

## CIBERCULTURA e EVANGELIZAÇÃO

**Aluno: Alexandre Rangel - [www.alexandrangel.teo.br](http://www.alexandrangel.teo.br)**

**Orientador: Abimar Oliveira de Moraes**

### 1. Introdução

O mundo pós-moderno é o mundo online (em tempo real). O trabalho quando é presencial também se estende para o virtual, alguns são totalmente virtuais, até mesmo empresas são todas construídas no que chamamos de ciberespaço<sup>1</sup>, sem nenhuma estrutura física no mundo real, a não ser, é claro, a pessoa – ou pessoas – por de trás do teclado. Cursos universitários inteiros podem ser feitos online e serviços prestados ao público, bem como o lazer e inúmeras outras atividades. Relacionamentos são mantidos, prolongados e/ou iniciados na internet. Logo, a evangelização tal qual era realizada há pouco tempo por nossas catequese não atinge mais as pessoas, muito menos os jovens, que segundo Pierre Lévy, são os principais artífices do mundo virtual.

Assim, no primeiro ano da pesquisa, o que buscamos foi identificar quem são os principais usuários(as) desse *novo mundo*, como eles o utilizam, de que forma o fazem e se este uso é capaz de interferir na vida daquelas pessoas que nunca utilizaram o ciberespaço, ou seja, se uma ação no *virtual* pode provocar alguma reação no *real*. Para isso, tivemos que definir primeiramente os conceitos de cibercultura e evangelização na atual sociedade da informação e da comunicação.

Além da pesquisa em livros e artigos, também a experiência adquirida na participação em seminários, congressos, assessorias e palestras foi levada em consideração, bem como a base de conhecimento construída por organizações não-governamentais que trabalham com a questão da inclusão social e cidadã das pessoas através do uso das novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs<sup>2</sup>).

Experiências e ações já desenvolvidas por organizações cristãs no ciberespaço serviram para uma primeira consideração crítica do resultado que o uso das TICs por parte de instituições religiosas pode produzir de positivo e negativo no processo de evangelização na pós-modernidade. Comunidades de relacionamentos, textos interativos, divulgação de vídeos e áudios cristãos na internet foram analisados, bem como um blog com informações teológicas foi criado para ajudar na pesquisa. Porém, o resultado dessa última parte da pesquisa é ainda muito incipiente e necessitará de maior aprofundamento, o que deverá ocorrer no segundo ano da pesquisa.

O que pretendemos com a pesquisa é identificar os principais atores (criadores e receptores) do atual processo de evangelização no ciberespaço, bem como, com base nos resultados das ações desenvolvidas por estes atores, indicar o que poderia vir a ser o uso maduro das TICs, principalmente da internet, para o anúncio do Evangelho dentro da atual dinâmica do que hoje chamamos de cibercultura<sup>3</sup>.

---

1 Ciberespaço é um ambiente, uma nova realidade, uma mídia, um lugar artificial gerado por computadores, programas e pessoas, onde estas buscam e proveem informação e conhecimento, além de se comunicarem umas com as outras, iniciar relacionamentos e realizarem transações comerciais. Tudo isso de forma potencializada, pois a liberdade de movimento e a imaginação são maximizados nesse ambiente.

2 Equipamentos e programas utilizados para comunicação, acesso e/ou troca de informação no ciberespaço.

3 Cf. Pierre Lévy.

## 2. Cibercultura

### 2.1. Definição de cibercultura

Podemos dizer que a cibercultura é: uma nova forma de experimentar o saber, uma nova maneira de se relacionar e uma nova maneira de se comunicar. Então, também podemos dizer que ela é uma nova-velha maneira de anunciar-comunicar a *Boa Nova*.

Não estamos mais no nosso espaço cultural nem na nossa realidade real, onde conhecemos amplamente as normas e regras naturais de funcionamento ou do jogo<sup>4</sup>. Isso acontece porque estamos nos deparando com *códigos* totalmente novos e diferentes daqueles que apreendemos no mundo natural. A realidade ainda é real, mas agora também participaria do virtual.

Como toda cultura, a cibercultura é uma expressão social de um determinado grupo de pessoas, de uma sociedade. Logo, também não poderíamos deixar de lado a definição do que é cultura. Segundo Mário de França Miranda, cultura é “uma totalidade complexa que abrange conhecimento, crença, arte, moral, costume, e quaisquer capacidades e hábitos adquiridos pelo ser humano como membro da sociedade”<sup>5</sup>. Ou seja, é todo conhecimento teórico e prático adquirido, presente e atuante nas práticas sociais de uma determinada sociedade ao longo da sua história. Porém, é um conhecimento que está em constante atualização e modificação, uma vez que todos os membros da sociedade estão em constante evolução, fomentados por novos fatores socioeconômicos e por novos elementos simbólicos (religião, cosmovisão, leis, etc), que resultam de mudanças globais e/ou do encontro ou choque de culturas.

O resultado da utilização das novas ferramentas da tecnologia da informação e da comunicação por quase todas as culturas é a criação de uma cultura nova. Eu não digo somente uma nova cultura, porque assim estaria atrelando esse novo conceito de cultura a velhas formas de conceituar cultura. Tradicionalmente qualquer cultura tem um referencial bem definido, um lugar, uma comunidade (povo), uma tradição, um conjunto de normas, que como nos diria Maria Luiza Silveira Telles<sup>6</sup>, seriam estruturas da sociedade, construídas pelos indivíduos e que afetariam direta e decisivamente o modo de ser dos próprios indivíduos. Há ainda uma clara relação de proximidade que define a identidade cultural dos indivíduos de uma determinada sociedade, ou seja, uma estrutura delimitada, regionalizada.

Já essa cultura nova, não é estruturada desta mesma maneira, porque ela não possui um referencial bem definido (específico). Ela simplesmente se constrói no caos de culturas pré-existentes, que estão inseridas numa rede de comunicações, culturas, povos, tradições e pluralidade de normas, ou seja, se constroem na relação.

E é nesse cenário que se constrói a cibercultura, não só como evolução de uma determinada cultura, mas também como encontro e choque de culturas. Isso acontece porque esta *nova cultura nova* não possui fronteiras, limites ou molduras, diferente de qualquer outro espaço, grupo ou gueto social existente na realidade natural. É uma nova sociedade, com uma nova dinâmica e um *ethos sui generis*. Para mim, um espaço *caórdico* (ordem no caos), ou seja, aparentemente um espaço social virtual ordenado pelo caos. Minha intenção não é dizer

---

4 No sentido de *Jogo da Linguagem*, onde o significado não é definido pela relação nome-coisa, mas sim pelo jogo. Logo, eu só posso determinar o significado de algo, se antes eu conhecer o conjunto de atividades, o contexto de uso da palavra. Ou seja, usar a linguagem (as palavras) é realizar uma atividade em um determinado contexto com um objeto específico (cf. Wittgenstein, L. *Investigações Filosóficas*, Editora Nova Cultural Ltda., São Paulo, 1999, § 7, p. 29 e § 82, p. 58).

