

A PESSOA E OS LAÇOS SOCIAIS EM UM MUNDO MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Alexandre Rangel¹

Resumo

Aproxima-se cada vez mais o fenômeno do universo paralelo construído pela realidade virtual e realidade aumentada – o metaverso. Nossa proposta consiste em uma breve aproximação conceitual em vista de uma urgente e necessária contribuição para a construção de relações humanizantes em um mundo onde simultaneamente o virtual e o real integram uma nova cultura. A fé cristã, visibilizada pelo exercício ético da caridade fraterna e acolhedora, pode propor e apoiar políticas públicas de acesso à tecnologia digital e assumir posturas de discernimento ético e crítico diante das mesmas.

Palavras-chave

Metaverso, cristianismo, tecnologias sociais, ética, cultura digital

Estamos no ano de 2075 e o Universo paralelo construído pela realidade virtual, realidade aumentada e a internet, chamado de Metaverso, parece não possuir mais fronteiras nem limites com o mundo físico onde vivemos. Desde que começou a ser construído em outubro de 2021, grandes corporações e empresas de tecnologia direcionaram dinheiro, tempo e esforços para controlar as potenciais atividades sociais e econômicas que emergiram dessa nova cultura.

Houve uma renovação na engenharia das relações humanas e a colaboração de muitos para muitos, inaugurada com o surgimento das comunidades virtuais e das redes sociais no Ciberespaço², não são mais limitadas pela presença física, pois o virtual invade a realidade real através de hologramas³ e inteligências artificiais que passam a fazer parte do dia a dia do mundo físico, assim como também passamos a nos relacionar com as pessoas e as coisas dentro do Metaverso.

¹ Alexandre Magalhães Rangel é Mestre em Informática pelo Instituto de Matemática (UFRJ), pós-graduado em Tecnologia e Mídias Digitais (PUC-Rio), possui extensão em *Human-Centered Design* (HPI) e é graduado em Teologia (PUC-Rio).

² LÉVY, 2003, p. 104: “Palavra de origem americana, empregada pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancien*. O ciberespaço designava ali o universo das redes digitais como lugar de encontros e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural”.

³ Hologramas são imagens bidimensionais ou tridimensionais realistas, projetadas a partir de raios de luz. Logo, são objetos feitos de luz e som, projetados no mundo real como objetos digitais e que podem ser capazes de interagir com as pessoas através de áudio e gestos.

Este pequeno preâmbulo é uma projeção fictícia de um futuro, onde a realidade virtual estará hiperconectada com a realidade real. De certa maneira, hoje já podemos experimentar pequenas porções do Metaverso através de algumas tecnologias digitais disponíveis atualmente. A utilização do celular para quase tudo que fazemos, desde realizar movimentações bancárias, estudar, entrar em contato com as pessoas, divertir-se, fazer compras, ler textos bíblicos e outros serviços, além da utilização de óculos de realidade virtual e realidade aumentada para jogar, visitar lugares, visualizar projetos que ainda não foram executados e para educação, onde os estudantes aprendem de maneira experiencial, entrando no mundo do objeto de estudo, são alguns exemplos.

Ainda há muita confusão quando buscamos entender o conceito por trás da palavra "Metaverso" e isso é normal, porque ele ainda está em construção. O mesmo acontece com o entendimento do que ele é, do que poderá vir a ser e por fim, do que ele de fato será. A origem da palavra está no romance de ficção científica "Nevasca" ou "*Snow Crash*" do escritor americano Neal Stephenson, publicado em 1992.

A narrativa deste romance é construída em torno de um vírus neurolinguístico relacionado ao mito da Torre de Babel, da antiga cultura Suméria, que permitiria a reprogramação das funções cerebrais através de estímulos de áudio (linguagem) em conjunto com a administração de um vírus que alteraria o DNA das pessoas, tornando-as mais passivas. Padres de uma seita religiosa eram responsáveis por infectar as pessoas. Porém, o *nam-shub*, uma espécie de antivírus, conseguia impedir o entendimento da língua suméria, dando origem ao processamento de novas línguas e da criação do mito de Babel (SNOW CRASH, 2021).

