liderança da igreja Lagoinha, de outros pastores envolvidos no projeto da igreja a página da Lagoplay, onde eram divulgadas informações e vídeos dos cultos da Lagoverso. Além disso, passei a integrar um grupo no *WhatsApp* da Lagoplay, em que eram compartilhadas informações sobre os horários e datas dos cultos virtuais e também eram divulgadas informações e curiosidades tecnológicas, além de promoções de aparelhos.

Ainda, como parte do campo virtual, compareci a cultos regulares no metaverso e a um evento da igreja que simulava um passeio religioso por Jerusalém antiga. Para estar nesses ambientes, tive de produzir um corpo virtual, um avatar.

## 6.1 Gamificação de igrejas: influências do mundo geek.

You aren't going to make games. You're going to make games work for you.  
(Zichermann; Linder, 2013, p.15).

A esfera religiosa, assim como todos os campos da vida em sociedade, não poderia deixar de ser transpassada por elementos da Era Digital (Veen; Vrakking, 2009), (Thompson, 2018), (Nascimento, 2016). Muitas são as mudanças que têm chamado atenção dos estudiosos que, de alguma forma, tangenciam as formas pelas quais a religião tem sido transformada. Experiências com inteligência artificial, avatares, realidade virtual, gamificação de atividades religiosas (e até de igrejas inteiras) e a transposição de atividades presenciais para as mídias sociais marcam algumas das importantes mudanças da religião no século XXI, sobretudo, como vimos, em denominações pentecostais ou que são derivadas dessas correntes, como as *megachurches*.

O período de isolamento social da pandemia, como vimos, impulsionou lideranças religiosas a encontrarem soluções para o problema da continuidade das práticas religiosas diante do distanciamento físico. Obviamente, igrejas com mais recursos financeiros implementaram elementos mais caros e tecnológicos do que aquelas que dispunham de menos recursos. Pastores, lideranças religiosas e ministérios juntaram-se a empresários da tecnologia em prol de inovações na captação de fiéis.

Parte dessas influências combinam elementos da cultura geek e da indústria do entretenimento (Martino, 2021), (Trammell, 2023), (Patriota, 2009). Uma dessas influências diz respeito à implementação de processos de gamificação em igrejas, como é o caso da Lagoverso, igreja na qual se desenvolveu parte do campo, criada por um departamento de jogos da própria igreja matriz.

A ideia de gamificar vem do universo dos jogos e vai muito além, pois, não se trata apenas de um passatempo divertido. Antes, envolve avançadas técnicas de concentração e imersão, de modo a atrair e a manter o indivíduo conectado em determinada atividade, como se estivesse, de fato, jogando. Trata-se de uma abordagem multidisciplinar, que busca induzir um determinado tipo de comportamento

ou estado psicológico por parte dos usuários dos produtos e serviços gamificados sem, necessariamente, recorrer a incentivos extrínsecos como recompensas e punições, de maneira explícita.

A gamificação perpassa várias áreas, como educação, turismo, comércio, economia e, praticamente, qualquer área em que se intencione aplicá-la. Isso porque a gamificação configura-se como um processo que consegue adaptar suas técnicas de acordo com as necessidades de cada objeto. Esse trabalho visa mostrar que, na virada do milênio, igrejas têm procurado gamificar suas atividades como formas estratégicas de alcance e fidelização de público. A gamificação está na base da virtualização das atividades dessas igrejas, pois, cria contextos virtuais, transformando práticas religiosas corriqueiras, expandindo os limites da telepresença.

Segundo Zichermann e Linder (2013, p.12), o conceito de gamificação envolve a “implementing design concepts from games, loyalty programs, and behavioral economics to drive user engagement”. A gamificação envolve o público aproveitando programas de fidelidade, design de jogos e economia comportamental.

A mecânica de jogos representa os elementos básicos que compõem os jogos, como pontos, níveis, desafios, prêmios, recompensas e outros. Diz respeito aos caminhos e às maneiras de seguir as regras e objetivos do jogo que, por sua vez, devem ser compatíveis com sua temática. A mecânica de jogos responde ao como fazer e desenha a imagem do tipo de jogo do qual o usuário está participando. Zichermann e Linder (2013) fornecem explicações sobre alguns de seus componentes.

Os sistemas de pontos servem para monitorar o comportamento, recompensando o usuário por atividades e objetivos conquistados. Existem algumas modalidades de pontos. Os pontos resgatáveis são aplicados em situações em que o usuário tem a possibilidade de trocá-los por dinheiro, compras e outros tipos de benefícios. Esse tipo de pontuação tem se popularizado bastante no comércio. É comum no relacionamento de crédito, sendo muito utilizado por bancos, lojas de departamento e nos sistemas de recompensa de uma ampla gama de empresas, desde supermercados a empresas aéreas. O sistema de pontos parte de um

pressuposto desejo intrínseco de manter a pontuação.

Os tokens são outra forma de moldar o comportamento. Ao passo que o usuário progride no jogo, estes podem adquirir tokens como maneiras de representar suas conquistas. Esses meios de representação facilitam atividades como o compartilhamento das informações e até mesmo o hábito de colecionar tais concentrações de mérito.

Os níveis são ferramentas utilizadas para sinalizar uma linha de progresso. Geralmente, são representados por números ou valores, tais como os conceitos ascendentes de bronze, prata e ouro. Podem ser, especialmente, úteis para designar hierarquias em locais de trabalho. Tabelas de classificação ou placares são usadas para exibir determinados resultados de pontuação. Um ranking pode ser exibido mostrando usuários em ordem crescente ou decrescente de pontuação. No entanto, apesar de os usuários localizados no topo terem uma dose de incentivo ao visualizarem sua classificação, os usuários dos níveis mais baixos podem se sentir desanimados e desencorajados.

Por último, um dos elementos mais importantes dos jogos são as recompensas. Elas podem ser tanto intrínsecas, ou autogeradas, quanto extrínsecas, ou seja, entregues externamente. Segundo os autores, “Gamified systems learn heavily on psychological and virtual rewards for driving meaningful behavior, while standard incentive systems like to offer cash and prizes (stuff)” (Zichermann e Linder, 2013, p.22). Impulsionar determinados comportamentos com recompensas de caráter psicológico ou virtual ao invés de premiações tangíveis, como dinheiro, tem se mostrado uma estratégia bastante facilitadora para implementar esses sistemas. A influência psicológica precursora de uma mudança no comportamento está, de fato, em toda a base de ideias que pressupõem os processos de gamificação.

Zichermann e Linder (2013) afirmam que os consumidores estão jogando cada vez mais. Mencionam que, de acordo com o Census Bureau, de 2002 a 2012, o tempo total jogando videogame dobrou nos Estados Unidos, considerando-se apenas a população adulta. A gamificação desempenha o importante papel de diminuir o ruído comunicacional com o público-alvo. É necessário criar uma *bubble of silence* como

uma forma de fazer funcionários e clientes escutarem o que se tem a dizer. Eles precisam saber o que devem fazer, o que é melhor para eles e para a empresa. Para vencer esse desafio, é preciso unir os melhores elementos de jogos, programas de fidelidade e economia comportamental e combiná-los com a sua marca. Para os autores, à medida que o mundo se torna mais gamificado, através de tendências demográficas e culturais, as organizações deveriam fazer o mesmo (Zichermann e Linder, 2013, p.17).

No Brasil, o consumo de jogos digitais segue a tendência mundial e aumenta a cada ano. Há mais de uma década, dados sobre os jogadores de jogos digitais são coletados e divulgados na PGB – Pesquisa Game Brasil<sup>16</sup>. O principal objetivo da pesquisa é investigar o perfil demográfico, sociocultural e comportamental do consumidor de jogos digitais brasileiro. Em sua 15ª edição, no ano de 2025, a pesquisa contou com 6.282 participantes, sendo realizada no período de 31 de janeiro a 06 de fevereiro de 2025. Entre as muitas informações significativas, podemos destacar algumas. A primeira delas é a de que, atualmente, 82,8% dos brasileiros consome algum tipo de jogo digital. Em relação ao ano anterior, 2024, houve um aumento de 8,9 pp., passando de 73,9% para os 82,8% em 2025. Para 88,8% dos brasileiros, os jogos digitais estão entre as principais formas de diversão. Isso demonstra, portanto, que o Brasil é um significativo mercado consumidor para esse segmento.

Quanto ao perfil dos gamers, 53,2% dos jogadores são mulheres. 53,9% se identificam como brancos. 49,4% fazem parte da geração millenials (30 a 44 anos) e 35,3% têm renda familiar entre 5.648,01 e 14.120,00. 61% das mulheres, contra 39% dos homens, preferem jogar utilizando o celular. Enquanto, 66,9% dos homens preferem jogar pelo PC. Como é de se esperar, o consumo de jogos digitais é mais presente nas gerações mais novas, nas gerações Z (15-29) e millenials (30-44). Além disso, 38,2% dos entrevistados afirmaram jogar jogos recreativos da sorte e 89,9

---

<sup>16</sup> A Pesquisa Game Brasil existe há 12 anos e é desenvolvida pela GO Gamers e SX Group em parceria com a Blend New Research e ESPM. É realizada a partir da aplicação de questionários proprietários, em todo o território nacional, com tópicos que envolvem a audiência de jogos digitais. A pesquisa é feita no Brasil, Argentina, Chile, Colômbia, México e Peru. A Go Gamers é a unidade de negócios responsável pelo desenvolvimento, produção e publicação da pesquisa, anualmente, dentro dos canais oficiais [pesquisagamebrasil.com.br](http://pesquisagamebrasil.com.br) e [gogamers.gg](http://gogamers.gg).

desses, gastam dinheiro nesses jogos. Entre as principais motivações dos que jogam jogos da sorte, estão: ganhar dinheiro, buscar emoção com a vitória e usar o jogo como forma de relaxamento. O fato de as gerações mais novas consumirem mais jogos digitais pode fazer da gamificação de práticas religiosas uma estratégia para atrair esse tipo de público para as igrejas.

Os processos de gamificação guardam forte caráter racional e estrategista porque, além de serem oriundos de comportamento de jogadores, suas primeiras aplicações se deram no universo empresarial, sobretudo, no que diz respeito à produção de aplicativos. Uma de suas metas é a produção de valor e uma resposta do usuário. Nos últimos anos. De acordo com Zichermann e Linder,

When governments, businesses, and organizations of all sizes and types embrace game thinking and mechanics, they are better able to engage their audiences, cut through the noise, drive innovation, and ultimately increase their revenue. The process of implementing these games and strategies into business is called gamification, and with it you can build experiences that will provide built-in meaning and trigger the motivation of employees and customers. Gamified design leverages the best of game design, loyalty program design, and behavioral economics to solve critical problems and drive engagement. (p.18, 2013)

Nos últimos anos, as técnicas gamificadoras têm migrado do mundo dos negócios para as mais diversas áreas, inclusive, para a religião. Nos negócios, a gamificação motivava e moldava o comportamento de funcionários e clientes. Nas igrejas, as estratégias adaptadas podem induzir e moldar o comportamento dos fiéis. Pensada como uma ferramenta para a resolução de problemas corporativos por meio da maximização do engajamento de seu público-alvo, a gamificação parece ter encontrado na religião um novo mercado de atuação, sobretudo, com usos de tecnologia de ponta em igrejas mais prósperas financeiramente.

Para Nitsche, game worlds can be understood as mindspaces as well as virtual worlds as well as hybrid Spaces (2011, p.181). Os jogos digitais geram virtualidade que, por sua vez, cria novos “espaços mentais”. E por que esses espaços são híbridos? Porque lidam com uma ambiguidade presencial. São mundos em que se está presente de uma forma intangível e que confundem a própria percepção dos sujeitos em relação ao espaço e ao tempo. Como afirma Levy, a virtualização produz ubiquidade (Levy, 1996). Nas formas mais avançadas de experiência virtual, o usuário

pode ter a percepção de estar em toda a parte e, ao mesmo tempo, em parte alguma.

Os espaços projetados em todos os mundos de jogos utilizaram ficções existentes, condições físicas e cognitivas e técnicas de mídia para formar suas próprias entidades. Por exemplo, Nitsche (2011) afirma que o slogan do Playstation 2 da Sony, é: “Viva no seu mundo. Brinque no nosso”. Isso ilustra bem duas características dos espaços de jogos, a de serem próximos ao mundo real e, ao mesmo tempo, serem autossuficientes. Ao invés de se configurarem, exclusivamente, como um espaço mental virtual holístico (holistic virtual mindspace), esses espaços podiam ser visitados pelos jogadores de tempos em tempos e estes, por sua vez, deviam acessar as regras e regulamentos desses mundos paralelos para que pudessem neles transitar. Cada jogo equivalia na um mundo próprio, com regras próprias (Nitsche, 2011, p.183).

Para se envolver nestes mundos, os jogadores precisavam acessar um estado especial fruto da interação de si mesmos e das regras deste novo mundo/espaço. Desta forma, comunidades e grupos menores que as compunham eram formados a partir da conjugação entre as características específicas desses mundos e o tipo de interação entre seus jogadores.

No entanto, Nitsche (2011), pontua uma mudança de perspectiva no universo dos jogos que levou o mundo do jogo virtual para o mundo físico da vida cotidiana. Um dos exemplos, é o surgimento, cada vez mais comum, de espaços inteligentes. Tais espaços são fatias de espaços da vida cotidiana equipados com novas tecnologias que permitem ao local o exercício de múltiplas funcionalidades. Outra mudança foi a atribuição de significado a mundos ficcionais, ao invés de apenas funcionalidades. Em outras palavras, há uma mudança da percepção do ambiente cotidiano através da expansão do universo dos jogos.

Embora de grande importância, o foco não é a expansão da tecnologia em si, mas, o desenvolvimento da ficção. Para envolver-se num ambiente ficcional, da forma mais eficiente possível, é necessário alcançar um nível de imersão e engajamento altíssimos, de modo, que a pessoa sinta uma espécie de rompimento com a realidade. É necessário um determinado alcance psicológico para que essa nova realidade seja

apreendida da forma mais eficiente possível.

Altos níveis de imersão, considerados necessários para uma experiência gamificada bem sucedida, têm sido associados ao alcance de um estado mental chamado de estado de fluxo (ou flow).

Segundo Oliveira et al (2021) um dos objetivos da gamificação é levar o usuário ao estado de fluxo. Portanto, nos últimos anos, diferentes estudos têm proposto o uso de várias ferramentas gamificadas para manter os usuários em estado de fluxo durante alguma atividade, bem como a análise da eficácia de diferentes estratégias para manter as pessoas em uma experiência de fluxo (Oliveira et al., 2021), (Oliveira et al., 2021), (Dos santos; Pereira, 2025).

O propósito de induzir a uma experiência, profundamente, imersiva justifica os usos de técnicas e processos de gamificação em atividades de cunho religioso. Mesmo quando não se trata de uma atividade que envolve, diretamente, o universo dos jogos digitais ou aspectos de virtualização, ainda assim, o princípio do alcance imersivo tem sido o objetivo de algumas igrejas. As igrejas de parede preta, como foi visto, adotam uma estética peculiar e fazem uso de efeitos tecnológicos para criar um ambiente longe de quaisquer distrações, propício, portanto, à imersão.

Será considerado, mais à frente, do que se trata a teoria do fluxo e como pode estar relacionada com o universo da experiência humana gamificada e com a experiência religiosa.

## **6.2 Mihaly Csikszentmihalyi e a experiência ótima.**

O psicólogo húngaro-americano Mihaly Csikszentmihalyi debruçou-se sobre uma temática tão antiga quanto a própria filosofia. Assim como os antigos gregos, ele tentou responder à pergunta sobre o que faz as pessoas se sentirem felizes. O que faz determinadas experiências, muitas delas rotineiras e banais, serem vivenciadas e significadas de maneiras diferentes pelos indivíduos?

Para o teórico, a felicidade não é, exatamente, um acontecimento. Não está ligada à sorte, ao acaso ou a quanto dinheiro se tem. Ela sequer estaria ligada,

diretamente, a ocorrências exteriores. A felicidade, antes de tudo, corresponderia a uma condição interna ao indivíduo. Implicaria num modo de ser e de estar que parte de dentro e funciona como um filtro, ressignificando as externalidades. A capacidade de melhorar a experiência individual melhoraria a qualidade de vida. Neste aspecto, é que reside a felicidade. A felicidade, ou o mais perto que pode se chegar de um estado de felicidade, dependeria do controle que exercemos sobre nossa consciência. A partir desses pressupostos, o autor construiu o conceito da experiência ótima. Vejamos:

This is what we mean by *optimal experience*. It is what the sailor holding a tight course feels when the wind whips through her hair, when the boat lunges through the waves like a colt—sails, hull, wind, and sea humming a harmony that vibrates in the sailor's veins. It is what a painter feels when the colors on the canvas begin to set up a magnetic tension with each other, and a new *thing*, a living form, takes shape in front of the astonished creator. Or it is the feeling a father has when his child for the first time responds to his smile. Such events do not occur only when the external conditions are favorable, however: people who have survived concentration camps or who have lived through near-fatal physical dangers often recall that in the midst of their ordeal they experienced extraordinarily rich epiphanies in response to such simple events as hearing the song of a bird in the forest, completing a hard task, or sharing a crust of bread with a friend. (Csikszentmihalyi, 1990, p.3)

O autor toma como ferramenta analítica a experiência ideal (*optimal experience*). Esta possui caráter, fortemente, subjetivo, envolvendo o plano das sensações, dos sentimentos e da memória. Tão subjetivo que independe de condições externas. Trata-se de uma experiência intensa e interna. O autor menciona que pessoas que sobreviveram a campos de concentração ou a outras situações quase fatais, chegaram a experimentar “epifanias extraordinariamente ricas” decorrentes de atividades, aparentemente, simples e banais, como compartilhar um pedaço de pão com um amigo ou escutar o canto dos pássaros. A experiência ótima envolve altos graus de satisfação. Para tanto, implica no desaparecimento, momentâneo, da autoconsciência e até na distorção da noção de tempo.

