
**O JEITO NOVO DE SER IGREJA:
O METAVERSO E AS CELEBRAÇÕES VIRTUAIS**

Emerson Claudio Mildenberg¹

Sergio Akio Tanaka²

Eron Ponce Pereira³

RESUMO

Depois que Mark Zuckerberg anunciou a mudança de nome da empresa Facebook, para Meta, no meio cristão, os cultos em plataforma digital começam a ser uma realidade. O metaverso nada mais é do que um “mundo digital”, que combina elementos da realidade virtual, realidade aumentada e internet. A primeira igreja evangélica brasileira no metaverso foi inaugurada no dia 13 de abril de 2022. Trata-se da Lagoverso, desdobramento da Igreja Batista da Lagoinha de Belo Horizonte/BH. A presente pesquisa, buscou levantar dados por meio de investigação qualitativa o que líderes eclesiais de diversas áreas ministeriais pensam acerca desta realidade, bem como o que consideram sobre a possibilidade de celebrações em metaverso se tornarem mais abrangente que cultos e missas na modalidade presencial. Foram entrevistados homens, mulheres, evangélicos e católicos que estão na ativa e outros que já estão jubilados (aposentados) do ministério em tempo integral. A metodologia adotada neste trabalho consistiu-se em uma pesquisa qualitativa por meio de observação, entrevistas, uso de questionários, junto à pessoas, selecionadas para essa demanda.

Palavras-chave: cultos; missa; celebração; metaverso; realidade aumentada.

ABSTRACT

After Mark Zuckerberg announced the change of name of the company Facebook, to Meta, in the Christian world, cults on a digital platform are beginning to be a reality. The metaverse is nothing more than a “digital world”, which combines elements of virtual reality, augmented reality and the internet. The first Brazilian evangelical church in the metaverse was inaugurated on April 13, 2022. It is Lagoverso, an offshoot of the Lagoinha Baptist Church in Belo Horizonte/BH. The present research sought to collect data through qualitative research on what ecclesiastical leaders from different ministerial areas think about this reality, as well as what they consider about the possibility of celebrations in the metaverse becoming more comprehensive than cults and masses in the face-to-face modality. Men, women, evangelicals and Catholics who are active and others who are already retired (retired) from full-time ministry were interviewed. The methodology adopted in this work consisted of a qualitative research through observation, interviews, use of questionnaires, with people selected for this demand.

Keywords: cults; mass; celebration; metaverse; augmented reality.

¹ Coordenador do Núcleo de Pastoralidade da UniFil

² Coordenador de Ciência da Computação da UniFil

³ Graduando do Curso de Ciência da Computação da UniFil

INTRODUÇÃO

O Metaverso é um conceito que se refere a um universo virtual que transcende o mundo físico. Ele é criado a partir da interação dos usuários, que utilizam tecnologias como a realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA) (WESEMANN, 2022). Para se conectarem em um ambiente virtual compartilhado.

O conceito de metaverso foi criado em 1992 em um livro de ficção científica *Snow crash* pelo autor Neal Stephenson, uma história apresentada em volta dos protagonistas que se tornam personagens virtuais 3D em um local chamado metaverso (KYE *et al.*, 2021).

O metaverso é considerado parte da quarta onda de inovação tecnológica (KAMENOV, 2017), que busca estabelecer uma nova forma de interação humana que supere as limitações do mundo real.

A realidade estendida (RE) é um termo que se refere a uma categoria mais ampla de tecnologias que engloba a realidade virtual e a realidade aumentada. Ela permite que o usuário interaja com o ambiente virtual e com elementos do mundo real, combinando os dois de maneira integrada e imersiva. A RE tem um grande potencial para aprimorar a forma como as pessoas interagem entre si e com o mundo ao seu redor (MILGRAM *et al.*, 1994).

A realidade aumentada e a realidade virtual são duas tecnologias distintas, que apresentam diferenças significativas em termos de funcionalidade e uso. A realidade aumentada consiste em sobrepor elementos virtuais em um ambiente real, enquanto a realidade virtual cria uma experiência completamente imersiva em um mundo virtual (PELLAS; MYSTAKIDIS; KAZANIDIS, 2021).

Ao criar um ambiente dentro do metaverso, é fundamental considerar uma série de desafios, princípios, recursos e tecnologias para garantir a qualidade da interação dos usuários com o ambiente virtual. A Figura 1 apresenta tais aspectos para garantir uma experiência imersiva e envolvente. Esses fatores devem ser cuidadosamente planejados e executados para garantir o sucesso de qualquer projeto no metaverso.

O metaverso pode ser utilizado em todas as práticas voltadas para a virtualização de objeto ou práticas sociais. Para o âmbito de práticas religiosas é possível a aplicação de todas elas ao determinar o objetivo principal.

Para a utilização da realidade aumentada (RA) em cenários religiosos é possível a utilização de aparelhos com a finalidade de melhorar a experiência do fiel em cultos religiosos.

Imaginamos que um fiel está na primeira vez em uma certa comunidade, ao entrar no ambiente verifica um *QR Code* que, ao apontar verifica informações de horários de cultos.

A interação do fiel com o mundo em volta dele é um fator importante para a permanência do mesmo no ambiente e na sociedade, o primeiro contato do indivíduo com os objetos em volta são o que vão definir se o indivíduo investirá seu tempo.

Um dos objetivos das igrejas atualmente é fazer a integração da estrutura com a realidade estendida, favorecendo assim a interação dos fiéis nos encontros por meio de salas virtuais para as missas e salas interativas de catequese, também é possível realizar a criação de um *tour* pela estrutura da igreja para assim trazer mais fiéis, tal ação pode ser de suma importância, pois atrai o público jovem a se instalar no ambiente da igreja.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com a popularização da tecnologia e da internet, a igreja também encontrou novas formas de arrecadar fundos. As doações podem ser feitas online, por meio de plataformas seguras, facilitando o processo para os fiéis e ajudando a igreja a manter suas atividades. Além disso, muitas igrejas também criaram lojas virtuais, onde vendem produtos como livros religiosos, camisetas e outros itens, gerando receita adicional.

Além disso, a RA pode ser utilizada para oferecer informações e guias durante a cerimônia religiosa, permitindo que o fiel compreenda melhor o significado das práticas e rituais. A tecnologia também pode ser utilizada para criar experiências imersivas e interativas, permitindo que os fiéis participem de uma cerimônia virtualmente, mesmo que estejam fisicamente distantes do local.