No romance, este vírus pode ser administrado através do Metaverso, usando uma imagem parecida com uma televisão fora de sintonia (*snow crash*), que causaria danos cerebrais na pessoa, no mundo real (SNOW CRASH, 2021).

O importante é o entendimento de que o Metaverso é apenas um, não são vários, é paralelo ao nosso Universo, ocorrerá em tempo real e ainda não existe da maneira como foi conceituado e idealizado. Na definição de Guilherme Menezes (2022):

Metaverso é uma evolução na interação homem-máquina com a criação de um universo paralelo [e concorrente] ao mundo real. Ambientes virtuais que se integram e incrementam as experiências do usuário sejam elas reais, aumentadas [mistas] ou virtuais se tornando uma experiência perene ao mundo real.

Essas experiências afetarão a realidade como a conhecemos hoje, além de provocar mudanças na engenharia dos laços sociais, religiosos e econômicos. Por exemplo, será possível participar de celebrações em uma igreja construída por fiéis dentro do Metaverso, conhecer pessoas, realizar reuniões, comprar produtos que de fato serão entregues em nossos endereços no mundo

físico, entre tantas outras possibilidades de ampliar as interações com pessoas, objetos e espaços virtuais, através da utilização de avatares digitais (personagens virtuais que representam as pessoas reais) e wearables (óculos, luvas e roupas) que nos permitirão sentir no mundo real tudo que acontecerá no Metaverso.

Para um melhor entendimento do conceito de Metaverso, Guilherme Menezes (2022) traz dois exemplos de obras literárias de ficção que foram transformadas em produções audiovisuais: Matrix (1999) e Jogador Número 1. Em ambos, os eventos ocorridos no mundo virtual afetam a realidade e as pessoas. Um exemplo oposto, onde hologramas e inteligências artificiais interagem com o mundo real, em vez das pessoas acessarem o virtual, são as produções Blade Runner (1982) e Blade Runner 2049 (2017).

Fazendo uma analogia com a fé cristã, quando vivemos nossa história conectando-a com o transcendente e isso muda nossa orientação fundamental, causando uma profunda transformação na maneira como interagimos e estabelecemos laços sociais com as pessoas no mundo real, também podemos dizer que o cristianismo é uma realidade virtual para aquelas pessoas que, no seguimento a Jesus, alimentados pela ação do Espírito Santo, buscam atualizar os gestos e ações de Cristo, a fim de visibilizar o Reino de Deus acontecendo no mundo real.

Podemos, portanto, concluir que toda a realidade do cristianismo é de natureza sacramental: (...) por meio de sua natureza de sinal (sacramento), o que é distante se faz próximo, o que é passado se faz atual, o Jesus da Palestina é o Cristo que hoje orienta nossos passos e norteia nossa vida. Aqui deixo uma questão: não é assim que caracterizamos a realidade como realidade virtual, aquela que torna o ausente presente, o inacessível próximo, ao relativizar espaço e tempo? (MIRANDA, 2022).

Deus optou por participar ativamente da história humana, para comunicar seu projeto de salvação, por isso a Igreja pode e deve optar por participar desta nova cultura, neste novo universo, para ser capaz de dar continuidade ao projeto amoroso-salvífico irrompido na pessoa de Jesus Cristo, também na realidade virtual mediada pelas tecnologias digitais. Como pessoas sempre impulsionadas pela *dynamis* de um Espírito que sopra onde quer (cf. Jo 3,8), que nos faz levantar todos os dias e que nos motiva a querer ir por todo o mundo, a fim de comunicar, expressar e visibilizar a sociedade inovadora querida por Deus, somos chamados a ser discípulos e discípulas-missionárias também nesse novo *locus* teológico.

Neste sentido, apesar de na época de Inácio de Loyola não existir o mundo virtual e digital que conhecemos hoje, o encontrar e amar a Deus em todas as coisas e todas as coisas em Deus, que ele coloca nas Constituições da Companhia de Jesus (MIRANDA, 2022), não deve excluir as novas coisas criadas, como a realidade virtual mediada pelas tecnologias e o próprio Metaverso. Obviamente isto requer o entendimento da criação como um projeto em processo, para o qual somos

convocados a contribuir, como acontece no segundo relato da criação no Livro do Gênesis, onde Deus chama a pessoa criada para dar nomes aos animais (cf. Gn 2,19). É por isso que sempre somos chamados a participar do processo criativo em Deus.

