

Presença cristã no metaverso: perspectivas e desafios pastorais a partir do estudo de caso do LagoVerso

Christian presence in the metaverse: pastoral perspectives and challenges from the case study of LagoVerso

ALINE AMARO DA SILVA*

MARCUS TÚLIO OLIVEIRA NETO**

Abstract

The digital network since its creation has been a space for reflection and practice of faith, therefore, a theological and pastoral place. The research seeks to identify the challenges and opportunities for pastoral action in the metaverse, through the case study of LagoVerso, the first Brazilian Christian church in this digital ecology. The article analyzes the characteristics of this environment and investigates its potentialities as one of the new agoras where the Gospel can be communicated. The research

* Doutora em Teologia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Professora Adjunta do Instituto de Filosofia e Teologia Dom João Resende Costa (IFTDJ) e Pesquisadora do Núcleo de Estudos em Comunicação e Teologia (NECT) da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas); <https://orcid.org/0000-0001-6467-7262>; silva.alineamaroda@gmail.com.

** Mestrando no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social: Interações Midiatizadas da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas); <https://orcid.org/0000-0003-4461-2781>; soumarcustullius@gmail.com. This paper is the result of the research carried out in the «Digital Ecology» workgroup of the research project «Common home and new ways of living interculturally: Public theology and ecology of culture in pandemic times», developed in the scope of the Research Centre in Theology and Religion Studies, Catholic University of Portugal.

used to develop the case study, besides the method of participant observation of two services, an in-depth interview with the developer of the project. Just as the experience of the web affects our living and spiritual habits, the experience of faith impacts the development in the digital communication ecosystem. Based on the presence and practices of Lagoinha Baptist Church in this environment, we seek to raise important questions for “digital evangelization”.

Keywords: Metaverse; Digital Culture; Digital Theology; Christian Churches; Pastoral Theology.

Resumo

A rede digital desde sua criação tem sido um espaço de reflexão e prática da fé, portanto, um lugar teológico e pastoral. A pesquisa busca identificar os desafios e oportunidades para a ação pastoral no metaverso, através de um estudo de caso do LagoVerso, primeira igreja cristã brasileira nessa ecologia digital. O artigo analisa as características desta ambiência e verifica suas potencialidades como uma das novas ágoras onde o Evangelho pode ser comunicado. A pesquisa utilizou para desenvolver o estudo de caso, além do método de observação participante de dois cultos, uma entrevista em profundidade com o desenvolvedor do projeto. Assim como a experiência da rede afeta nossa vivência e hábitos espirituais, a experiência de fé impacta o desenvolvimento no ecossistema comunicativo digital. A partir da presença e das práticas da Igreja Batista da Lagoinha neste ambiente, busca-se levantar questões importantes para a «evangelização digital».

Palavras-chave: Metaverso; Cultura Digital; Teologia digital; Igrejas Cristãs; Teologia Pastoral.

Introdução

Na sociedade midiaticizada, as tecnologias de informação e comunicação (TICs) afetam radicalmente os meios de comunicação, como também os processos comunicacionais e a forma do ser humano ser/estar no mundo com uma substantiva modificação na sua maneira de

se relacionar¹. Compreendendo-se a midiatização como um processo de transformações comunicacionais e socioculturais, os novos ambientes digitais, dentre os quais se situa o metaverso, apresentam-se como desafio e possibilidade para a Igreja evangelizar.

As religiões acompanharam a evolução de todos os meios de comunicação, servindo-se deles para cumprir sua missão. A Igreja Católica, não obstante às instabilidades causadas pelas mudanças sempre velozes, enxergou-as com ousadia e abertura de espírito, cumprindo o mandato conciliar de que é seu dever «investigar a todo o momento os sinais dos tempos, e interpretá-los à luz do Evangelho»². Esta oportunidade de evangelizar torna-se ainda mais candente no presente, impulsionado pelo magistério do Papa Francisco que, de forma recorrente, apresenta a temática das redes nas mensagens anuais para o Dia Mundial das Comunicações Sociais, por meio de proposições para a presença humana neste ambiente.

Em sua primeira mensagem, no ano de 2014, o Papa Francisco destaca que, graças à rede, «pode a mensagem cristã viajar “até aos confins do mundo” (At 1, 8)»³ e, em 2016, afirma que «não é a tecnologia que determina se a comunicação é autêntica ou não, mas o coração do homem e a sua capacidade de fazer bom uso dos meios ao seu dispor»⁴.

As medidas que impuseram o distanciamento físico durante a recente pandemia de Covid-19 fizeram reacender, pela necessidade, o interesse pela rede, acelerando o processo de digitalização das práticas eclesiais. Em 2013, as ruas e praças do *Second Life* já estavam repletas de presença

¹ Luciano Floridi, *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era* (London: Springer International Publishing, 2015).

² Concílio Vaticano II, *Constituição Pastoral Gaudium et Spes*, 1964. Disponível em: https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19651207_gaudium-et-spes_po.html.

³ Papa Francisco, *Mensagem para o 48.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2014. Disponível em: http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20140124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

⁴ Papa Francisco, *Mensagem para o 50.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2016. Disponível em: https://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20160124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

religiosa, especialmente de igrejas cristãs. Fruto da Web 3.0 e com recursos aperfeiçoados, o metaverso ganhou destaque a partir de 2021, especialmente a partir dos anúncios de investimento das empresas Meta e Microsoft.

Esta pesquisa, de caráter exploratório, foi desenvolvida durante o ano de 2022, a partir de um estudo de caso do LagoVerso, que busca investigar experiências religiosas no metaverso e pretende contribuir com os campos da Comunicação e da Teologia, com um estudo inicial sobre a presença religiosa no metaverso. Impulsionados pelos primeiros cultos realizados pela Igreja Batista da Lagoinha e levando-se em conta os limites impostos pelo próprio ineditismo da experiência, os pesquisadores apresentaram os primeiros resultados, parcialmente, com recortes específicos, em dois eventos acadêmicos: no II Congresso Brasileiro de Teologia Pastoral⁵, realizado pela Faculdade Jesuíta de Filosofia e Teologia, buscou-se destacar as características sinodais para uma presença eclesial; na *Global Network for Digital Theology Conference* (GoNeDigital) de 2022, a perspectiva foi sobre como as igrejas modificam o espaço digital e a cultura.

Primeiramente, buscou-se apresentar o que é o metaverso, enquanto ambiente imersivo que proporciona uma nova ecologia digital, discorrendo sobre suas principais características e a compreensão deste como um possível lugar sagrado, teológico e pastoral, tendo por base a compreensão do ambiente digital como espaço de existência humana. A seguir, a experiência do LagoVerso é descrita a partir da observação de dois cultos, feita pelos pesquisadores, e pela entrevista em profundidade com o seu criador, Edson Batista Lopes Júnior.

