

CIBERCULTURA e EVANGELIZAÇÃO

Aluno: Alexandre Rangel

Orientador: Abimar Oliveira de Moraes

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[1], 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 catequeses não atinge mais as pessoas, muito menos os jovens, que segundo Pierre Lévy, são os principais artífices do mundo virtual.

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 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[2]. Isso aconteceria porque estaríamos nos deparando com *códigos* totalmente novos e diferentes daqueles que apreendemos no mundo natural. A realidade ainda seria 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”[3]. 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 e/ou do encontro ou choque de culturas.

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 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.

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 (*koinonia*) 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.

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 profunda 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).

Cibercultura e Evangelização parecem, a princípio, incompatíveis, 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, 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 substituto para o real, mas como complemento e possibilidade de ampliação do real[4], pois querendo ou não, gostando ou não, o virtual já se fundiu ao real, construindo uma única realidade da qual todos e todas participamos ativa ou passivamente.

[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] No sentido de *Jogo de Linguagem*, onde o significado não é definido pela relação nome-coisa, mas sim pelo jogo. (cf. Wittgenstein, L. **Investigações Filosóficas**, Editora Nova Cultural Ltda., São Paulo, 1999, § 7, p. 29 e § 82, p. 58).

[3] Mário de França Miranda. **Inculturação da Fé**, Ed. Loyola, São Paulo, SP, 2001, p. 145.

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

Bibliografia

- Pierre Lévy, **Cibercultura**, Editora 34, São Paulo, Brasil, 2000.
- Pierre Lévy, **Inteligência Coletiva**, Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 2003.
- André Telles. **Geração Digital**, Editora Landscape, São Paulo, Brasil, 2009.
- Wittgenstein, L. **Investigações Filosóficas**, Ed. Nova Cultural Ltda., São Paulo, 1999.
- Silveira Telles, Maria Luiza. **Sociologia para jovens**, Ed. Vozes, Petrópolis, 1993.
- Descartes, René. **Discuso sobre o Método**, Hemus-Livraria Ed., São Paulo, 1978.
- Kant, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**, Ed. Nova Cultural Ltda., São Paulo, 1999.
- Lipovetsky, G. **Metamorfoses da Cultura Liberal**, Ed. Meridional, Porto Alegre, 2004.
- Ana Maria de A. L. Tepedino. **Encontro com a Igreja de Jesus Cristo (Eclesiologia)**, Coleção Iniciação Teológica, Departamento de Teologia da PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2006.
- Rubio, Alfonso García. **Unidade na Pluralidade: o ser humano à luz da fé e da reflexão cristãs**, Paulus, São Paulo, Brasil, 4^a edição, 2006.
- Libanio, João Batista. **As Lógicas da Cidade: o impacto sobre a fé e sob o impacto da fé**, Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 2^a edição, 2002.
- **Bíblia de Jerusalém**, Nova edição, revisada e ampliada, Ed. Paulus, São Paulo, 2002.