Comunicação e cibercultura: A fé possibilitada pelas tecnologias[1]

Thiago Kchimel de MOURA[2]
Lúcia Helena Vendrusculo POSSARI[3]
Universidade Federal de Mato Grosso

Resumo

As mídias digitais online são hoje ambientes para experiências, onde as relações e vínculos mediados pelas tecnologias comunicacionais impulsionadas pelas tecnologias de comunicação digital configuram um novo tipo de interação fiel-sagrado. O objetivo deste estudo é verificar a migração das práticas e rituais religiosos presenciais para a virtualidade no ciberespaço. Essa possibilidade de onipresença no ciberespaço acarreta mudanças profundas na sociedade atual. Cultos, velórios e macumba online além de prática de acender velas e peregrinações virtuais são alguns exemplos da migração da experiência mágico-religiosa, oferecendo-se como objeto de análise e situando o ciberespaço como ambiente adequado à pesquisa. As experiências mágico-religiosas se inserem na lógica dos desejos dos indivíduos nos espaços sociais, em uma época que o mundo tem relações pautadas e mediadas pelas tecnologias comunicacionais no cotidiano social, ou seja, na cibercultura. Essas práticas propiciam que as fronteiras do espaço sejam rompidas: o viajante do ciberespaço tem um universo de possibilidades que permite percorrer o caminho da sua redenção sem precisar sair dos limites do seu espaço físico. A metodologia é de abordagem qualitativa, netnográgica. Serão acompanhados os processos de interação e de interatividade em sites ciberculturais que ofereçam *on line* as práticas da fé e do sagrado.

Palavras-chave: comunicação, cibercultura, fé.

I – Introdução

A cultura digital foi difundida em todas as esferas da vida social, abarcada por essa tecnologia comunicacional. As práticas e rituais religiosos através da internet passam a ser uma plataforma virtual para a construção de novos gêneros de experiência religiosa.

Os meios de comunicação eletrônicos interativos (mais precisamente, os computadores e outras tecnologias capazes de rede) possibilitam experiências

---

[1] Trabalho apresentado no grupo de trabalho 4: Prática de consumo online do VIII Simpósio Nacional da ABCiber – comunicação e cultura na era de tecnologias midiáticas onipresentes e oniscientes, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

[2] Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea pela Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: tkmoura@hotmail.com.

[3] Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontificia Universidade Católica de São Paulo, professor do Programa de Pós-graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: luciahvp@hotmail.com.

religiosas na rede. Cabe demonstrar através deste estudo que práticas e rituais religiosos, são realizadas também no ciberespaço, na virtualidade, essa é mais uma possibilidade de consumo na Cibercultura.

As relações e vínculos mediados pelas tecnologias comunicacionais impulsionadas pelas tecnologias de comunicação digital se constituem um novo tipo de interação fiel-sagrado, configurando alterações nas experiências religiosas que se deslocam para o ambiente virtual do ciberespaço.

O ciberespaço serve, assim, à lógica de consumo, e as experiências mágico-religiosas são orientadas pelos desejos dos indivíduos e pela participação de religiões nos espaços sociais. Cultos, velórios e macumba online além de prática de acender velas e peregrinações virtuais são alguns exemplos da migração da experiência mágico-religiosa, se por um lado, essas mudanças impossibilitam a efetivação de um plano espaço-temporal, por outro, propiciam que as fronteiras do espaço sejam rompidas, onde o viajante do ciberespaço tem um universo de possibilidades que permite percorrer um caminho, sem precisar sair dos limites do seu espaço físico, ocorrendo à abolição do corpo físico e a anulação do espaço material, dois fatores tradicionais tanto para a experiência religiosa como para os eventos comunicacionais.

Atualmente, várias pessoas, ligadas ou não a instituições religiosas, lançam mão dos meios de comunicação eletrônicos interativos como mediação para experiências religiosas, que antes só eram possíveis no âmbito presencial. Nesse contexto, as religiões, em suas diversas denominações, através de práticas e rituais religiosos são um foco especial para o estudo comunicacional das sociedades contemporâneas e suas ressignificações.

II – Sistematizando a Religião

O medo do desconhecido e a necessidade de dar sentido ao mundo que o cerca levaram o homem a fundar diversos sistemas de crenças, cerimônias e cultos, muitas vezes centrados na figura de um ente supremo.