Algumas pessoas conseguem ter esse tipo de experiência porque conseguiram entrar num estado chamado estado de fluxo ou flow. Ele pode ser alcançado por acaso, mas, também pode ser induzido a partir de atividades estruturadas ou da própria capacidade do indivíduo em entrar nesse estado. Por exemplo, por que é divertido jogar um jogo, enquanto trabalhar, em grande parte das vezes, parece chato? O que faz com que uma pessoa possa se sentir feliz, mesmo numa situação de grande dificuldade, enquanto outra ficará triste estando de férias, num resort?

O autor pontua que o sistema nervoso central possui uma capacidade limitada de processamento de informações. Isso significa que os eventos do mundo real que chegam à nossa consciência precisam ser organizados numa espécie de linha de sucessão para não se tornarem confusos. Por esta razão, não conseguimos fazer muitas tarefas ao mesmo tempo nem prestar atenção a muitos pontos ao mesmo tempo.

By using these figures one concludes that it is possible to process at most 126 bits of information per second, or 7,560 per minute, or almost half a million per hour. Over a lifetime of seventy years, and counting sixteen hours of waking time each day, this amounts to about 185 billion bits of information. It is out of this total that everything in our life must come—every thought, memory, feeling, or action. (Csikszentmihalyi, 1990, p.47)

O que determinará se uma informação chegará ou não na consciência é o foco. Em outras palavras, é necessário darmos certa quantidade de atenção a um evento, por variados motivos, para que ele chegue à nossa consciência. É a atenção que seleciona os bits de informação relevantes entre os milhões de bits disponíveis<sup>17</sup>. E essa energia psíquica empregada no foco de informações encaminhadas à consciência, relaciona-se com a própria noção de self. O Eu ou o self também é um conteúdo da consciência, porém guarda consigo a característica especial de nunca se afastar muito do nosso foco de atenção. É como um estoque de informações privilegiadas às quais estamos, constantemente, retornando para nos certificar de quem somos. Meu próprio self existe em minha consciência e os outros possuem versões dele.

Essa acepção nos recorda toda a discussão de Goffman a respeito de como o self se relaciona com a noção de fachada e de como os outros se relacionam com as nossas fachadas. O Eu representa, simbolicamente, todos os outros conteúdos da consciência, bem como o padrão de suas inter-relações. Posto isso, Mihayli raciocina que

If attention, or psychic energy, is directed by the self, and if the self is the sum of the contents of consciousness and the structure of its goals, and if the

---

<sup>17</sup> “It is attention that selects the relevant bits of information from the potential millions of bits available.” (P.50)

contents of consciousness and the goals are the result of different ways of investing attention, then we have a system that is going round and round, with no clear causes or effects. At one point we are saying that the self directs attention, at another, that attention determines the self. (Csikszentmihalyi, 1990, p.54)

O estado de fluxo é um estado de organização mental e de ordem da consciência em que a pessoa consegue se conectar de maneira profunda consigo mesma a ponto de experienciar um estado de êxtase.

Algumas atividades seriam mais propícias ao fluxo, como ouvir música, escalar, dançar, velejar, jogar xadrez etc. Em jogos do tipo agonísticos, os desafios são as habilidades dos oponentes. O participante é motivado a elevar suas próprias habilidades para superar seus adversários no jogo. Ou seja, os outros o obrigam a buscar a elevação de seu potencial. Jogos aleatórios e de azar proporcionam a ilusão de poder controlar o futuro por basearem-se na adivinhação. Esta, segundo o autor, é uma característica universal da cultura, qual seja, a tentativa de romper com as restrições do presente a partir de uma ideia do que vai acontecer. Ainda a vertigem e a mímica podem ser eficazes como ferramentas para alterar a percepção da realidade ao aludirem à fantasia, ao fingimento e ao disfarce. Tais atividades levam ao crescimento e à descoberta porque parte-se do pressuposto de que não se pode gostar de fazer alguma coisa, num mesmo nível, por um longo período de tempo. A frustração gerada pelo tédio leva à procura pelo divertimento e por novas oportunidades de usar as habilidades (Csikszentmihalyi, 1990, p.54).

São exemplos de dimensões que envolvem, notadamente, atividades de fluxo, a arte, o jogo e o ritual. Todas elas possuem uma relação intrínseca e originária com a religião. Segundo Csikszentmihalyi (1990), na maioria das culturas, tais atividades ocupam mais tempo do que o trabalho (p.76). A razão histórica de sua sobrevivência ao longo dos séculos estaria ligada à sua capacidade de gerar diversão. Por exemplo, a arte rupestre, obviamente, tinha uma função prática e religiosa, no entanto, tanto a arte paleolítica quanto a contemporânea guardam em si a característica de serem uma fonte de fluxo para o artista e para o espectador.

A religião, com toda a sua ritualística, é uma dimensão ligada, desde os primórdios, ao fluxo. O objetivo de ligar as pessoas a entidades e poderes

sobrenaturais induz a alterações na consciência e, conseqüentemente, a estados de fluxo. Os rituais são exemplos de como essas experiências podem atingir altos e complexos níveis de intensidade de modo a conduzir a estados alterados de identidade e de consciência do tempo e do espaço. Ao colocar determinada máscara sagrada, o dançarino de certa tribo poderia ter a plena sensação e certeza de incorporar o espírito de seus ancestrais ou de seus deuses. Tal experiência, além de vivenciada, também era transmitida a outros presentes, envolvendo-os naquela atividade que, por sua vez, poderia induzi-los a também entrar em estado de fluxo. Historicamente, o teatro, a música e a dança tiveram sua origem nesses tipos de ambientes religiosos (Csikszentmihalyi, 1990, p.107).

É compreensível que, na contemporaneidade, os jogos tenham assumido um lugar próprio próximo à tecnologia e não sejam vistos como elementos típicos de contextos religiosos. No entanto, Csikszentmihalyi, faz questão de lembrar que os jogos têm sua origem na religião. Segundo ele, os primeiros jogos com bola de que se tem notícia eram uma espécie de basquete jogado pelos maias. Tais jogos faziam parte de suas celebrações religiosas, assim como também eram religiosos os jogos olímpicos originais.

Sarian (1997) pontua que o atletismo e o espírito agonístico mantinham relação direta com o mito e com a religião na Grécia Antiga. As competições eram realizadas por ocasião das festas religiosas e nas adjacências dos templos. Zeus teria instituído a luta devido à disputa com seu pai Cronos. Apolo inventou o pugilato. Jasão inventou o péntathlon, um conjunto de cinco jogos que incluía corrida, arremesso de disco, lançamento de dardo, salto e luta. As origens nem sempre possuem uma versão única, mas, certo é que os jogos emergiram das histórias dos deuses e da relação dos homens com o sagrado, passadas de geração em geração como narrativas orais do período heroico (Sarian, 1997). Esta ligação não é surpreendente, porque o que chamamos de religião é, na verdade, a tentativa mais antiga e ambiciosa de criar ordem na consciência. Portanto, faz sentido que os rituais religiosos sejam uma fonte profunda de prazer. Conforme afirma o autor sobre o estado de flow, *the state in which people are so involved in an activity that nothing else seems to matter; the experience itself is so enjoyable that people will do it even at great cost, for the sheer sake of doing it.* (Csikszentmihalyi, 1990, p.4). A pessoa fica tão concentrada na

atividade desempenhada a ponto de mais nada importá-la.

A maior ou menor probabilidade de alcançar o estado de fluxo depende de condições externas e internas. Isso quer dizer que além de atividades consideradas compatíveis ou propícias ao fluxo, a capacidade de autorregulação consciente é também um dos meios para atingir tal estado. Csikszentmihalyi explica que, ao referir-se à consciência, não está fazendo alusão a algum mistério. Isso nos inclina a afastar a interpretação de suas reflexões de dimensões místicas ou espiritualistas. Para ele, primeiramente, a consciência está ligada às muitas facetas do comportamento humano e é o resultado de processos biológicos e da complexidade do nosso sistema nervoso. Ao mesmo tempo em que afirma partir do lugar do biológico, assume que o funcionamento da consciência não é controlado, inteiramente, pelos nossos genes ou por nossa arquitetura nervosa. Nesta capacidade de autonomia é que residiria a possibilidade de controle da própria consciência. A consciência é uma esfera de representação interna e externa. Os acontecimentos são percebidos pelos sentidos e avaliados pela consciência que, por sua vez, influenciará nas reações e ações corporais. É graças à consciência que conseguimos mentir, escrever um poema e desenvolver uma teoria científica. O defende um modelo fenomenológico da consciência baseado na teoria da informação. Considera os acontecimentos mentais enquanto fenômenos experienciados, não excluindo, porém, a existência de um pano de fundo científico. Inclui também como os dados sensoriais são processados, armazenados e utilizados. Isso implica no funcionamento da atenção e da memória.

Estar consciente significa conseguir perceber e direcionar o curso de eventos mentais específicos, como sensações, sentimentos, pensamentos e intenções. A consciência, ao contrário do estado onírico, pressupõe uma situação em que, embora tenhamos sensações semelhantes aos do sonho, possuímos a capacidade de manipular e usar as informações. Por isso, a consciência ordena informações intencionalmente. A consciência corresponde à realidade, subjetivamente, experimentada, pois os eventos externos não existem a menos que tomemos consciência deles. A consciência deixa de ser apenas um espelho que reflete o que vem de fora, do mundo material, e o que vem de dentro, dos impulsos elétricos do nosso sistema nervoso. Ela assume uma condição ativa, selecionando, filtrando, moldando os acontecimentos e impondo-lhes sua própria realidade (Csikszentmihalyi,

1990, p.26).

A experiência ótima, induzida pelo estado de fluxo envolve informações canalizadas, positivamente, e que reforçam nosso estado de consciência, liberando energia psíquica para ser empregada de maneira mais intensa. Quanto mais energia é direcionada a um dado objetivo, maiores são as chances de concretizá-lo com sucesso. Um dos desafios, portanto, é organizar a consciência de modo a experimentar o fluxo.

O mercado dos games absorveu o conceito de fluxo para induzi-lo através de suas ferramentas (Oliveira et al., 2021), (Oliveira et al., 2021), (Dos santos; Pereira, 2025). Dessa forma, é possível direcionar o comportamento das pessoas para objetivos, previamente, estipulados. Quanto mais energia psíquica for empregada para finalizar um jogo, para consumir determinado produto ou para executar determinada tarefa, mais chances as empresas terão em alcançar seus objetivos junto a determinado público.

A aplicação de técnicas dos jogos podem estar lado a lado de experiências virtuais, haja vista, que a virtualização se originou, em parte, neste universo, sobretudo, com os jogos mais imersivos, que utilizavam avatares.

Processos de gamificação e virtualização têm sido implementados por grandes igrejas pentecostais, na atualidade, no intuito de aumentar a eficiência e o engajamento em atividades da igreja. A pesar de serem elementos autônomos, os dois tipos de procedimentos podem ser aplicados de maneira combinada, aumentando ainda mais a eficiência de ambos. A gamificação possui forte apelo para o engajamento e eficiência na execução de tarefas religiosas. A virtualização resolve problemas relacionados à distância e acesso aos ambientes religiosos e, assim como outros elementos, aumenta a sensação de imersividade experienciada pelos fiéis.

O exemplo da igreja virtual Lagoverso é ilustrativo de um ambiente religioso gamificado e virtualizado. O projeto da igreja tinha o objetivo de somar a estes um terceiro elemento. A igreja foi pensada para existir num espaço chamado metaverso, um espaço que uniria diversas experiências imersivas.

### 6.3 O universo virtual de Mark Zuckerberg: pensando o metaverso.

A qualidade definidora do metaverso será um sentimento de presença – como se você estivesse com outra pessoa em outro lugar. Sentir-se realmente presente com outra pessoa é o sonho máximo da tecnologia social. E é isso o que estamos focados em construir.

Acreditamos que o metaverso possa permitir melhores experiências sociais do que qualquer coisa que exista hoje – e dedicaremos toda nossa energia para ajudar a conquistar esse potencial. (Mark Zuckerberg), (Bernardo, 2026).

Em outubro de 2021, Mark Zuckerberg, fundador, presidente e CEO da Meta, anunciou a mudança de nome da empresa controladora do Facebook, que até então tinha o mesmo nome da rede social, para Meta. A mudança na nomenclatura da marca sinalizava um *rebranding* corporativo, cuja principal característica era mudar o foco para a construção de um novo projeto, que a empresa chamou de metaverso.

O metaverso foi apresentado como um tipo de realidade virtual interativa e imersiva que propunha revolucionar a *internet* como a conhecemos atualmente. A proposta envolvia conectar diversos espaços digitais de modo que se pudesse transitar de um a outro, acessando locais virtuais diversos num curto espaço de tempo e com apenas um click. Nesse novo ambiente digital, pretendo sucessor da atual World Wide Web, as pessoas poderiam interagir por meio de redes sociais, realidade virtual, realidade aumentada, jogos online, criptomoedas, avatares de holograma 3D, vídeos e outras formas de comunicação. De acordo com o projeto, a *internet* do futuro será composta pela combinação de três tipos de realidade: realidade física (*physical reality - PR*), realidade aumentada (*augmented reality – AR*) e realidade virtual (*virtual reality – VR*). Os espaços virtuais 3D serão compartilhados e presos a um universo virtual que reunirá todos os tipos de tecnologia e de ambientes. Esse é um resumo das ambições dos que apostam no projeto do metaverso.

A proposta realoca o usuário em sua interação digital. Este passa da posição de produtor e telespectador de conteúdo para ser, ele mesmo, o próprio conteúdo, no sentido mesmo de “estar” presente nele. Zuckerberg é, sem dúvidas, um dos maiores entusiastas da proposta do metaverso e um dos empresários que, recentemente, tem tentado concretizar experiências envolvendo esse conceito. A ideia tomou vulto devido à mudança de nome da empresa que gerencia o Facebook e dos anúncios diretos

realizados por Zuckerberg por ocasião das Conferências da empresa, que passaram a se chamar *Meta Connect*. A conferência é realizada, anualmente, e direcionada para desenvolvedores, criadores, entusiastas de tecnologia e para os interessados em conhecer os lançamentos mais recentes de produtos da empresa bem como o progresso de seu objetivo em conectar pessoas utilizando realidade virtual e aumentada.

A ideia ambiciosa de transformação da *internet* é anterior ao período pandêmico e ao próprio Zuckerberg. A ideia de misturar vários elementos digitais com realidade virtual para criar sensações imersivas surpreendentes já estava sendo gestada no mundo dos jogos digitais, chegando a integrar a estrutura de alguns deles.

Segundo Petry (2015), na verdade, o conceito de metaverso foi criado, em 1992, por Neal Stephenson, autor do romance de ficção científica *Snow Crash*. A obra alude a uma metáfora do mundo real em que humanos, representados por seus avatares, interagem entre si e com agentes de software num espaço tridimensional, numa espécie de mundo dentro de outro mundo. O neologismo metaverso é a junção de “meta” (além) e verso (universo).

Visto serem considerados os precursores desse tipo de ambiente, os games possuem muitas semelhanças comuns com os metaversos. Os dois partem de construções digitais, permitem a vivência de narrativas imersivas, operam com personagens tridimensionais, e o usuário pode escolher os rumos de sua navegação, ação e o controle sobre sua personagem (Petry, 2015). Em mundos de jogos online como Fortnite, Minecraft e Roblox, existem atualmente indícios do metaverso. Os usuários podem trabalhar e interagir com outras pessoas, participar de eventos e trocar dinheiro do mundo real por produtos e serviços no mundo virtual. Porém, esses universos interativos ainda permanecem isolados uns dos outros.

#### **6.4 A divulgação do termo metaverso pelo Facebook.**

O tema do metaverso ficou conhecido do público através das falas de Mark Zuckerberg durante o ano de 2021. Conforme mencionado, a empresa, conglomerado por trás do Facebook, Instagram, *WhatsApp* e da empresa de realidade virtual *Oculus*, passou por um processo de *rebranding* mudando o nome da empresa para Meta

*Platforms*. Nas palavras de seu idealizador, a pretensão é tornar-se uma empresa metaversa. Formalmente, o metaverso e a reposição da imagem da marca foram apresentados ao público na conferência anual Facebook Connect de 2021, realizada de maneira, totalmente, online. Durante o evento, Mark Zuckerberg apresentou o metaverso como um conceito de interconexão online em que os usuários podem compartilhar software, jogos e outras experiências virtuais em diversos dispositivos. No entanto, por tratar-se de um projeto de grande porte, a previsão era de que se levaria cerca de uma década para concretizá-lo. Outros produtos também foram anunciados no evento, como o projeto Cambria, que está desenvolvendo óculos VR mais avançados que a atual geração de headset da qual faz parte o Quest 2. Google e Apple também passaram a desenvolver óculos para concorrer com o Cambria.

Zuckerberg aposta que o futuro será uma mistura entre realidade aumentada (imagens virtuais sobrepostas às imagens óticas), realidade virtual (apenas imagens virtuais) e a realidade do mundo físico tal qual nós conhecemos.

No metaverso, você será capaz de fazer quase tudo o que imaginar – ficar junto de amigos e familiares, trabalhar, aprender, jogar, comprar, criar – assim como viver experiências completamente novas que não se encaixam em como pensamos computadores ou telefones hoje.”

“Nesse futuro você poderá se teletransportar instantaneamente como holograma para o escritório sem precisar se deslocar, ir para um show com amigos ou ficar na sala de estar de seus pais para socializar. Isso abrirá mais oportunidades, não importa onde você viva. Você poderá dedicar mais tempo no que importa para você, diminuir o tempo no trânsito e reduzir sua pegada de carbono.”

“Pense em quantas coisas físicas que você tem hoje e que podem se tornar apenas hologramas no futuro. Sua TV, seu espaço de trabalho com vários monitores, seus jogos de tabuleiros e mais – em vez de objetos físicos construídos em fábricas haverá hologramas desenhados por criadores ao redor do mundo.”