5 Miranda, Mário de França. *Inculturação da Fé*, Edições Loyola, São Paulo, SP, 2001, p. 145.

6 Telles, Maria Luiza Silveira. *Sociologia para jovens*, Editora Vozes, Petrópolis, 1993, p. 28. *A personalidade do indivíduo vai emergir; portanto, não só do contexto social, mas de um contexto social específico.*

que o ciberespaço seja um espaço da catástrofe, mas sim um lugar onde não há limites, fronteiras ou barreiras para o exercício da liberdade humana.

A cultura nova que é nova cultura e a qual chamamos de cibercultura é uma cultura, mesmo que possua novos paradigmas e esteja recheada por paradoxos e transgressões, ainda é resultado da ação criadora do ser humano, do indivíduo, da pessoa. Quando Pierre Lévy chamou-a de nova dinâmica comunitária, interativa e colaborativa, composta de pessoas, equipamentos de alta tecnologia e da rede mundial de computadores, ele identificou aí um novo espaço cultural, virtual e aparentemente ordenado pelo caos.

Mas como isso é possível? Teoricamente onde há caos, há somente desordem. Isto estaria correto? Talvez sim, principalmente se ainda estivermos presos às estruturas lógicas e cartesianas da modernidade, onde para tudo há *razões claras e evidentes*<sup>7</sup>, quase matemáticas. Porém, se pegarmos um evento final e buscarmos todos os fenômenos desconexos, que não necessariamente sejam causa-efeito<sup>8</sup>, que o tornaram possível, estaremos estabelecendo uma nova ordem no caos.

Para simplificar e para mostrar o quão a cibercultura é totalmente outra cultura, vamos pensar em algo prático. Você ao acessar um sítio na internet com a intencionalidade de buscar informações sobre teologia sistemática, clica em vários *links* e *sub-links*, navegando por informações diversas que acabam levando-o para um novo assunto, que apesar de distinto do seu foco inicial, ainda está de alguma maneira em conformidade com este. Então, você aprofunda-se mais neste *novo* a ponto de torná-lo o objeto de sua busca. Logo, o caos ocasionado pelo encadeamento de *links* na busca de informações sobre teologia sistemática, foi ordenado pela nova informação recebida (encontrada). Informação nova que só encontra ordem em você, no encadeamento de *links* feito por você, realizado e viabilizado pela sua navegação, que provavelmente seria um caos para qualquer outra pessoa, um caminho sem lógica alguma. Porém, é justamente a existência desse caos de *links* que torna possível a instituição da minha ou da sua ordem no mar de conexões existentes na internet.

Isto é o que me leva a crer que existe uma ordem no caos causado pela maré de informações que você encontra na internet, que é a minha maneira de ordenar, que não é a sua nem a de outra pessoa, ainda que busquemos a mesma informação, no mesmo lugar e no mesmo instante. Digo isso, porque o *hiperdocumento*<sup>9</sup> com seus *links* dentro de *links* e *sub-links*, possibilita *n* vias de acesso à mesma informação. Vias que não estão ordenadas (determinadas), mas que estão soltas (livres) no caos do ciberespaço, esperando serem ordenadas pelo caminhar dinâmico e interativo de cada um(a), produzindo um evento final que unirá fenômenos aparentemente desconexos e desordenados.

O que eu tentei mostrar com o exemplo acima é que o ciberespaço nos apresenta uma dinâmica totalmente nova e distinta daquela que nós estamos habituados a viver na realidade real. Este espaço nos interpela com um novo *ethos*, com um novo código de conduta relacional, nos obrigando a buscar-querer-conhecer novas formas de agir e de se comunicar.

Logo, nem sempre a minha boa ação-intenção na realidade real, será uma boa ação-intenção na realidade virtual, porque estas são realidades distintas, apesar de complementares. Logo, a clonagem das ações produtivas, afetivas, racionais ou evangelizadoras do real para o virtual, provavelmente produzirá resultados distintos.

7 Descartes, René. *Discurso sobre o Método*, Hemus-Livraria Ed., São Paulo, 1978, p. 41.

8 Cf. Kant, I. *Crítica da Razão Pura*.

9 Hiperdocumento é um documento composto por texto, imagens e *hiperlinks*, que são ligações de um item desse à outros arquivos. Este *link* ou ligação pode levá-lo a um texto, uma imagem, som, vídeo ou a outro hiperdocumento, através do seu endereço na internet (ou rede). Quando selecionado pelo clique do mouse, nos leva para o assunto desejado, mesmo que este esteja em outro arquivo ou servidor, em outro país ou continente.

Como podemos perceber, definir cibercultura é algo não só complexo, como também efêmero, ou como diria Zygmunt Bauman “líquido”, uma vez que a cibercultura é uma cultura em constante modificação, ampliação, metamorfose, transgressão e complementação, ou seja, uma cultura em contante movimento, uma cultura-fluxo.

Pierre Lévy assim definirá cibercultura:

*A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração.*<sup>10</sup>

## 2.2. As tecnologias

O ciberespaço<sup>11</sup> é um ambiente imaginário e ao mesmo tempo real, pois transpassa as fronteiras do virtual, transforma e modifica a realidade real. A interferência do virtual no real é causada pela capacidade da pessoa humana de acessar através deste espaço, culturas distintas da sua, informação e conhecimento que estão armazenados em vários pontos (nós ou comunidades virtuais<sup>12</sup>) e aplicá-los a sua vida. Essas comunidades funcionam como células com vários tentáculos, cada um destes conectado a outra célula, formando uma rede viva, que por sua vez, através desses mesmos tentáculos se conecta a outras redes vivas. Ou seja, o ciberespaço proporciona as pessoas acesso e estas decidem o que fazer com o que apreendem.

Então, podemos afirmar que é a minha ação-interferência na utilização desse novo espaço e da ferramenta que possibilita o meu acesso a este, que irá defini-lo como algo bom ou ruim. Logo, nenhuma tecnologia, seja esta qual for, poderá ser considerada origem de um comportamento humano mau ou bom, porque é justamente a ação-interferência boa ou má da pessoa que irá definir o ciberespaço como algo bom ou ruim. Se fosse possível atribuir valores morais para este espaço ou para as ferramentas, poderíamos admitir que os *gadgets* eletrônicos atuais (celulares, palmtops, notebooks, etc) seriam efetivamente dotados da capacidade de fazer juízos sobre as outras coisas e até mesmo, sobre as pessoas. É o mesmo que admitir a possibilidade de que o anti-deus (aquele que destruirá a criação de Deus) será uma tecnologia desenvolvida pelo próprio ser humano, dotada da capacidade de destruir, por vontade própria, toda a humanidade.

E a tecnologia que nos permite acessar e navegar pelo ciberespaço é chamada de internet. Pierre Lévy, no seu livro Cibercultura irá definir a internet como um movimento social-virtual-real liderado pela juventude metropolitana escolarizada e ávida por experimentar uma nova maneira de se comunicar, de muitos-para-muitos (todos-todos<sup>13</sup>). Ou seja, por si só não é, só passa a *ser* se o ser humano for o *primeiro motor* - aquele que é o início de todo o movimento, segundo Aristóteles.