Durkheim[4] (1989) coloca a religião como um fato social, sendo ela exterior ao indivíduo, universal e coercitivo. A função substancial da religião é a criação, o reforço e manutenção da solidariedade social, que pode ser definida como um sistema unificado de crenças e de práticas relativas às coisas sagradas, o ritual pode ser considerado um mecanismo para reforçar a integração social. Enquanto existir a sociedade, persistirá a religião, e esta reforçará os vínculos sociais.

> "Religião é um sistema solidário de crenças e de práticas relativas a coisas sagradas, isto é, separadas, interditas; crenças e práticas que unem em uma mesma comunidade moral, chamada Igreja, todos aqueles que a elas aderem. O segundo elemento que ocupa um lugar em nossa definição e que não é menos essencial que o primeiro é o fato de que a ideia de religião é inseparável da ideia de Igreja, isto quer dizer que a religião deve ser uma forma eminentemente coletiva". (DURKHEIM, 1989 apud MIKLOS, Jorge, 2012, p.19).

Para Mircea Eliade[5] (1992), a experiência religiosa pressupõe uma vivência no tempo e no espaço. O espaço não ê homogêneo, pois apresenta roturas, quebras; há porções de espaço qualitativamente diferentes das outras. Há, portanto, um espaço sagrado, e por consequência forte, significativo, e há outros espaços não sagrados, e por consequência sem estrutura nem consistência.

O homem religioso experimenta duas experiências da dimensão espaço-tempo: a dimensão profana e a dimensão sagrada. Na dualidade espaço-tempo/ profano-sagrado é que se configura a existência religiosa do homem. O tempo e o espaço para o homem religioso não são homogêneos e nem contínuos.

> "Para um crente, uma Igreja faz parte de um espaço diferente da rua onde ele se encontra. A porta que se abre para o interior da Igreja significa, de fato uma solução de continuidade. O limiar que separa os dois espaços indica ao mesmo tempo a distância entre os dois modos de ser, profano e sagrado. O limiar é ao mesmo tempo o limite, a baliza, a fronteira que distingue e opõe dois mundos – e o lugar paradoxal onde esses dois mundos se comunicam, onde se pode efetuar a passagem do mundo profano para o mundo sagrado". (ELIADE, Mircea, 1992, p. 25).

---

[4]DURKHEIM, Èmile. **As formas elementares de vida religiosa**: o sistema totêmico na Austrália. São Paulo: Paulinas, 1989 apud MIKLOS, Jorge. **Ciber-religião:** a construção de vínculos religiosos na cibercultura**.** São Paulo: Idéias e Letras, 2012.
[5]ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

A palavra religião origina-se do latim *religio*, cognato de *religare* (religar atar, ligar) com referência a laços que unam o homem a divindade. Essa forma de vivenciar o *religare* se inseria em um contexto histórico, com experiências espaço-temporais de convivência contínua, que está sendo desconstruída com a modernidade.

> "A palavra *religare* é formada pelo prefixo *re* (outra vez, de novo) e o verbo *ligare* (ligar, unir, vincular). O *religare*, nesse sentido, é a forma primeira de vínculo, concebida não só como vínculo entre os homens e seus deuses, mas especialmente entre os próprios homens. Embora a religião ambicione ligar, unir os homens ela foi e é muitas vezes motivo de separação e guerras entre os homens. A religião une os iguais e é pretexto para separar os diferentes". (MIKLOS, Jorge, 2012, p.20).

Assim, religião constitui um corpo organizado de crenças que ultrapassam a realidade da ordem natural e que tem por objeto o sagrado e o sobrenatural, sobre o qual elabora sentimentos, pensamentos e ações.

> Pode-se definir religião, como aquilo que subtrai coisas, lugares, animais ou pessoas do uso comum e as transfere a uma esfera separada. Não só não há religião sem separação, mas toda separação contém ou conserva em si um núcleo genuinamente religioso. O dispositivo que realiza e regula a separação é o sacrifício: por meio de uma série de rituais minuciosos, diversos segundo a variedade das culturas [...] o sacrifício sanciona em cada caso a passagem de alguma coisa do profano para o sagrado, da esfera humana à divina. [...] A profanação é o contradispositivo que restitui ao uso comum àquilo que o sacrifício tinha separado e dividido. (AGAMBEN, Giorgio, 2009, p. 45).