“Você poderá navegar por essas experiências em dispositivos diferentes – óculos de realidade aumentada para continuar presente no mundo físico, realidade virtual para se tornar completamente imerso, telefones e computadores para ir para plataformas que já existem. Isso não é sobre passar mais tempo em telas; é sobre melhorar o tempo que já gastamos.”  
Trechos da carta de Mark Zuckerberg (KALUAN, 2021).

Os objetivos da cúpula da Meta são surpreendentes. Novos padrões de sociabilidade estão em jogo bem como alterações nas noções de tempo e espaço. Os questionamentos sobre essa nova etapa do desenvolvimento tecnológico e seus impactos na vida social são inúmeros. É notório o foco dado à dimensão social da experiência com o metaverso. O projeto é vendido, não como um fim em si mesmo,

mas, como uma ferramenta poderosa que possibilitará um avanço em termos de sociabilidade humana. A empresa possui a visão de que o metaverso possibilitará melhores experiências sociais do que todas as ferramentas de que dispomos hoje e assume uma identidade de produtora de tecnologia social.

A ideia central dos defensores do metaverso é a de que ele será um mundo 3D sobreposto ao mundo real, onde as pessoas poderão comprar, jogar e fazer transações em ambientes virtuais colaborativos. O Metaverso, como Mark Zuckerberg acredita, diz respeito a uma *internet* incorporada na qual a própria pessoa estaria dentro dela, por assim dizer. Nesse contexto, as criações, como avatares e itens digitais, são essenciais para autoexpressão e levam a experiências, totalmente, novas e possibilidades econômicas (CLEMENS, 2022).

Atualmente, quando pessoas interagem usando a ferramenta da *internet*, elas costumam se referir a essa experiência como “acesso” à *internet*. Para interagir numa determinada rede social digital, por exemplo, a pessoa cria um perfil e passa a ser representada por este. No entanto, na experiência metaversa, o grau de imersão é tão profundo que a sensação seria como o de um verdadeiro mergulho no espaço interativo. Seria como se a pessoa não se sentisse representada, seja por um perfil ou por um avatar, mas, ela própria estaria ali, naquele ambiente, integrada e, realmente, “imersa” nele. Seria como se o ambiente virtual fosse tal e qual o ambiente natural, tão próximo dele que os limites entre eles não seriam notados facilmente.

Há muitas corporações envolvidas com o projeto do metaverso. Empresas como *Facebook*, *Microsoft* ou *Nvidia* possuem objetivos de fundirem seus projetos de realidade virtual. Para que um verdadeiro metaverso seja operacionalizado, é necessário o trabalho conjunto de todas essas empresas, suas tecnologias e seus mundos virtuais, contribuindo com inovações tecnológicas, hardware, software e talentos. Cada uma delas possui interesses específicos no metaverso de acordo com sua estratégia de negócios e áreas de especialização.

Para o *Facebook* e a *Roblox* o metaverso é, acima de tudo, uma nova forma de entretenimento e de interação social, um ambiente que transborda a noção atual de rede social. Já a *Microsoft* está mais preocupada com as oportunidades comerciais e

de cooperação que o metaverso pode proporcionar ao mundo corporativo. *Nvidia* ou *Unity Software*, por sua vez, estão focadas no desenvolvimento da tecnologia que alimentará o metaverso do futuro. A *Fortnite* realizou shows virtuais para seus fãs, com grandes celebridades como Travis Scott e Ariana Grande atuando como *headliners*. *Adidas*, *Netflix* e *Warner Brothers* construíram experiências virtuais interativas dentro da estrutura *Roblox* para alcançar a nova geração de clientes. O *Facebook* vem fazendo incursões no metaverso e tem faturado com a venda de óculos de realidade virtual (CLEMENS, 2022).

Existem importantes parcerias de grandes marcas com plataformas digitais. A *Roblox* fez parceria com a *Vans*, uma marca de sapatos de patinação, para a criação do *Vans World*, um parque de patinação simulada onde os participantes podem adquirir equipamentos. Outro exemplo que tem chamado atenção é o da conhecida marca de luxo *Gucci*. Em parceria com a *Roblox*, a marca criou a *Gucci Town*, um portal dentro do jogo na forma de uma praça circular virtual cercada por várias atrações e oportunidades interativas. Os jogadores podem comprar produtos, como bolsas digitais. A marca estuda formas de se inserir no mercado imobiliário digital (Gucci, 2022). Pode-se encontrar uma nota explicativa no site da Plataforma da Gucci Town sobre seu funcionamento:

A digital destination on Roblox dedicated to those seeking the unexpected, Gucci Town is a place to discover more about the House and its heritage alongside the creative vision of Alessandro Michele, as well as to express one's own individuality and connect with like-minded individuals from all over the world. On a journey led by Vault through the digital realms of the metaverse, the House has established a persistent space on Roblox called Gucci Town. Under the impetus of fostering a community, the new gathering place takes on the form of a piazza—an open-air square that for centuries has been a spot for people to meet and express themselves. Surrounding the central area is a series of spaces including Mini Game Heights, Vault Plaza, Creative Corner, Craftsmanship Court, Selfie Way, Power-up Place and the Gucci Shop—a boutique where visitors can purchase digital Gucci items to collect or to outfit Roblox avatars. Updated regularly, each place offers an immersive experience that translates Alessandro Michele's vision into a lived and played narrative (**Welcome** to Gucci Town, plataforma).

Em julho de 2021, o *The New York Time* (Browning, 2021) publicou um artigo com um título provocador *Are We in the Metaverse Yet?* O texto argumenta que é comum, no mundo da tecnologia, algumas ideias entrarem para o léxico antes de ganharem coerência. Também ocorre de muitas ideias, que são vagamente definidas,

se juntarem num conceito maior semi compreensível. Seria esse o caso do metaverso? Experiências metaversas estão se desenvolvendo há algum tempo, mas, a partir das declarações de Zuckerberg o termo metaverso caiu na boca das pessoas. Uns se referem a ele como algo comum e cotidiano, como os joguinhos do Roblox com os quais os filhos se distraem. Outros utilizam o conceito para se referir a algo que sequer está aqui, que é futurista, hollywoodiano.

Como já mencionado, muitas empresas já estão lucrando com o metaverso. E a especulação parece crescer a cada dia, chamando atenção de investidores do mundo todo. Mas, essas experiências não se restringem às corporações. Uma pessoa que possui um token não fungível, uma criptografia, que vivenciou algo com realidade virtual ou aumentada, que participou de uma reunião de trabalho ou de uma festa usando um avatar, que construiu seu próprio mundo numa plataforma de jogos, etc, pode afirmar que teve experiências metaversas ou está entrando na vizinhança da metaversidade.

Apesar dessas experiências interessantes, alguns executivos importantes se mantêm céticos considerando o metaverso mais um hype ou modismo. Esse conjunto de experiências ainda não seria o metaverso e, talvez nem chegue a ser. Por exemplo, para Evo Heyning, que trabalha e toca no metaverso há duas décadas, apesar de poder criar um avatar e vivenciar alguns momentos de realidade virtual, não lhe é possível saltar de um mundo para outro. Em outras palavras, não é possível a interoperacionalidade entre os sistemas. Para ele, o que caracterizaria o metaverso é, justamente, o que ainda falta. O metaverso não se constitui num produto de uma empresa ou numa plataforma virtual isolada. Sua essência reside na forma como esses diversos domínios estão conectados e na fluidez entre eles. Na busca dessa conexão, Heyning juntou-se a alguns voluntários para formar o *Open Metaverse Interoperability Group*, que busca estabelecer padrões tecnológicos para unir mundos virtuais, na esperança de que os jogadores do metaverso os adotem (Are, 2021).

### **6.5 Metaverso e religião.**

A religião mostra-se um imenso mercado para a aplicação das novas descobertas tecnológicas e para a venda de aparelhos e dispositivos. Sobretudo, igrejas evangélicas representam um excelente laboratório para testes nesse sentido

porque, historicamente, possuem compatibilidades com o mercado capitalista de bens e serviços, acompanhando-lhe as mudanças e, muitas vezes, inserindo-se de maneira direta como parte da imensa rede de oferta e consumo de produtos. Seria de se esperar que a religião acompanhasse essa nova etapa do mercado da tecnologia, assim como ocorreu com sua interação e inserção na mídia radiofônica e televisiva, num passado não muito distante.

Zuckerberg percebeu a potencialidade desse amplo mercado religioso e soube fazer a leitura do período crítico da pandemia da covid-19 como um período criador de novas necessidades para as igrejas que, por sua vez, exigia a criação de novas soluções. O metaverso ou os produtos que derivam da ideia de metaverso foram apresentados como a inovação que as igrejas precisavam naquele momento tão difícil.

A experiência da pandemia desafiou as pessoas a adaptarem e a criarem novas formas de interação e maneiras de continuarem honrando seus compromissos, mesmo com as limitações de deslocamento e de encontros físicos. O trabalho executado em regime de home office ou *anywhere office* ganhou destaque. O aperfeiçoamento de compras via *internet*, bem como, a eficiência de entregas de produtos, ganharam atenção. No entanto, pouco se fala sobre a adaptação das igrejas a esse novo cenário. A pandemia não foi o único fator responsável pelo surgimento de igrejas no metaverso. Conforme dito, esse movimento já vinha se desenvolvendo há mais tempo e engloba outros fatores, além da necessidade imediata do encontro. Envolve aspectos econômicos, estratégias de marketing, elaboração de produtos, dispositivos etc. No entanto, as necessidades vividas durante a pandemia aceleraram esses processos e tornaram a ambição do metaverso mais factível e rentável. É no curto período pandêmico também que ocorre um movimento muito importante. Pela primeira vez, a ideia do metaverso deixa de habitar apenas o universo dos jogos e passa a ser aplicada no ambiente religioso das igrejas.

Culliford (2021) defende o argumento de que o *Facebook* já está, há algum tempo, de olho nas comunidades religiosas devido ao seu número, potencialidade de consumo e capacidade para impulsionar o engajamento da plataforma. O Facebook criou sua equipe de parcerias de fé em 2017 e começou a cortejar líderes religiosos,

especialmente de grupos evangélicos e pentecostais, a sério, em 2018 (Dias, 2021).

Em 2021, a rede social testou uma ferramenta para grupos do *Facebook*, a *prayer post*, que, basicamente, permite que usuários peçam e respondam a orações. O recurso foi, inicialmente, testado com alguns grupos religiosos e, depois, foi implantado em todos os grupos nos Estados Unidos. Com esse recurso, as pessoas tinham a opção de clicar num botão e responder “eu rezei” e também de serem notificadas com um lembrete para rezarem, posteriormente, caso desejassem (Dias, 2021).

O novo produto foi lançado depois que a empresa percebeu um aumento de pessoas pedindo orações umas às outras durante a pandemia. A empresa desenvolveu a ideia observando as inúmeras tentativas das pessoas de se conectarem nos momentos difíceis ocasionados pelo isolamento, pelas complicações na saúde, internações, mortes e muitas outras situações difíceis que tiveram de suportar. As postagens de oração foram, inclusive, usadas para personalizar anúncios no *Facebook*, como outros conteúdos. Fidji Simo, chefe do aplicativo do *Facebook*, afirmou que, ao analisar dados referentes aos usos do *Facebook* durante a pandemia, notou um crescimento significativo da categoria espiritual (Dias, 2021).

A empresa intensificou parcerias formais com grupos religiosos nos Estados Unidos. Antes de implantar a igreja em Atlanta, o pastor da megaigreja Hillsong, Sam Collier, procurou o *Facebook* para receber orientações de como abrir uma igreja em uma pandemia e recebeu uma interessante proposta da empresa. Em troca das informações, a igreja seria usada para o desenvolvimento de um estudo sobre como as igrejas poderiam ir mais longe no *Facebook*. A proposta foi aceita. Durante meses, desenvolvedores se reuniram com a Hillsong e estudaram como a igreja seria no *Facebook*, que aplicativos poderiam criar para doações financeiras, capacidade de vídeo e transmissão ao vivo. Observa o artigo que, no momento da inauguração da Hillsong, a igreja divulgou um comunicado à imprensa dizendo que estava fazendo parceria com o *Facebook* e começou a transmitir seus serviços exclusivamente na plataforma. No entanto, alguns detalhes não poderiam ser compartilhados porque o pastor Collier havia assinado um acordo de confidencialidade com a empresa. Para o pastor, a relação era de reciprocidade. Junto ao *Facebook*, eles estavam descobrindo

qual poderia ser o futuro da igreja na plataforma (Dias, 2021).

Numa cúpula virtual de fé, evento realizado pelo *Facebook*, a diretora de operações da empresa, Sheryl Sandberg, compartilhou ferramentas ensinando a construir congregações na plataforma. Segundo ela, as organizações religiosas e as mídias sociais são uma combinação natural porque fundamentalmente tratam de conexão. A expectativa era a de que pessoas também realizassem cultos religiosos em espaços de realidade virtual, ou usassem a realidade aumentada como ferramenta educacional para ensinar a seus filhos a história de sua fé.

Pode soar estranho para a maioria das pessoas ligações entre igrejas e *Facebook*, mas, Dias (2021) nos ajuda a encarar essa informação como algo real e que está em curso de desenvolvimento.

O Facebook, que recentemente ultrapassou US\$ 1 trilhão em capitalização de mercado, pode parecer um parceiro incomum para uma igreja cujo objetivo principal é compartilhar a mensagem de Jesus. Mas a empresa vem cultivando parcerias com uma ampla gama de comunidades religiosas nos últimos anos, de congregações individuais a grandes denominações, como as Assembleias de Deus e a Igreja de Deus em Cristo.

Agora, depois que a pandemia de coronavírus levou os grupos religiosos a explorar novas maneiras de operar, o Facebook vê uma oportunidade estratégica ainda maior para atrair usuários altamente engajados para sua plataforma. A empresa pretende se tornar o lar virtual da comunidade religiosa e quer que igrejas, mesquitas, sinagogas e outros incorporem sua vida religiosa em sua plataforma, desde a realização de cultos e socialização mais casual até a solicitação de dinheiro. Está desenvolvendo novos produtos, incluindo áudio e compartilhamento de orações, voltados para grupos religiosos. (DIAS, 2021, n.p.).

A Cúpula do *Facebook* contou com depoimentos de líderes religiosos sobre como o *Facebook* os ajudou a crescer durante a pandemia. O projeto para se tornar o lar virtual de comunidades religiosas parece ousado demais, mas, está em execução. Um dos objetivos é estar nas atividades religiosas sem precisar estar no templo físico. O uso de realidade virtual e realidade aumentada possibilita ao fiel participar de atividades da igreja da sala de sua casa, como se estivesse no templo físico. O uso de óculos VR, e suas atualizações possibilitam, cada vez mais, esse efeito. De forma semelhante, a liderança da igreja pode inovar na oferta de seus sermões ao público, transmitindo-os nas várias plataformas digitais e maximizando o alcance do discurso religioso. A realidade aumentada pode ajudar também no estudo

da bíblia como uma ferramenta educacional na qual o estudante pode, por exemplo, acessar uma biblioteca virtual sobre os tópicos do assunto que está considerando. Além disso, o acesso a mapas interativos pode ajudar na visualização da topografia bíblica bem como fazer o crente revisitar de maneira virtual terras bíblicas, sentindo-se parte das narrativas antigas.

### 6.6 A igreja Batista da Lagoinha e a Lagoverso.

A Igreja Batista da Lagoinha, IBL, é uma igreja brasileira, com origem em Minas Gerais. A igreja não é nova. Sua existência data da década de 1950, no entanto, ela se multiplicou a ponto de haver versões da igreja em todo o Brasil e em vários países do globo. A Igreja nasceu em Belo Horizonte, em 1957 e, a partir de 1972, passou a ser liderada pelo Pr. Márcio Roberto Vieira Valadão. Recentemente, seu filho, o Pr. André Machado Valadão, passou a conduzir a rede de igrejas (Schmidt, 2021), (Kimmenmgs, 2024).

Atualmente, a igreja detém alcance global e conta com mais de 600 Lagoinhas no Brasil e no mundo. Possui uma perspectiva empresarial e expansionista que corrobora com sua visão de alcançar a população para Cristo. A respeito de sua missão, visão e propósito, lemos no site oficial da igreja:

**Missão:** alcançar 10% de todas as pessoas da cidade onde sua Lagoinha está plantada. Isso será feito mediante a plena aplicação da visão e do crescimento saudável, gradativo e sustentável, com a implantação de novas igrejas. **Visão:** Levar cada pessoa a um relacionamento público e crescente com Jesus Cristo. **Propósito:** Nosso propósito é ser uma igreja grande para servir e pequena para se importar (Lagoinha Matriz, site).

De acordo com a crença defendida pela instituição religiosa, para que ocorra um novo reavivamento não é suficiente um arrependimento dos pecados. É preciso motivação e ação para a realização de boas obras. É necessário viver de acordo com a visão da igreja e se empenhar por seus grandes feitos, incluindo seus projetos expansionistas. A igreja acredita estar no caminho certo, pois está “crescendo de maneira ordenada, sistemática, sustentável e exponencial”. A identidade é a de uma igreja sem fronteiras, por isso o uso da expressão “Lagoinha Global”, que, conforme explicado na mensagem do site, é para todas as “tribos”, para crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos.

A igreja possui várias regionais. Uma delas, chamada *Nations*, é responsável pelo trabalho de implantação de igrejas fora do território brasileiro. As congregações funcionam como bases missionárias, instaladas na América, Europa, Ásia e Oceania. Seu objetivo é alcançar nativos de outros países do mundo bem como brasileiros que tentam a vida lá fora. Em 2017, a igreja passou a marcar presença no Canadá, em Toronto, e também em território estadunidense, com igrejas espalhadas por Orlando, Miami, Tampa, Boston, Coral Springs e Melbourne.