*A priori* a interconexão para a interatividade que a internet proporciona é supostamente boa, independentemente de lugares, culturas, pessoas ou equipamentos. Isso porque ela é

10 Lévy, Pierre. *Cibercultura*, Editora 34, São Paulo, Brasil, 2000, p. 130.

11 *Palavra de origem americana, empregada pela primeira vez pelo ator de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance Neuromancien. O ciberespaço designava ali o universo das redes digitais como lugar de encontros e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural.* – Lévy, Pierre. *Inteligência Coletiva*, Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 2003, p. 104.

12 Grupo de pessoas, ligadas por interesses comuns, que se reúnem no ciberespaço ou que frequentam os mesmos sites.

13 Lévy, Pierre. *Cibercultura*, Editora 34, São Paulo, Brasil, 2000, p. 105.

capaz de aumentar, quantitativa e qualitativamente as oportunidades de convívio social, econômico e político. Porque é capaz de produzir e armazenar bases de conhecimento coletivo, que podem ser, *a priori* (importadas do real) ou *a posteriori* (desenvolvidas a partir de experimentos no interior do virtual) e, principalmente, por serem livres. Porque produz um conhecimento humano e real, apesar de virtual, que pode, potencialmente ser acessado por qualquer pessoa, porque é capaz de prolongar (e não de substituir) determinadas capacidades cognitivas humanas, como por exemplo, a memória, imaginação e percepção, o que nos mostra que o virtual é tão real quanto o que dizemos ser *real*, porque assim como nossas funções cognitivas humanas podem apropriar-se da realidade real, também e da mesma maneira apropriam-se da virtualidade real.

A internet é uma técnica, uma poderosa ferramenta da e para a informação e a comunicação na atual sociedade informacional e comunicativa em que vivemos. É uma técnica, não é boa, nem má, tampouco neutra, porque os possíveis usos desta serão estabelecidos por alguém (por uma pessoa) ou pela dinâmica de uso dos coletivos que dela se apropriarem. Logo, é apenas uma escolha dependente de um contexto, de uma cultura e do espectro de possibilidades que esta me oferece.

A cibercultura é uma cultura dentro de outras culturas que nasce com o uso da internet. É como um corte cultural horizontal que, potencialmente, atinge a todas e todos, sem distinção de classes, etnia, saberes ou gênero. É algo capaz de quebrar paradigmas e de romper drasticamente com o passado recente, provocando desconforto, reações distintas e radicalmente negativas. Nada que já não tenhamos observado outrora, como por exemplo, com o advento do telefone, que quando foi posto em uso, causou em muitas pessoas quase a mesma reação fóbica que estamos presenciando hoje com o advento da internet em algumas pessoas ou grupos sociais. Segundo Fisher (1992), a popularização da telefonia fixa, talvez o primeiro momento da interatividade virtual, em 1920, provocou controvérsia bem semelhante a que assistimos hoje em relação ao uso da internet, como por exemplo, que o uso dos telefones causaria uma ruptura nos laços familiares, bem como eliminaria o contato físico entre amigos e pessoas que possuíssem interesses em comum. Porém, o que aconteceu foi que além de possibilitar uma outra forma de comunicação entre essas pessoas, o telefone aproximou-as mais ainda e também ampliou as possibilidades comunicativas entre elas, além de ampliar a quantidade de encontros físicos entre elas, uma vez que agora tornara-se mais fácil agendá-los.

A internet, nesse aspecto, não é muito diferente, mas além de proporcionar a ampliação das possibilidades de comunicação virtual e da realização de reuniões físicas na realidade real, ainda oferece a oportunidade para a interação virtual e real entre pessoas que, talvez, jamais viriam a se conhecer na realidade real.

As diferenças entre o telefone e a internet são muitas, mas o *problema* ainda é o mesmo que ocorreu em 1920. Estamos sempre tão empenhados em revelar o mau que o novo trás, que nada mais é do que o reflexo do mau que podemos realizar através do uso que podemos fazer deste novo, que sempre nos esquecemos de revelar a *Boa Nova* que também podemos fazer refletir no que acaba de ser inaugurado.

### 2.3. Os atores(as) e alguns indicadores

Assim como definir cibercultura é algo complexo e líquido, o mesmo acontecerá com a definição dos atores. Digo atores(as) porque, diferentemente das outras mídias tradicionais, onde existem fornecedores e receptores de informação e conhecimento bem definidos, no ciberespaço qualquer um, qualquer uma pode ao mesmo tempo fornecer e receber informação e conhecimento de maneira dinâmica e interativa.

Para ser um(a) ator(a) nesse novo espaço cultural é necessário além dos equipamentos tecnológicos, um saber específico: como participar do mundo virtual, ou melhor, como saber produzir, receber e encontrar informação, conhecimento, trabalho, estudo e lazer. Logo, podemos perceber que apesar de ser possível a todos e todas o acesso ao ciberespaço através da rede mundial de computadores, alguns poucos são capazes de utilizar a potencialidade que esse novo espaço, com suas novas ferramentas oferece.

Para Pierre Lévy, “a emergência do ciberespaço é fruto de um verdadeiro movimento social, com seu grupo líder (a juventude metropolitana escolarizada), suas palavras de ordem (interconexão, criação de comunidades virtuais, inteligência coletiva) e suas aspirações coerentes.”<sup>14</sup>. Ou seja, o desejo por experimentar uma nova maneira de se comunicar, trocar e compartilhar saberes faz da juventude metropolitana escolarizada o *primeiro motor*, os primeiros atores dessa nova cultura.

Para André Telles, é a “geração digital”, independente de escolaridade e/ou idade, são “as pessoas que estão interligadas em rede, colaborando na troca de informação (...) e que são fortemente influenciadas pela evolução tecnológica.”<sup>15</sup>.

Para Andrew Keen, um crítico dessa nova cultura descentralizada, democrática e livre, são os “macacos infinitos”<sup>16</sup> (...), usuários da internet que ao em vez de criarem obras-primas (...) – muitos sem mais talento nas artes criativas que nossos primos primatas – estão criando uma interminável floresta de mediocridade. (...) Introduzindo informação na internet e sendo governados pela lei do darwinismo digital, ou seja, pela sobrevivência dos mais ruidosos e mais dogmáticos.”<sup>17</sup>. Que estão produzindo mentiras e roubando a propriedade intelectual de outrem, copiando e colando material de outrem como se fosse seu em *blogs* e comunidades virtuais de relacionamento na chamada Web 2.0<sup>18</sup>.