No entanto, é importante lembrar que a utilização da RA em práticas religiosas deve ser cuidadosamente planejada e implementada, respeitando as crenças e tradições religiosas. É importante que a tecnologia não se torne o foco principal da cerimônia religiosa, mas sim uma ferramenta para enriquecer a experiência dos fiéis.

3 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO NA ERA DA GLOBALIZAÇÃO

No início da década de 1970, Umberto Eco, linguista e escritor italiano, publicou o que chamou de apocalíptico e integrados. Na concepção de Eco, os apocalípticos são leitores que se sentem consolados e conseqüentemente elevados acima da banalidade da média. Era super-homem, segundo Eco, porque estava acima da massa e dela não fazia parte. O integrado, por seu turno, convidava o leitor à passividade ao aceitar o consumo acrítico dos produtos da cultura de massa (ECO, 1993, p. 8-9).

Quando lanço os olhos sobre os conceitos entendidos e debatidos a partir de Eco, há um suscitador de sobressalto, visto que Umberto Eco torna-se muito contemporâneo.

Seus conceitos marcaram discussões sobre a indústria cultural e a cultura de massa. Surgem então uma pergunta cuja qual pode ser norteadora a encontrarmos vieses de entendimento para o que vem a seguir: cultura de massa é boa ou má? Por mais simplista que seja essa indagação ainda há debates acalorados sobre esse exame. De um lado ficam aqueles que afirmam que a cultura de massa é na verdade “anticultura”, se contrapondo a nobre cultura, se apresentando, portanto, como decadência e banal. Do outro lado, surge aqueles que hasteiam a bandeira expansiva da área, ou seja, uma cultura popular que circula e é consumida por todas as camadas da sociedade. Se por um lado temos os que recusam, por outro há os que aceitam; uns pessimistas, outros otimistas. Agora que compreendemos *en passant*, o que compreende apocalíptico e integrado, podemos prosseguir.

Subjetivamente, temos no contexto, os teóricos críticos, que nos remetem à Escola de Frankfurt, especificamente, Adorno e Horkheimer, os quais contemplavam a produção de bens culturais comuns e convencionais (comunicação de massa), a saber, o potencial de entregar a sociedade, meios imaginários de evasão da realidade social, tantas vezes penosa e cansativa. Desta forma, tais pensadores observam a tibiez da capacidade de pensar de forma crítica e autônoma da massa (ECO, 1993, p. 24-37).

Nos anos 50/60, entram neste cenário os teóricos da mídia, McLuhan e Innis, os quais sustentaram que o desenvolvimento da mídia eletrônica concebia um novo ambiente cultural interacional e unificador, interligado em redes globais de comunicação instantânea. A partir deste núcleo de entendimento sobre a indústria cultural, muitas pesquisas surgiram. Uma demonstraram fidelidade aos iniciadores das respectivas correntes, já outras pesquisas

estabeleceram elos com a multidisciplinaridade de elementos correlatos, com o intuito de ampliar a compreensão dos elementos.

Neste cenário, não poderia deixar de aludir o romance do britânico Aldous Huxley, “Admirável Mundo Novo”, publicado em 1932. Em sua narrativa, Huxley trata sobre um futuro hipotético em que os humanos são fabricados e condicionados biológica e psicologicamente a viverem em harmonia com as leis e regras de uma sociedade organizada por castas. Considerada uma literatura que põe em relevo a distopia, esta bibliografia trata deste conceito como um elemento periódico na literatura de ficção científica. Os universos distópicos são caracterizados por um regime totalitário e até mesmo opressor sobre uma sociedade que se encontra em condições desoladoras. Neste sentido, cabe o questionamento: e quando a opressão vem a partir da própria população e não de uma figura central? E quando a sociedade funciona em unicidade, mas não há um indivíduo único? Como identificar se a estupidez da massa não uma espécie de democracia ditatorial? (HUXLEY, 1932, p. 16-22).

A sociedade em Admirável Mundo Novo não se encontra em uma distopia clássica onde a população está visivelmente insatisfeita ou vivendo na miséria. Aqui, temos praticamente uma Utopia, onde todos atuam em prol de um objetivo comum e a individualidade, que gera conflitos, praticamente não existe. Olhando de forma macro, é uma sociedade totalmente funcional e sem falhas aparentes. Todavia, quando nos aproximamos e temos uma noção mais detalhada desse cosmo, percebemos como esse status quo é assustador. A falta de pensamento próprio e poder de escolha faz o ser humano se rebaixar ao nível de uma engrenagem dentro do panorama frio de uma máquina, cujo objetivo é único e imutável. Dessa forma, podemos entender a obra não como uma distopia, mas talvez como uma antiutopia (distopia) pois mostra o lado cruel de uma sociedade “perfeita”. Deduzo que Huxley esteve à frente de seu tempo, e por meio de seu livro, vaticinou um futuro bem próximo do que vivemos.

Em um salto, no presente século, portanto em nosso tempo, o avanço e a celeridade em que as coisas acontecem, sobretudo pós COVID-19, tem transformado a rotina das pessoas em todas as frentes da vida. O objetivo é abranger e integrar todas as formas de expressão, diversidade de interesses, imaginações, valores e, até mesmo, conflitos sociais – é a interatividade e integração dos meios de todas as redes. Presenciamos uma comunicação mutante e novas tecnologias da informação por meio de mensagens, utopias, ofertas para todos os gostos, padrões e idades, ou seja, aquilo que abrange, integra e evidencia a diversidade de interesses, valores e imaginações. Conflitos continuam fazendo parte deste imbróglio que

estimula e excita a massa contemporânea. A convergência entre as telecomunicações busca cada vez mais um alcance global por meio da interatividade e integração de todos os meios em uma rede. É a personalização do consumo de informação. Neste sentido, será que o conceito de apocalíptico e integrado supra citado foram esquecidos ou ainda ajudam a tipificar as análises sobre o impacto das tecnologias da informação na sociedade contemporânea? Há uma nova forma de reflexão sobre a comunicação em tempos de globalização que supere as análises dualistas? Creio que aqui, podemos abrir espaço para inúmeras cogitações e argumentos sócio científicos, entretanto, iríamos nos afastar da tese principal do presente documento.

O metaverso, mundo virtual em que avatares representam os usuários em ambientes realistas, tem alcançado diferentes áreas da vida, como empresas, as lojas e o entretenimento. Pensando nisso, as igrejas evangélicas procuram se contextualizar e embarcar nessa tendência a título de não perder tempo no que tange ao macro alcance, bem como não perder fiéis na presente era da tecnologia buscando esse espaço virtual.