Como mencionado, em 2017, a igreja da Lagoinha iniciou sua expansão nos Estados Unidos. Era o início da busca do sonho de conquistar a América para Jesus. O Pr. André Valadão iniciou um grupo de oração em sua casa, em Orlando, Flórida, com apenas 20 pessoas. O trabalho cresceu e, desse pequeno grupo, surgiu uma congregação, que em 5 de novembro de 2017, em seu primeiro culto dominical, já contava com a presença de 300 pessoas. O número de adeptos continuou se expandindo e, a partir de 2018, a Lagoinha Orlando *Church* passou a ter seu próprio templo. No tempo da escrita desse trabalho, a lagoinha já estava presente em Boston, Dallas, Miami e Nova Iorque.

A notícia no Diário do Nordeste envolvendo a Lagoinha Orlando e a plataforma Lagoplay data do dia 18 de abril de 2022 (Diário do Nordeste, 2022). Seu tema é: *André Valadão estreia igreja no Metaverso e diz que 10 avatares se entregaram a Jesus*. A matéria informa que o templo, chamado de Lagoverso, foi idealizado pelo Ministério de Jogos Digitais da Lagoinha Orlando *Church*. Acrescenta que o culto contou com a presença de mais de 150 fiéis, dez deles tendo se entregado a Jesus em oração. O SBT News também noticiou a inauguração da igreja, informando que o primeiro culto, no qual participaram mais de 150 pessoas, ocorreu no dia 13 de abril, e o próximo estaria marcado para as 21h de 20 de abril, no Horário de Brasília. A primeira igreja brasileira no metaverso seria fruto de uma parceria entre a publicadora de jogos digitais Lagoplay e a igreja Lagoinha Orlando, dos Estados Unidos. A notícia transmite ainda algumas instruções da plataforma Lagoverso para que as pessoas possam acessar a igreja e assistir aos cultos. Outros veículos de informação também anunciaram a nova igreja e falas do pastor nas redes sociais sobre o primeiro culto.

Na plataforma Lagoverso, encontramos em destaque a afirmação de que a igreja é a primeira igreja brasileira no metaverso. Em seguida, observamos em letras grandes os dias e horários do próximo culto em Orlando e no horário do Brasil. Um pouco mais abaixo, temos um tópico sobre como acessar o culto no metaverso. Basicamente, há duas formas: baixando o aplicativo *AltSpace VR*, na loja do Windows/Mac no computador ou pelo Oculus Quest VR. Porém, ainda não é possível o acesso via celular e tablets. O texto informa que é possível acessar a Lagoverso sem os óculos, mas, a experiência será melhor com eles. Na própria plataforma, há sorteio dos óculos Quest VR. Sobre o uso do metaverso, é informado que a plataforma *AltSpace* mistura, de maneira divertida, a experiência de videogame a eventos para proporcionar ao usuário uma sensação de imersão com o uso de seu avatar. O avatar pode ser controlado com o uso de um teclado, mouse e joystick no computador, ou através dos óculos de realidade virtual. Há um passo a passo explicativo para baixar e usar o aplicativo *AltSpace*.

Observei que tanto na plataforma da Lagoverso quanto num grupo do qual participei no *WhatsApp*, o LagoVerso – Suporte 2, informações sobre os óculos VR são bastante comuns e requisitadas, o que leva a crer que o aparelho é importante para a participação dos fiéis, embora, não seja obrigatório, conforme mencionado. O grupo foi criado em 17 de abril de 2022 e eu entrei em 12 de maio. Em 13 de maio, um usuário perguntou ao grupo se valeria a pena comprar o Quest 2 ou Cambria (Ellis, 2021). Um usuário respondeu “Tem grana? Compre logo”. Outro comentou que “só o Zuca aparecer, tudo sobe”, em referência a Zuckerberg. Outro usuário também incentivou a compra do Quest 2, pois acreditava que a finalidade do Cambria seria outra, diferenciando-se do Quest. Ainda sobre os óculos, um outro usuário indagou se as pessoas que utilizavam o Quest sentiam tontura. Um usuário respondeu que, no começo, se a pessoa não for acostumada, ela pode, sim, sentir tontura, dor de cabeça e náusea. O rapaz relatou ter medo de adquirir os óculos e não se adaptar ao uso. O segundo respondeu que, “com certeza”, ele se adaptaria com o tempo e que “você se sente dentro do espaço”. Outra pessoa acrescentou que a sensação de estar dentro do espaço era a razão da tontura inicial, mas, que valia a pena, pois “o sentimento e a experiência é totalmente outra do pc”. Sobre os valores, foi dito que o Quest 2 estava custando 2.700 reais na plataforma Mercado Livre. Seguiram-se mais diálogos sobre os preços e locais de venda dos óculos.

Um vídeo sobre o sorteio dos óculos foi postado no grupo. Trata-se de um vídeo de propaganda que, ao mesmo tempo, incentiva os fiéis a se fazerem presentes no culto. Irei transcrevê-lo abaixo:

Ei! Você! Gostaria de ganhar um desses headsets de realidade virtual? Os óculus Meta Quest 2? Então, bora pra lá, pra dentro do lagoverso, que titio vai te mostrar como. Todos os cultos realizados, aqui, no lagoverso, entre os dias 18 de maio a 22 de junho, liberarão como se fosse uma senha secreta (efeito de suspense) aos participantes. E essa senha deverá ser enviada junto com alguns dos seus dados para um link que estará em algum desses murais, aqui, no hall da igreja. Certo. E, agora? Como funciona esse sorteio? No dia 23 de junho será sorteada uma dessas senhas que, basicamente, representa um desses cultos. E, advinha... quem marcou presença em um desses cultos, concorrerá aos óculus de realidade virtual, que é o passe livre de entrada para o metaverso. E, qual a matemática disso tudo? Quanto mais cultos você marcar presença, com a gente, aqui, no metaverso, muito maior é a sua chance de ganhar. Pra mais informações, dá uma olhada lá na página do lagoplay ou acesse lagoverso. com. Deus abençoe eu vejo você lá no lagoverso! (LagoVerso – Suporte 2. Grupo do *WhatsApp*).

É nítido que o objetivo da mensagem era convencer as pessoas a assistirem a um maior número de cultos, aumentando suas chances de concorrer ao headset, um objeto que, devemos lembrar, possui um preço, consideravelmente, alto. Para a maior parte da população brasileira, trata-se de um produto, praticamente, inacessível. Outra coisa a se notar é que a mensagem parece ser direcionada, principalmente, a um público jovem, talvez até mesmo adolescente. Constatamos isso pelo uso da expressão “titio vai te mostrar”. O homem que aparece no vídeo aparenta ser um adulto jovem com, no máximo, 30 anos. Ou seja, o público a que ele se dirige deve ser composto de pessoas ainda mais jovens. Além disso, a linguagem do vídeo é leve e descontraída e, ao mesmo tempo, empolgante. Na parte em que menciona a senha secreta, o tom assume um ar engraçado com o efeito da voz. Para o público jovem, o sorteio pode ser muito tentador, pois o mesmo objeto pode ser utilizado também em outros contextos que não o religioso, como em outros tipos de jogos e em outras plataformas de realidade virtual.

O grupo também é utilizado para compartilhar postagens dos eventos religiosos. Um deles convidava as pessoas para o *Lagoverso Sing Night*, uma noite de estudo bíblico com karaokê, e informa que o pastor estaria presente com seu avatar. Na imagem do post, era possível ver a foto do pastor de um lado e a de seu

avatar do outro. Esse evento ocorreria, exclusivamente, no metaverso. Ligada a esse mesmo evento, outra postagem retrata um vídeo em que o avatar do Pr. Davi se dirige a todos informando a programação da noite e os assuntos a serem tratados no estudo bíblico com o tema “Vocação”. O estudo se propôs a responder a perguntas, como por que eu nasci? Qual a razão da minha existência? Qual o meu propósito? Logo após o estudo, os presentes poderiam se divertir, soltando a voz no karaokê gospel.

Outra função do grupo era servir para tirar dúvidas a respeito da utilização da plataforma da Lagoverso. Num dos posts, um usuário informava estar com dificuldades para abrir o aplicativo *AltSpace VR* e dizia que não entendia muito “disso”, referindo-se à utilização das tecnologias necessárias para entrar na plataforma, criar o avatar e usar as diversas funções. A pessoa logo recebeu orientação de outro usuário, que dizia: “Você vai no PC ou celular. Entra nesse site. E coloca o seu e-mail da *microsoft*. Aí você loga normal. Aí, depois de logar, ele vai ligar, automaticamente, nos óculos”. Mesmo assim, a pessoa relatou a persistência do erro. A ajuda continuou até que o erro fosse sanado. Percebemos, então, que o grupo serve como um suporte eficiente, visto que as pessoas se encontram mais próximas e podem obter ajuda de maneira personalizada, de acordo com suas demandas. Após várias orientações, a pessoa que estava com dúvidas e dificuldades de acessar a plataforma, conseguiu acessá-la e montar seu avatar para assistir ao culto.

Outra dúvida interessante que surgiu no grupo foi a de um usuário perguntando se só seria possível entrar na plataforma após o começo do culto. Ele queria saber se poderia, por exemplo, mostrar o espaço a alguém em outros momentos. Uma pessoa respondeu que o servidor só fica disponível para entrar durante os horários dos eventos religiosos na Lagoverso. Depois, ele fica fechado e não tem como entrar fora do horário de culto. Um rapaz usou o grupo para expressar sua experiência com o encontro presencial, mostrando que pessoas que estão presentes no metaverso também podem, paralelamente, assistir aos cultos presenciais. Porém, não sei se se trata de uma regra ou exceção. Não sei se para os frequentadores, os cultos no metaverso aparecem como algo acessório, complementar ou se exercem função principal de espaço de adoração. Disse o usuário: “eu estava presencial foi muito bom mesmo. Nosso pastor se emocionou. O Espírito Santo tocou ali”.

### 6.7 Algumas interações do Pr. André no *Instagram*.

André Valadão, além de pastor, músico e cantor, reúne 5,2 milhões de seguidores no *Instagram*. O pastor usa a rede social com frequência. Costuma postar bastante no *feed* e nos *stories*. Sua principal forma de interagir com os seguidores é através da caixinha de perguntas. Alguém faz uma pergunta e o pastor responde à dúvida, geralmente, com pitadas de humor ou respostas impactantes, típicas das redes sociais. Algumas respostas parecem não cumprir a função de responder, mas, sim, de causar reações diversas nos seguidores e estimular comentários, o que seria de se esperar, tratando-se do *Instagram*. Numa das postagens, constava o anúncio da data do primeiro culto da igreja no metaverso, a ser realizado em 13 de abril de 2022, que seria transmitido em seu Instagram pessoal. O vídeo postado afirma que novas realidades trazem novas possibilidades. Ressalta a condição de primeira igreja brasileira no metaverso e dá boas vindas ao novo. No começo do vídeo, observamos imagens futuristas dos óculos VR e, logo depois, uma mulher utilizando-os. Em seguida, temos a visão do estacionamento, da fachada e de repartições internas da igreja, como espaço *kids* e auditório, na Lagoverso. O post afirma que essa é uma nova forma de se conectar socialmente e conectar pessoas ao redor do mundo.

Um comentário com um volume significativo de apoio, dizia o seguinte: “Sou contra. Isso incentivará as pessoas a não irem no templo físico, diminuindo a comunhão e o contato físico”. Outros: “Prefiro a igreja tradicional, sem tecnologia”. “Esse negócio de metaverso faz parte do início da NOM. Quem acompanha canais, como Rafael Bittencourt e Debora G Barbosa, sabe o que está por trás. Jesus disse que um dos sinais dos fins dos tempos é o aumento da tecnologia”. “Prefiro a igreja tradicional, sem tecnologia”. Alguns comentários associaram a entrada da igreja no metaverso à esquerda, ao anticristo e ao fim dos tempos. Os comentários com mais curtidas foram os que se posicionaram contra a mensagem transmitida pelo post. Porém, foram numerosos os comentários a favor, embora com menos curtidas. São exemplos de comentários positivos: “Vocês são demais”. Outro que teve uma réplica positiva do próprio pastor “Uau!! Sem trocadilhos, mas que ótimo que essa “realidade” chegou também para trazer ou levar a palavra de Deus!! Sim, que esteja presente em todos os níveis de conexão possível, assim ninguém poderá dizer que não ouviu a palavra dEle! Glória a Ele!!#multiplicaValadão”. E, também: “Oh glória, agora teremos terra, céu e meta verso” e “Pregar em tempo e fora do tempo”.

Em postagem de 14 de abril, com fotos do evento na Lagoverso, lemos a seguinte legenda: “Já é. É fato. Parece só virtual, mas é real. São vidas através de cada avatar, de cada boneco e foram mais de 150 pessoas que passaram por ali. Dez foram à frente e entregaram a vida para JESUS em oração. Só estamos começando! WELCOME TO THE NEW. BEM VINDO AO NOVO”. Novamente, os comentários se dividiram. Um deles diz “O futuro já chegou” e outro “Cê né crente não”, em alusão ao bordão do pastor. Um seguidor ironiza “Vou mandar meu avatar ir lá se arrepender dos meus pecados e ser batizado. Enquanto isso vou ali tomar uma”. O post de 25 de abril de 2022 abriu com uma pergunta de um seguidor. A pergunta era: METAVERSO está na bíblia? Seguida da resposta do pastor, CÉREBRO TAMBÉM NÃO ESTÁ NA BÍBLIA, MAS, A GENTE TEM QUE USAR. Depois, o pastor continuou sua resposta num comentário, “Instagram também não está na Bíblia, Televisão também não e por aí vai ...”. Outras pessoas juntaram-se ao pastor na defesa da igreja no metaverso. Transcrevo abaixo alguns dos principais comentários:

“Celular também não. Tomar água em garrafa de plástico ou refrigerante também não. Tampouco, aliás, ler a própria Bíblia e estudar principalmente o novo testamento está, não é mesmo, meu irmão? Não sei o que esta pessoa que lhe enviou mensagem, está fazendo nas redes sociais. Acessar a vida alheia através de redes sociais em um celular não está na Bíblia.”

“Ide por todo o mundo!! Tem gente lá? Então, bora”

“O povo tá usando o metaverso pra se prostituir. Por que não usar pra levar a palavra de Deus?”

“O q é metaverso?”

“MDS, mas, alguém me explica qual é o problema de usar o Metaverso?”

“Para algumas pessoas, a tecnologia serve para tudo, menos para evangelizar”

Percebe-se que não é simples chegar a uma conclusão a respeito de se a igreja no metaverso está sendo bem aceita ou repudiada pelos seguidores do Pr. André Valadão, visto que há variações no número de comentários positivos e negativos bem como a expressão de apoio por meio de curtidas. Em alguns momentos, a impressão é a de que a ideia gera desconfiança, descrédito e aversão nos seguidores. Já em outros, o metaverso parece ser recebido como novo espaço para reunir pessoas para Cristo.

Outro tema que gera um pouco de polêmica nas redes, refere-se à logomarca da igreja da Lagoinha. Esta contém uma pomba voltada para baixo. O fato de estar

voltada para baixo faz com que alguns interpretem a imagem de maneira negativa. No entanto, o pastor Márcio Valadão explica que a representação do Espírito Santo se dá a partir da narrativa do batismo de Jesus, ocasião em que o Espírito teria descido dos céus em forma de pomba e pousado no ombro de Cristo. São atribuídas a João as palavras: “Vi o Espírito descendo do céu como uma pomba e permaneceu sobre Ele” (João 1.32)”. O fato de a pomba estar virada para baixo faz uma referência ao episódio narrado em atos dos apóstolos 2, em que o Espírito Santo “desceu” sobre o povo de Deus, cumprindo a promessa de Jesus.

Isso é demonstrativo de que, mesmo depois de um movimento de renovação espiritual, de históricas dissidências internas e de ganhar um aspecto identitário mais midiático, o discurso da centralidade do Espírito Santo persiste de maneira forte na igreja. Conforme Moreira (2016) pontua, ao mesmo tempo em que se institucionaliza, a IBL realiza a tentativa de:

[...] manter as manifestações carismáticas, como glossolalia, visões, profecias e arrebatamentos de espírito (momento em que o fiel se sente tomado pelo sagrado em êxtase e, em alguns casos, queda-se ao chão inconsciente) como um dos cerne de sua vivência da fé, principalmente ancorados nas expressões artísticas que se somam à liturgia. São manifestações que, de certa forma, já estavam presentes desde seu nascedouro. (MOREIRA, 2016, p.93)

Narrativas de visões divinas, o falar em línguas, as manifestações físicas de êxtase e expressões do corpo tomado pelo Espírito são manifestações presentes nos diversos movimentos de avivamento no decorrer da história e que persistem numa igreja que passa para o público uma imagem moderna e globalizante. Por esse motivo, se faz ainda mais necessária a investigação de como a relação com as manifestações do Espírito Santo se dão nas interações no metaverso.

## 6.8O campo virtual na Lagoverso.

Figura 2: Construção do avatar no *AltSpace VR*.