Como podemos observar, não é fácil definir os atores dessa nova cultura. Eu apostaria numa concatenação de todas as definições acima. Mas isso não é o mais importante, e sim, saber que na atual sociedade uma boa parte das pessoas não só faz uso da internet, como também parece ter já se estabelecido num lugar virtual. Mesmo pessoas que não residem em áreas urbanas ou não possuam condições financeiras para adquirir os recursos tecnológicos necessários para acessar o mundo virtual, o fazem do trabalho, da escola, de *lan houses* ou mesmo de telecentros comunitários. Segundo a ONG Sociedade Digital (SOCID), 63,9% das pessoas que procuram o telecentro para utilização e/ou capacitação são pessoas entre 15 e 30 anos de idade, 75,9% estão cursando ou completaram o Ensino Médio e 79,8% possuem renda familiar de R\$ 300,00 a R\$ 1.000,00. Segundo o “Instituto Datafolha (...) o número de internautas brasileiros chegou aos 64,5 milhões em agosto de 2008 – 5,5 milhões a mais do que o número registrado no primeiro semestre do ano. (...) 28% acessaram a rede a partir de locais públicos (...); 21% de computadores de amigos ou parentes; 13% do ambiente de trabalho; e cerca de 10% a partir de faculdades e universidades”<sup>19</sup>.

---

14 Ibid., p. 123.

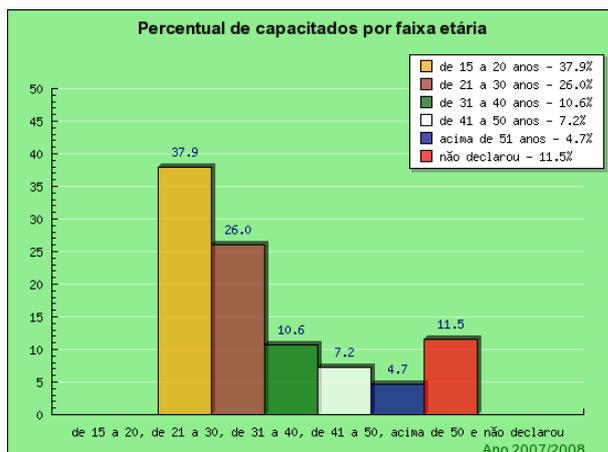
15 Telles, André. *Geração Digital*, Editora Landscape, São Paulo, Brasil, 2009, p. 23.

16 Macacos infinitos, segundo Andrew Keen, são personagens do “teorema do macaco infinito” do biólogo evolucionista do século XIX, T. H. Huxley. Ela dirá que: *Segundo a teoria de Huxley, se fornecermos a um número infinito de macacos um número infinito de máquinas de escrever, alguns macacos em algum lugar vão acabar criando uma obra-prima – uma peça de Shakespeare, um diálogo de Platão ou um tratado econômico de Adam Smith.*

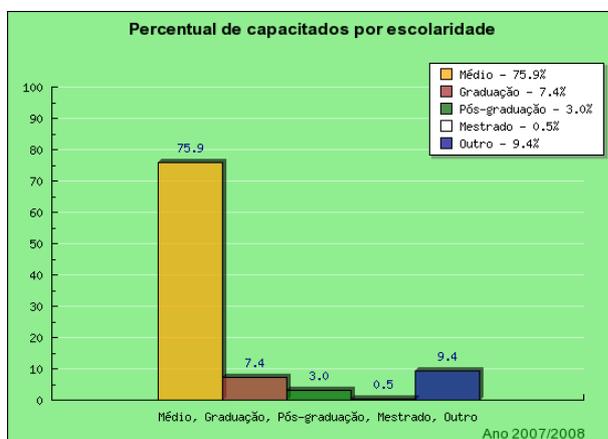
17 Keen, Andrew. *O Culto do Amador*, Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro, 2009, pp 8-18.

18 Mudança de paradigma da utilização da internet. Com o conceito Web 2.0, a internet deixa de ser apenas um meio que replica outros meios de comunicação e passa a ser um local propício para a geração de bases de inteligência coletiva-colaborativa-livre, onde o usuário(a) passa a ser receptor-fornecedor de informações, deixando de ser apenas um expectador(a) passivo. Ele(a) agora tem o poder para interagir.

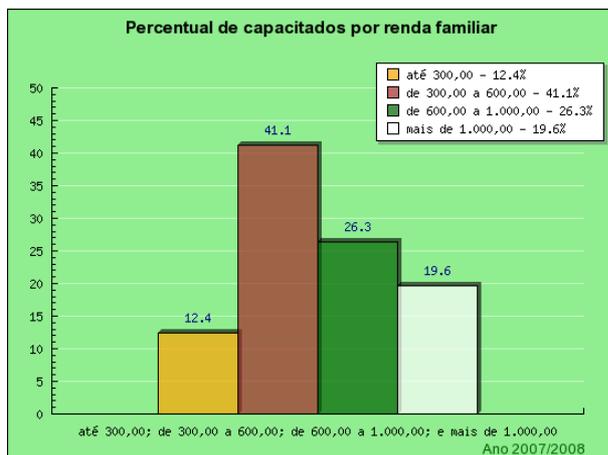
19 Telles, André. *Geração Digital*, Editora Landscape, São Paulo, Brasil, 2009, pp. 25-26.



Fonte: [http://www.socid.org.br/furnasdigital/pagina\\_faixa\\_etaria.php](http://www.socid.org.br/furnasdigital/pagina_faixa_etaria.php).



Fonte: [http://www.socid.org.br/furnasdigital/pagina\\_escolaridade.php](http://www.socid.org.br/furnasdigital/pagina_escolaridade.php).



Fonte: [http://www.socid.org.br/furnasdigital/pagina\\_renda.php](http://www.socid.org.br/furnasdigital/pagina_renda.php).

Ou seja, o ciberespaço é um lugar democrático e da pluralidade, onde qualquer um, qualquer uma pode ser ator(a): eu, você, minha mãe (que toda noite, fielmente, verifica sua caixa de correio eletrônico e acessa seus sites prediletos), algum morador da comunidade que existe no final da minha rua, nossos professores(as), a juventude metropolitana escolarizada, os afixionados pelas TICs, os macacos infinitos, empresas, instituições, ONGs e outros tantos mais.

### 3. Evangelização

#### 3.1. Definição de evangelização

Evangelizar é anunciar a *Boa Nova*, o Evangelho de Cristo para a humanidade toda como nos apresenta o evangelho de Marcos: “*Ide por todo o mundo, proclamai o Evangelho a toda a criatura*” (cf. Mc 16,15). Porém, esse anúncio deve ser querigmático, ou seja, deve comprometer todo o ser da pessoa que transmite a mensagem salvífica contida nos Evangelhos. Deve ser testemunho de fé vivida na comunhão (*koinônia*) simbolizada na partilha do pão eucarístico, realizada na assembleia reunida (*ecclesia*) em nome de Jesus Cristo. Esse pão que é presença real de Cristo faz com que os membros da assembleia se coloquem em comunhão com Deus, que ao se fazer presente no pão partilhado, nos revela a intenção comunitária, universal e relacional da salvação.

Somos então chamados a viver essa fecunda relação com Deus no outro, na assembleia reunida para partilha do pão, que deve ser expressão e ápice da partilha vivida na vida social e comunitária da qual Jesus Cristo é o modelo a ser seguido, o nosso modelo de humanização<sup>20</sup>. E ele se relacionou profundamente com o Pai, consigo mesmo, com a comunidade (com o outro) e com a natureza.