O sagrado e o profano configuram duas modalidades de estar no mundo e duas atitudes existenciais do homem ao longo de sua história. Algumas religiões se baseiam em diversas análises filosóficas, que explicam o que somos e porque viemos ao mundo, outras se sobressaem pela fé, ou em extensos ensinamentos éticos. Religião é fé, uma devoção a tudo que é considerado sagrado.

III – Em contraponto o consumo

Por ser um campo de estudo extremamente complexo, o consumo ampliou-se para áreas e domínios que antes não se reconheciam como tal, nos casos como da cidadania, da cultura, da politica, do meio ambiente e da religião. O mesmo fenômeno

ocorre também em relação de bens e serviços, que sempre corresponderam a experiências culturais, mais foram agrupados sob o rótulo de "consumo" e interpretados por esse ângulo.

> "[...] na sociedade contemporânea, consumo é ao mesmo tempo um processo social que diz respeito a multiplas formas de provisão de bens e serviços e a diferentes formas de acesso a esses mesmos bens e serviços; um mecanismo social percebido pelas ciências sociais como produtor de sentido e de identidades, independentemente da aquisição de um bem; uma estratégia utilizada no cotidiano pelos mais diferentes grupos sociais para definir diversas situações em termos de direitos, estilo de vida e identidades; e uma categoria central na definição da sociedade contemporânea. (BARBOSA, Lívia & CAMPBEL, Colin, 2006, p.26).

A comunicação humana está interligada ao mundo da cultura e a circulação de conteúdos, por meio de diferentes sistemas midiáticos, depende da participação ativa dos consumidores. Tudo acaba se tornando consumo.

A partir dos estudos de convergência de Jenkins[6] (2009), onde ele afirma que 'a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos'.

> A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. [...] O consumo tornou-se um processo coletivo [...] expressão cunhada pelo ciberteórico francês Pierre Lévy. Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. [...] a produção coletiva de significados, na cultura popular, está começando a mudar o funcionamento das religiões, da educação, do direito, da política, da publicidade e mesmo do setor militar. (JENKINS, Henry, 2009, p. 30).

As práticas e rituais religiosos realizados no ciberespaço, se torna mais uma possibilidade de consumo na cibercultura e que implicou numa mudança na relação espaço-tempo. A conversão da experiência religiosa em consumo, não apenas corpo e

[6]JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. São Paulo: Aleph, 2009. P. 30.

espaço são devorados pelas experiências mágico-religiosas no ciberespaço, mas também todos os que estão envolvidos nela e por ela.

Essa onipresença no ciberespaço acarreta mudanças profundas na sociedade atual. O viajante do ciberespaço tem um universo de possibilidades que permite percorrer o caminho da sua redenção sem precisar sair dos limites do seu espaço físico.

Malena Contrera[7] (2006) considera que o processo de dessacralização do mundo desembocou na sacralização da mídia. Esse fenômeno promove uma apropriação do sagrado pela mídia e a apropriação da mídia pelo sagrado. A religião se mediatiza e simultaneamente os meios eletrônicos de comunicação são sacralizados.

IV – Navegando no Cibespaço

Com o surgimento do ciberespaço, tornou-se iminente o uso e aplicação de metodologias de pesquisa que permitissem capturar a essência dos fenômenos presentes na cibercultura, por sua vez é a relação entre a técnica e a vida social, criada a partir da associação da cultura contemporânea com as tecnologias digitais, numa época em que ela caminha para a onipresença.

Partindo da concepção de verificação das práticas e rituais religiosos com o surgimento dessa nova realidade social, através da Cibercultura, onde o processo comunicativo-interacional propicia aos fiéis que optam pela realização dos rituais e práticas religiosas na virtualidade e não na presencialidade, sugere um estudo netnográfico.

Na visão de Lemos[8] (2002) a cibercultura já é uma realidade social planetária, caracterizada pela formação de uma 'conectividade telemática generalizada, que amplia, assim, as possibilidades comunicativas e promove agregações sociais'.

---

[7]A dessacralização do mundo e a sacralização da mídia: consumo imaginário televisual, mecanismos projetivos e a busca da experiência comum. In: BAITELLO JÚNIOR, Norval et alii (Org.). *Os Símbolos vivem mais que os homens:* ensaios de comunicação cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 2006, p. 107-120 Apud MIKLOS, Jorge. **Ciber-religião:** a construção de vínculos religiosos na cibercultura**.** São Paulo: Idéias e Letras, 2012. P. 74.