O estudo de caso apresentado nesta pesquisa diz respeito a um projeto desenvolvido por uma igreja cristã pentecostal fundada no Brasil em 1962. Mesmo tratando-se de um outro terreno denominacional, considerou-se pertinente a investigação pelas questões mais atinentes ao

⁵ A comunicação encontra-se publicada nos Anais do Congresso sob o título «Caminhar juntos no metaverso: um desafio pastoral». Disponível em <https://www.faje.edu.br/periodicos/index.php/anales/article/view/5193/4895>.

campo pastoral e não propriamente outras questões de ordem teológica, como sacramentalidade, ritualidade, presença e ritualidade, tão caros à teologia sacramental e às discussões realizadas no catolicismo. Também não foi escopo da exploração traçar semelhanças e diferenças eclesiológicas. Por fim, são apresentadas perspectivas e desafios, com apontamentos feitos a partir das contribuições do magistério do Papa Francisco, tendo em vista o cuidado pastoral da presença cristã no metaverso.

1. Ecologias digitais e o horizonte do metaverso

O mundo contemporâneo, caracterizado por profundas transformações em vários aspectos, é marcado fortemente pelo processo de midiaticização que afeta não só a estrutura da sociedade, bem como as operações desenvolvidas no trabalho de produção de sentido, criando novas formas de interações. Desta maneira, além de novas possibilidades técnicas, há uma «intensificação de processos que vão transformando tecnologias em meios de produção, circulação e recepção de discursos»⁶.

Fausto Neto⁷ considera que a midiaticização é um processo interacional de referência e, na mesma linha, José Luiz Braga entende que esta é a forma mais privilegiada de mediação em nosso tempo, pois o mundo é visto pelas lentes da inserção histórico-cultural. Para Braga, mais do que como inovações na indústria cultural, é preciso compreendê-lo a partir dos «processos de interacionalidade midiaticizante pelos quais a sociedade se comunica e se organiza»⁸.

A compreensão de uma sociedade em redes, conforme já teorizado por Manuel Castells, representa uma nova morfologia social que modifica «de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura»⁹, conformando-se como

⁶ Antônio Fausto Neto, «Fragmentos de uma “analítica” da midiaticização,» *MATRIZES*, n. 2 (2008): 92, <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v1i2p89-105>.

⁷ Antônio Fausto Neto, «Como as linguagens afetam e são afetadas na circulação?», in *Dez perguntas para a produção de conhecimento em comunicação* (Unisinos: São Leopoldo, 2019), 45-66.

⁸ José Luiz Braga, «Circuitos versus campos sociais,» In *Mediação & Midiaticização*, organizado por Maria Angela Mattos, Jeder Janotti Jr. e Nilda Jacks (Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2012), 37.

⁹ Manuel Castells, *Sociedade em rede*, 23.^a ed. (Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021), 553.

«estruturas comunicativas»¹⁰ e constituindo «um modelo de vida – de todos os tipos de vida – que é fundamental»¹¹.

A constituição dessa sociedade em rede estabelece um novo ecossistema de construção das informações, com uma diversidade de atores na produção dos conteúdos. Para Ronaldo Lemos e Massimo Di Felice, esta lógica habitativa torna a sociedade mais plural e interativa, o que acaba, inevitavelmente, alterando sua forma e sua essência¹². A partir desta compreensão de uma arquitetura reticular e a constituição de um ecossistema comunicativo, habitamos não apenas um mundo físico e visível, mas um novo tipo de territorialidade, «um conjunto complexo e inseparável de mundos e combinações informativas e materiais ao mesmo tempo. Um infomundo. Uma rede de redes»¹³.

1.1 *Entrando no metaverso*

O metaverso já é uma realidade conhecida na literatura, no cinema e nos jogos, que voltou à cena em 2021. A palavra metaverso foi usada pela primeira vez numa peça de ficção especulativa chamada *Snow Crash*, escrita por Neal Stephenson em 1992, em que o autor apresenta um universo paralelo ao mundo físico, onde os utilizadores interagem por meio dos avatares. Desde esta primeira aparição, o metaverso, como um universo gerado por computador, foi definido através de conceitos vastamente diversificados, tais como «*lifelogging*, espaço coletivo em virtualidade, internet incorporada / Internet espacial, um mundo espelho, um omniverso: um local de simulação e colaboração»¹⁴.

Metaverso é a combinação do prefixo «meta», que implica transcender, com «universo», e pode representar a mescla de realidade aumentada, mídias sociais, cultura dos games e ambientes digitais, combinando

¹⁰ Manuel Castells, *O poder da comunicação*, 5.^a ed. (São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021), 66.

¹¹ Castells, *O poder da comunicação*, 67.

¹² Ronaldo Lemos e Massimo Di Felice, *A vida em rede* (Campinas: Papyrus 7 Mares, 2014), 8.

¹³ Massimo Di Felice, *A cidadania digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais* (São Paulo: Paulus, 2020), 27.

¹⁴ Lik-Hang Lee *et al.*, «All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda,» *Journal of Latex Class Files*, vol. 14, no. 8 (2021): 1.

várias tecnologias «e se “materializa” por meio da criação de Mundos Digitais Virtuais em 3D – MDV3D, no qual diferentes espaços para o viver e conviver são representados em 3D, propiciando o surgimento dos “mundos paralelos” contemporâneos»¹⁵.

Alex Tang identifica quatro elementos principais constitutivos do metaverso. O primeiro é a realidade aumentada, uma tecnologia para sobrepor um mundo virtual ao mundo físico real e que vem sendo aplicada em diversas áreas, desde a indústria de jogos à medicina. O segundo componente é o *lifelogging*, que diz respeito ao armazenamento de dados pessoais. A ampliação das mídias digitais e múltiplas ofertas de conexão, fez com que grande parte da humanidade revelasse o seu cotidiano na rede, fazendo com que na Internet houvesse «dados e informações suficientes em cada um de nós para construir uma persona detalhada, uma pessoa digital ou um avatar»¹⁶. O mundo dos espelhos é o terceiro constitutivo do metaverso que, segundo Tang, não é um reflexo do mundo real em que estamos vivendo, mas um mundo duplicado digitalizado da realidade, baseado em nosso registro de vida. E, por fim, a realidade virtual que consiste na experiência imersiva total.

A partir daquilo que constitui o metaverso, não apenas como tecnologia, mas como um mundo que seja realmente habitativo, este pode ser caracterizado por três experiências: «imersão, interação e colaboração»¹⁷. Isso torna o usuário, ou habitante, protagonista do processo de evolução, enriquecendo-o com as suas experiências. Esse desenvolvimento envolve questões abertas, «tais como questões de interação, pressões de poder informático, restrições éticas, riscos de privacidade, e riscos de dependência nos diferentes mundos, devido ao fato de o desenvolvimento do metaverso ainda ser limitado pela tecnologia atual»¹⁸.

¹⁵ Eliane Schlemmer e Luciana Backes, «Metaversos: novos espaços para a construção do conhecimento,» Revista Diálogo Educacional, v. 8, n. 24 (2008): 519-532, 522.

¹⁶ Alex Tang, «Christians in the Metaverse,» Kinononia Paper 03/21 (2022), 4, <https://doi.org/10.3390/rel12090768>.