Logo, Jesus Cristo também é nosso modelo para evangelização e, por isso devo buscar sempre evangelizar como ele. Devo, assim como ele, estar sempre em comunhão com Deus, comigo mesmo, com a natureza e com o outro. Para isso é necessário que eu tenha contato real com o outro, conforme nos revela o Jesus mateano: “*Pois onde dois ou três estiverem reunidos em meu nome, ali estou eu no meio deles.*” (cf. Mt 18,20).

#### 3.2. É possível a evangelização na cibercultura?

Os desafios não são pequenos, mas a princípio eu diria que não só é possível como o é urgente e necessário. Pois ou nos fazemos presentes no novo mundo que se descortina na atual sociedade, o mundo virtual ou estaremos automaticamente nos excluindo do futuro da história da humanidade. O fato que faz com que eu afirme essa possibilidade é que a fé cristã não só nasce de uma fé inculturada marcada pela interação com as culturas antigas (egípcia, mesopotâmica e cananéia) que se comunicaram com a cultura do antigo Israel – podemos perceber isso nos diversos textos bíblicos do AT, onde lendas, costumes e sabedorias de outras culturas são atualizadas pela fé no Deus único de Israel, como por exemplo, a lenda de Jó (Jó 1-2.42,7-17), o poema da mulher forte do livro dos Provérbios (Pr 31,10-31), entre outros – como ela também apresenta elementos da fé e da cultura helenista – elementos que são utilizados para traduzir o dado revelado de maneira que fosse compreendido e acolhido pelos judeus da diáspora e pelos pagãos. Então, podemos perceber que a comunicação de Deus para conosco é sempre contextualizada, a fim de que possa ser conhecida e compreendida pela pessoa humana.

*O que uma geração transmite para outra não é primeiramente a doutrina, mas a fé viva em Jesus Cristo como Salvador. Essa fé resulta da ação do Deus vivo por meio do seu Espírito, acolhida livremente pelo ser humano. Este encontro constitui uma experiência de sentido, de plenitude, de salvação. Porém ela não pode prescindir da linguagem do contexto que determina que o fiel entende por sentido, plenitude e salvação.<sup>21</sup>*

20 Cf. Rubio, Alfonso García. *Unidade na Pluralidade*, editora Paulus, 2006, pp. 200-213.

21 Miranda, Mário de França. *Inculturação da Fé*, Edições Loyola, São Paulo, SP, 2001, p. 19.

A cultura cristã pode e deve adaptar-se a cibercultura, se deseja tornar a fé cristã conhecida por qualquer pessoa, qualquer integrante desta, a fim de que seja verdadeiramente acolhida. Assim como os apóstolos o fizeram para comunicar a *Boa Nova* para todo o ocidente na Igreja nascente. Paulo no meio dos judeus se fez judeu, no meio dos gregos se fez grego.

*A herança transmitida pelos apóstolos foi diversamente acolhida e, por conseguinte, explicada de maneiras diversas nas várias Igrejas, em virtude da diversidade e maneira como cada um entendia e das circunstâncias em que vivia. (UR 14,545)<sup>22</sup>*

Assim, quando transpomos a revelação para categorias culturais distintas da cultura ocidental-cristã, não só possibilitamos que a fé cristã seja acolhida pela nova cultura, como também damos origem a uma “nova criação”, a uma nova comunidade – mesmo que virtual –, agora marcada pelo conhecimento e acolhimento da fé em Jesus. Esta nova forma de expressar o Evangelho não só enriquece essa nova cultura (cibercultura), como também atualiza e enriquece a Igreja Universal, criando novos gestos, símbolos e nova linguagem para o anúncio do Reino, permitindo que a *Novidade* possa alcançar mais pessoas. Mesmo Jesus, esvaziou-se da sua condição divina para assumir categorias humanas, a fim de comunicar-se através da linguagem e experiências humanas.

*A fé cristã, por sua vez, é sempre fé de alguém que captou e acolheu o gesto divino como tal, o que sempre acontece no interior de uma cultura determinada. Portanto, toda fé é necessariamente fé inculturada.<sup>23</sup>*

Logo, a internet pode e deve ser um meio complementar e potencializador para evangelização, porque é através desse meio de comunicação interativa, dinâmica e síncrona que a nossa juventude-atual-real faz uso para discutir, aprender, ensinar, investigar, contestar, estabelecer laços e para ampliar a sua realidade real. O real para o jovem é a realidade e a virtualidade, por isso, se não formos capazes de nos inserirmos no virtual, também não seremos mais capazes de nos comunicar com essa juventude metropolitana escolarizada (urbana ou rural), atual e real. Como está escrito na Sagrada Escritura: “*Ide por todo o mundo, proclamai o Evangelho a toda a criatura.*” (Mc 16,15).

Posso dizer então, que a internet é somente uma nova linguagem (uma nova língua), mas que nos permite, potencialmente, a possibilidade de ir, verdadeiramente, por todo o mundo e anunciar a *Boa Nova* para toda a criatura de uma nova e criativa maneira (“*os que tiverem crido... falarão em novas línguas*” - cf. Mc 16,17).

Gostando ou não, a internet veio para ficar e para nos interpelar, para interpelar a nossa fé e nossa tradição. Alicerçada sobre a descentralidade da hipermodernidade<sup>24</sup>, fragmenta, divide e pulveriza o dado da fé em bytes, em zeros e uns (0100111000). Através de portais que transformam a fé em um produto lucrativo, seguindo a lógica mercadológica neoliberal

22 *Vaticano II – Mensagens e Discursos*, Paulinas, São Paulo, SP, 1998, p. 270. *Unitatis redintegratio* – sobre o ecumenismo.

23 Miranda, Mário de França. *Inculturação da Fé*, Edições Loyola, São Paulo, SP, 2001, p. 63.

24 Hipermodernidade é um conceito desenvolvido pelo filósofo Gilles Lipovetsky para identificar a nossa época. Segundo ele vivemos uma crise da modernidade, onde alguns valores modernos encontram-se exacerbados.

ou em um desejo mágico, infantil e individual, onde é possível acender velas virtuais e rezar o terço, as pessoas catequizadas com essas orientações acreditam que podem viver sua fé em casa, sem a necessidade da comunidade real e do “*encontro pessoa-pessoa*”.<sup>25</sup>

Então, o que devemos fazer? Fingir que a cibercultura, o ciberespaço e a internet não existem? Repetir que são coisas ruins? Na minha opinião nada disso irá contribuir para evangelização dessa nova juventude hipermoderna, nem para o amadurecimento da fé das mais de 64,5 milhões de pessoas que já possuem lugar cativo na internet. Ou nos inserimos nessa nova cultura nova, a fim de promover, incentivar e fomentar o encontro pessoal, fraterno e solidário na realidade real, que tem Cristo como modelo de humanidade ou estaremos contribuindo para que a internet continue a ser um lugar da impessoalidade, das sensações rápidas e indolores e do desencontro pessoa-pessoa, onde a comunhão do encontro pessoal dá lugar a competição de acender velas com o clique do mouse.