3.1 INPEACEAPP

Em 2019, surgiu a startup InpeaceApp, uma empresa que desenvolve espaços de cultos no metaverso. Estamos falando de um ano antes da pandemia. Obviamente, que comprar este espaço virtual “eclesiástico” tem um custo. O valor médio para este empreendimento é de 20 mil, podendo chegar a mais de 100 mil reais, de acordo com a complexidade do projeto.

A InpeaceApp é contratada pelas igrejas para recriar o espaço físico no metaverso. A empresa desenvolve ambiente virtual para a arrecadação do dízimo por meio de QR Codes, além de salas para atendimentos privados, grupos de oração e ambientes exclusivos para os músicos.

“Várias igrejas de todo o mundo já possuem os seus templos no metaverso, que foram desenvolvidos pela InPeaceApp. Inclusive, alguns países que não podem ter o Evangelho pregado livremente encontraram segurança no metaverso”, afirma Filipe Coelho, cofundador da InPeaceApp e CEO da startup nos Estados Unidos.

“As igrejas podem criar novos cenários ou podem recriar locais reais, como uma réplica perfeita de seus templos físicos”, diz André Vargas, cofundador da InPeaceApp, em nota. Além deles, Hudson Chamon é cofundador e CEO no Brasil.

3.2 AS “NOVAS” CELEBRAÇÕES RELIGIOSAS

Com a pandemia e o *lockdown*, os fiéis foram impedidos de estarem presencialmente nos cultos, portanto, as igrejas mais abastadas passaram a investir na tecnologia metaverso de forma muito mais aguda. De acordo com idealizadores, os cultos em metaverso, não substituem reuniões presenciais, mas abre um leque de oportunidades para que as pessoas estejam presentes nos cultos sem sair de casa. Para os fiéis é bom e para as igrejas também, visto que a participação de novos membros dilatou consideravelmente após essa opção de culto.

Este é um assunto que “dá pano pra manga”! Há os que concordam e há os que discordam, mas o que está em pauta é esta realidade já existente como uma possibilidade de fortalecer a fé e manter a espiritualidade robusta.

A igreja católica não fica atrás neste conjunto de mudanças e transformações que a tecnologia provoca de forma aguda no século XXI. Paulo Giraldi, autor do livro “Igreja Virtual – Comunicar para transcender” da editora da Universidade Federal do Amapá (2021), a respeito de “virtual”, propõe o seguinte:

Virtual é o real. Sim, o virtual ou *virtus* é a força que move as religiões. Do latim medieval, a palavra é traduzida como potência, virtude, graça. É por meio do virtual que ocorre a ação comunicativa das divindades, que a exemplo de Deus, se manifesta em onipresença, onisciência e onipotência; estando em diferentes locais, sem ficar preso a qualquer realidade. Estamos diante de uma convergência da fé na religião. O conceito de virtualidade ultrapassa suas definições tecnológicas, pode ser entendida como possível espaço experimental para a transcendência. Sendo assim, as novas mídias sociais não devem ser vistas somente como ferramentas de comunicação da Igreja com os fiéis, mas, uma oportunidade de pensar o cristianismo nos tempos da rede e a cultura midiática da fé que nasce desta nova ambiência.

Giraldi (2021), busca compreender o que na realidade muda na prática comunicacional e institucional da Igreja Católica do Brasil, com a incorporação no ciberespaço. Práticas comunicacionais, gestão da informação e estratégias utilizadas pela igreja no espaço virtual por meio das ferramentas das mídias sociais pelas dioceses é classificada por Giraldi como “Igreja Virtual” e, primariamente, sua proposta é refletir uma comunicação religiosa na internet.

Em seu livro, Giraldi faz alusão a fenomenologia da comunicação trazendo para o “debate” Edmund Husserl, a título de conceituar com mais precisão sobre a magnitude de Husserl e sua proposta filosófica. Edmund Husserl (1859-1938) é considerado como o pai da fenomenologia. Foi um matemático e filósofo alemão dedicado à compreensão dos fenômenos da consciência e questões ligadas à intersubjetividade. O que mais preocupava o pesquisador

era a questão do fundamento absoluto das ciências e, o ideal desejado pela Filosofia como ciência rigorosa. Diante destes opostos, pensou a “fenomenologia” como uma filosofia que pudesse ser o fundamento para as discussões das demais ciências. Claro, Husserl pagou um alto preço por isso. Mas deixou um legado de uma pesquisa empírica que permanece até os dias de hoje (MENDONÇA, p. 146, 2000).

É com esse objetivo que a fenomenologia se debruça na tentativa de entender o mundo das aparências e objetos. Esses fenômenos incluem também a comunicação humano-sistêmica, que está diretamente ligada ao mundo e, por sua vez, é representada em sua essência por meio de sua significação. O ato de comunicar é essencialmente fenomenológico, pois é representado pela consciência ativo-subjetiva, pela alma.

Para Giraldi, Edmund Husserl abre um caminho importante para as pesquisas em mídias e religiões, principalmente por considerar a existência de relação íntima entre as coisas e os fenômenos. Suas indagações sobre a razão e a não-razão dos sujeitos abriu uma vertente importante para o questionamento a respeito do sentido ou ausência de sentido da existência humana. Inicialmente, trouxe para discussão o que ele chamou de “redução fenomenológica”, acreditando que para se ter uma compreensão mais pura da realidade se faz necessário deixar de lado, temporariamente, o juízo. Husserl, compreendia que a realidade física (coisas) está diretamente ligada à dimensão espiritual (transcendental), e não há oposição entre elas (MENDONÇA, p. 149, 2000).

Ele não quis apenas interpretar os fenômenos, mas descrever como são e o que mostram em si. Complexo? Talvez, mas para Giraldi, Husserl é um mentor que facilita a compreensão e otimiza a fé e o ambiente virtual. Em suas pesquisas, Giraldi acrescenta que a Internet não é uma simples “ferramenta” de comunicação que se pode ou não usar, mas um “ambiente” cultural que determina um estilo de pensamento, contribuindo para definir também um modo particular de estimular a inteligência e de es treitar as relações, e, mesmo, um modo de habitar o mundo e de organizá-lo. Nesse sentido, a Rede não é um novo “meio” de evangelização, mas, em primeiro lugar, um contexto em que a fé é chamada a expressar-se não por uma mera “vontade de presença”, mas por uma conaturalidade do cristianismo com a vida dos homens. O desafio da Igreja não deve ser de que modo “usar” bem a Rede, como se acredita, mas é como “viver” bem na época da Rede.