¹⁷ Rafael Zanatta, «Metaverso: entre a possibilidade de uma existência estendida e a escravidão algorítmica,» Revista IHU On-line, n. 550 (2021): 4-16.

¹⁸ Huansheng Ning *et al.*, «A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications,

Segundo Nida Narin, os investimentos anunciados no metaverso em 2021, com uma pandemia em curso, por gigantes da comunicação, foram vistos como um sinal vital de que a Internet assumirá uma nova dimensão¹⁹. Esta abertura tem despertado o interesse, e investimentos, de diversos segmentos do mercado. Após a alta do conceito e da experiência virtual, o presidente-executivo do então Facebook, anunciou Meta como o novo nome da empresa.

Considerando a perspectiva processual da midiaticização, Moisés Sbardelotto julga o metaverso como «“mídia” emergente na qual a vida humana se constituirá, isto é, como uma rede de relações sócio-tecno-simbólicas, como um sistema-ambiente sociocultural de comunicação»²⁰.

1.2 *O culto aos dados e a datificação da vida*

As condições comunicativas contemporâneas, marcadas pela passagem de uma concepção analógica da comunicação à complexidade digital, potencializada pelo desenvolvimento das TICs, nos levam da era da escassez à do excesso de informação, jogando-nos no capitalismo global de dados e na plataformização digital da sociedade. A história mundial pode ser definida como antes e depois da Internet. Hoje a vida é produzir, consumir e distribuir informações digitais²¹.

Han²² aponta que o regime de informação é uma forma de dominação determinada por processos sociais, econômicos e políticos. Mais do que o controle dos meios de produção e da circulação da informação, o caráter decisivo desse regime é o acesso aos dados, configurando numa datificação da vida, que acontece de maneira ágil e precisa graças ao auxílio dos algoritmos e inteligências autômatas.

and Challenges,» <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.09673>, 10.

¹⁹ Nida Gökçe Narin, «A Content Analysis of the Metaverse Articles,» *Journal of Metaverse*, v. 1, n. 1, (2021): 17-24.

²⁰ Moisés Sbardelotto, «Metaverso. Novas possibilidades e desafios para a Igreja,» *Revista IHU On-line*, n. 550 (2021): 43-59, 48.

²¹ Cf. André Lemos, *A tecnologia é um vírus* (Porto Alegre: Editora Sulina, 2021).

²² Cf. Byung-Chul Han, *Infôcracia: digitalização e a crise da democracia* (Petrópolis: Vozes, 2022).

Lucia Santaella²³ salienta que a confiança naquilo que o Big Data fornece de informações e alternativas de análise se tornou mais que uma filosofia, seus seguidores fiéis formam uma espécie de religião, o dataísmo. Han afirma que «o dataísmo quer calcular tudo que é e será»²⁴, substituindo a dinâmica narrativa pelo numérico e considerando que não há nenhuma outra realidade atrás do que está dado. «Do ponto de vista dataísta, a racionalidade digital é muito superior à racionalidade comunicativa.»²⁵

Esta crença suprema nos dados, segundo Santaella, retoma e, de certa forma, ressignifica o dualismo antigo entre fieis e hereges, só que «agora, os templos foram substituídos pelas olímpicas forças das novas formas do capitalismo»²⁶. O que faz com que este culto aos dados se configure numa prática similar à religiosa está, entre outros, no fato de que o «dataísta» tem mais fé e confiança nos dados e algoritmos do que no saber humano.

Neste mesmo espaço de culto aos dados, as religiões e religiosidades estão presentes desde o início da Internet, tanto influenciando sua concepção quanto na ocupação deste espaço contemporâneo de existência e convivência humana. Por ser um lugar antropológico, ético, social, não neutro, mas caracterizado por nossas ações, na rede se encontram e se entrecruzam sagrado e profano, graça e pecado, benevolências e crueldades²⁷.

Para Antonio Spadaro, a rede é um lugar real. O que ali acontece «não é inautêntico, alienado, falso ou aparente, mas uma extensão do nosso espaço vital cotidiano»²⁸. Com isso, a partir de uma compreensão dos complexos fenômenos da sociedade midiaticizada, com suas

²³ Cf. Lucia Santaella, *Humanos Hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet* (São Paulo: Paulus, 2021).

²⁴ Han, *Infocracia*, 20.

²⁵ Han, *Infocracia*, 69.

²⁶ Santaella, *Humanos Hiper-híbridos*, 130.

²⁷ Cf. Aline Amaro da Silva, *Cibergraça: fé, evangelização e comunhão nos tempos da rede* (Dissertação Mestrado, PUCRS, 2015), 29-30.

²⁸ Antonio Spadaro, *Quando a fé se torna social* (São Paulo: Editora Paulus, 2016), 19.

potencialidades e desafios perante a sociedade dos dados e o metaverso, se quer mostrar que este mesmo ambiente é um espaço no qual há décadas se pensam, repensam, se praticam, se reformulam, se misturam as práticas religiosas.

2. Estudo de Caso: LagoVerso

Neste tópico discorre-se sobre o estudo de caso do LagoVerso, a primeira igreja brasileira com presença no metaverso. A escolha metodológica pelo estudo de caso se deve às suas características que facilitam a observação de uma realidade específica, a assimilação e sistematização de informações sobre um fenômeno social, a fim de conhecê-lo, compreendê-lo, contextualizá-lo e teorizá-lo²⁹. Também foi considerado pelos autores como pertinente, dado o caráter exploratório da pesquisa.

A pesquisa visa perceber os desafios e possibilidades que o metaverso proporciona para a construção de laços comunitários através de iniciativas pastorais e vivências eclesiais. O estudo é descrito em duas etapas: a observação participante de dois cultos e a entrevista em profundidade com o desenvolvedor do projeto, o profissional de TI e membro da Igreja Batista da Lagoinha, Edson Batista Lopes Júnior.

2.1 *LagoVerso: lugar de encontro e socialização da fé*

Impulsionada pelo conhecimento e vontade de um de seus membros em contribuir com a evangelização, a Igreja Batista da Lagoinha inaugurou seu templo no metaverso em 13 de abril de 2022, através de um culto transmitido nesta ambiência, sendo reconhecida como a primeira igreja cristã brasileira a estar presente neste espaço. O projeto chamado LagoVerso foi desenvolvido por Edson Batista Lopes Júnior, frequentador da Igreja da Lagoinha *Orlando Church*, incentivado pelo pastor André Valadão. Dessa parceria resultou a instituição de um novo ministério

²⁹ Marcia Yukiko Matsuuchi Duarte, «Estudo de Caso,» In *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*, organizado por Jorge Duarte (São Paulo: Atlas, 2006), 218-219.

na igreja, o Lagoplay, que estimula a criação de games e iniciativas digitais em prol da propagação e cultivo da fé.