### 3.3. Identidade ou Identificação?

Para mim o maior desafio é o relacionado com a identidade do(a) internauta que na maioria das vezes é substituída por uma ou várias identificações ou por uma identidade pronta. Com isso, o internauta tem a possibilidade de utilizar diferentes “máscaras” em diferentes ambientes, o que pode frustrar a possibilidade do encontro pessoa-pessoa.

Logo, a metáfora da máscara não quer mostrar aqui o simples fato de se encobrir o rosto ou a identidade, mas sim a possibilidade real de se tornar uma outra pessoa ou outras pessoas (mutantes) com características diversas e/ou ampliadas (manipulação genética). Em plena era virtual eu posso mudar meu caráter, idade, sexo, preferência sexual, religião, país, cidade, cor, enfim, posso trocar de identidade, assumir para mim outra identificação ou identidade pronta e tentar ser outra pessoa, quem eu quiser ser. Será que não teremos mais identidade na nova configuração social biotecnológica? “Quem sou eu? E quem é você?” Serão perguntas que ficarão sem resposta?



A internet potencializou esta possibilidade, pois nos permitiu uma mobilidade e mutabilidade virtual, que antes não seria possível. Não estou dizendo que esta mudança social real se deu em função da internet, mas sim que foi potencializada e ampliada por esta ferramenta. No virtual, ou seja, no Orkut, MSN, Skype, Second Life, Star Wars Galaxies, entre outros, posso ser o presidente dos EUA, a Madona, ou quem eu desejar, até mesmo uma *quimera*. Na nossa atual sociedade real, podemos perceber que o número de pessoas que se dizem “pertencentes” a um determinado grupo social é cada vez menor. Somos cada vez mais cidadãos e cidadãs de lugar nenhum, de nenhum lugar e ao mesmo tempo de todos os lugares. Como diria Bauman, a “modernidade líquida” promoveu a criação de *identidades líquidas*.

Esta efemeridade parece, *a priori*, algo bom e ao mesmo tempo sinônimo de liberdade. Mas, justamente, por ser algo passageiro, temporário, volátil e instantâneo, esvazia qualquer preceito de alteridade, humanidade, responsabilidade ou identidade. Tudo é automático e autocêntrico, só diz respeito ao desejo da pessoa, que pode caminhar de um lugar para o outro e/ou de uma identificação para outra, aproveitando apenas o que cada um e cada uma possui de bom, de útil a lhe oferecer. É como se ela, a pessoa, estivesse de volta ao caos primordial e ali, no início de tudo, fosse escolhendo somente aquilo que desejasse, nada de “cobras falantes”, solidariedade, alteridade, amor ao próximo. Inclusive, poderia também eliminar da

25 Cf. Rubio, Alfonso García. *Unidade na pluralidade*, ed. Paulus, São Paulo, 2001, p. 447.

história humana, esse negócio de sagrado. Pronto! Mundo particular-proprietário configurado com patente registrada, pronto para “rodar”.

A pessoa, um deus criador, criou somente aquilo que desejava, manipulou tudo e todos, ou seja, além de ter se colocado no lugar do sagrado que tentou eliminar, tornando-se o próprio, caricaturou em si mesma a imagem de um deus perverso e manipulador que não admite a possibilidade da liberdade para nenhuma de suas criaturas. Uma sociedade estabelecida na centralidade de uma pessoa-criadora, ou seja, um teocentrismo antropomórfico, pois é a pessoa mesmo que é o deus criador do seu próprio mundo particular-proprietário-registrado.

No caminho que vamos, o futuro que se configura, pode vir a ser um mundo sem alteridade, humanidade ou responsabilidade, enfim, uma sociedade sem respeito algum, sem identidade. Todavia *“todos concordam facilmente em que a sociedade humana é impossível sem respeito algum. Certamente nenhum de nós estaria aqui agora se, em geral, os filhos não tivessem tido nenhum respeito a seus pais; se as leis e os costumes só houvessem sido objeto de trapaça e menosprezo, se não se respeitassem os lugares e instituições públicas... e, em suma, se ninguém respeitasse nada e ninguém”*<sup>26</sup>.

As TICs não devem servir apenas como instrumentos de mutabilidade, movimento constante, caótica comunicação ou perda de identidade, pelo contrário, deveriam ser capazes, pois tem potencial para isso, de promover a aproximação das pessoas, a universalização das culturas e o diálogo, tão escasso numa era que se propõe a dialogar, justamente, porque não aceita nenhum conceito ou pré-conceito como verdade absoluta.

Estas ferramentas fomentaram a criação de um novo espaço cultural, a cibercultura. E como toda cultura, é capaz de motivar mudanças em todos nós, assim como devemos também ser capazes de promover mudanças nesta. Com o intuito de contribuir com essas transformações, no dia 15 de janeiro de 2009, solicitei ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br - [www.cgi.br](http://www.cgi.br)) a criação de um novo Domínio de Primeiro Nível (DPN), o TEO.BR, que em vez de esconder a identidade de teólogos e teólogas cibernéticas, os colocariam em evidência. Solicitação feita e inicialmente acolhida por dois membros do CGI.br: Carlos Afonso e Gustavo Gindre (representantes do terceiro setor), e posteriormente acolhida por todo Comitê, culminando com a liberação deste DPN no dia 16 de fevereiro de 2009.

### 3.4. O que apontam as instituições religiosas

Aqui, neste primeiro ano da pesquisa, me limitarei a falar das minhas experiências pessoais com a Igreja Católica e das possíveis soluções apontadas. Abaixo seguem algumas notícias que já indicam a importância da inserção do cristão e da cristã na cibercultura, além de também indicar possíveis caminhos a trilhar.

*Até mesmo o Papa Bento XVI teve clausura com internet sem fio quando ficou hospedado em São Paulo para abertura do V CELAM.*<sup>27</sup>

*Milão, 25 fev (RV) - O cardeal-arcebispo de Milão, Dionigi Tettamanzi, utiliza o site na internet, Youtube, para responder às perguntas dos milaneses e dialogar com eles sobre o tema do batismo no tempo da Quaresma.*

*Trata-se de uma atitude inovadora do cardeal Tettamanzi de utilizar a internet, meio de comunicação preferido dos jovens, para evangelizar. Tal atitude não deixou de surpreender alguns membros*

26 Esquirol, Josep M. *O respeito ou o olhar atento*, Editora Autêntica, Belo Horizonte, 2008, p. 15.

27 Folha Online - DIÓGENES MUNIZ - <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u21576.shtml>

da cúria de Milão, acostumados às formas tradicionais de contato com o público.<sup>28</sup>

**Rádio Vaticano:** Bento XVI defendeu esta Sexta-feira que seria uma tragédia para o futuro da humanidade se os povos mais pobres ficassem à margem do desenvolvimento tecnológico na área da comunicação.

Com base na experiência do cardeal-arcebispo de Milão, Dionigi Tettamanzi, aventurei-me na criação de um blog<sup>29</sup>, onde divulgo os resultados desta pesquisa e onde também respondo o questionamento teológico de integrantes do movimento de jovens da Igreja Católica do qual faço parte, Movimento de Oásis da Ilha do Governador. É também um lugar onde posso trocar-compartilhar informação e conhecimento teológico com amigos e amigas que estudam comigo, alguns no mestrado e outros já no doutorado.