É interessante observar que todas estas mudanças e inovações que se estendem para a fé e a espiritualidade das pessoas, ascendem o que chamamos de *neo-ludita*, ou *novo-ludismo*,

que se define por uma filosofia que se opõe a muitas formas de tecnologia moderna. O termo *ludita* é geralmente usado como pejorativo aplicado a pessoas que mostram tendências tecnofóbicas, ou seja, é aversão pelo tecnológico. Claro, que no meio religioso, como há mencionado, há os que aderiram e hasteiam a bandeira de cultos em metaverso e, por outro lado, aqueles que sustentam antipatia nesta modalidade. Mas, o que ninguém pode repelir, é que a tecnologia está aí, como água que adentra nos menores e mais improváveis espaços. Ressaltamos ainda que oriundos da safra da geração Z (1997 – 2020) e da geração Alfa (nascidos a partir de 2010), questionam os mais velhos como puderam viver sem tecnologia e dispositivos, e afirmam que é impossível pensar em existir sem essa estrutura e aparatos digitais. Destarte, para estes, fé, espiritualidade e celebrações religiosas devem compor a mundo virtual porque isto é trivial e faz parte de seus respectivos mundos.

Neste sentido levantamos outro dilema delineado pela arte heurística, ou seja, uma técnica de pensamento e comportamento praticamente automática nos humanos, que agem de modo intuitivo e inconsciente para achar prováveis respostas para aquilo que procuram (neste sentido as respostas estão na palma da mão). A heurística pode ser considerada um "atalho mental" usado no pensamento humano para se chegar aos resultados e questões mais complicadas de modo rápido e fácil, mesmo que estes sejam incertos ou incompletos. *Okay*, mas, este também é assunto para outra pesquisa.

Para entendermos um pouco mais sobre cultos em metaverso, se faz necessário garimpar superficial e parcialmente, no baú da história sobre a fenomenologia que nos referimos antes nesta pesquisa. O Sagrado dentro dos Estudos da Fenomenologia da Religião é concebido como um contato direto entre o divino e o humano em uma relação interpessoal. A experiência religiosa refere-se a algo que diz pouco de si mesmo. Toda relação do homem com esse algo, é algo distinto, ou seja, o outro. Mas, acontece que o fenômeno passa a ser um objeto da religião, este por sua vez é chamado de “Deus”. O pesquisador da Fenomenologia, Antônio Gouvêa Mendonça, a religião consiste em apossar-se desse poder em benefício próprio. O que se pode dizer, então, de “Deus”, é que Ele é um poder (MENDONÇA, 2000, p. 146).

A relação entre o homem e o Sagrado ganha outras formas de interlocuções e mediações, não sendo apenas a Igreja a principal fonte do discurso. Essa fala acaba sendo retransmitida para outras dimensões de comunicação, com o surgimento de produções impressas, radiofônicas, televisivas e, hoje, em grande proporção, o discurso religioso na internet.

Esse processo atingiu em cheio o universo religioso, acelerando o desenvolvimento das religiões, no sentido de tornarem-se mais sistematizadas e abstratas e menos dependentes de seres mágicos e engendrando uma nova concepção de sagrado.

Segundo Giraldi (2021), essas transformações no universo religioso também foram detectadas nos estudos de Max Weber “Economia e Sociedade”, quando o sociólogo interpreta esse momento na vida das religiões como sendo um possível desencantamento do mundo, fruto do progresso da ciência que estava em eclosão. A visão de Weber, pode ajudar a compreender o momento em que vivem as religiões que passam por um desencantamento, ou seja, deixam de ser entendidas apenas com base nos sentimentos e emoções sustentados por referências dogmáticas e de rituais, para uma vivência baseada na fé e na busca de entendimento e questionamento dos fatores religiosos.

A mediação na religião deve ser entendida como um fator que está presente desde o início, a partir da relação entre o povo e o fenômeno sagrado.

De certa forma e utilizando-se da epistemologia da mediação, estamos em um espaço experimental de transcendência, onde o corpo humano se virtualiza para o contato com o divino por meio da tecnologia. O homem é um ser religioso por natureza e vive em um mundo midiático. Verifica-se certa “hibridização” entre cultura, religião e virtualidade. O fenômeno de convergência da fé nos move a questionar o conceito de religião e fé no contemporâneo. A prática religiosa já deixou de ser somente devocional. O século XXI requer a urgência terrena cuja qual, conduz a virtualização da experiência transcendental. A fé e a vida com devoção subsiste, entretanto se modifica em suas formas de manifestação.

10

4 A CELEBRAÇÃO VIRTUAL – O SURGIMENTO DA LAgOverso

A Igreja Batista da Lagoinha em Belo Horizonte/MG, foi a primeira igreja evangélica a criar o templo brasileiro virtual denominado LAgOverso. No templo virtual, os membros são incentivados a usar hashtags para disseminar a palavra de Deus, se confraternizarem uns com os outros, mas tudo por avatares, enquanto ouvem louvores e reflexões sobre a fé de maneira virtual.

A Igreja foi fundada no bairro belo-horizontino da Lagoinha, em 1957 pelo pastor José Rego do Nascimento. Era uma igreja pequena num bairro periférico, de imigrantes e operários, voltada para os mais necessitados na favela dos arredores.

Os cultos da Igreja Batista da Lagoinha tinha uma dinâmica própria, com mescla de liturgia conservadora, oriunda da convenção das igrejas batistas e cultos pentecostais com crença em dons e experiências espirituais. Isso levou a um cisma nos anos 60, e a Lagoinha foi excluída do rol de igrejas das convenções batistas de Minas e do Brasil. Depois da igreja receber dois pastores os quais não permaneceram por tanto tempo, em 1972 chegou para a liderança geral o pastor Márcio Valadão.

Logo em seguida, a igreja batista da Lagoinha potencializou celebrações pentecostais invocando a “unção” do Espírito Santo na vida das pessoas. Orações e transferência de unção e poder do Espírito Santo fazia parte dos cultos. Numa oportunidade, uma pessoa em situação de rua sentiu sua boca sangrar, pois havia recebido “dentes de ouro”. A partir disso, multidões começaram a participar dos cultos.

A igreja batista da Lagoinha desde então, incorpora tendências doutrinárias nos cultos, nas orações e no louvor. Na década de 90, a igreja afirmava ter recebido a “unção de Toronto”, que se tratava de pessoas rindo descontroladamente durante orações e momentos de adoração nos cultos. Entretanto, o que de fato fez a igreja batista da Lagoinha decolar de maneira expressiva foi a banda gospel “Diante do Trono”, liderada pela filha do pastor Márcio Valadão, Ana Paula Valadão. Os cultos então, passam a ter peculiaridade de shows e verdadeiros espetáculos. Pessoas de toda a parte do Brasil e do exterior vinham para participar dos cultos abastados de adoração, orações, pregações e muito louvor!