A sociedade criativa desejada por Deus, que se descortinou nos gestos e ações concretas de Jesus de Nazaré, era e ainda é tão inovadora, simplesmente porque ela é em si, uma inovação radical de significado, onde a lógica de tudo passa a ser a pessoa humana e suas necessidades e não mais a posse das terras, o capital, tampouco o sagrado, mas sim a possibilidade de se ter vida em abundância para todas as pessoas (Jo 10,10b), sem fazer nenhum tipo de acepção, ainda que Deus tenha suas preferências (Dt 10,17-18; Gl 3,28).

Quando olhamos para algumas abordagens criativas e inovadoras que surgiram e vêm aparecendo na sociedade contemporânea, podemos entender o quão inovadora foi a proposta de Jesus para uma sociedade centrada nas pessoas e nas suas necessidades. Podemos citar aqui algumas, como por exemplo: o *Design Thinking*, onde primeiro pensamos em soluções que sejam valiosas para as pessoas (BROWN, 2017); o *Design Driven*, que tem como estratégia criar novos significados para as pessoas (VERGANTI, 2019); e a Agilidade, que no primeiro item do Manifesto Ágil (2009) vai dizer que as pessoas e suas interações são mais importantes que processos e ferramentas.

Esta sociedade, anunciada por Jesus é o Reino de Deus, um reino de amor fraterno cujo objetivo era e ainda é, mostrar que "Deus já está aqui buscando uma vida mais ditosa para todos". Seu objetivo nunca foi melhorar as regras religiosas nem promover uma nova doutrina, tampouco inaugurar um código moral rígido e mais perfeito. Tão importante é para Jesus mostrar o Reino de Deus acontecendo, que a palavra grega "*basileia tou theou*" (Reino de Deus) aparece 120 vezes nos evangelhos sinóticos (PAGOLA, 2010).

Posto isso, podemos dizer que o Metaverso será apenas mais lugar de missão, onde devemos, com nossos gestos e ações concretas, comunicar e visibilizar um mundo mais inclusivo, acolhedor, que promova uma cultura do encontro e o amor fraterno, claramente identificado na atitude do bom samaritano (Lc 10,25-37). Nas palavras do papa Francisco: "O ser humano está feito de tal maneira que não se realiza, não se desenvolve, nem pode encontrar a sua plenitude «a não ser no sincero dom de si mesmo» aos outros" (FRANCISCO, 2020).

Somos chamados a valorizar a "fraternidade e a amizade social" (FRANCISCO, 2020) em um mundo que não é monocromático e que é experimentado na interação com diferentes mídias e com contribuições de pessoas diversas. Por isso, o cristianismo como proposta de salvação universal (para todas as pessoas) tem um papel importante no Metaverso, que passa mais por um

olhar atento ou olhar ético e de acolhimento, do que por comunicar um sagrado distante da práxis e da cosmovisão técnico-científica (ESQUIROL, 2008).

O olhar atento não é teórico, mas é aquele que lança olhar desinteressado sobre as pessoas, acolhendo-as em lugar onde todos nós somos pessoas estrangeiras e desterritorializadas, pois voltamos a ser nômades como o povo do Primeiro Testamento. Resgatando que Sodoma e Gomorra foram consumidas por excluir e não acolher as pessoas migrantes e nômades, podemos dizer que a ética por excelência em mundos virtuais é a da hospitalidade (LÉVY, 2003).

Concordando ou não com esta nova maneira de viver, onde simultaneamente o virtual e o real integram uma nova maneira de trabalhar, divertir-se, ter experiências emocionalmente significativas e estabelecer laços sociais mediados por artefatos tecnológicos, ela é um *locus* teológico, onde podemos tornar visível a sociedade desejada por Deus, através da promoção de uma cultura do encontro, do amor fraterno e do acolhimento das pessoas.