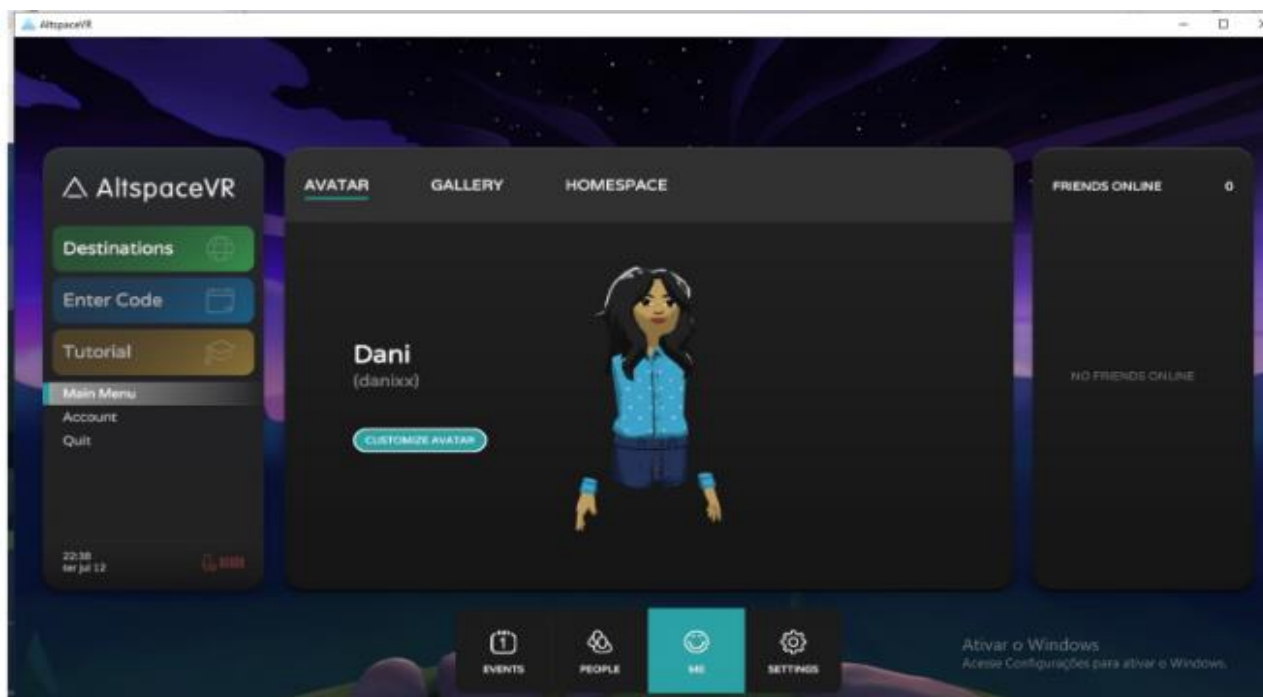


Figura 3: Fachada da igreja virtual Lagoverso.



Fonte: arquivo próprio.

No dia treze de abril de 2022, durante a pandemia da COVID-19, a Igreja Batista da Lagoinha inaugurou seu primeiro templo virtual no metaverso. A igreja era uma réplica digital da igreja Lagoinha Orlando *Church*, nos Estados Unidos. Foi projetada pela Lagoplay, ministério da igreja dedicado às inovações tecnológicas. À época, as interações aconteciam por meio da plataforma da Microsoft, *AltSpace VR*. Os presentes eram incentivados a acessar o ambiente virtual da igreja utilizando os óculos Quest VR para uma melhor experiência. No entanto, era possível acessar o ambiente, normalmente, sem o uso dos óculos.

Após um período de tempo sem a celebração regular dos cultos dominicais, a programação retornou com a igreja virtual de cara nova. Um anúncio do dia 13 de janeiro de 2022 havia informado sobre mudanças na configuração do prédio virtual. Este fora remodelado para ficar ainda mais parecido com a Lagoinha Orlando *Church*, inclusive, com obras de arte semelhantes às obras presentes no cenário da igreja física.

Antes de adentrar no espaço virtual, era necessário construir um corpo virtual. Esse processo de montagem do avatar era feito na plataforma do *AltSpace*. A ferramenta permitia construir o avatar de forma personalizada, escolhendo dentre dezenas de opções de características diferentes, como cor da pele, dos olhos, do cabelo, formato do rosto, tipo físico, bem como, roupas e acessórios diversos. Tentei montar um avatar com características físicas próximas às minhas, para aumentar a noção de pertencimento àquele corpo virtual.

Após finalizar a montagem do avatar no *AltSpace*, a pessoa deveria clicar num ícone para entrar no espaço virtual da igreja. Assim o fiz. Em segundos, deparei-me com o estacionamento da igreja. Ao me compreender posicionada em frente ao estacionamento da igreja, fiquei por alguns segundos sem ação. Parecia que eu tinha entrado na moldura de um quadro. Fiquei parada por um pouco, tentando confirmar para si mesma o óbvio, ou seja, que eu deveria dar o primeiro passo e caminhar rumo à entrada da igreja.

Enquanto isso, fiquei contemplando aquelas imagens dos carros e da fachada da igreja. Alguns elementos iam se conectando para dar a tônica do que era aquele lugar e o que queria transmitir. Achei que o ar transmitia modernidade e, ao mesmo tempo, simplicidade e objetividade. Não havia um excesso de objetos nem confusão visual. Havia o slogan da igreja, fazendo referência ao novo, como já disse. A escrita em língua inglesa parecia coerente com a inscrição *Global Church*. Essas eram as únicas frases escritas na fachada da igreja: *Lagoinha Global Church* e *Welcome to the New*. O predomínio era de cores escuras, cinza e preto. Mas, havia a intercalação do branco e do amarelo na paleta. No alto, com boa visibilidade, estava a logomarca da lagoinha, com a pomba de cabeça para baixo representando o espírito santo. Na fachada, era possível ver a vidraça que separava o hall de entrada do prédio da área externa do estacionamento. Também se podia visualizar elementos do hall, como cadeiras e quadros. O estacionamento parecia bem organizado e os carros eram novos.

De repente, quando eu ainda estava parada, distraída, olhando a fachada da igreja, algo inusitado aconteceu. Um avatar masculino saiu pela entrada da igreja rumo ao estacionamento. Isso, realmente, interrompeu os meus questionamentos sobre os elementos da entrada e captou minha atenção imediatamente.

O que aquele homem-avatar estava fazendo ali? Por que estava caminhando para fora da igreja, ultrapassando a porta da fachada rumo ao estacionamento? Seu movimento parecia um movimento típico de quem está saindo de uma igreja física e indo para casa. Mas, não há NADA após estacionamento! Quando digitamos o código e entramos no evento virtual, automaticamente, nos encontramos, ou melhor, “damos conta” de que nos encontramos no estacionamento, de frente, olhando para a igreja. Porém, para onde aquele irmão ia, saindo pela porta principal e indo para o estacionamento?

Ao passar por mim, o avatar não apenas notou minha presença, como também me cumprimentou num tom motivacional. Ele disse: “Boa noite! O evento foi uma bênção!” Fiquei sem reação. Ao mesmo tempo em que refletia sobre o que acabara de acontecer, perguntava-se, por que ele apenas não clicou em “*exit*” e saiu. Por que apenas não desapareceu do mundo virtual, lá mesmo de onde estava, que acredito

que fosse o auditório. Por qual motivo aquele homem-avatar estava a passear na área externa da igreja, como alguém que se afasta do salão de festas para fumar em paz?

Na área do estacionamento, aparentemente, não havia movimento. Havia apenas as imagens estáticas dos carros e da fachada. Isso gerou surpresa e confusão em minha mente. Eu não sei o momento exato em que ele desapareceu. Talvez tenha desaparecido um pouco depois de ter me cumprimentado. Eu tinha muitos questionamentos sem respostas sobre algo, aparentemente, banal. Uma coisa, porém, parecia certa. Aquele homem-avatar poderia ter clicado em exit e sumido do mundo virtual estando lá dentro da igreja, talvez até no salão de culto, propriamente, dito. No entanto, ele não o fez. Ele fez um trajeto que qualquer pessoa, que estivesse indo embora de uma igreja física faria, qual seja, deixar o culto e sair da igreja pela porta da frente e pelo estacionamento, como se fosse pegar seu carro. Por alguma razão, especificamente aquele trajeto, foi escolhido pelo avatar porque fazia sentido a ele.

Quando o avatar desapareceu, me vi sozinha novamente. Fui caminhando devagar e meio desajeitada porque não sabia controlar muito bem meu corpo virtual. Fui saindo do estacionamento e entrando na igreja. Notei, logo no hall de entrada, alguns quadros. Eram quadros em preto e branco. Lembraram-me xilogravuras quanto ao contraste de cor e porque pareciam ser formados por linhas e riscos, mais do que pinceladas de tinta. Não consegui captar muita coisa sobre o que representavam e o que queriam dizer. Acho que não me detive neles por tempo suficiente. Estava um pouco nervosa e apreensiva para explorar o ambiente do culto. No entanto, algo que consegui visualizar com nitidez foi a representação do símbolo do dinheiro, o cifrão, representado num dos quadros. Após, ter passado algum tempo olhando as obras, continuei a caminhar rumo ao auditório.

Quando cheguei em frente à porta aberta que dava para o auditório, escutei o som que vinha do telão do culto. A sala do culto imitava uma sala comum de auditório, com um palco e assentos. No palco havia um telão, com pregadores do mundo físico. O culto estava sendo transmitido desse telão. Havia mensagens da bíblia, orações, louvores, enfim, tudo o que havia num culto. No auditório, estavam os avatares. Não havia muitos, talvez uns 15 deles. Havia cadeiras sobrando. O que mais me chamou

atenção fora aquela inversão de dimensões. Eu estava num corpo virtual, num espaço virtual, com pessoas virtuais, assistindo um culto transmitido, num telão virtual, por pessoas físicas, no mundo físico. Afinal, seria aquele culto, realmente, virtual? Ou seria híbrido?

Assim que ouvi o som, avistei os primeiros avatares posicionados nos assentos. Eles também me viram. Alguns mexeram a cabeça para olhar para a mim, talvez, perguntando-se quem seria aquela moça atrasada e perdida. Fiquei com muita vergonha. Pensei, não apenas em ir embora do ambiente virtual. Porém, me recompus e segui, para o fundo do auditório. Acho que alguns falaram comigo, discretamente, mas, eu não soube cumprimentá-los direito. Também fiquei em dúvida se deveria falar algo, como “boa noite” ou não. Não queria fazer barulho e atrapalhar o culto. E, como havia poucas pessoas no recinto, os movimentos e atitudes que tomasse tornariam-se iam mais evidentes.

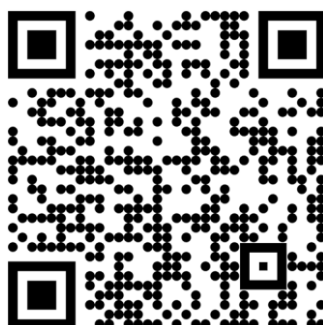
O público, inteiramente, composto por avatares mimetizava movimentos de corpos físicos, esboçando fortes estados emocionais. Alguns avatares estavam com a cabeça baixa e as mãos elevadas, numa posição de prece. Outros apenas com a cabeça abaixada, mais concentrados nas palavras do discurso transmitido. Havia, ainda, avatares que sacudiam os braços para cima e balançavam a cabeça numa expressão de êxtase. Um dos momentos mais marcantes da interação foi quando eu escutei um barulho que parecia um cochicho. No momento, duvidei do que ouvi. Pensei “nossa, ouvi ruídos de gente cochichando, mas, deve ter sido impressão minha. Aqui, só há alguns avatares”. Logo, em seguida, dois avatares que estavam à minha frente, disseram “os irmãos estão fazendo barulho, aí. Tem gente fazendo barulho”. Só, então, percebi que não era algo da minha imaginação. Era “real”. Essa cena foi muito importante para eu perceber o quanto o real e o imaginário estavam presentes naquele ambiente, naquelas interações, e em como eu ainda não parecia ter habilidades suficientes para diferenciar e lidar com a simultaneidade de contextos que compunham aquele cenário.

Quanto à forma, os avatares pareciam muito rudimentares. Eram muito semelhantes aos avatares do jogo *roblox*. Eram um tanto quadrados, lembrando a forma de blocos. Além do mais, os braços eram descontínuos, como se estivessem

descolados do corpo. O surpreendente é que, mesmo com avatares tão simples, eu consegui ter sensações de imersão. Era possível conectar o áudio ao avatar, de modo que, parecia que o som estava fluindo do próprio corpo-avatar. Mesmo rústicos, os avatares conseguiam fazer movimentos com seu corpo, sobretudo, com os braços e cabeça, o que permitia que imitassem a transmissão das fortes emoções do culto.

Uma das coisas que me chamaram atenção na montagem do avatar, é que havia a opção de escolher não permitir que outros avatares tocassem o seu corpo-avatar, como em apertos de mão, por exemplo. Achei bastante curioso porque essa preocupação tornava ainda mais real aquele corpo virtual. Ele estava sujeito aos pudores do corpo físico.

Além de cultos, estive num evento importante da igreja virtual, que fora, amplamente, divulgado nas redes sociais, à época. A proposta dizia se tratar de um passeio pelas ruas da Jerusalém antiga. Achei o evento rico e interessante porque permitia estar com os outros avatares num ambiente diferente, menos formal do que o ambiente do culto a que todos estavam acostumados. Isso permitia, inclusive, uma socialização mais espontânea, sem as formalidades do templo. Também seria possível estar mais perto dos pastores e escutar a mensagem de forma mais intimista. Em seguida, transcrevo o QR Code para acesso a um vídeo curto gravado e compartilhado pelos organizadores do passeio virtual.



O nome do evento promovido pela Lagoverso era *Bible Experience*, e ocorreu em julho de 2022. O evento foi divulgado no *Instagram* da Lagoplay como um mapa interativo de Jerusalém no contexto bíblico. Ele poderia ser acessado por qualquer

pessoa na plataforma da Lagoverso, via *AltSpace VR*.

Quando adentrei no espaço-game-metaverso do evento, alguns avatares me cumprimentaram. Um deles chegou a me estender a mão, que não consegui apertar por falta de habilidade nos usos do meu novo corpo virtual. Um influente pastor da igreja física da Lagoinha, o pastor Lucinho, estava lá com (ou no) seu avatar. O pastor Lúcio Barreto Júnior, mais conhecido como pastor Lucinho, é uma influente liderança da Lagoinha e, assim como o pastor André Valadão, é ativo nas redes sociais, acumulando muitos seguidores e, por vezes, se metendo em algumas polêmicas. Durante o evento, o pastor se posicionava um pouco acima dos demais avatares e punha-se a palestrar, explicando sobre a paisagem de Jerusalém e sobre alguns textos bíblicos. Os demais avatares escutavam com atenção, seguindo-o.

Ora, o pastor parava para dar explicações, ora movimentava-se, guiando-nos pelos caminhos daquela Jerusalém virtual. O evento tinha um tom descontraído. As pessoas, vez por outra, conversavam entre si ou faziam alguma observação ao pastor. Quando algum avatar “falava”, isso era indicado por um balãozinho, com um pontilhado, que surgia próximo de sua cabeça.

O cenário era composto por cores amareladas e marrons para representar a areia e o ambiente desértico de Jerusalém. Via-se alguns muros imitando os muros da cidade antiga. Nas paredes dos muros, encontravam-se inscrições de passagens da bíblia. Por vezes, o pastor, juntamente com a roda de fiéis, parava em frente a uma dessas inscrições para ler e explicar alguns textos. Noutras vezes, o pastor falava sobre eventos da narrativa bíblica que haviam acontecido ali naqueles caminhos empoeirados. Havia um outro avatar vestido com a mesma roupa que o meu, pois, apesar de uma certa gama de escolhas para a personalização do avatar, as opções não são tão vastas, fazendo com que os avatares repitam algumas características e itens. Mas, apesar da roupa semelhante, meu avatar possuía cabelos negros, abaixo dos ombros. Isso permitia diferenciá-lo dos demais. Em alguns momentos, acabei me desviando um pouco do grupo do pastor por não conseguir controlar muito bem os movimentos e direções do avatar. No entanto, eu logo conseguia retornar para reencontrá-los. Um ponto a ser mencionado é que havia setas grandes e visíveis espalhadas pelos caminhos. Certamente, os organizadores já haviam previsto que

alguns avatares se desviariam da rota, mesmo que, momentaneamente.

Em determinado percurso do caminho, havia telões onde estavam sendo transmitidos shows musicais gospels, assim como também havia nos cultos formais da igreja. Percebi que a música, os louvores, ocupam lugar importante em suas práticas religiosas.

No final do evento, os avatares se juntaram para uma foto virtual. Infelizmente, meu avatar acabou não aparecendo porque não fiz os movimentos corretos para me posicionar na zona da foto a tempo. Meu avatar aparece nas outras ocasiões, seguindo o fluxo dos demais. É possível visualizá-lo, no vídeo, passeando e, em certo momento, parado do lado de uma placa com o texto de Filipenses 4:7, cuja mensagem, reza: e a paz de Deus, que excede todo o entendimento, guardará os seus corações e as suas mentes em Cristo Jesus.

### **6.9 Considerações sobre o corpo-avatar.**

Minhas impressões relativas ao campo virtual, incluindo as sensações de portar, mesmo que, momentaneamente, um corpo virtual, é a de que eu mais pertencia ao avatar do que ele a mim. Quando eu montava o avatar, entrava no ambiente virtual e sentia as dificuldades de conduzi-lo e manejá-lo, parecia que não me restava outra opção que não fosse enfrentar e suplantar todas as dificuldades. É como se eu não pudesse mais voltar. E isso está no plano das sensações, das impressões, porque, eu tinha consciência de que era, plenamente, possível desistir a qualquer momento e de forma muito fácil. Bastava um clique para que o mundo virtual deixasse de existir como num passe de mágica, como quando o onironauta decide acordar de um sonho.

Apesar da aproximação entre os ambientes dos jogos virtuais mais antigos e populares e o metaverso, percebo diferenças quanto ao lugar ocupado pelo avatar nesses dois tipos de ambientes.

Bressan e Júnior (2022) pontuam que o termo avatar tem origem no sânscrito e significa “descida”, “passagem para baixo” e, ainda, “vindo para baixo de muito longe” (2022, p.7). Ou seja, na origem da palavra está embutida a ideia de movimento e direção, que se efetua num deslocamento para baixo. Esse conceito data de,

aproximadamente, 500 a.C. e fazia parte do contexto religioso hindu. Numa visão mais ampla, o termo faz alusão à ação de incorporar um ser espiritual, vindo de um plano superior. Os avatares eram vistos como seres com poderes espirituais, usados para o cumprimento de determinados propósitos, aqui, na terra. Podiam assumir vários tipos de formas, como a de animais, formas humanas e até mesmo a do próprio Buda. No entanto, numa versão mais contemporânea, o termo “avatar” é resgatado e passa a ser utilizado mais, intensamente, com o desenvolvimento da Ciência da Computação, na década de 1970. Em termos gerais, o significado de avatar, no contexto tecnológico, está ligado à representação gráfica do usuário e às ações que o jogador executa no ambiente virtual.