Fruto da segunda onda pentecostal batista, a Igreja da Lagoinha foi fundada pelo pastor José Rêgo do Nascimento em 20 de dezembro de 1957, em Belo Horizonte, onde permanece a sua sede principal. Na atualidade, são mais de 600 igrejas estabelecidas no Brasil e no mundo com a missão de levar todas as pessoas para Cristo.

Na visão de seus criadores, o LagoVerso iniciou com o intuito de alcançar e congregar os desigrejados nos espaços digitais, por meio da transmissão de cultos de pastores da Lagoinha *Orlando Church* e convidados, simulando a estrutura tradicional da igreja batista. A ideia era atrair os públicos infantil, juvenil e adulto para uma experiência espiritual, através de um formato incomum. Até o momento, o que se percebeu foi a presença curiosa de um público adulto.

A plataforma escolhida para desenvolver o LagoVerso foi o AltspaceVR da Microsoft³⁰, uma das mais utilizadas para eventos virtuais ao vivo. Para participar de alguma atividade no LagoVerso, os interessados precisam ter acesso a um computador conectado na Internet ou aos óculos de realidade virtual³¹, baixar e instalar o programa AltspaceVR no dispositivo. Esse sistema não possibilita acesso por *smartphones* ou *tablets*. O participante cria seu perfil no Altspace e pode personalizar um avatar dentre os recursos disponíveis, como formato e cor de cabelo, corpo, pele, roupas e acessórios.

Os pesquisadores realizaram a observação participante de dois cultos transmitidos no LagoVerso nos dias 24 de abril e 01 de maio de 2022. Os cultos aconteceram regularmente de abril a agosto, nas quartas-feiras

³⁰ A plataforma de realidade virtual adquirida pela Microsoft em 2017 teve seus serviços encerrados em 10 de março de 2023, dando lugar a um novo serviço chamado Microsoft Mesh, conforme postagem da própria plataforma no Twitter, em 20 de janeiro de 2023.

³¹ Os óculos de realidade virtual são chamados também de óculos VR, em inglês *virtual reality glasses* ou *VR glasses*. Este dispositivo serve para ingressar em plataformas baseadas em simulação como *games* ou atividades interativas no metaverso. A principal diferença entre os óculos de realidade virtual e os óculos de realidade aumentada é que os primeiros trazem uma experiência de imersão completa em uma simulação, não possibilitando visualizar os elementos do ambiente físico que nos cerca; enquanto a realidade aumentada mescla a visão do mundo físico com recursos da simulação.

e domingos, cessando após este período para reformulação da proposta. Os autores da pesquisa observaram atentamente os processos de interlocução e mediação; no entanto, não interagiram efetivamente com os demais presentes no LagoVerso, restringindo a interação, por meio de *emojis*, apenas entre si. Em ambos os cultos, havia cerca de 40 participantes.

Nos dois encontros analisados, as pessoas presentes no metaverso estavam passivamente acompanhando o culto transmitido de um templo físico, um evento híbrido ao vivo, aparecendo a imagem do pregador dentro de uma igreja. Portanto, os cultos observados não aconteceram de fato no metaverso, apenas foram reproduzidos simultaneamente para que as pessoas conectadas pudessem assistir.

A transmissão é feita por meio de um telão, que ocupa o centro do salão principal do LagoVerso. Durante o culto, aqueles que conduzem o louvor e a pregação não desenvolvem nenhum tipo de interação com os participantes, que respondem às mesmas mensagens dos que participam presencialmente, por meio dos *emojis*, mensagens em texto ou movimentos com o corpo.

Nos dois cultos observados, havia duas pessoas no templo onde ocorreu o culto presencialmente e que fizeram inserções interativas com os que estavam presentes no LagoVerso, como uma ancoragem de televisão. As maiores interações entre os próprios participantes aconteceram após o término da transmissão do culto, em que eles aproveitaram os espaços do *hall* de entrada da igreja, onde se situa um painel para fotos e um ambiente de café. Ali, os presentes aproveitaram para tirar dúvidas técnicas, relatar suas experiências e fazer comentários diversos. Neste momento, a equipe de apoio responsável pela preparação e acompanhamento de toda a transmissão respondeu às dúvidas e motivou os presentes para os próximos eventos.

Uma diferença notada entre o primeiro e o segundo culto foi o maior esforço por interação, personalização e proximidade. Ao entrar no salão, havia uma pessoa na porta fazendo a acolhida dizendo o nome do participante: «Bem-vinda, Xxx, bom ver você por aqui novamente.» Outra mudança foi a intensificação da abordagem financeira, com mais apelos

diretos para as pessoas doarem dinheiro: *pop-ups* surgindo na tela com frases de chamada para a ação, QR Codes para doação nas paredes do templo, entre outros estímulos. Assim, notou-se a constante evolução da dinâmica dos cultos e a necessidade de acompanhar o desdobramento das ações no LagoVerso.

2.2 A escuta do desenvolvedor: entrevista com Edson Batista Lopes Júnior.

Numa terceira etapa do estudo de caso, foi realizada no dia 28 de novembro de 2022 uma entrevista em profundidade com o *game designer* Edson Batista Lopes Júnior, idealizador do LagoVerso. Em diálogo mediado pela plataforma Microsoft Teams, durante mais de uma hora, Edson contou como surgiu a ideia de criar uma versão da Igreja Lagoinha no metaverso.

Em julho de 2021, Edson começou a frequentar a Igreja da Lagoinha em Orlando, EUA. Neste período, a Igreja estava em campanha de arrecadação de fundos para a construção de um novo templo. Edson quis contribuir de uma maneira diferente. Decidiu criar um jogo para o pastor André Valadão divulgar utilizando sua influência³² e o que fosse lucrado com propaganda seria direcionado ao projeto de construção. A iniciativa deu certo e assim surgiu a parceria entre o pastor André Valadão e o profissional de TI Edson Júnior, criando um novo ministério na Igreja da Lagoinha, o LagoPlay.

O projeto da igreja no metaverso começou em outubro de 2021, com o desenvolvimento de diversos jogos. Um deles, o Red Pumpkins, teve sua versão em realidade virtual para um evento presencial. A Igreja havia adquirido dois óculos de realidade virtual para utilizar neste evento e o Edson resolveu explorar os recursos deste equipamento. Descobriu

³² Somente em seu perfil no Instagram, André Valadão tem mais de 5 milhões de seguidores, em 21 de março de 2023.

que existiam igrejas no metaverso como a *Life Church*³³ e *VR Church*³⁴. Em seguida, fizeram um estudo sobre o metaverso, aprendendo do zero.

A plataforma que utilizaram para desenvolver o projeto, Altspace VR, permite tanto utilizar recursos e ambientes já disponíveis quanto criar o seu próprio ambiente para fazer *upload* na plataforma. Eles optaram por criar o projeto arquitetônico num programa externo e transferi-lo para o Altspace. Edson se baseou no conceito Digital Twin («Gêmeo Digital») que consiste em criar uma réplica no metaverso de um lugar que já existe no mundo físico. No caso da Lagoinha, eles fizeram uma versão reduzida da Igreja da Lagoinha de Belo Horizonte, não-proporcional à planta arquitetônica, mas que contivesse as áreas principais do tempo físico. Em seis meses de trabalho concretizaram o projeto do LagoVerso, lançado em abril de 2022.