Outra experiência, foi a assessoria que prestei para diocese de Volta Redonda e Barra do Piraí, para o Mutirão de Comunicação Diocesano, realizado no Centro Pastoral de Arrozal em Piraí-RJ, nos dias 30 e 31/05/2009, cujo o tema foi “Centros de Informática nas Comunidades” e o lema “A Pascom trabalhando pela Inclusão Digital”. Ao abordar temas como: sociedade da informação e da comunicação; cibercultura e evangelização; software livre; e a revolução dos blogs, além de verificar um rico material no site da diocese, percebi que todos e todas que estavam ali participando daquele Mutirão já tinham, de alguma forma, mergulhado na cibercultura e procuravam agora tentar potencializar o uso da internet para poderem anunciar a *Boa Nova* com mais qualidade.

O novo arcebispo da diocese do Rio de Janeiro, Dom Orani Tempesta é a favor do uso da interatividade própria da cibercultura para se comunicar com os fiéis e com todos que desejem entrar em contato com ele ou com a diocese. Ele utiliza o próprio ciberespaço e suas ferramentas para alertar das armadilhas que o jovem pode encontrar no mundo virtual, bem como para falar do bom uso e das potencialidades que este espaço pode oferecer para toda a Igreja.<sup>30</sup>

Mesmo o Vaticano tem redigido documentos para orientação dos fiéis, falando da importância da utilização da internet para comunicar a *Boa Nova*, bem como dos problemas éticos que podemos ter que enfrentar nesse novo espaço intercultural<sup>31</sup>. Em 20 de maio de 2009 o próprio Vaticano criou um portal para melhorar a sua comunicação com a juventude, o *Pope2You*<sup>32</sup>. Nele é possível conhecer melhor o Papa e as ações da Igreja Católica através da comunidade de relacionamento *FaceBook*<sup>33</sup> e/ou assistir vídeos no canal do Vaticano no *YouTube*<sup>34</sup>.

### 3.5. Uma imagem ciberculturada para Igreja hoje

Quando pensamos numa imagem da Igreja, lembramos sempre das imagens paulinas, utilizadas pelo apóstolo Paulo de Tarso para facilitar a compreensão da *Boa Nova* que ele anunciava e para mostrar a importância da edificação da comunidade na caminhada da fé e do seguimento de Jesus Cristo.

28 Publicado no site Notícias da Igreja <http://www.cot.org.br/noticias/tag/cardeal-tettamanzi/>

29 <http://www.alexandrangel.teo.br/>

30 <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=4784730>

31 [http://www.vatican.va/roman\\_curia/pontifical\\_councils/pccs/documents/rc\\_pc\\_pccs\\_doc\\_20020228\\_ethics-internet\\_po.html](http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/documents/rc_pc_pccs_doc_20020228_ethics-internet_po.html)

32 <http://www.pope2you.net/>

33 [http://www.pope2you.net/index.php?id\\_testi=4](http://www.pope2you.net/index.php?id_testi=4)

34 [http://www.pope2you.net/index.php?id\\_testi=7](http://www.pope2you.net/index.php?id_testi=7)

*Para expressar a realidade da comunidade que se reunia em nome de Jesus, que chamamos de Igreja, o apóstolo Paulo prefere empregar três imagens conhecidas do povo, às quais dá um novo significado, para possibilitar entender melhor suas definições e categorias: Povo de Deus, Corpo de Cristo, Templo do Espírito. (...) Utiliza imagens porque esta linguagem simbólica comunica o significado do seu pensamento sobre esta comunidade nova, a Igreja, de maneira imediata. (Ana Maria Tepedino, 2006).*

Assim como Paulo, a internet utiliza várias imagens para comunicar de maneira mais rápida e imediata o significado daquilo que esta pretende passar a seus usuários e usuárias. E como já vimos acima, o ciberespaço está estruturado em comunidades virtuais de interesse comum que se conectam a outras comunidades virtuais, tendendo para o infinito, transpassando o virtual através de seus tentáculos e causando interferências nas comunidades (grupos sociais) estruturadas na realidade real. Querendo ou não, o virtual funde-se com o real, construindo uma única realidade, da qual fazemos parte.

O apóstolo Paulo, após visitar uma comunidade, continuava a se corresponder com essa através de suas cartas, a fim de manter viva a sua palavra, a fé e a esperança daqueles que creram no Evangelho anunciado por ele. Certamente, se São Paulo estivesse convivendo conosco, ele lançaria mão de todos os meios de comunicação disponíveis para comunicar a *Boa Nova* a todos e todas. Ele faria muitas viagens pela internet e por suas comunidades virtuais a fim de lançar as sementes do Reino por todo o mundo.

Esse pensamento Paulino e as pessoas interligando-se com outras, dando origem a cidades<sup>35</sup> (comunidades urbanas), me incentivou a tentar estruturar um nova imagem para Igreja atual. Uma imagem que comunique ao jovem o significado de ser Igreja de maneira rápida, imediata e comunitária. Uma imagem da Igreja como uma Comunidade Virtual Viva, onde cada comunidade virtual é um nó (*um ponto de acesso*) de uma rede. Um nó-virtual de uma rede-virtual. A força (*dynamis*) que une (conecta) cada nó-virtual para criar essa rede-virtual é a energia elétrica (*uma luz*). Temos então uma rede-virtual onde cada nó-virtual está ligado ao outro por uma força invisível (*o Espírito que é a dynamis da pessoa*). Este nó ou comunidade virtual está unido a outras comunidades virtuais através dessa mesma força, formando uma rede-virtual, a qual chamamos de ciberespaço. Cada comunidade virtual (*igreja local*) possui as mesmas potencialidades que o ciberespaço (*Igreja universal*) inteiro possui.

As comunidades virtuais são vivas porque são compostas por pessoas, por seres humanos que estão ali reunidos por um mesmo interesse comum (*comunhão*), para construir algo que seja útil para todos os membros da comunidade (*edificação da comunidade*), com a co-participação de todos (*ação co-criadora do ser humano cf. Gn 2,19s*). Esse algo, nós chamamos de base de conhecimento coletiva e colaborativa (*construção do Reino de Deus*).

Eu diria que a comunidade virtual viva, é um movimento social criado-provocado por jovens metropolitanos escolarizados (*povo de Deus*), ávidos por experimentar uma nova maneira de se comunicar, de comunicar algo novo (*Boa Nova*), de maneira dinâmica, interativa e com liberdade (sem fronteiras, molduras ou limites). Porém, com uma liberdade moderada, pois em toda comunidade virtual viva existe a figura do Animador (*Cristo / Apóstolos*) que é o moderador, o mediador desta. É ele quem motiva, impulsiona e guia a comunidade, sendo exemplo de participação ativa e afetiva para os outros participantes.

---

35 Libanio, João Batista. *As Lógicas da Cidade: o impacto sobre a fé e sob o impacto da fé*, Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 2ª edição, 2002, p. 9.