Há oito anos a igreja batista da Lagoinha criou o “Movimento Cores”, que diz respeito a um grupo de voluntários que “levam” Jesus aos LGBTQIA+.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E TÉCNICOS

5.1 A NATUREZA DA PESQUISA

A pesquisa realizada foi de cunho qualitativo e do tipo etnográfica. De acordo com Chiozzotti (2014) etimologicamente etnografia significa “cultural”. A pesquisa desperta atualmente o interesse crescente dos cientistas e pesquisadores que trabalham no campo das ciências humanas e sociais. Este interesse mobiliza o debate sobre divergências ideológicas e práticas, sobre posições epistemológicas e tomadas de posição em torno de diferentes fundamentos da pesquisa. Quais são os pressupostos que balizam a pesquisa experimental com

suporte quantitativo? Como conduzir pesquisas qualitativas e validar os conhecimentos obtidos com tais investigações? Como se situar nos debates e assumir formas de pesquisas que se inspiram nesta ou naquela perspectiva? Chizzotti (2014) propõe um conjunto de referências que permitem ao leitor posicionar-se nos debates, compreender os fundamentos epistemológicos, morfológicos e técnicos da pesquisa e definir o alcance e limites de cada tipo de investigação. A contribuição de Chizzotti (2014) destina-se a pesquisadores em formação, aos pós-graduandos em geral e também aos alunos de ensino superior que procuram iniciar-se na pesquisa. Interessa ainda aos formadores em geral que pretendem apoiar seu ensino na pesquisa.

Em suma, Chizzotti (2014), alavanca dois tipos de abordagens: epistemológicas - resgatando concepções filosóficas e teóricas -, e abordagens mais técnicas - definindo passo a passo como proceder na pesquisa. Nesses momentos a estrutura do texto é em forma de itens, elencando as sequências a serem seguidas, como um autêntico manual. É importante destacar ainda, que a classificação apresentada pelo autor não é consensual pelos pesquisadores que abordam essa metodologia, havendo diferenças nas análises e nomenclaturas propostas por outros autores.

12

5.2 SUJEITOS DA PESQUISA

Para a realização da pesquisa os sujeitos escolhidos não foram feitos de maneira aleatória. A partir de busca nos arquivos do banco de dados Institucional e, com a colaboração dos profissionais do setor de Tecnologia da Informação da UniFil foi selecionado, inclusive ex-alunos do curso de Teologia desta Instituição. Nesse caso, entendemos que, de acordo com Chizzotti (2014, p. 83) “[...] na pesquisa qualitativa, todas as pessoas que participam da pesquisa são reconhecidas como sujeitos que elaboram conhecimentos e produzem práticas adequadas para intervir nos problemas que identificam.” Portanto, a manutenção do critério de ex-alunos e parceiros vinculados ao Centro Universitário Filadélfia de Londrina/PR, e com o auxílio de perguntas norteadoras como uma ferramenta pedagógica para as entrevistas, foi possível coletar os elementos qualitativos da análise. As contribuições dos sujeitos seriam como as “vozes” das percepções sobre a realização de celebrações na religião cristã na plataforma metaverso.

Ainda de acordo com o Chizzotti (2014, p. 16) sobre as pessoas fontes, aponta que “[...] pela sua participação ou pelo estudo, adquiriram competência específica sobre um determinado problema.” Sendo assim, podemos ainda considerar que estas testemunhas através de suas

percepções e análises podem elucidar aspectos por vezes não observáveis no primeiro momento, mas que podem contribuir para a pesquisa e o resgate histórico, sendo no caso, relacionado ao foco específico desta pesquisa sobre celebrações em metaverso.

5.3 INSTRUMENTO DA PESQUISA

A abordagem foi qualitativa, sendo utilizado como instrumento uma pergunta estruturada de forma objetiva, sendo “SIM” ou “NÃO” e breve justificativa sobre a opção escolhida pelo (a) entrevistado (a). De acordo com Chizzotti (2014) “O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado.”

5.4 COLETA DE DADOS

A pesquisa é resultado de uma pergunta aplicada e apresentada de maneira objetiva, a ex-alunos (as) e parceiros do Centro Universitário Filadélfia de Londrina/PR que são fiéis, membros ou sacerdotes (líderes) de Igrejas de confissão conservadora, pentecostal ou estilo comunidade (conhecidas como neo pentecostais). A pergunta na pesquisa e no contexto, é “[...] um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador” (MARCONI; LAKATOS, 1991). Por isso, o questionário foi aplicado, sem interferência do entrevistador, enviados através dos meios de comunicações disponíveis (whatsapp, e-mail) e, em outros momentos, encontros para um café e diálogo sobre toda a pesquisa.

5.5 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Quadro 1 – Nomes dos entrevistados

ENTREVISTADO	TEMPO DE CRISTÃO (Ã)	FUNÇÃO (CARGO) NA IGREJA
Entrevistado 1	40	Padre
Entrevistado 2	18	Missionário
Entrevistado 3	10	Presbítero
Entrevistado 4	06	Membro comungante
Entrevistado 5	10	Coordenadora ministerial
Entrevistado 6	20	Pastor auxiliar
Entrevistado 7	48	Fiel católica
Entrevistado 8	51	Líder de ministério

Entrevistado 9	19	Ten/Coronel e membro
Entrevistado 10	12	Pastora
Entrevistado 11	50	Diaconisa
Entrevistado 12	21	Líder de louvor
Entrevistado 13	35	Pastor emérito
Entrevistado 14	10	Professor universitário e membro
Entrevistado 15	08	Pastor titular

Fonte: Autoria Própria (2021)

De acordo com o resultado dos questionários (Apêndice A) bem como do diálogo estabelecido com os entrevistados, nota-se características disparees entre todos (as), como veremos a seguir.

5.5.1 Entrevista 1

Você é a favor da Santa Missa em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Sou contra, pois acredito que a missa vai além de uma experiência de encontro com Deus, é também uma experiência com o sagrado num ambiente real e com pessoas que formam a assembleia dos convocados. É mais do que receber a visita de Deus, é visitá-lo. É mais do que conversa entre irmãos, é fraternidade.

14

5.5.2 Entrevista 2

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Muito modernismo e nenhuma presença verdadeira.