Edson Júnior conta que o Altspace é voltado para o público adulto. Praticamente não há presença infantil por diversas razões, como o alto custo dos óculos VR e a necessária permissão dos pais para utilizar o computador, pois o Altspace não funciona pelo *smartphone*. Ao ser perguntado sobre o Espaço Kids ali contido, o criador explicou que, por ser um ambiente *gamificado*, faz sentido colocar no Espaço Kids alguns *games* para os adultos jogarem.

Na visão dos idealizadores, criar um espaço eclesial no metaverso é norteado por um objetivo evangelizador e pastoral: ser igreja onde a igreja não alcança, para chegar aos desigrejados e pessoas distantes fisicamente. A Igreja da Lagoinha já possui uma forte presença *on-line*; o LagoVerso é uma natural continuação e extensão dessa presença. Para complementar a informação, foram coletados os dados³⁵ de três perfis

³³ *Life Church* é uma igreja evangélica americana multiplataformas que está presente no metaverso e serviu de inspiração para o projeto do LagoVerso. Seu objetivo é alcançar as pessoas que ninguém alcança, através de iniciativas que ninguém realiza. Ver: <https://www.life.church/>.

³⁴ A Igreja VR é uma comunidade espiritual que existe inteiramente no metaverso. Seus criadores acreditam que a igreja pode estar em qualquer lugar, a qualquer momento, com qualquer pessoa. Ver: <https://www.vrchurch.org/>.

³⁵ O número de inscritos, curtidas e seguidores correspondem à data da coleta, em 2 de dezembro de 2022.

oficiais da Igreja Batista da Lagoinha, radicada no Brasil, e da *Orlando Church*, dos Estados Unidos, nas três principais plataformas: YouTube, Facebook e Instagram. O canal do YouTube, utilizado para transmissão dos cultos conta com 645 mil inscritos no canal oficial da Igreja no Brasil e 693 mil inscritos no canal da *Orlando Church*. No Facebook, a página da Igreja Batista da Lagoinha tem 375 mil curtidas e a Lagoinha *Orlando Church*, 22 mil curtidas. No Instagram, o perfil @igrejabatistadalagoinha tem mais de 700 mil seguidores e o perfil @lagoinhaorlandochurch conta mais de 350 mil seguidores. O desenvolvedor explica que, após seis meses de experiência de cultos no metaverso, eles estão num processo de avaliação dessa primeira fase, pensando em reformulações e novas iniciativas.

Ele destaca alguns pontos negativos que precisam ser superados, como as críticas ao projeto que surgiram desde o início de cerca de metade dos membros da Igreja: o formato não atrativo do culto transmitido por um telão no LagoVerso, que resultou numa diminuição do público inicial; o desconforto da utilização dos óculos VR, entre outros fatores. «Só faz sentido se você entrar ali para fazer alguma coisa específica, como um *game*», ponderou Edson (informação verbal).

A partir de agosto de 2022, os cultos transmitidos no metaverso foram suspensos para ser repensado o formato e o LagoVerso passou a ser utilizado para outras atividades, como *podcasts* semanais ao vivo. Outra razão que levou à suspensão da atividade foi a conclusão do contrato entre a Igreja da Lagoinha e a empresa de Edson Júnior, no mês de agosto. Então, o desenvolvedor passou a ser voluntário neste projeto do metaverso como um ministério de serviço à igreja, mas que também traz visibilidade e clientes para o seu serviço de TI.

Sobre a adesão de novas igrejas cristãs, do segmento protestante, ao metaverso, Edson relatou que, devido ao próprio anúncio que havia numa parede do LagoVerso para outras igrejas que estivessem interessadas em criar um projeto no metaverso, cerca de 60 pastores entraram em contato com interesse no tema. No entanto, o custo ainda é alto para igrejas pequenas e acabaram desistindo. Por isso, estão preparando um curso sobre metaverso, para formar pessoas que tenham interesse em

desenvolver suas próprias iniciativas no metaverso, desde o conceito inicial, até como desenvolver seu próprio mundo, utilizando ferramentas de *games* avançadas. O curso terá o valor médio de três mil reais, com aulas ao vivo durante um ano.

Edson observou que os profissionais da área de *games* não demonstram interesse algum pelo metaverso; entretanto, o metaverso está profundamente ligado com a tecnologia de *games*. Então, há interesse de profissionais de outras áreas como o *marketing*, que estão dominando o mercado e desenvolvendo cursos sobre o tema. Edson adverte que para o metaverso não se tornar uma moda passageira ele tem que encontrar o seu propósito e consistência. «Ninguém está disponível para ficar todo o dia com os óculos na cara, não é isso» (informação verbal).

Sobre os riscos para a saúde mental, especialmente de pessoas propensas a vícios, Edson equipara com as mesmas tendências nocivas que as mídias sociais como Instagram e WhatsApp já exercem, com a diferença que o metaverso é mais imersivo. Ele acredita que existam mais benefícios do que malefícios. Por exemplo, há a possibilidade de elaborar tratamentos para várias doenças no metaverso, como tratar pessoas com TDAH, autismo, e outras que têm dificuldade de socializar. «Uma das coisas que acontecem lá, é criar laços com outras pessoas.» Edson recordou que as parcerias de uma das empresas que ele tem hoje focada no metaverso surgiu da interação nesta ambiência.

Edson Lopes Júnior relatou que eles já realizaram três cultos diretos no metaverso, sem transmissão ao vivo de outro templo físico, com um pastor pregando no LagoVerso através de um avatar. Ele observou que a interação mediada pelos avatares é o que mais atrai e gera engajamento. No entanto, uma dificuldade que enfrentam é que nem todo pastor ou pregador possui os óculos VR e isso limita muito a movimentação, gestos e interação com os participantes.

Um primeiro encontro em formato diferenciado aconteceu no dia 26 de novembro de 2022, às 21h (horário de Brasília). O *Game Time* teve como proposta ser uma noite interativa de comunhão, *games* e diversão, ambientado no «mapa de Jerusalém». Edson descreve esse momento

como a experiência de uma célula em que dez pessoas compartilharam a história de conversão, mudança de vida, além de brincadeiras e *quiz*. Os participantes tinham entre 25 e 40 anos. Edson observou que o público do metaverso é atraído de forma orgânica, no sentido de usar a estratégia tradicional de convite direto para cada pessoa e fazer experiências de imersão com pequenos grupos.

3. Presença cristã no metaverso: cuidados pastorais

Da observação da experiência digital da Igreja Batista da Lagoinha passa-se para a perspectiva da reflexão e vivência da tradição católica na rede digital. Para isso, é importante evidenciar algumas diferenças eclesiológicas entre a Igreja Batista e a Igreja Católica, apesar de termos direcionado o estudo mais para questões de forma de comunicação do que de conteúdo e estrutura eclesial.