Criamos assim uma estrutura nova que remonta, por uma espécie de espiral (busca no passado uma base para ser utilizada no presente), a estrutura das primeiras comunidades cristãs, onde a *oralidade original, o saber pode ser novamente transmitido por comunidades humanas vivas, e não mais por suportes separados fornecidos por intérpretes (que domina o conhecimento: Aristóteles, Confúcio, etc) ou sábios (cientistas, enciclopédias)*<sup>36</sup>.

Por fim, essa estrutura necessita de uma infraestrutura, que existe na figura simbólica do *Pai*, no provedor internet que hospeda a comunidade virtual. É ele quem a cria, define as regras de uso e fornece um espaço em *megabytes* para que a comunidade possa crescer e construir sua base de conhecimento coletiva e colaborativa de maneira fraterna (alteridade).

Os elementos dessa imagem da Igreja são:

- 01.** Energia Elétrica = força (*dynamis*) = Espírito Santo
- 02.** Comunidade Virtual = Igreja Local
- 03.** Ciberespaço = Igreja Universal
- 04.** Jovens = Povo de Deus
- 05.** Interesse Comum = Comunhão
- 06.** Base de Conhecimento Coletiva e Colaborativa = Construção do Reino de Deus
- 07.** Comunicar algo novo e de maneira nova = Boa Nova
- 08.** Animador / Mediador = Cristo / Apóstolos / Discípulos / Discípulas
- 09.** Provedor = Pai
- 10.** Vírus = Falsas Doutrinas
- 11.** Apagar (deletar) / banir alguém da comunidade = Excomunhão
- 12.** O Batismo

O batismo acontece quando a pessoa ao mergulhar no ciberespaço (batismo por imersão), descobre que o virtual participa real, não o substitui, mas sim multiplica as oportunidades para atualizá-lo, fazendo com que a comunidade real transpasse a comunidade virtual, se prolongando e se tornando o fundamento desta última (*dimensão comunitária / dependência*).

---

36 Pierre Lévy. *Cibercultura*, Editora 34, 2ª. edição, p. 164.

#### 4. Conclusão

Cibercultura e Evangelização, parecem a princípio serem opostos, pois enquanto um promove o encontro pessoal no real, o outro abre inúmeras possibilidades para o encontro pessoal-virtual no ciberespaço. Porém, a juventude urbana, atual e real se movimenta quase que exclusivamente no virtual, se relacionando através de inúmeras comunidades virtuais (Orkut, MySpace, FaceBook, YouTube<sup>37</sup>, etc), buscando e produzindo informações em blogs e/ou em wikis. Por isso devemos encontrar uma maneira de também nos apoderar dessa nova realidade virtual, para fazer dela um lugar, um espaço para a evangelização. E, talvez, a melhor maneira para isso seja a promoção do uso maduro do ciberespaço, não como um substituto para o real, mas como complemento e possibilidade de ampliação do real<sup>38</sup>, pois querendo ou não, gostando ou não, o virtual já fundiu-se ao real, construindo uma única realidade da qual todos e todas participamos ativa ou passivamente.

Logo, podemos afirmar que esse espaço virtual é real, apesar de não ser sólido, concreto, feito de tijolo e cimento. Podemos afirmar isso, porque mesmo sem ter acesso físico a essa realidade nova, podemos vê-la e interagir dinamicamente com ela, com um virtual que nos interpela no real e que o faz através das nossas funções cognitivas humanas. Daí chamarmos esse virtual de realidade virtual.

Então, podemos perceber esse novo espaço, caminhar virtualmente ao navegar por essa cultura nova e ainda, promover o encontro pessoal para a evangelização. Porém, não basta estar munido de todas as ferramentas das TICs para que se possa imaginar e conhecer profundamente o que é evangelizar, sem estar em condições de participar dessa nova cultura: sem saber o que e onde buscar informação; sem saber como participar de processos de construção de coletivos inteligentes; sem saber o que é informação e conhecimento e o que é lixo eletrônico; sem saber onde se encontram, se completam e se diferenciam a realidade real e a realidade virtual.

---

37 Segundo Jorge Dib, um dos diretores da Google no Brasil, o YouTube recebe horas de vídeos postados por minuto, e são reproduzidos mais de 5 bilhões de vídeos por mês – cf. André Telles. *Geração Digital*, editora Landscape, São Paulo, 2009, p. 114.

38 Cf. Lévy, Pierre. *Cibercultura*, Editora 34, São Paulo, Brasil, 2000, p. 88. *O virtual não “substitui” o “real”, ele multiplica as oportunidades para atualizá-lo.*

## Bibliografia

- Bauman, Zygmunt. *Identidade*, Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro, 2005.
- *Bíblia de Jerusalém*, Nova edição, revisada e ampliada, Ed. Paulus, São Paulo, 2002.
- Descartes, René. *Discuso sobre o Método*, Hemus-Livraria Ed., São Paulo, 1978.
- Esquirol, Josep M. *O respeito ou o olhar atento: uma ética para a era da ciência e da tecnologia*, Editora Autêntica, Belo Horizonte, 2008.
- Kant, Immanuel. *Crítica da Razão Pura*, Ed. Nova Cultural Ltda., São Paulo, 1999.
- Keen, Andrew. *O Culto do Amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores*, Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro, 2009.
- Lévy, Pierre. *Cibercultura*, Editora 34, São Paulo, Brasil, 2000.
- Lévy, Pierre. *Inteligência Coletiva*, Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 2003.
- Libanio, João Batista. *As Lógicas da Cidade: o impacto sobre a fé e sob o impacto da fé*, Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 2a edição, 2002.
- Lipovetsky, G. *Metamorfoses da Cultura Liberal*, Ed. Meridional, Porto Alegre, 2004.
- *Manual de Redes Sociais e Tecnologias*, realização: Conectas – Direitos Humanos Universais e Friedrich Eberto Stiftung.
- Rubio, Alfonso García. *Unidade na Pluralidade: o ser humano à luz da fé e da reflexão cristãs*, Paulus, São Paulo, Brasil, 4a edição, 2006.
- Santos, R. E. dos e Cardoso, J. B. (Org.). *Mutações da Cultura Midiática*, Ed. Paulinas, São Paulo, 2009.
- Telles, André. *Geração Digital*, Editora Landscape, São Paulo, Brasil, 2009.
- Telles, Maria Luiza Silveira. *Sociologia para jovens*, Ed. Vozes, Petrópolis, 1993.
- Tepedino, Ana Maria. *Encontro com a Igreja de Jesus Cristo (Eclesiologia)*, Coleção Iniciação Teológica, Departamento de Teologia da PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2006.
- *Vaticano II – Mensagens e Discursos*, Paulinas, São Paulo, SP, 1998.
- Wittgenstein, L. *Investigações Filosóficas*, Ed. Nova Cultural Ltda., São Paulo, 1999.
- Rits, [http://www.rits.org.br/redes\\_teste/rd\\_tmes\\_fev2007.cfm](http://www.rits.org.br/redes_teste/rd_tmes_fev2007.cfm)
- SOCID, <http://www.socid.org.br/>