A ideia de avatar está ligada à representação e à ação. O avatar funciona como um instrumento que permite que o ator humano expanda suas possibilidades de atuação para além do ambiente físico, real. A partir dessa noção, podemos diferenciar o plano físico das atividades desempenhadas no universo digital, mediadas pela tecnologia.

A experiência imersiva no metaverso atinge níveis em que as características essenciais do plano físico são modificadas, alterando-se, seus significados. Um avatar-representação deixa de ocupar a centralidade para dar lugar a um corpo-avatar autônomo, o qual, em determinados momentos, parece se fundir com o corpo físico humano que lhe constituiu e que deveria controlá-lo. Seria como um único *self* atuante em dois corpos, simultaneamente. Nesses momentos de maior imersão, a percepção migra da posição de “o avatar é meu” para “o avatar sou eu”. A passagem de um avatar-MEU para um avatar-EU seria um dos marcos mais importantes do novo tipo de imersão criada pelo metaverso.

Gomes (2015) discute sua experiência de pesquisa no *Second Life* focando, nas formas de construção e de existência do próprio avatar. O autor mobiliza seu aporte teórico para dar uma dimensão do avatar para além da representação.

Insisto, então, que todos esses procedimentos estéticos não esgotam as muitas implicações e desdobramentos simbólicos que esta singularização possa ter. Para quem tem um avatar e se dedicou a criá-lo, singularizá-lo durante muitas imersões contínuas, **ele não é um mero representante do usuário** naquele mundo no sentido instrumental ou utilitário do termo, isto é,

**um simples meio para por o usuário em contato com outros.** Isso não faz sentido, levando-se em conta o investimento técnico e emocional que este usuário tem de fazer. O avatar é muito mais do que isso. Ele é a um só tempo um ciborgue (HARAWAY, 2000), um híbrido (LATOURE, 2011) e, portanto, uma potência no sentido de um devir (DELEUZE, 2001), uma criatura pós-humana, porque **está para além do humano** e não aquém. (GOMES, 2015, p.101)

Gomes (2015) afasta do avatar o estatuto de mera representação do usuário, colocando-o muito além dos sentidos funcionais e instrumentais que desempenha em relação ao usuário que lhe dá movimento. Ao invés de representar o humano, o avatar seria algo que lhe sucede, um além-humano.

De forma similar, a concepção do estatuto ou da natureza dos avatares tem sofrido mudanças ascendentes e compatíveis com o avanço das inovações tecnológicas da atualidade. Conforme foi visto ao longo do trabalho, uma das finalidades dos usos da tecnologia, inclusive, nos ambientes religiosos das igrejas, é criar ambientes cada vez mais imersivos, mantendo o público engajado e conectado. A intenção é atingir o mínimo de distração e o máximo de imersão. Quanto mais aparato tecnológico for mobilizado para este objetivo, mais os avatares se movimentarão no limiar do real-digital, confundindo suas fronteiras. O avatar, enquanto representação, faz parte, historicamente, da era dos jogos. Esse sentido ainda está vigente. No entanto, a virtualização ambiciona a miscibilidade dos planos, ambientes e corpos.

A Lagoverso, embora não pareça mais estar tão ativa quanto no contexto pandêmico, foi uma experiência valiosa que aponta para o futuro próximo das práticas religiosas de igrejas pentecostais, sobretudo, daquelas que detiverem maior capital financeiro.

## 7 CONCLUSÃO.

É objetivo desse trabalho mostrar como o pentecostalismo criou novas formas de sociabilidade através das práticas virtuais, absorvendo tecnologias de outros campos de atividade. Essa tese dialoga com a perspectiva weberiana quando Weber observou novas formas de sociabilidade e visão de mundo dos protestantes condizentes com o Espírito do capitalismo (Weber, 2004; Weber; Cohn, 1999; Mariano, 2003; 2014).

O início do trabalho de pesquisa foi motivado pelo anúncio midiático do surgimento de uma igreja virtual, a Lagoverso, descrita como a primeira igreja brasileira no metaverso. A igreja foi pensada para ser uma réplica digital de uma das igrejas físicas da Igreja Batista da Lagoinha, a Lagoinha Orlando *Church*. Embora, a igreja física esteja localizada na Flórida, ela é uma igreja brasileira, fundada pelo pastor André Valadão para atrair e congregar imigrantes brasileiros, como uma extensão da Igreja Batista da Lagoinha.

O fenômeno inusitado do surgimento de uma igreja evangélica pentecostal, completamente virtual, impulsionou uma série de questionamentos a respeito da religião na Era Digital, da virtualização das práticas religiosas e das alterações da noção de presença e de acesso ao sagrado (Veen; Vrakking, 2009; Thompson, 2018; Nascimento, 2016; Lupton, 2015).

Nos últimos anos e, sobretudo, durante a pandemia da covid-19, surgiram inúmeros empreendimentos, por parte de igrejas pentecostais, envolvendo a aplicação de tecnologia para virtualizar práticas religiosas. Exemplos disso, são a venda de aplicativos para igrejas com as mais diversas finalidades, como controle de dízimos e gestão de pessoal bem como jogos com conteúdo gospel e, conforme mencionado, até mesmo toda uma igreja fundada num ambiente virtualizado.

Processos de virtualização das práticas religiosas estão ocorrendo de maneira simultânea a processos de gamificação de suas atividades, que significa, basicamente, aplicar princípios e técnicas do universo dos jogos digitais a atividades cotidianas da igreja. Esse arsenal do universo dos jogos tem sido utilizado, nas últimas

décadas, para se alcançar níveis profundos de imersão do público-alvo, garantindo maior conectividade e engajamento. As igrejas de parede preta, consideradas no trabalho, são um exemplo de aplicação de técnicas variadas para se alcançar tal objetivo (Cziksentsmihalyi, 1990; Bosman, 2019; Busarello, 2016; Grieve, 2011; Zichermann; Linder 2013; Hamari, 2014; Moss, 2022; Petry, 2015).

Além dos recursos tecnológicos baseados na virtualização de práticas religiosas e uso intenso das redes sociais, até mesmo com a existência de conversões online, esse tipo de igreja aposta numa estética diferenciada para atrair os fiéis. Para um evento espetacular, investem na aplicação de recursos tecnológicos ambientais típicos de shows, cinemas e teatros, como iluminação cênica avançada, som de alta qualidade, projeções de LED, efeitos de fumaça e linguagem de marketing moderna.

O trabalho considera que o contexto atual é resultante de transformações pontuais ao longo do tempo ocorridas nas religiões de base cristã, envolvendo gradativos processos de abstração de suas crenças e práticas. Essa linha se desenvolve a partir da abstração, individualização e introjeção de ideias e símbolos centrais para o exercício da religiosidade. Mais volátil nos dias atuais, a religião vivencia um movimento intenso de ressignificação de seus elementos de modo a adaptar-se ao contexto urbano, moderno e remoto no qual vivemos (Bourdieu, 2007; Berger, 1985; 2017; Durkheim, 1996; Weber, 2004).

Ao longo do tempo, as relações entre o lugar e os sentidos ocupados pelo templo religioso, na condição de lócus do sagrado, o sentido de presença física e religiosa e o próprio sentido de sagrado passaram por sucessivas ressignificações e adaptações para fazê-los compatíveis aos cenários atuais de avanço de formas de interações mediadas em detrimento das formas naturais ou presenciais de interação humana (Goffman; 1985; 1999, Castells, 1999; 2001; Thompson, 2018).

O encontro desse movimento com as recentes descobertas tecnológicas, sobretudo, no campo da comunicação, tem levado a parcerias entre grandes igrejas e empresários para readaptarem as práticas religiosas contemporâneas a um cenário de maior distância física e maior presença virtual, digital (Thompson, 2018).

O contexto da pandemia da covid-19, apesar de trágico, mostrou-se um campo fértil para que lideranças pentecostais e empresariais se unissem em prol de inovações. Um exemplo disso foi a proposta ambiciosa de Mark Zuckerberg em criar o metaverso, que seria um universo, totalmente, virtual, que interligaria outros mundos virtuais já existentes numa espécie de metalinguagem virtual. Esse ambiente viria a substituir a *internet*, tal qual, a conhecemos dando origem a novos tipos de sociabilidade humana a partir de novos tipos de presença. Embora, o metaverso de Zuckerberg ainda seja um projeto ambicioso, ele impulsionou projetos ousados no universo da virtualização bem como firmou parcerias com entidades religiosas poderosas, como a marca Hillsong, durante a pandemia (Santos, 2023).

Partindo-se dessas recentes incorporações que igrejas pentecostais têm empreendido em suas práticas religiosas, o trabalho considera que, nesse início de século XXI, estamos diante de um tipo de pentecostalismo virtualizado (Lévy, 1993, 1996; 1999).

O pentecostalismo virtualizado diz respeito à adaptação de práticas pentecostais a ambientes, parcialmente, ou totalmente, virtualizados, como igrejas, galerias e quaisquer cenários religiosos virtualizados. Engloba atividades religiosas em cenários gamificados ou que envolvem experiências metaversas. Fruto da união entre tecnologia digital e religião, o pentecostalismo virtualizado diz respeito ao alto grau de envolvimento do religioso com as redes sociais digitais e outras experiências digitalizadas. No entanto, a etapa de virtualização do pentecostalismo ultrapassa a digitalização (Clemens, 2022; Gadson, 2022).

Essa forma de pentecostalismo reúne alguns elementos. Os principais são: (1) abstração da noção de templo, (2) alterações da noção tradicional de presença física, (3) influência cada vez maior das redes sociais digitais (4) modificações estéticas dos templos e o *modus operandi* das igrejas com aplicações do universo da gamificação (5) avanços de recursos tecnológicos do campo da virtualização. O pentecostalismo virtualizado não é apenas uma forma do religioso em meio ao ciberespaço, mas, uma forma de experienciar o religioso que cria um novo tipo de presença, a presença religiosa virtualizada, com suas próprias dinâmicas de interação e sua própria corporeidade.

As práticas religiosas comuns ao pentecostalismo, como hinos, louvores, shows gospels, discursos e orações fervorosas, ao se desenrolarem num ambiente mais imersivo que aquele das redes sociais digitais e do ciberespaço tradicional, criam um novo contexto de atuação ou um novo tipo de ação sócio religiosa. A ação social religiosa em ambientes virtuais imersivos mimetiza, em parte, a ação social tradicional *face-to-face*. Se comparada à ação tradicional, este tipo de ação virtual, possui limites, ao mesmo tempo em que também a ultrapassa noutros aspectos.

Por exemplo, em relação ao tempo e ao espaço, a ação virtual representa uma expansão de possibilidades ao permitir a conexão imersiva de pessoas distantes fisicamente. Cada um dos participantes do encontro pode se reunir num espaço, que não possui existência física, mas, que existe virtualmente. Pode-se indagar que tal feito já era possível com os usos das redes sociais digitais tal qual o conhecemos, sobretudo, no período pandêmico, por meio da transmissão dos cultos em lives, pelo compartilhamento, ao vivo, de imagens e comentários de usuários nessas transmissões bem como pelos usos do *WhatsApp* como ferramenta para reunir grupo de pessoas e trocar mensagens. No entanto, até este ponto de desenvolvimento interacional, a ênfase estava na conexão. O objetivo era conectar o máximo possível de pessoas com o máximo possível de eficiência. Transmissão de imagens ao vivo e gravações bem como o uso do microfone são ferramentas importantes para fornecer um sentido maior de presença aos encontros.

No entanto, essas ferramentas digitais, embora também sejam utilizadas nas experiências virtuais, são manipuladas de formas diversas para criar ambientes ultra imersivos. Embora, ainda faça parte do rol de objetivos, o foco, aqui, não é mais conectar pessoas simplesmente. O objetivo maior é criar um ambiente de imersão tão real e profundo de modo a confundir as formas de presencialidades.

O indivíduo do ciberespaço é um indivíduo que teletransporta partes de si em busca de conexão. Ele transporta uma imagem de seu corpo físico, como uma fotografia, transporta sua voz ou formas de representações de si, como suas caricaturas. O indivíduo imersivo teletransporta seu próprio self e virtualiza sua presença como um todo. Ele não controla um avatar-personagem. Ele é, ao mesmo

tempo, avatar e humano. Ele está menos para as máquinas e para a mecânica e mais para a mente e para a imaginação. Embora, os mundos virtuais necessitem de máquinas que os mantêm funcionando, o indivíduo virtual controla sua virtualidade através de sua mente. A crença alimenta a própria existência virtual, pois é necessário crer que o corpo virtual é meu, e sou eu, para poder dar-lhe vida, movê-lo daqui para ali. É necessário manusear meu eu-avatar como quem controla o próprio corpo físico, não apenas como quem ordena e comanda, mas, como quem sente e se move. O avatar mimetiza num plano não físico as contradições, dificuldades e constrangimentos do plano físico. Para isso, a diferença entre os dois planos, físico e virtual ou abstrato, devem ser as mínimas possíveis. Quanto maior a sensação de imersão, menor a diferenciação entre os planos e, conseqüentemente, maior a tendência de fusão entre os mesmos.

O objetivo dos criadores de mundos virtuais é que os indivíduos que neles interagem não façam distinção entre real e virtual, dito aqui, não exatamente no sentido filosófico discutido por Levy, mas, no sentido mais comumente atribuído entre as categorias físico/não físico, concreto/abstrato, material/imaterial.

Conforme dito anteriormente, o virtual a que o trabalho faz alusão, na maior parte do tempo, diz respeito, *a condições interativas criadas, construídas e operacionalizadas com o emprego de ferramentas tecnológicas computacionais*. O virtual, nesta perspectiva, possui ligação instrumental e prática com o digital à medida que necessita de computadores para a sua existência. Práticas virtualizadas são interações humanas, que podem ser deslocadas no tempo e no espaço, criadas com o emprego de tecnologia computacional, e que buscam imitar ou reproduzir com fidedignidade os cenários físicos nos quais as interações naturais, físicas e presenciais se desenrolam. A invenção de espaços de interação humana, não físicos e ultra realistas, cria novas formas de presença. As transmutações de objetos empíricos em objetos imateriais encontram seu máximo desenvolvimento com a atual cultura digital. Foi o universo digital que permitiu a codificação binária dos objetos e sua projeção existencial por meio das telas, gerando diversos efeitos, tanto virtuais quanto físicos.

O início do século XXI gerencia o convívio de formas tradicionais e modernas

de comunicação e presença. A religião, como uma dimensão do mundo humano, tem ressignificado parte de suas crenças e práticas para envolver as novas formas de estar junto, de estar com Deus e de vivenciar o sagrado. A igreja, enquanto dimensão importante para as religiões ao longo do tempo, passa por mudanças em suas relações com o indivíduo contemporâneo, obrigando suas lideranças a repensar o conceito de igreja, suas relações com as pessoas, com a sociedade, no geral, e com problemáticas que atravessam seu caráter institucional.

Para além da resolução de problemáticas, processos de virtualização de igrejas e de práticas religiosas apontam para o desejo de parte dos religiosos, atualmente, de experienciar o sagrado de outros modos, expandindo as formas tradicionais de presencialidade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ronaldo Rômulo Machado de. **A Universalização do Reino de Deus**. 1996. 127f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 1996. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/107496>. Acesso em: 04 jan. 2026.

ALVES, Rubem Azevedo (Coord.). **Protestantismo e política no Brasil**. Cadernos do ISER, n. 7. São Paulo: Tempo e Presença Editora Ltda, 1977. Disponível em: <https://www.iser.org.br/publicacao/cadernos/cadernosdoiserno7protestantismoepoliticanobrasil1977/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

AMORIM, Sérgio Gonçalves de. **Contradições e ambiguidades do espaço religioso: megaigreja, urbanização e massa**. 2011. Tese (Doutorado em Ciências da Religião), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/1829>. Acesso em: 04 jan. 2026.

AQUINO, Jakson. Teorias da ação social de Coleman e Bourdieu. **Revista Humanidades e Ciências Sociais**, v. 2, n. 2, pp. 17-29, jan. 2000. Disponível em: <https://www.academia.edu/2994865/Teoriasdaa%C3%A7%C3%A3osocialdeColemaneBourdieu>. Acesso em: 04 jan. 2026.

ARAÚJO, Victor. Surgimento, trajetória e expansão das Igrejas evangélicas no território brasileiro ao longo do último século (1920-2019). **Notas Técnicas**, n. 20, 2023. Disponível em: <https://centrodametropole.fflch.usp.br/sites/centrodametropole.fflch.usp.br/files/cemnamidiaanexos/NT20.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

BARREIRA, Irllys Alencar F. Tempos de Suspensão... graves e agudos da pandemia no espaço público. **Caderno CRH**, Salvador, v. 35, pp. 1-15, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccrh/a/GTYyKZ9nW6bNLhcMSCRqLxp/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 04 jan. 2026.

BARTLEMAN, Frank. **A História do Avivamento Azusa**. Tradução de Christopher David Walker de *What really happened at Azusa Street?* 1.ed. Americana, SP: Impacto Publicações, 2016.

Bernardo, Kaluan. Cinco pontos da carta de Mark Zuckerberg para entender a Meta (novo Facebook). **CNN (site)**, 29 out. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/cincopontosdecartademarkzuckerberg-para-entender-a-meta-novo-facebook/>. Acesso em; 04 jan. 2026.

BERGER, Peter Ludwig. **O dossel Sagrado: Elementos para uma sociologia da religião**. São Paulo: Paulinas, 1985.