A Igreja Batista, que chegou a Minas Gerais por volta das primeiras décadas do século xx, tem como característica eclesial o enfoque na relação pessoal do fiel com Jesus Cristo. A comunidade local é valorizada pelo seu papel de anunciadora da mensagem evangélica, promotora da vivência da fé em comunidade e conectora de novos fiéis, formando novas congregações e igrejas. A eclesiologia batista preza pela autonomia, liberdade religiosa e independência da igreja local. Além disso, organiza seu sistema de governo democrático geralmente de forma congregacional, isto é, cada congregação gerencia a si mesma e não se submete a uma autoridade central. As igrejas locais se relacionam e cooperam entre si por meio de convenções regionais que auxiliam e orientam nos ensinamentos batistas³⁶.

A eclesiologia católica, ao contrário, organiza-se hierarquicamente em colegiados num modelo não democrático, mas baseado na sucessão apostólica. Sendo assim, as igrejas locais estão subordinadas às estruturas diocesanas, regionais, nacionais, e por fim, ao Vaticano, tendo o papa

³⁶ Ronaldo Arruda Pereira, *Igreja Batista da Lagoinha: trajetória e identidade de uma corporação religiosa em processo de pentecostalização* (Tese de Doutorado, Universidade Metodista de São Paulo, 2011), 36-38.

como líder de todos os fiéis católicos e chefe do colegiado episcopal. Entendida como Povo de Deus em comunhão, a dimensão comunitária da fé é um fator essencial da visão eclesial e pastoral da Igreja Católica. Portanto, os batistas enfatizam o aspecto individual da vivência da fé, enquanto os católicos priorizam sua práxis comunitária. Outra divergência a respeito da compreensão eclesial é que, enquanto os batistas acreditam que a Igreja é somente para aqueles que estão salvos³⁷, a eclesiologia do Concílio Vaticano II entende que cada mulher e homem são chamados a ser Povo de Deus. Nessa perspectiva católica, a Igreja é vista como sacramento universal de salvação³⁸.

A partir destes contextos eclesiológicos distintos e dos achados do estudo de caso do LagoVerso, propõe-se o exercício de pensar os cuidados de uma presença e ação pastoral no metaverso. A análise do LagoVerso salientou alguns possíveis riscos e dificuldades a serem superados, como a falta de popularização dos óculos VR, devido ao alto custo, o que impossibilita uma verdadeira experiência de imersão. Uma questão a se fazer antes de se criar qualquer projeto pastoral para esta ambiência é a finalidade de tal empreendimento. A linha entre socialização e mercantilização da fé é tênue no espaço digital. A lógica da transmissão passiva de conteúdos religiosos, as chamadas para a ação unicamente voltadas à oferta no culto, correm o risco de transformar a fé em moeda de troca. De uma ação pastoral mal planejada pode resultar uma espiritualidade individualista e distorcida como serviço de *streaming on demand*, isto é, um entretenimento que sacia um vazio momentâneo, uma experiência de consumo espiritual *self-service*. Outra preocupação é o metaverso se tornar uma forma de fuga do mundo físico, da realidade socioeclesial, muitas vezes árdua e imperfeita. A espiritualidade cristã autêntica sempre leva ao encontro com uma Pessoa, Jesus Cristo, e ao vínculo e partilha da fé com outras pessoas, formando comunidade.

³⁷ Pereira, *Igreja Batista da Lagoinha*, 36.

³⁸ Concílio Vaticano II. *Constituição Dogmática Lumen Gentium*. Roma, 1964, https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19641121_lumen-gentium_po.html, n. 9.

O Papa Francisco, desde o início de seu pontificado, tem contribuído, em suas mensagens e pronunciamentos, para a superação dos desafios da comunicação digital e feito alertas não somente para os fiéis católicos. A sua forma de compreender a comunicação como proximidade³⁹, de encontrar as pessoas onde estão e como são⁴⁰, motiva a pensar a nova experiência interativa do metaverso como um espaço para desenvolvimento de práticas pastorais. A partir do magistério de Francisco, salientam-se três cuidados pastorais para se viver as relações mediadas pelas plataformas digitais: ser igreja tocha e inclusiva, tecer redes e escutar com o coração.

3.1 Ser «Igreja tocha» e inclusiva

«A Igreja só é igreja quando existe para os outros.»⁴¹ A metáfora da «igreja tocha»⁴² simboliza essa igreja peregrina na história, que caminha com seu povo seja nas estradas físicas ou digitais, que se insere nas realidades, alegrias e esperanças, dilemas e conflitos das mulheres e homens de hoje. Uma «igreja tocha» e inclusiva se caracteriza justamente por isso, por uma igreja que se faz próxima. Uma «igreja em saída» que não apenas se aproxima, mas acolhe a pessoa em qualquer circunstância e a acompanha em qualquer caminho. Por ir ao encontro e não permanecer estática esperando que as pessoas venham até o templo, é acidentada, arrisca-se, gasta as solas dos sapatos e muitas vezes enche-os de barro nas trilhas difíceis. O projeto de reforma eclesial do Papa Francisco prefere uma igreja pró-ativa, que às vezes se fere e cai, do que uma igreja letárgica e doente de autorreferencialidade⁴³.

³⁹ Papa Francisco, *Mensagem para o 48.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2013.

⁴⁰ Papa Francisco, *Mensagem para o 55.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2021.

⁴¹ Dietrich Bonhoeffer, *Letters and Papers from Prison* (Macmillan: New York, 1967), 203.

⁴² Papa Francisco. *Exortação Apostólica Pós-sinodal Amoris Laetitia*. Roma, 2016, http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20160319_amoris-laetitia.html, n. 291.

⁴³ Papa Francisco. *Exortação Apostólica Evangelii Gaudium*. Roma, 2013, https://w2.vatican.va/content/francesco/pt/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium.html, n. 49.

O Papa Francisco define a comunicação como proximidade e escreve que ela possibilita a criação de pontes, favorece o encontro e a inclusão, enriquecendo dessa forma a sociedade⁴⁴. Nessa ótica, ele propõe uma igreja sinodal, aberta e a serviço de todos, dialógica e participativa, que valoriza o *sensus fidelium* das batizadas e batizados. Esse modo de ser igreja se aproxima dos modelos eclesiológicos conciliares da Igreja Serva e Povo de Deus⁴⁵. A figura da tocha destaca o valor do testemunho pessoal de cada cristã e cristão, cuja missão é ser sal da terra e luz no mundo enredado.

3.2 *Tecer redes*

A Internet, entendida não somente como instrumento mas como experiência humana de relações interpessoais, tem a vocação de tecer laços entre as pessoas. Pela graça e pela fé compartilhada, os vínculos interpessoais podem se transformar em vivência de comunhão. Entretanto, o contrário também pode acontecer, pois as tecnologias digitais são potentes facilitadoras e distribuidoras de informações boas ou ruins. Assim,

se, por um lado, as redes sociais servem para nos conectarmos melhor, fazendo-nos encontrar e ajudar uns aos outros, por outro, prestam-se também a um uso manipulador dos dados pessoais, visando obter vantagens no plano político ou econômico, sem o devido respeito pela pessoa e seus direitos.⁴⁶

Isto significa que a comunicação digital não é neutra, ela se define pelo anseio e intenção comunicativa de seus sujeitos. Essa característica da tecnologia digital de intensificar a disseminação de más ações e informações não deve inibir àqueles que a utilizam para propagar a boa nova.