[8] LEMOS, André. **Cibercultura**: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002. Pag. 87.

> O ciberespaço é um imenso corpo sem órgãos, um corpo-rede. Este corpo-rede Cybiôntico, de maneira diferente da atuação da grande rede que conhecemos da televisão, é plural, rizomático, aberto e não centralizado. (LEMOS, 2002, p. 174).

Lévy[9] (1999) conceitua o ciberespaço como 'espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores', e Lemos (2002, p. 127) como um 'espaço não físico ou territorial composto por um conjunto de redes de computadores através das quais todas as informações (sob as suas mais diversas formas) circulam'.

Lévy (1999, 92) acredita que provavelmente todas as informações sejam eventualmente digitalizadas, tornando o ciberespaço o principal canal de comunicação neste século. Seria um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível, desmaterialização do espaço e da instantaneidade temporal contemporâneo.

Através do computador, é possível acessar à distância qualquer dado armazenado, o que torna possível também o compartilhamento dessas informações. A possibilidade de transferência de dados é uma importante característica do ciberespaço.

A netnografia[10] aplicada ao estudo na internet, dos blogs e redes sociais apresenta como possibilidades a exploração da comunicação multimídia que podem enriquecer a observação dos estudos etnográficos tradicionais. Há também outras possibilidades quanto ao uso da netnografia como a facilidade de busca e coleta de dados; amplitude da coleta e do armazenamento (no tempo e no espaço) e o desdobramento da pesquisa com rapidez.

> A etnografia é uma reconstrução analítica de cenários e grupos culturais que traz as crenças, práticas, artefatos e conhecimentos compartilhados pela cultura que está sendo estudada [...] Assim, o processo desenvolvido durante a etnografia torna-se um resultado relevante, pois a investigação etnográfica tem um caráter holístico e empírico sem pré-concepções

---

[9] LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. Pag. 92.

[10] Neologismo criado no final dos anos 90 (net+ etnografia) para demarcar as adaptações do método etnográfico em relação tanto à coleta e análise de dados, quanto à ética da pesquisa. Relacionado os estudos de comunicação, com abordagens referentes ao consumo, marketing e aos estudos da comunidade de fãs. (FRAGOSO, et al. P.198)

> teóricas que permite ao pesquisador explorar o fenômeno como um todo. (MONTARDO & PASSERINO, 2006).

O deslocamento dos rituais religiosos para o âmbito do ciberespaço implica uma alteração dos aspectos tradicionais desses ritos.

V – Contextualizando as experiências mágico-religiosas

O ciberespaço apoderou-se de poderes divinos, como a onipresença (está em todos os lugares), onisciência (tudo sabe) e a onipotência (tudo pode). Miklos[11] traduz isso com o conceito de Midiofagia, no qual se busca explicar a capacidade dos meios técnicos de comunicação em devorar os atributos divinos.

Neste estudo objetiva-se verificar em que medida práticas e rituais religiosos migram da presencialidade/corporeidade para a virtualidade, ou seja, como estão presentes na Cibercultura e a interação comunicacional fiel-sagrado, nos processos comunicativos da interação e a interatividade.

Primo[12] (2007) segue Thompson (1998) que demonstra na interação face a face os indivíduos relacionando-se na aproximação e no intercâmbio de formas simbólicas em um ambiente físico compartilhado. O desenvolvimento dos meios de comunicação, segundo ele, veio oferecer novas formas de ação e novos tipos de relacionamentos sociais. A interação passa a dissociar-se, então, do ambiente físico, estendendo-se no espaço e proporcionando uma ação à distância.

No âmbito da realidade virtual, Primo (2007, p. 34) segue Steur (1993) que define interatividade como a extensão em que os usuários podem participar na modificação da forma e do conteúdo do ambiente mediado em tempo real. Segundo ele, interatividade é uma variável direcionada pelo estímulo e determinada pela estrutura tecnológica do meio.

Os diversos aspectos importantes do conceito de interatividade podem ser reduzidos aos quatros padrões de comunicação propostos por Bordewijk e Kaam:

---

[11]MIKLOS, Jorge. **Ciber-religião***:* a construção de vínculos religiosos na cibercultura**.** São Paulo: Idéias e Letras, 2012. p. 17-21.

[12]PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007. P. 19.