Pessoas que passam a buscar sentido para suas vidas não mais de maneira linear e unidirecional, mas que agora querem respostas mais significativas para suas vidas concretas. Ainda que o façam em mundos virtuais, o que elas desejam é a mesma coisa que Deus deseja para toda humanidade, que todas as pessoas tenham vida e a tenham em abundância (Jo 10,10b) com o único propósito de que alcancem a felicidade (cf. Jl, 2,21ss; Lc 10,20b). Falando de outra maneira, que todas alcancem o fim para o qual foram criadas.

Nas comunidades virtuais e nas atuais redes sociais, bem como no Metaverso que começa a descortinar-se, devemos ter a mesma atitude de Jesus, uma atitude humanizante que valoriza a pessoa e suas necessidades acima de qualquer outras coisa (cf. Lc 6,9 // Mc 3,4) e que visibilize um reino de caridade fraterna e acolhedora.

Concretamente falando, devemos propor e apoiar políticas públicas que viabilizem o acesso à informação digital e à internet para toda pessoa, para não permitir um aumento do distanciamento desumanizante, devido às oportunidades de trabalho, lazer e o desenvolvimento das competências e habilidades relacionadas à Cultura Digital entre aquelas pessoas com acesso às tecnologias digitais e aquelas que não têm ou quase não possuem acesso.

Não devemos alimentar a discórdia nem a mentira, divulgando notícias das quais não podemos comprovar a veracidade, nem expor a privacidade das pessoas de maneira vil ou inconsequente, tampouco excluir as pessoas que pensam de maneira diferente, mas que defendem com honestidade seus pontos de vista, em função da chave de leitura que possuem. Tudo isso é desumanizante, diminui a outra pessoa e vai excluindo-a de tal maneira que poderíamos dizer que ela “morreu”, pois sua existência passa a ser uma “não existência”. Ela deixa de fazer parte da nossa realidade virtual e real, gerando “bolhas virtuais” que excluem o diferente e que são incapazes de promover a salvação universal pretendida pela fé cristã.

Um dos nossos desafios é encontrar uma maneira concreta, fraterna e humanizante de levar a mensagem de acolhimento amoroso-salvífica também para os espaços mediados pelas tecnologias digitais, para de fato sermos capazes de “ir por todo o mundo, proclamar o Evangelho a toda a criatura” (Mc 16,15). O outro desafio, é ainda ter uma “palavra” significativa e relevante para Cultura Digital e para o Metaverso.

Referências

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

ESQUIROL, Josep M. **O respeito ou o olhar atento**: uma ética para a era da ciência e da tecnologia. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

FRANCISCO, Papa. **Carta Encíclica do Santo Padre Francisco "Fratelli Tutti - Todos irmãos"**: sobre a fraternidade e a amizade social. São Paulo: Edições Loyola, 2020, n. 87.

LÉVY, Pierre. **Inteligência Coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software. Disponível em: <<http://agilemanifesto.org/>>. Acesso em: 20 jun. 2009.

MENEZES, Guilherme. **O metaverso é uma realidade. Como ele nos afeta?** CESAR: Tecnologia, 2022. Disponível em: <<https://www.cesar.org.br/pt/w/o-metaverso-e-uma-realidade.-como-ele-nos-afeta->>. Acesso em: 02 set. 2022.

MIRANDA, Mario de França. **Caminhar com Inácio de Loyola**. São Paulo: Edições Loyola, 2022, p..

_____, **Fé Cristã e Cultura Virtual**. Rio de Janeiro, 2022.

SNOW CRASH. Wikipedia, the free encyclopedia, 2021. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash>. Acesso em: 05 set. 2022.

VERGANTI, Roberto. **Design Driven Innovation**. Harvard Business Review Press, 2009. Edição do Kindle.

Questões para reflexão

1. Como o cristianismo e a fé cristã podem contribuir de maneira criativa e significativa para a construção de laços sociais humanizantes na atual Cibercultura e/ou no Metaverso?
2. Elabore um estatuto para promoção do agir ético nas atuais Redes Sociais ou no Metaverso.
3. Qual seria a sua estratégia para promover uma cultura do encontro, que valorize a diversidade de pessoas e ideias em ambientes virtuais?