⁴⁴ Papa Francisco, *Mensagem para o 50.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2016, https://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20160.

⁴⁵ Avery Dulles, *A Igreja e seus modelos* (São Paulo: Paulinas, 1978), 101.

⁴⁶ Papa Francisco, *Mensagem para o 53.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2019, https://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20190124_mensagem-comunicazioni-sociali.html.

A nítida busca humana por conectar-se é apenas a ponta do *iceberg* de um desejo ainda mais profundo enraizado no coração humano: a comunhão. Por isso, a igreja incentiva a todas as pessoas de boa vontade a tecer redes de solidariedade e esperança, a construir uma civilização verdadeiramente humana que integre todas as ecologias que os seres humanos habitam, sejam físicas ou digitais. «Uma comunidade é tanto mais forte quanto mais for coesa e solidária, animada por sentimentos de confiança e empenhada em objetivos compartilháveis»⁴⁷. Para cumprir a missão cristã não basta estarem presentes passivamente na rede como consumidores, é necessário aos membros do Povo de Deus serem colaboradores ativos nas redes sociais, tecedores de boas relações e promotores da paz e da boa notícia.

3.3 *Escutar com o coração*

A escuta é a base de qualquer relação genuína. A comunicação do Evangelho nasce de uma escuta ativa que não somente entra pelos ouvidos e é decodificada pela mente, mas chega ao coração e o transforma. A importância da escuta para a fé e a comunicação cristã é retomada na Mensagem para o Dia Mundial das Comunicações de 2022, já antes trabalhada em mensagens anteriores, como na sua primeira reflexão sobre comunicação de 2014. «Só prestando atenção a quem ouvimos, àquilo que ouvimos e ao modo como ouvimos é que podemos crescer na arte de comunicar, [...] capacidade do coração que torna possível a proximidade.»⁴⁸ Como mencionado anteriormente, o metaverso mostrou-se um lugar privilegiado para exercer o apostolado do ouvido das mulheres e homens do nosso tempo.

Não é por acaso que a atividade que pareceu mais promissora na observação participante foi o momento posterior ao culto em que os participantes começaram uma conversa informal, tiraram dúvidas sobre

⁴⁷ Papa Francisco, *Mensagem para o 53.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2019.

⁴⁸ Papa Francisco, *Mensagem para o 56.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*, 2022, <https://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/20220124-messaggio-comunicazioni-sociali.html>.

a plataforma e compartilharam experiências. A mudança de programação do LagoVerso, que passou da transmissão passiva do culto à criação de um *podcast* interativo ao vivo com convidados e os participantes presentes, indica quão favorável é o campo da escuta para a proximidade e construção de vínculos comunitários. No esforço por integrar os ecossistemas comunicativos humanos é incipiente uma compreensão de igreja formada por mulheres e homens atraídos uns aos outros por Jesus Cristo, formando o Povo de Deus em comunhão.

Considerações finais ou (in)conclusões

Assim como o anjo do Senhor tocou e encorajou Elias no caminho do Horeb, com a bela expressão «ainda tens um longo caminho a percorrer» (1Rs 19,7), a observação da experiência de cultos no metaverso leva-nos a compreender que ainda há um longo e árduo caminho de reflexão, principalmente nas interfaces entre comunicação, tecnologias e pastoral. Contudo é preciso se servir deste espaço para gerar a cultura do encontro e encontrar as pessoas onde estão e como são, conforme motiva o Papa Francisco na mensagem para o Dia Mundial das Comunicações Sociais nos anos de 2013 e 2021.

Os principais desafios que precisam ser superados para uma inserção mais efetiva no metaverso são, principalmente, os socioeconômicos. A inviabilidade financeira para aquisição dos óculos é uma barreira significativa a ser transposta, uma vez que a experiência completa para a realidade imersiva depende deste dispositivo. Para além desse fator econômico, é preciso investir em processos de formação em letramento digital, que permitirá às pessoas desfrutar do ambiente com mais tranquilidade e segurança. Neste sentido, é oportuno criar espaços para as juventudes, especialmente os nativos digitais, garantindo-lhes tanto alternativas criativas para participação neste ambiente, como dando-lhes a oportunidade de serem protagonistas em um processo que lhes é próximo.

Quando se pensa em alguma ação eclesial no ambiente digital, a relação direta que se estabelece é de uma utilização para transmissão do culto, independente da igreja. A realização de uma celebração de

sacramento no ambiente como o metaverso exigiria uma série de reflexões teológicas, que não foi objeto deste estudo e que cremos não ser, no momento, o mais relevante. A partir da observação, constatamos que o principal atrativo das pessoas para o metaverso não é a tecnologia em si, mas a possibilidade de interação e relacionamento que ela proporciona. Isso se tornou muito claro ao término da transmissão do culto, em que as pessoas permaneceram no ambiente do LagoVerso para conversar, trocar experiências e fazer *selfies*.

A presença cristã no metaverso não pode ser reduzida a um templo construído, mas deve se tornar verdadeiramente um espaço de diálogo e comunhão. Ao invés de um templo voltado a ritos e celebrações, pode ser oportuno pensar em criar um centro pastoral nesta ambiência que favoreça a experiência do encontro em comunidade. Viver em comunidade está na essência do cristianismo e esta pode ser a experiência mais autêntica para ser celebrada ali, na partilha da vida, das alegrias e das esperanças, das tristezas e das angústias dos homens e mulheres de hoje, à luz da inspiradora *Gaudium et Spes*. Faz sentido pensar o cuidado pastoral no metaverso se tiver como meta a vivência em comunidade, na rede, de maneira solidária.

Entendemos que ser uma igreja no metaverso não deve se configurar numa igreja paralela, mas uma única igreja que se vale de ambientes diversos para evangelizar e concretizar a missão de «tornar o Reino de Deus presente no mundo»⁴⁹. Assim, é preciso pensar numa ação pastoral integrada que gere pertença e promova o *sensus fidelium*. Uma ação que não acentue as divisões do que é feito no físico e o que é feito no digital, mas que faça todos sentirem comunidade, «membros uns dos outros» (Ef 4,25).

Considerando o contexto do sínodo sobre sinodalidade, o metaverso é um espaço para caminhar juntos. Parece-nos pertinente se apropriar

⁴⁹ Papa Francisco, *Exortação Apostólica Evangelii Gaudium*. Roma, 2013, https://w2.vatican.va/content/francesco/pt/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium.html, 176.

deste espaço como possibilidade de formação, criando estratégias de interação para que as pessoas, por meio de seus avatares, não sejam meros espectadores, mas possam ser protagonistas e sujeitos eclesiais, também no metaverso. Pode ser um rico ambiente para experiências da leitura orante da Palavra de Deus, círculos bíblicos, catequese, dentre outras.