5.5.3 Entrevista 3

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim (x)

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Eu sou a favor de usar todas as estratégias para alcançar o número máximo de pessoas que puder, mais sempre focalizando e orientando a pessoa que temos que congrega e cultuar juntos na igreja, porque somos o corpo de Cristo, e o corpo precisa estar unidos uns com os outros juntos, no partir do pão, fala de união, unidade e isto somo acontece quando nos juntamos para cultuar junto.

5.5.4 Entrevista 4

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Por que esse modelo afasta as pessoas da comunhão e convívio social.

5.5.5 Entrevista 5

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Nada substitui a comunhão e o convívio com a comunidade.

5.5.6 Entrevista 6

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (x)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Deus é real, embora invisível, o metaverso é visível, mas irreal.

Não consigo imaginar um Deus virtual e portanto não cabe em minha concepção um Deus inventado!

Creio que a Palavra é sempre presente em nós em sua verdade. Metaverso é fantasia, mentira, invenção de homens. Muitos deuses surgirão nesse mundo, o que torno o mundo real mais propenso para a mentira

5.5.7 Entrevista 7

Você é a favor da Santa Missa em metaverso?

Sim (x)

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Penso que qualquer tecnologia que venha somar com a vida cristã é aceita, mas não acredito que haja efetividade para esta ação.

5.5.8 Entrevista 8

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Sou contra a Ciberteologia que confunde o real com o virtual (de mentirinha). A Ciberteologia trata a rede como se viva fosse, e a espiritualiza o tempo todo. Não devem ser confundidos: “pessoa”, “relação” e “sociedade” com “contato”, “conexão digital” e “rede”, respectivamente. Não há comunhão bíblica na rede de computadores. Logo, é impossível de se ter comunhão no Metaverso, impossibilitando de ser aplicado a palavra Igreja, senão enquanto mera referência de comunicação.

Por fim, saliento que há um problema grave de gestão de aparência no Metaverso, que em o nome do moderno e líquido, suprime o presencial e a geo localidade ante a um inexistente relacionamento em um não-lugar.

5.5.9 Entrevista 9

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim (X)

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Sobre o metaverso, sou a favor de estratégias para evangelizar. No que tange aos cultos nesse formato, corre-se o risco de substituírem a presença física e a comunhão entre os irmãos, que é bíblico, pela participação online.

16

5.5.10 Entrevista 10

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim (X)

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Se for pra expandir a palavra de Deus e ganhar almas por que não? É um meio de alcançar vidas descrentes e expandir a anunciação do evangelho. A igreja precisa estar onde as pessoas estão. Não excluindo o culto presencial claro. Amo culto presencial.

5.5.11 Entrevista 11

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Creio que precisamos nos aproximar de pessoas, colocar o amor, contato, e principalmente a palavra de Deus em primeiro lugar. Já somos mais que consumidos pela Internet e aos poucos estão sendo criados, mais e mais meios de distanciarmos. Tudo o que vem investido por trás deste contexto de META, devemos tomar muito cuidado.

5.5.12 Entrevista 12

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim (X)

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Sou a favor do uso das tecnologias atreladas à realidade virtual para a pregação do Evangelho, mas não acredito que está estratégia possa substituir a Comunhão dos Santos. O Deus Bíblico é Deus pessoal e presente. Isso não pode ser mudado, queiramos nós ou não.

Como estratégia específica para momentos específicos, podemos sim nos valer desses recursos, aliás, a realidade virtual já foi intensamente experimentada pela igreja durante a pandemia e mostrou-se eficaz.

Agora já se fala da construção de textos ou mesmo peças jurídicas pela Inteligência Artificial. Esse recurso também pode ser usado, desde que se preserve questões éticas e não gere o “emburrecimento” ou mesmo a preguiça intelectual.

5.5.13 Entrevista 13

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Entendo que culto nesse modelo se torna mecânico, privando a comunhão que é uma das principais maneiras edificação. A bíblia diz que não devemos deixar de congregar, significando a necessidade de interação pessoal entre os membros do corpo de Cristo. Quando não existe outra opção devido a impedimentos legais ou motivos de força maior, então deve recorrer-se ao metaverso.

17

5.5.14 Entrevista 14

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim (X)

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Sou a favor de cultos em metaverso.

A Igreja tem que responder as demandas da sociedade sem perder o compromisso com as doutrinas Cristãs estabelecidas. Existe uma parte da sociedade que buscam este tipo de culto.

Por outro lado, de que vale um culto presencial onde se prega doutrinas estranhas.

5.5.15 Entrevista 15

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não (X)

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

Penso que a comunhão, relacionamento entre as pessoas são insubstituíveis.

6 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO

Como participantes da pesquisa, foram selecionados ex alunos e parceiros, pastores, fiéis e membros comungantes de suas respectivas igrejas e, em razão disso, o proveito nos resultados, foi de grande valia. Houve encontros formais, bem como um café juntos para melhor absorver informações e experiências. Na pesquisa, procuramos explicar os resultados da coleta obtida nos encontros com as pessoas mencionadas acima. Somente assim, haveria condições de se compreender e entender a respeito do assunto estudado nesta investigação, fazendo conexões diretas com os autores supracitados.

Por meio dessas ferramentas, pudemos obter a resposta quanto ao assunto principal sobre a pergunta, que norteia a presente pesquisa: favoráveis ou desfavoráveis ao metaverso em celebrações culticas. Observei a variedade do entendimento por parte dos entrevistados quanto a convivência, celebração propriamente dita, liturgia e correlatos nesse sentido. Sessenta por cento (60%) são desfavoráveis (não concordam) com cultos em metaverso, ao passo que quarenta por cento (40%) dão votos favoráveis a celebração em metaverso, como veremos a seguir:

18

6.1 CONCORDANTES COM CELEBRAÇÕES (CULTOS/MISSAS) EM METAVERSO

Aqueles que concordam com cultos e/ou missas em metaverso, afirmam que como estratégia de evangelização e alcance de pessoas que precisam ouvir uma palavra sobre fé e espiritualidade. Afirmam que toda a tecnologia é bem vinda na condição de somar e agregar no contexto da igreja. A preocupação dos defensores desta modalidade de celebração litúrgica é a substituição da comunhão in loco pela “frieza” online.

Outro detalhe e não menos importante na concepção dos apoiadores é sobre a momentaneidade apenas, visto que, segundo os mesmos, a fé e a vivencia espiritual deve ser constante e inalterada. Tal modalidade precisam ser utilizadas com ética e responsabilidade. Algo notável entre as respostas dos que concordam com celebrações culticas em metaverso, é o imperativo da sociedade tecnológica no contemporâneo que, de certa forma reivindica a contextualização das frentes na rotina da vida. Segundo os defensores da modalidade do metaverso, a igreja e os respectivos cultos/missas, devem se adequar no tempo pós humano do século XXI.