BERGER, Peter L. **Os múltiplos altares da modernidade: rumo a um paradigma da religião numa época pluralista**. Editora Vozes Limitada, 2017.

BÍBLIA, N. T. Atos. *In Bíblia. Atos 2* - ARC - Almeida Revista e Corrigida - **Bíblia Online**. Sociedade Bíblica do Brasil, 2009. Disponível em: <<https://www.bibliaonline.com.br/arc/atos/2>>. Acesso em: 04 jan. 2026.

BOA-VENTURA, Ana; MORGADO, Leonel; ZAGALO, Nelson. **Virtual Worlds and Metaverse Platforms: new communication and identity paradigms**. United States: Information Science Reference, 2011. Disponível em: <https://archive.org/details/virtualworldsmet0000unse>. Acesso em: 04 jan. 2026.

BORN, Altair. Porque Muitos Jovens Não Permanecem Na Igreja e o Que Fazer Para Mudar Esta Realidade. **Revista Cógno**, Curitiba, v. 2:1, pp. 49-66, nov. 2020. Disponível em: [https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=BORN%2C+Altair.+Porque+Muitos+Jovens+n%C3%A3o+Permanecem+na+Igreja+e+o+que+Fazer+para+Mudar+esta+Realidade.+Revista+C%C3%B3gno%2C+2021&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=BORN%2C+Altair.+Porque+Muitos+Jovens+n%C3%A3o+Permanecem+na+Igreja+e+o+que+Fazer+para+Mudar+esta+Realidade.+Revista+C%C3%B3gno%2C+2021&btnG=). Acesso em: 04 jan. 2026.

BOSMAN, Frank G. **Gaming and the divine: A new systematic theology of video games**. Routledge, 2019.

BOURDIEU, Pierre. **Esboço de uma teoria da prática**. São Paulo: Ática, 1983.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BRAGA, João Paulo Reis; ECCO, Clóvis. O PODER DO TRANSE: a relevância do êxtase espiritual nas tradições religiosas. **Revista Fragmentos de Cultura-Revista Interdisciplinar de Ciências Humanas**, Goiânia, v. 33, n. 1, pp. 197-213, 2023.

BRENNER, Michael. **Breve História dos Judeus**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

BROWNING, Kellen; HERRMAN, John. Are We in the Metaverse Yet? **The New York Times**, 10 jul. 2021. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/07/10/style/metaverse-virtual-worlds.html>. Acesso em: 04 jan. 2025.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/74/o/Livro\\_Gamification\\_princi%C3%ACpios\\_e\\_estrategie%C3%ACgias.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/74/o/Livro_Gamification_princi%C3%ACpios_e_estrategie%C3%ACgias.pdf). Acesso em: 04 jan. 2026.

CAMPOS, Idauro: **Desigrejados: teoria, história e contradições do niilismo eclesial**. Rio de Janeiro: bvbooks, 2017. Disponível em: <https://www.semeandoamordedeus.com.br/wpcontent/uploads/2022/07/Desigrejados-Idauro-Campos.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

CARDOSO, Eliene de Sousa Machado. Pentecostes Segundo Atos 2, 1-14. **Revista Fragmentos de Cultura-Revista Interdisciplinar de Ciências Humanas**, Goiânia, v. 21, n. 4, pp. 653-665, 2011. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/fragmentos/article/view/2236>. Acesso em: 04 jan. 2026.

CARLETTI, Anna; NOBRE, Fábio. A Religião Global no contexto da pandemia de Covid-19 e as implicações político-religiosas no Brasil. **Revista Brasileira de História das Religiões**, ANPUH, Ano XIII, v. 39, p. 295-319, 2021. Janeiro/Abril de 2021. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RbhrAnpuh/article/view/56601>. Acesso em: 05 jan. 2026.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. RJ: Zahar, 2001.

**CHEFE** da Organização Mundial da Saúde declara o fim da COVID-19 como uma emergência de saúde global. Nações Unidas Brasil (**site**), 05 mai. 2023. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/coronavirus/doenca-causada-pelo-novo-coronavirus-covid-19>. Acesso em: 04 jan. 2026.

CLEMENS, Andrew. **Metaverse For Beginners: A Guide To Help You Learn About Metaverse, Virtual Reality And Investing In NFTs**. 2022. Disponível em: <https://elib.vku.udn.vn/bitstream/123456789/3122/1/2022.%20Metaverse%20For%20Beginners20guide%20to%20help%20You%20Learn%20About%20Metaverse%2C%20Virtual.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

COLEMAN, J. S. Social capital in the creation of human capital. **American Journal of Sociology**, v. 94, p. 95-120, 1988. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/228943>. Acesso em: 04 jan. 2026.

**Contemporânea - Revista de Sociologia da UFSCar**. São Carlos, SP: Revista do Departamento e do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar, 2016. ISSN Eletrônico: 2316-1329. Disponível em: <https://www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/issue/view/17>. Acesso em: 04 jan. 2025.

CORADINI, Odaci Luiz. Estruturas de dominação, integração social e muito mais: os confrontos entre as noções de capital social de Bourdieu e de Coleman. **BIB - Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**, São Paulo, nº 69, 1o semestre de 2010, pp. 23-41. Disponível em: <https://bibanpocs.emnuvens.com.br/revista/article/view/338>. Acesso em: 04 jan. 2026.

CORDEIRO, Veridiana Domingos; GOMES, Leticia Pereira Simões; Waizbort, Leopoldo Garcia Pinto. A formação da sociologia digital: emergência de uma nova especialidade na sociologia ou um campo para repensar a própria sociologia? **Plural**, São Paulo, Brasil, v. 30, n. 01, p. 5-22, 2023. Disponível em: <https://revistas.usp.br/plural/article/view/211387/195051>. Acesso em: 04 jan. 2026.

Costa, Débora Silya. **Blogosfera Protestante: a primavera dos movimentos contra-hegemônicos na igreja evangélica brasileira**. 2016. 226f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://attena.ufpe.br/handle/123456789/19119?locale=es>. Acesso em: 04 de jan. 2026.

CULLIFORD, Elizabeth. Facebook decided faith groups are good for business. Now, it wants your prayers. **Reuters**, 22 jul. 2021. Disponível em:

<https://www.reuters.com/technology/facebook-decided-faith-groups-are-good-business-now-it-wants-your-prayers-2021-07-22/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

CZIKSENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. HarperCollinsE-books, 1990. Disponível em: <https://files.blogs.baruch.cuny.edu/wp-content/blogs.dir/2418/files/2013/04/Mihaly-Csikszentmihalyi-Flow.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

DA SILVA, João Peixoto. O Domingo, dia festivo. **Theológica**, v. 31, n. 2, pp. 261-269, 1996. Disponível em: [file:///C:/Users/alves/OneDrive/Documentos/TESE/samusantos,+theologica\\_vol31\(2\)\\_1996\\_Estudo3\\_Peixoto\\_261-269%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/alves/OneDrive/Documentos/TESE/samusantos,+theologica_vol31(2)_1996_Estudo3_Peixoto_261-269%20(1).pdf). Acesso em: 04 jan. 2025.

David Miranda Neto responde: Deus É Amor abandonará o arco-íris por causa do movimento lgbt? [Vídeo]. **YouTube**. Publicado por Rádio Imersão. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u4BB5uXhAj0>. Acesso em: 04 jan. 2026.

DE ARAÚJO, Gilvan Leite. Do Templo Móvel ao Templo Espiritual: Um percurso sobre o lugar de culto à Yhwh na tradição Bíblica. **Revista de Cultura Teológica**, v. 32, n. 105, p. 131-147, 2023. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/culturateo/article/view/62163>. Acesso em: 04 jan. 2026.

DE NEGRÍ, Fernanda; MACHADO, Weverthon; CAVALCANTE, Eric Jardim. **Crescimento dos estabelecimentos evangélicos no Brasil nas últimas décadas**. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ipea.gov.br/entities/publication/5854cd6e-d9b5-4d97-93b6-43aa72979cbe>. Acesso em: 04 jan. 2025.

DE OLIVEIRA, Rafael Neves. **O dia do Senhor: Teologia e Mística**. 2018. 136 f. Dissertação (Mestrado em Teologia). Departamento de Teologia do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/35280/35280.PDF>. Acesso em: 04 jan. 2025.

DEMOSS, Nancy L.; SMITH, Maurice. **O Avivamento do País de Gales**. São Paulo: Impacto, 2016. *E-book*. (40 p.). Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/475720667/397991251-O-Avivamento-no-Pais-de-Gales-pdf-pdf>. Acesso em: 04 jan. 2025.

DESIGREJADOS. Direção: Rebeca Brasil e Samuel Costa Melo. **YouTube**. 22 de nov. de 2024. Vídeo (70 minutos). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ltj0qRTpijw>. Acesso em: 04 jan., 2026.

Diário do Nordeste. **André Valadão estreia igreja no Metaverso e diz que 10 avatares se entregaram a Jesus**. (site), 2022. Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/ultimahora/pais/andrevaladao-estrela-igreja-no-metaverso-e-diz-que-10-avatares-se-entregaram-a-jesus-1.3219201>. Acesso em: 04 jan. 2026.

Diário de Pernambuco. **Há 70 anos, a TV chegava ao Brasil com muito improvisado e aparelhos contrabandeados**. Memória, set. 2020. Disponível em: <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/viver/2020/09/ha70anosatvchegava-ao-brasil-com-muito-improvisado-e-aparelhos-con.html>. Acesso em: 04 jan. 2026.

DIAS, Elizabeth. Facebook's Next Target: The Religious Experience. **The New York Times**. 25 jul. 2021. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/07/25/us/facebook-church.html>. Acesso em: 04 jan. 2025.

DIGITAL, virtual e remoto não são sinônimos: Mário Sant (locação). Entrevistado: prof. Luli Radfaher. Rádio USP (São Paulo 93,7 FM; Ribeirão Preto 107,9 FM), 12 jul. 2019. **Podcast**. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/digital-virtual-e-remoto-nao-sao-sinonimos/>>. Acesso em: 04 jan. 2025.

**DOENÇA** causada pelo novo coronavírus (COVID-19). OPAS-Organização Pan-americana de Saúde. (s.d.). Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/coronavirus/doenca-causada-pelo-novo-coronavirus-covid-19>. Acesso em: 04 jan. 2026.

DOMINGOS, Luiz Fabio *et al.* O Domingo: dia do senhor. **RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar**. v. 2, n. 8, pp. 1-22, 2021. Disponível: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/639>. Acesso em: 04 jan. 2025.

DOS SANTOS, Bianca Goulart; PEREIRA, Eduardo dos Santos. Estado de Flow: O Processo Cognitivo na Gamificação do Jogo Alfacame. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 28, n. 1, 2025. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/143365>. Acesso em: 04 jan. 2026.

DURKHEIM, Émile. **As Formas Elementares da Vida Religiosa**. São Paulo: Martins Fontes. 1996.

Ellis, Nick. Project Cambria, vem aí o headset do metaverso do Facebook/Meta. **Site Olhar Digital**, out. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/10/28/reviews/projectcambriavemaoheadsetdo-metaverso-do-facebook-meta/>. Acesso em: jan. 2026.

Fahmy, Dalia; Kramer, Stephanie. **Younger people are less religious than older ones in many countries, especially in the U.S.** and Europe. Pew Research Center (site), jun, 2018. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/short-reads/2018/06/13/younger-people-are-less-religious-than-older-ones-in-many-countries-especially-in-the-u-s-and-europe/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

FERREIRA, V. M. S. Influências da Igreja Católica na História da Educação Brasileira. **REVISTA FOCO**, [S. l.], v. 16, n. 7, pp. 1-19, 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/2703> . Acesso em: 04 jan. 2025.

GADSON, Jessica Lynn. **Virtual Immortals: Optional Death in Cyberspace**. Master's thesis (Master of Liberal Arts in Extension Studies) - Division of Continuing Education, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, 2022. Disponível em: <<https://dash.harvard.edu/handle/1/37371585>> Acesso em: 04 jan. 2025.

GOFFMAN. Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidina**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1985.

GOFFMAN, Erving. **Ritual de Interação**: ensaios sobre o comportamento face a face. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

GONÇALVES, Danyelle Nilin. A Pandemia da Covid-19 e o Trabalho Docente: uma reflexão sobre as experiências do Brasil e do Ceará. **In**: GONÇALVES, Danyelle Nilin; Martins Rogéria (Orgs). Ensino de sociologia e pandemia: a experiência social no isolamento. Belém, PA: RFB Editora, 2023. pp. 67-95 Disponível em: [https://en.rfbeditora.com/\\_files/ugd/baca0d\\_f309b776034d4029baea91e5c66e5b95.pdf#page=68](https://en.rfbeditora.com/_files/ugd/baca0d_f309b776034d4029baea91e5c66e5b95.pdf#page=68). Acesso em: 04 jan. 2026.

GONÇALVES, Danyelle Nilin *et al.* (2025). Estudantes na pandemia: fatores protetivos e um olhar para o futuro. **Educação On-Line**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 20, n. 48, pp. 1-25, 2005. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/2008>. Acesso em: 04 jan. 2026.

GRIEVE, Gregory Price; HESTON, Kevin. Finding Liquid Salvation: Using the Cardean Ethnographic Method to Document Second Life Residents and Religious Cloud Communities. **In**: BOA-VENTURA, Ana; MORGADO, Leonel; ZAGALO, Nelson. Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms. United States: Information Science Reference, 2011. Disponível em: <https://archive.org/details/virtualworldsmet0000unse>. Acesso em: 04 jan. 2026.

GUCCI mira no metaverso e lança cidade permanente no Roblox. **E-commerce Brasil (site)**. Inovação. 30 mai. 2022. Disponível em: <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/gucci-cidade-roblox/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. **In**: **47th Hawaii international conference on system sciences**. pp. 3025-2034, 2014. Disponível em: <https://www.computer.org/csdl/proceedingsarticle/hicss/2014/2504d025/12OmNzE54xe>. Acesso em: 04 jan. 2026.

HAYS, J. Daniel. **The Temple and The Tabernacle: A Study of God's Dwelling Places From Genesis to Revelation**. Grand Rapids: Baker Books. Michigan (USA), 2016. Disponível em: <https://www.pcabookstore.com/samples/13382.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

HOEFER, Herbert E. **Churchless Christianity**. Pasadena, Califórnia: William Carey Library, 2001. Disponível em: [https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780878085484\\_A43237553/preview9780878085484\\_A43237553.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780878085484_A43237553/preview9780878085484_A43237553.pdf). Acesso em: 04 jan. 2026.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000. Disponível em: [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf). Acesso em: 04 jan. 2026.

IBGE. Sistema IBGE de Recuperação Automática - **SIDRA**. Disponível em: <https://sidra.ibge.gov.br/tabela/137>. Acesso em: 04 jan. 2026.

INGLEHART, Ronald; WELZEL, Christopher. **Modernização, mudança cultural e democracia: a sequência do desenvolvimento humano**. São Paulo: Francis, 2009.

JONES, David Ceri. **A Glorious Work in the World: Welsh methodism and the international evangelical revival, 1735–1750**. Cardiff University of Wales Press, 2004.

KALUAN, Bernardo. Cinco pontos da carta de Mark Zuckerberg para entender a Meta (novo Facebook). **CNN**, 29 jun 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/cinco-pontos-de-carta-de-mark-zuckerberg-para-entender-a-meta-novo-facebook/>>. Acesso em: 04 jun. 2026.

KIM, Kwang-ki. **Order and Agency in Modernity: Talcott Parsons, Erving Goffman, and Harold Garfinkel**. State University of New York Press, 2012. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/jj.18254982>. Acesso em: 04 jun. 2026.

KIM, Allen. What is a megachurch? CNN (site), 2019. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2019/04/27/us/what-is-a-megachurch-explainer>. Acesso em: 04 jan. 2026.

KINNAMAN, David; LYONS, Gabe. **UnChristian: What a new generation really thinks about Christianity... and why it matters**. Baker Books, 2007. <https://dokumen.pub/unchristian-what-a-new-generation-really-thinks-about-christianity-and-why-it-matters-9781441200013-1441200010.html>. Acesso em: 04 jun. 2026.

KINNAMAN, David; HAWKINS, Aly. **You lost me: Why young Christians are leaving church... and rethinking faith**. Baker Books, 2011. Disponível em: <https://cdn.bookey.app/files/pdf/book/en/you-lost-me.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2026.

KINNAMAN, David. **Geração Perdida: Por que os jovens estão abandonando a igreja e repensando a fé**. Universidade da Família, 2021. Leitão, Debora Krischke; Landrys, Daniella. Na selva de pixels: formas de classificação e dinâmicas sociais em torno de imagens geradas por inteligência artificial. **Revista Brasileira de Sociologia - RBS**, [S. l.], v. 12, p. e-rbs.1015, 2024. Disponível em: <https://rbs.sbsociologia.com.br/index.php/rbs/article/view/1015>. Acesso em: 04 jun. 2026.

KLIEWER, Gerd Uwe. A Igreja Evangélica de Confissão Luterana no Brasil e o Estado Brasileiro. *In*: Cadernos do ISER No 7. **Protestantismo e política no Brasil (1977)**, São Paulo: Tempo e Presença Editora Ltda, 1977. Disponível em: <https://www.iser.org.br/publicacao/cadernos/cadernos-do-iser-no-7-protestantismo-e-politica-no-brasil-1977/>. Acesso em: 04 jun. 2026.

KIMMEMGS, Pamela Casanova. **Evangélicos e meio técnico-científico-informacional no Brasil: um estudo a partir da Igreja Batista da Lagoinha**. Dissertação (Mestrado em Geografia), 133f., Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Geografia. Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: <https://www.bdt.d.uerj.br:8443/bitstream/1/22352/2/Disserta%c3%a7%c3%a3o%2020Pamela%20Casanova%20Kimmemgs%20%202024%20%20Completa.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

**LAGOPLAY**. Plataforma Digital. Disponível em: <https://lagoplay.com.br/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

Lagoinha Matriz. Site. Disponível em: <https://matriz.lagoinha.com/about>. Acesso em: 04 jan. 2021.