Os cristãos no metaverso podem torná-lo melhor com o poder que a comunicação tem de criar pontes. Podem ali tecer «uma rede feita, não para capturar, mas para libertar, para preservar uma comunhão de pessoas livres», como propõe o Papa Francisco na mensagem para o Dia Mundial das Comunicações Sociais 2019.

Por fim, é preciso pensar a presença cristã no metaverso como espaço de acolhida e de inclusão a todas as pessoas, como espaço oportuno de escuta de quem se sente não cuidado e excluído. O metaverso pode ser um lugar para *samaritanear*. Como na parábola do bom samaritano, a lógica da proximidade é o algoritmo para gerar a comunhão.

Bibliografia

- Bolger, Ryan K.. «Finding Wholes in the Metaverse: Posthuman Mystics as Agents of Evolutionary Contextualization,» *Religions* 12, no. 9 (2021): 768, <https://doi.org/10.3390/rel12090768>
- Bonhoeffer, Dietrich. *Letters and Papers from Prison*. Macmillan: Nova Iorque, 1967.
- Braga, José Luiz. «Circuitos versus campos sociais.» In *Mediação & Mídiação*, organizado por Mattos, Maria Ângela; Jeder Janotti e Nilda Jacks. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2012, <https://doi.org/10.7476/9788523212056>
- Castells, Manuel. *Sociedade em rede*. 23.^a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.
- Castells, Manuel. *O poder da comunicação*. 5.^a ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.
- Concílio Vaticano II. *Constituição Pastoral Gaudium et Spes*. Roma, 1964, https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19651207_gaudium-et-spes_po.html
- Concílio Vaticano II. *Constituição Dogmática Lumen Gentium*. Roma, 1964, https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19641121_lumen-gentium_po.html

- Concílio Vaticano II. *Decreto Inter Mirifica. Sobre os Meios de Comunicação Social*. Roma, 1963, https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_decree_19631204_inter-mirifica_po.html
- Di Felice, Massimo. *A cidadania digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais*. São Paulo: Paulus, 2020.
- Duarte, Marcia Yukiko Matsuchi. «Estudo de Caso.» In: *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*, organizado por Jorge Duarte. São Paulo: Atlas, 2006.
- Dulles, Avery. *A Igreja e seus modelos*. São Paulo: Paulinas, 1978.
- Fausto Neto, Antônio. «Fragmentos de uma “analítica” da midiatização.» *MATRIZES*, n. 2 (2008): 89-105. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v1i2p89-105>
- Fausto Neto, Antônio. «Como as linguagens afetam e são afetadas na circulação?» in *Dez perguntas para a produção de conhecimento em comunicação*. Unisinos: São Leopoldo, 2019, 45-66.
- Floridi, Luciano. *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. London: Springer International Publishing, 2015.
- Francisco, Papa. *Mensagem para o 48.º Dia Mundial das Comunicações Sociais: Comunicação a serviço de uma autêntica cultura do encontro*. Roma, 2014. Disponível em: http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20140124_messaggio-comunicazioni-sociali.html
- Francisco, Papa. *Mensagem para o 50.º Dia Mundial das Comunicações Sociais: Comunicação e Misericórdia: um encontro fecundo*. Roma, 2016, https://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20160124_messaggio-comunicazioni-sociali.html
- Francisco, Papa. *Mensagem do Papa Francisco para o 53.º Dia Mundial das Comunicações Sociais: «Somos membros uns dos outros» (Ef 4, 25): das comunidades de redes sociais à comunidade humana*. Roma, 2019, https://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20190124_messaggio-comunicazioni-sociali.html
- Francisco, Papa. *Mensagem do Papa Francisco para o 55.º Dia Mundial das Comunicações Sociais: «Vem e verás» (Jo 1, 39). Comunicar encontrando as pessoas onde estão e como são*. Roma, 2021, http://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/papa-francesco_20210123_messaggio-comunicazioni-sociali.html

- Francisco, Papa. *Mensagem do Papa Francisco para o 56.º Dia Mundial das Comunicações Sociais*: Escutar com o ouvido do coração. Roma, 2022, <https://www.vatican.va/content/francesco/pt/messages/communications/documents/20220124-messaggio-comunicazioni-sociali.html>
- Francisco, Papa. *Exortação Apostólica Evangelii Gaudium*. Roma, 2013, https://w2.vatican.va/content/francesco/pt/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium.html
- Francisco, Papa. *Exortação Apostólica Pós-sinodal Amoris Laetitia*. Roma, 2016, http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20160319_amoris-laetitia.html
- Han, Byung-Chul. *Infocracia: digitalização e a crise da democracia*. Petrópolis: Vozes, 2022.
- Lee, Lik-Hang, *et al.* «All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda.» *Journal of Latex Class Files*, Vol. 14, No. 8 (2021).
- Lemos, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 2.ª ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004.
- Lemos, André. *A tecnologia é um vírus*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2021.
- Lemos, Ronaldo e Massimo Di Felice. *A vida em rede*. Campinas: Papirus 7 Mares, 2014.
- Libânio, João Batista. *Cenários da Igreja*. São Paulo: Edições Loyola, 1999.
- Narin, Nida Gökçe. «A Content Analysis of the Metaverse Articles.» *Journal of Metaverse*, v. 1, n. 1 (2021): 17-24.
- Ning, Huansheng, *et al.* «A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges,» <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.09673>
- Pereira, Ronaldo Arruda. *Igreja Batista da Lagoinha: trajetória e identidade de uma corporação religiosa em processo de pentecostalização*. Tese de Doutorado em Ciências Sociais e Religião, Universidade Metodista de São Paulo, 2011.
- Sbardelotto, Moisés. «Metaverso. Novas possibilidades e desafios para a Igreja.» *Revista IHU On-line*, n. 550 (2021): 43-59.
- Schlemmer, Eliane e Luciana Backes. «Metaversos: novos espaços para a construção do conhecimento.» *Revista Diálogo Educacional*, v. 8, n. 24 (2008): 519-532.
- Santaella, Lucia. *Humanos Hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet*. São Paulo: Paulus, 2021.

Silva, Aline Amaro da. *Cibergraça: fé, evangelização e comunhão nos tempos da rede*. Dissertação de Mestrado em Teologia, Escola de Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

Spadaro, Antonio. *Quando a fé se torna social*. São Paulo: Editora Paulus, 2016.

Tang, Alex. «Christian in the Metaverse.» Koinonia Paper 03/21 (2022): 04, <https://doi.org/10.3390/rel12090768>

Zanatta, Rafael. «Metaverso: entre a possibilidade de uma existência estendida e a escravidão algorítmica.» Revista IHU On-line, n. 550 (2021): 4-16.

Artigo submetido a 05.12.2022 e aprovado a 03.04.2023.