6.2 DISCORDANTES COM CELEBRAÇÕES (CULTOS/MISSAS) EM METAVERSO

Se por um lado temos os que concordam com cultos/missas em metaverso, por outro, como vimos anteriormente, não concordam com essa modalidade.

Estes últimos, afirmam que a celebração é muito mais que uma experiência, ou seja, é um encontro com Deus. É uma experiência com o sagrado em um ambiente físico e real e é desta maneira que a celebrante visita Deus com alegria e fraternidade. Afirmam ainda que a celebração em metaverso é só um modernismo passageiro e por meio dessa ferramenta online, não há presença de Deus verdadeira. Concordam de maneira unânime que na celebração em metaverso não há comunhão entre pessoas, portanto, perde-se a oportunidade de dar e receber calor humano.

A aparência no metaverso é moderna, mas líquida bem como celebração desta maneira é apenas um lugar que não existe, ou ainda, um “não lugar”.

É válido ainda considerar sobre os que concordam com celebrações em metaverso a asseveração sobre o mundo online, cujo qual, segundo seus defensores, absorve tempo e saúde emocional de todos e isso gera ansiedade, inquietação e estresse, além de ser mecânico e frio em seu uso. Portanto, os que não concordam com celebrações por meio da plataforma metaverso afasta a harmonia, afeto e a beleza dos cultos/missas a Deus.

19

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao vasculharmos por meio de sites e noticiários sobre celebrações (cultos e missas) em metaverso, concluímos que tais aspectos de vanguarda da tecnologia vinculados a igreja e a espiritualidade de fato, divide opiniões. Ministérios digitais ainda são desafiadores e possuem, como vimos nesta pesquisa, críticas reprovadoras e apoio a inserção da igreja no metaverso. Para os apoiadores, verificamos que a celebração em metaverso pode apresentar oportunidades mas, na mesma proporção, ameaças, a saber, crise de identidade, por exemplo.

Participantes da igreja em metaverso podem começar a confundir a identidade concedida pelo próprio Deus com a identidade suscitada por meio de avatares. Esta é uma área do transumanismo, cuja qual, bate com insistência a porta da sociedade hodierna. Quanto aos críticos, tal grupo são ferrenhos em afirmar que é um risco iminente o “esfriamento” da fé, da comunhão e do relacionamento com o Criador. Jesus chama seus seguidores para cuidar dos

doentes, visitar os solitários, fortalecer os oprimidos e cuidar do meio ambiente. Sabemos que um mundo virtual criado por empresas de capital aberto nunca será mais real ou importante do que o mundo que Deus criou e chamou de ‘muito bom’, conclui o grupo dos discordantes.

Já para a liderança da LAgoVerso, é necessário ter uma lista de cuidados para que as celebrações se mantenham bíblicas na plataforma metaverso. “Pregar a Palavra, apontar para Jesus e buscar usar todas as ferramentas que temos em nossa geração para falar de Jesus”, conclui o pastor André Valadão.

O pastor André ainda se posiciona reiterando que os cristãos não devem “julgar” e/ou “criticar” algo que ainda é experimental e que nem todos conhecem.

Quanto ao futuro, ninguém pode afirmar de antemão o que está reservado para todos nós, portanto, aqui cabe uma frase vinculada ao senso comum, simples e direta, mas infalível: “vivamos um dia de cada vez”.

REFERÊNCIAS

- BILLINGHURST, M. *et al.* Mixing realities in Shared Space: an augmented reality interface for collaborative computing. *In: IEEE INTERNATIONAL CONFERENCE ON MULTIMEDIA AND EXPO, 2000, New York. Proceedings [...].* New York: IEEE, 2000.
- BOELLSTORFF, T. *et al.* **Ethnography and virtual worlds.** [S.l.]: Princeton University Press, 2012.
- DODGE, M.; KITCHIN, R. ‘Outlines of a world coming into existence’: pervasive computing and the ethics of forgetting. **Environment and planning B: planning and design**, [S.l.], v. 34, n. 3, p. 431–445, 2007.
- FROST, J. K.; YOUNGBLOOD, N. E. Online religion and religion online: Reform Judaism and web-based communication. **Journal of Media and Religion**, [S.l.], v. 13, n. 2, p. 49–66, 2014.
- GIRALDI, Paulo, **Igreja virtual: comunicar para transcender.** Macapá: UNIFAP, 2021.
- GURRIN, C. *et al.* Lifelogging: Personal big data. **Foundations and Trends® in information retrieval**, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 1-125, 2014.
- HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo.** Rio de Janeiro: Globo, 1932.
- JUN, G. Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church. **Transformation**, [S.l.], v. 37, n. 4, p. 297–305, 1 out. 2020.

KAMENOV, K. **Immersive experience - The 4th wave in tech**: Learning the ropes. 2017. Disponível em: <https://www.accenture.com/gb-en/blogs/blogs-immersive-experience-wave-learning-ropes>. Acesso em: 04 abr. 2023.

KYE, B. *et al.* Educational applications of metaverse: Possibilities and limitations. **Journal of Educational Evaluation for Health Professions**, [S.l.], p. 18-32, 2021.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

MENDONÇA, A. G. **Fenomenologia da experiência religiosa**. In: CASTRO, D. S. P. de (Org.) Fenomenologia e análise do existir. São Paulo: Universidade Metodista, Sobraphe, 2000.

MILGRAM, P. *et al.* Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. Telemanipulator and telepresence technologies. In: THE INTERNATIONAL SOCIETY FOR OPTICAL ENGINEERING, 1994. [S.l.]. **Proceedings [...]**. [S.l.]: SPIE, 1994. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228537162_Augmented_reality_A_class_of_displays_on_the_reality-virtuality_continuum. Acesso em: 04 abr. 2023.

SCHMIDT, Luiz. **Lagoverso: no metaverso já é possível orar e entregar sua vida nas mãos de Deus**: Primeira igreja brasileira no metaverso é uma versão virtual da igreja evangélica Lagoinha Orlando Church. 2022. Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/noticias/v/24777/lagoverso-no-metaverso-ja-e-possivel-orar-e-entregar-sua-vida-nas-maos-de-deus>. Acesso em: 04 abr. 2023.

SMART, J. *et al.* Metaverse roadmap: pathways to the 3D web. **A cross-industry public foresight project**, [S.l.], p. 1-28, 2007.

WAGNER, R. **Godwired**: Religion, ritual and virtual reality. [S.l.]: Routledge, 2012.