**LAGOVERSO**. Plataforma Digital. Disponível em: <https://www.lagoverso.com/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

Loschi, Marília. Censo 2022: católicos seguem em queda; evangélicos e sem religião crescem no país. **Agência IBGE Notícias**, jun, 2025. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencianoticias/2012agenciadeoticias/noticias/43593-censo-2022-catolicos-seguem-em-queda-evangelicos-e-sem-religioacrescem-no-pais>. Acesso em: jan. 2026.

LUPTON, Deborah. **Digital Sociology**. Routledge: New York, 2015. Disponível em: <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/data-crone-lupton-2015b.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2026.

MANNING Philip. **Erving Goffman and Modern Sociology**. Cambridge (Uk): Polity Press, 1992. Disponível em: <https://content.e-bookshelf.de/media/reading/L-2334120-75bab9f3ae.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2026.

MARIANO, Ricardo; PIERUCCI, Antonio Flavio de Oliveira. **Neopentecostalismo: os pentecostais estão mudando**. 1995.

MARIANO, Ricardo. Os neopentecostais e a teologia da prosperidade. **Novos estudos**, v. 44, n. 44, p. 24-44, 1996.

MARIANO, Ricardo. O futuro não será protestante. **Ciencias Sociales y Religión**, v. 1, n. 1, p. 89-114, 1999a.

MARIANO, Ricardo. **Neopentecostais: sociologia do novo pentecostalismo no Brasil**. Edições Loyola, 1999b.

MARIANO, Ricardo. Efeitos da secularização do Estado, do pluralismo e do mercado religiosos sobre as igrejas pentecostais. **Civitas: Revista de Ciências Sociais**, v. 3, n. 1, p. 111-125, 2003.

MARIANO, Ricardo. Expansão pentecostal no Brasil: o caso da Igreja Universal. **Estudos avançados**, v. 18, p. 121-138, 2004.

MARIANO, Ricardo. **Neo Pentecostais: Sociologia do Novo Pentecostalismo no Brasil**. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

MAUSS, Marcel. "As técnicas do corpo." Casac Naify, 2003.

MAUSS, Marcel; HUBERT, Henri. **Esboço de uma teoria geral da magia:(in Sociologia e antropologia)**. Ubu Editora LTDA-ME, 2018.

Martins, Maria Angélica. “Desigrejados” e crescimento de templos evangélicos: aparente contradição? **7Margens** (jornal digital), jan, 2024. Disponível em: <https://setemargens.com/desigrejados-e-crescimento-de-templos-evangelicos-aparente-contradicao/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

MEAD, George Herbert. **Mind, self & society**. University of Chicago press, 2022.

MELO, Jackson Samuel da Costa; SILVA, Rebeca Brasil da. **Desigrejados**. Relatório de elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso. Fortaleza, 2023.

MENEZIES, Robert P. **Pentecostes: Essa história é a nossa história**. Rio de Janeiro: Casa Publicadora das Assembleias de Deus - CPAD, 2016.

MILLS, C. Wright. **Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

MISKOLCI, Richard; BALIEIRO, Fernando de Figueiredo. Sociologia Digital: balanço provisório e desafios. **Revista Brasileira de Sociologia - RBS**, [S. l.], v. 6, n. 12, 2018. DOI: 10.20336/rbs.237. Disponível em: <https://rbs.sbsociologia.com.br/rbs/article/view/352/202>. Acesso em: 04 jun. 2026.

MONTEIRO, Gabriela Alves; DE SOUSA, Maria Gabriela. REZAS, CRENÇAS E NOVENAS. **REVISTA ELETRÔNICA HUMANA RES**, v. 5, n. 8, 2023.

MOREIRA, Thiago. **Da Tradição à Renovação na Igreja Batista da Lagoinha: um olhar sobre o protestantismo renovado**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião (PPCIR). Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Juiz de Fora (ICH-UFJF). 140p. Juiz de Fora, MG, 2016.

Mori, Letícia. **Jesus motivacional: quem são os 'coaches evangélicos'**. Da BBC News Brasil em São Paulo. 13 set. 2023. <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c4n879pr6do>. Acesso em: 04 jun. 2026.

MOSBY, Noble. Blacking Out Your Stage (Black Masking). Church stage design ideas **(blog)**. Disponível em: <https://churchstagedesignideas.com/blacking-out-your-stage-black-masking/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

Moss, Sarah. Gaming & Faith. **The Voice**, v. 67, n. 2, p. 14, 2022.

NASCIMENTO, Gilberto. **O Reino: a história de Edir Macedo e uma radiografia da Igreja Universal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019, 384pp.

Nascimento, Leonardo F. Sociologia digital: uma breve introdução. 2020.

Nasser, Ricardo Massao Nakamura; Egler, Tamara Tania Cohen. Redes sociotécnicas, ação social e democracia na Ciberpólis: reflexões sobre a hibridização do espaço, o desenvolvimento do capitalismo de vigilância e as subjetividades. **Plural**, v. 30, n. 01, p. 23-42, 2023.

OLIVEIRA, Wilk et al. **Does gamification affect flow experience?** A systematic

literature review. 5th International GamiFIN Conference 2021 (GamiFIN 2021), April 7-10, 2021, Finland. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2106.09942> Acesso em: 04 jan. 2026.

ORTON-JOHNSON, Kate; PRIOR, Nick (Ed.). **Digital sociology: Critical perspectives**. Springer, 2013.

PARK. Sejin. **Pentecost and the Sinai: The Festival of Weeks as a Celebration of the Sinai Event**. T&T Clark International, 2008.

**PASTOR1**, Igreja Deus É Amor. Entrevista. Diário de Campo. Arquivo.m4a (47min34). [14 jun. 2023].

PEREIRA, Jesus Marmanillo; ARAUJO, Larissa Aryane Lima; MARQUES, Ana Luísa Pereira. Conteúdo e forma de Georg Simmel: recursos de cinema para compreender o clássico. **Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais da UNIFAP**, v. 13, n. 2, p. 461-473, 2020.

PERUZZO, Cicilia M. Krohling. Pressupostos epistemológicos e metodológicos da pesquisa participativa: da observação participante à pesquisa-ação. **Estudios sobre las culturas contemporáneas**, v. 23, n. 3, p. 161-190, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/316/31652406009/31652406009.pdf>. Acesso em: 05 jan. 2026.

PETRY, Luís Carlos. **Perspectivas ontológicas dos games no século XXI**. Signos do Consumo, v. 7, n. 1, p. 85-108, 2015. Disponível em: <https://revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/111275>. Acesso em 04 jan. 2026.

Portal Maracaju. Avivamento da rua Azusa Documentário Completo. YouTube. 1 vídeo (1:15:42 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SEMUWrFM2MA>. Acesso em: 16 mar. 2022.

PORTER, Dr Douglas; Towns, Elmer L. **To Pentecost to the Present: The Ten Greatest Revivals Ever**. Ann Arbor, Mich: Vine Books, 2000. Disponível em: <https://libgen.is/book/index.php?md5=A5857547FAC84CEEAE8C53F57779BEA3>. Acesso em 04 jan. 2026.

RAAB, Jürgen. **Erving Goffman: From the perspective of the new sociology of knowledge**. Routledge, 2019. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780429431326/ervinggoffmanj%C3%BCrgen-raab>. Acesso em: 04 jan. 2025.

RANGEL, Marcelo. Transtorno do pânico: livre-se dele. Folha Universal (**site**), 2021. Disponível em: <https://www.universal.org/noticias/post/transtorno-do-panico-livre-se-dele/>. Acesso em: 03 jan. 2026.

RAVASI, Gianfranco. **Breve Vocabulário de Hebraico: Berít**. Secretariado Nacional da Pastoral da Cultura. Trad.: Rui Jorge Martins. 27 jan 2021. Disponível em:

<[https://www.snpcultura.org/breve\\_vocabulario\\_de\\_hebraico\\_berit.html](https://www.snpcultura.org/breve_vocabulario_de_hebraico_berit.html)>. Acesso em: 22 abr 2021.

ROCHA, Cristina. O "cristianismo descolado": o complexo industrial da moda-celebridade-megaigrejas. **Debates do NER**, n.45, Porto Alegre, 2024. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/debatesdoner/article/view/143558>. Acesso em: 04 jan. 2026.

RODRÍGUEZ, K. Entre as Ações do Espírito e as Estratégias Humanas: Uma Teologia Bíblica de Crescimento de Igreja Segundo Atos 2:42-47. **Kerygma**, Engenheiro Coelho, SP, v. 20, n. 1, p. e1975, 2025.

ROSSI, Túlio Cunha. Feminilidade e suas imagens em mídias digitais: questões para pensar gênero e visualidade no século XXI. **Tempo Social**, v. 29, p. 234-255, 2017.

ROSSI, Tulio Cunha. Posicionamentos e relações valorativas sobre gêneros e mídias digitais: uma análise sociológica da série 13 Reasons Why. **Pro-Posições**, v. 32, p. e20190042, 2021.

ROSSI, Túlio Cunha. Feminilidade e suas imagens em mídias digitais. Questões para pensar gênero e visualidade no século XXI. **Tempo Social**, revista de sociologia da USP, v. 29, n. 1, abr, 2017, pp. 235-255. <https://www.scielo.br/j/ts/a/K6YDWkysX5FBBR9Q9rPXWJM/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 04 jan. 2026.

ROSSI, Túlio Cunha; BARBIERI, Julia Beatriz Giaccheto. **Sociologia do audiovisual em tempos digitais: Uma proposta metodológica**. Editora CRV, 2025.

Rossi, Túlio; Balieiro, Fernando de Figueiredo. Imagens na era digital: diálogos e confluências entre a sociologia digital e a sociologia das imagens. **Revista Brasileira de Sociologia - RBS**, [S. l.], v. 12, p. e-rbs.1054, 2024. DOI: 10.20336/rbs.1054. Disponível em: <https://rbs.sbsociologia.com.br/rbs/article/view/1054>. Acesso em: 23 nov. 2025.

SANTOS, Marcos Antonio Gonçalves dos. O conceito de sociabilidade em Georg Simmel: contribuições à sociologia da infância. 2021.

SANTOS, Douglas Alessandro Souza. **Hillsong São Paulo: empoderamento, regulação e materialidade**. 2023. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

Sarian, H. (1997). Culto heróico, cerimônias fúnebres e a origem dos Jogos Olímpicos. *Classica - Revista Brasileira De Estudos Clássicos*, 9(9/10), 45-60. <https://doi.org/10.24277/classica.v9i9/10.511>.

Silva, T., Buckstegge, J. & Rogedo, P. (orgs.) (2018). **Estudando cultura e comunicação com mídias sociais**. IBPAD- Instituto Brasileiro de Pesquisa e Análise de Dados. Brasília, 2018.

SILVA, Egivanildo Tavares da et al. **O fenômeno do Terceiro Templo Judaico e os símbolos de esperança**. 2015. 150f. Dissertação (Mestrado em Ciências das Religiões), Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa-PB, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/4250/1/arquivototal.pdf>. Acesso em: 04

jan. 2025.

SILVA, Tarcízio; STABILE, Max (Org.). **Monitoramento e Pesquisa em Mídias Sociais: metodologias, aplicações e inovações**. IBPAD- Instituto Brasileiro de Pesquisa e Análise de Dados. São Paulo: Uva Limão, 2016.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2006.

SIMMEL, Georg. **SOCIOLOGIA: Estudos sobre as formas de sociação**. Tradução Raúl Enrique Rojo. Porto Alegre, RS: Editora Fundação Fênix, 2021.

SIMÕES, Isabella de Araújo Garcia. **A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação**. *Revista Eletrônica Temática*. Ano V, n. 05 – mai. 2009. Disponível em: [https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52266/mod\\_resource/content/1/Sociedade\\_Cibercultura.pdf](https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52266/mod_resource/content/1/Sociedade_Cibercultura.pdf). Acesso em: 04 jan. 2026.

SIQUEIRA, Tércio Machado. **A Festa de Pentecostes no Antigo Testamento**. Universidade Metodista de São Paulo (site). Disponível em: <<https://metodista.br/faculdade-de-teologia/materiaisdeapoio/estudosbiblicos/afesta-de-pentecostes-no-antigo-testamento>>. Acesso em: 04 jan. 2026.

SCHMIDT, Erivelton Douglas. **UMA IGREJA PARA A SOCIEDADE: ação e presença social da igreja batista da lagoinha à luz da eclesiologia de Jürgen Moltmann**. Dissertação (Mestrado em Teologia), 102p., Faculdade Jesuíta de Filosofia e Teologia, FAJE. Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <https://faculdadejesuita.edu.br/wpcontent/uploads/2022/06/DISSERTACAOERIVELTON-SCHMIDT-FINAL.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

SCHULTZ, Samuel J.; BENTES, João Marques. **A história de Israel no Antigo Testamento**. Vida Nova, 1995. Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/86211685/AHistoriadeIsraelSamuelJSchultzlibre.pdf?1653061995=&responsecontentdisposition=inline%3B+filename%3DAHHIISSTTOORRIIAADDEEIIIS>. Acesso em: 04 jan. 2026.

SILVA, Emanuel Freitas da; SILVEIRA, Emerson José Sena da. **A PANDEMIA DE COVID-19 SOB A BENÇÃO DE BOLSONARO E EVANGÉLICOS: mobilização política anti-ciência, saber mágico e pós-verdade**. *Revista Inter-Legere*, [S. l.], v. 3, n. 29, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/interlegere/article/view/21931>. Acesso em: 04 jan. 2026.

SILVA, Emanuel Freitas da; SILVEIRA, Emerson José Sena da. **Igrejas abertas num mundo contaminado: mobilização evangélica, liberdade religiosa e Covid-19 no Brasil**. *Revista Antropolítica*, v. 55, n. 2, mai./ago., Niterói, 2023. Disponível em: [https://scholar.google.com/scholar?hl=ptBR&as\\_sdt=0%2C5&q=Igrejas+abertas+num+mundo+contaminado&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=ptBR&as_sdt=0%2C5&q=Igrejas+abertas+num+mundo+contaminado&btnG=). Acesso em: 04 jan. 2026.

STRONG, James. **The Tabernacle of Israel: Its Structure and Symbolism**. Kregel Publications, 2003. Disponível em <https://www.zlibrary.to/dl/the-tabernacle-of-israel-its-structure-and-symbolism>. Acesso em: 04 jan. 2026.

SUÁREZ, A.; ARRUDA JUNIOR, V. M. de. Características da Comunidade Cristã Primitiva: Ação do Espírito em Atos 2:42-47. **Kerygma**, Engenheiro Coelho, SP, v. 20, n. 1, p. e1673, 2025. <https://revistas.unasp.edu.br/kerygma/article/view/1673>. Acesso em: 28 dez. 2025.

TENNENT, Timothy C. The challenge of churchless Christianity: An evangelical assessment. **International Bulletin of Missionary Research**, v. 29, n. 4, p. 171-177, 2005. Disponível em: [https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/239693930502900401?casa\\_token=TNl9EbrZ0MAAAAA:2IWqAnOfJSb56LrfKKIBge64K5vtTxHrHB8YX2Hc9QU6ijmEIX5ES0jUWmegFL6YCRO9Q-4A](https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/239693930502900401?casa_token=TNl9EbrZ0MAAAAA:2IWqAnOfJSb56LrfKKIBge64K5vtTxHrHB8YX2Hc9QU6ijmEIX5ES0jUWmegFL6YCRO9Q-4A). Acesso em: 04 de jan. 2026.

THOMPSON, John B. A interação mediada na era digital. **MATRIZES**, São Paulo, Brasil, v. 12, n. 3, p. 17–44, 2018. Disponível em: [https://revistas.usp.br/matrizes/pt\\_BR/article/view/153199](https://revistas.usp.br/matrizes/pt_BR/article/view/153199). Acesso em: 05 de jan. 2026.

Thompson, JOHN B. **The Media and Modernity: A Social Theory of the Media**. Cambridge, UK: Polity Press, 1995.

TOLEDO, Luiz Henrique. (2021). “Sociabilidade: etnografia de um conceito”. in Wagner Camargo, Mariane Pisani & Luiz Rojo. Vinte anos de diálogo: os esportes na antropologia brasileira. Curitiba, Brazil Publishing/ABA.

Weber, Max. **A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Weber, Max. **Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva**. Vol. 1. Brasília: UnB, 2012.

WEBER, Max; COHN, Gabriel. **Max Weber: sociologia**. 7. ed. São Paulo: Atica, 1999.

**Welcome** to Gucci Town. (plataforma). Disponível em: <https://www.gucci.com/us/en/st/stories/article/guccitownonroblox?srsId=AfmBOorK3uNXwFOUmpNoaCOoCFSQc1hptf7c5OSua4S9iz97SFYyWfwZ>. Acesso em: 04 jan. 2026.

**World health statistics 2023**. Monitoring health for the SDGs. Disponível em: [https://cdn.who.int/media/docs/defaultsource/ghdocuments/worldhealthstatisticreports/2023/world-health-statistics-2023\\_20230519\\_.pdf](https://cdn.who.int/media/docs/defaultsource/ghdocuments/worldhealthstatisticreports/2023/world-health-statistics-2023_20230519_.pdf). Acesso em: jan. 2026.

**Why** a growing number of Americans are choosing to worship in virtual reality. ABC News. New York, NY, 31 jan 2022.

ZANDAVALLE, Ana Cláudia. **Análise de dados visuais no Instagram: perspectivas e aplicações.** In: Silva, T., Buckstegge, J. & Rogedo, P. (orgs.) (2018). Estudando cultura e comunicação com mídias sociais. IBPAD- Instituto Brasileiro de Pesquisa e Análise de Dados. Brasília, 2018.

Zichermann, G; Linder, J. **The gamification revolution:** How leaders leverage game mechanics to crush the competition. 2013.