WESEMANN, A. Metaverse. **Tanz**, Jahrbuch, p. 52-55, 2022.

APÊNDICE A

Perguntas elaboradas para entrevistados (as) de confissão cristã evangélica

Nome completo _____

Cidade _____ Estado _____

Igreja _____

Cargo _____

Tempo de conversão (ministério) _____

Você é a favor de cultos em metaverso?

Sim ()

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

APÊNDICE B

22

Perguntas elaboradas para entrevistados (as) de confissão cristã católica

Nome completo _____

Cidade _____ Estado _____

Igreja _____

Cargo _____

Quantos anos você é católico (a) _____

Você é a favor da santa missa em metaverso?

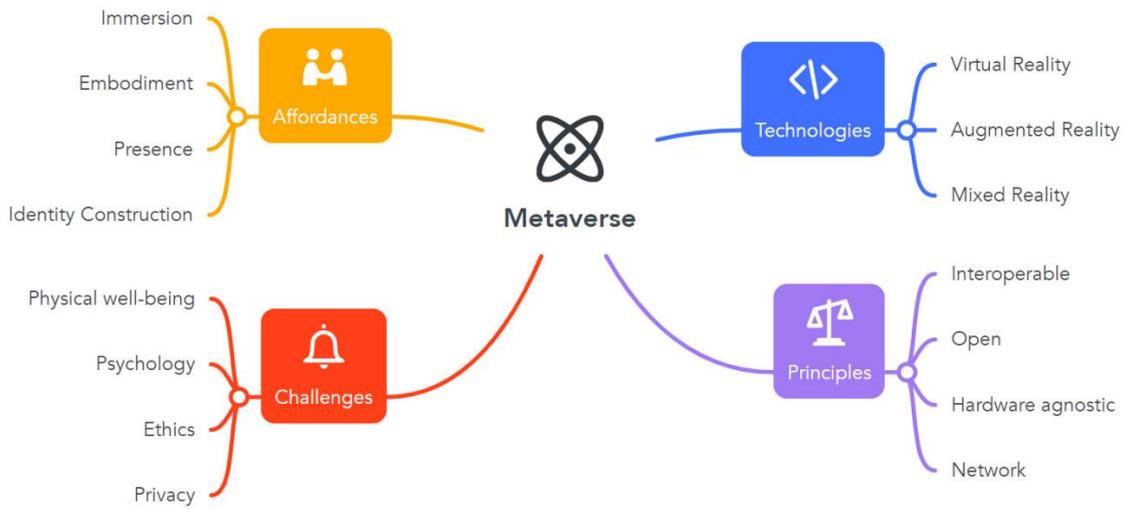
Sim ()

Não ()

Em poucas palavras, justifique sua resposta:

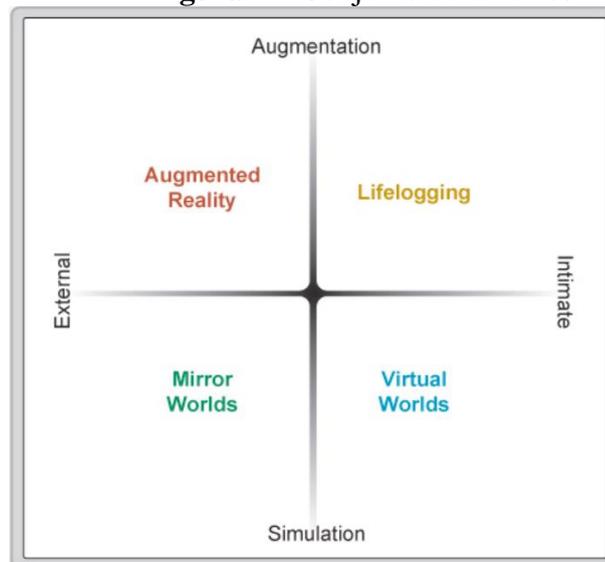
ANEXO

Figura 1 – Fatores fundamentais do Metaverso



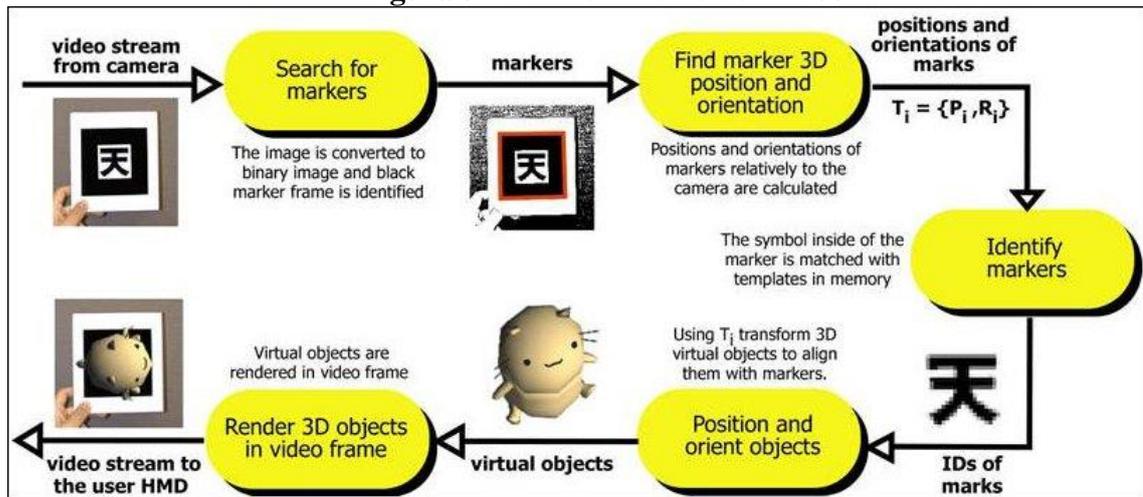
Fonte: Wesemann, (2022)

Figura 2 – Conjunto de cenários



Fonte: Smart et al., (2007)

Figura 3 – Funcionamento do ARToolkit



Fonte: Billinghurst *et al.*, (2000)

Figura 4 – Tela principal do Google Earth



Fonte: Google Earth

Figura 5 – Representação do Jogo VR Chat



Fonte: hello.vrchat.com

Figura 6 – Hudson Chamon (à esquerda), CEO da InpeaceApp no Brasil, e Filipe Coelho (à direita), CEO da startup nos EUA



25

Figura 7 – LAgOverso, primeira igreja brasileira no metaverso



Fonte: Schmidt (2022)

26

Figura 8 – Primeiro culto da LAgOverso