> interatividade de transmissão – medida do potencial do meio em permitir que o "usuário" escolha que fluxo de informação em mão única quer receber (não existe a possibilidade de fazer solicitações);
> interatividade de consulta – medida do potencial do meio em permitir que o "usuário" solicite informações em um sistema de mão dupla com canal de retorno;
> interatividade de conservação – medida do potencial do mídia em permitir que o "usuário" produza e envie suas próprias informações em um sistema de duas mãos;
> interatividade de registro – uma medida do potencial do sistema em registrar informações do "usuário" produza e responder às necessidades e ações dele. (PRIMO, 2007, p. 37)

É importante ressaltar a diferenciação de primeira e segunda realidades, proposta por Ivan Bystrina[13] que se torna peça fundamental para o entendimento da pesquisa, quando o homem é objeto de cultivo do próprio homem e a segunda realidade passa a interferir na primeira.

> Este momento de voltar-se a si mesmo, apontando para a possibilidade do construir-se, do refazer-se, do melhorar-se ou piorar-se, de embelezar-se ou enfeitar-se, constitui a ponte para a superação das amarras da realidade fisíco-biológica, denominada de primeira realidade. (BAITELLO, 1999, p. 26)

> Desprender-se da primeira realidade, portanto, é algo que se dá como um desdobramento inevitável da própria realidade primeira. E a criação de uma segunda realidade acontece com modelos dados pela primeira. A segunda realidade, todavia não é algo do outro mundo, do além [...]Seu caráter signico, é 'construída de signos e realizada em textos', e uma vez que a segunda realidade possui um caráter sígnico, ela se ordena como linguagem e obedece a certos princípios e regras. (BYSTRINA apud BAITELLO, 1999, p. 28).

VI – Consumindo experiências mágico-religiosas no ciberespaço

A pesquisa tem como base a verificação das práticas e rituais religiosos no ciberespaço com o surgimento de uma nova realidade social, através da Cibercultura. Quais são essas práticas e como são consumidas?

[13]BAITELLO JÚNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios**: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.

Nosso estudo, nesta fase, já se inventariou, netnograficamente, no ciberespaço, sites, propostas, ferramentas e outros que podem ser considerados objetos de pesquisa. Selecionamos alguns para apresentar, informando que será no percurso netnográfico, que se verificará a possibilidade de categorizações por característica do serviço oferecido, assim como do consumo efetuado pelos interatores. Nessa esteira, considerar-se-á o polo da recepção e seus comentários acerca dos resultados buscados e se verificará, portanto, os sentidos produzidos, pretendidos pelas práticas efetivas, consumindo os produtos *online* ofertados.

1. Terço Online

Descrição do site: Há também o terço virtual. Muitos sites católicos na internet disponibilizam para os fiéis a possibilidade de orar o rosário olhando para a tela do computador.

Figura 1: Site Terço Online – ìnicio

Figura 2: Site Terço Online – Opções dos dias para rezar

Figura 3: Site Terço Online – rezando o terço

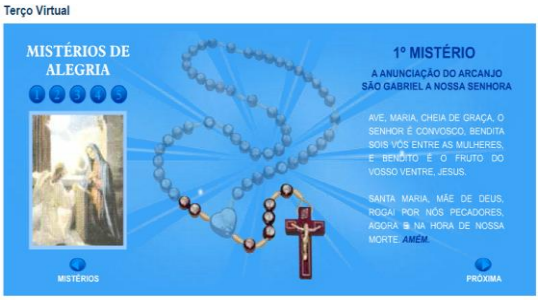


Figura 4: Site Terço Online – rezando o terço

2. Macumba *Online*

Descrição do site: Já pensou em fazer trabalho pra alguém? Tem preguiça de ir a um terreiro? Gosta de serviços ao estilo delivery, tudo feito de casa mesmo? Seja qual for o motivo, se você deseja fazer um trabalho para alguém, este é o local. Aqui você pode encomendar diversos trabalhos e despachos que acompanham a tecnologia. Faça sua macumba sem sair de casa, seja pra você mesmo ou para o seu vizinho, sua sogra, seu gato, seu professor, em busca de dinheiro, amarração, trazer a pessoa amada, tudo o que você conseguiria num terreiro, na tela do seu computador. O melhor de tudo: É GRÁTIS. Tenha comodidade: não faça o trabalho, deixe que o façam por você! Macumba Online, para facilitar a sua vida.

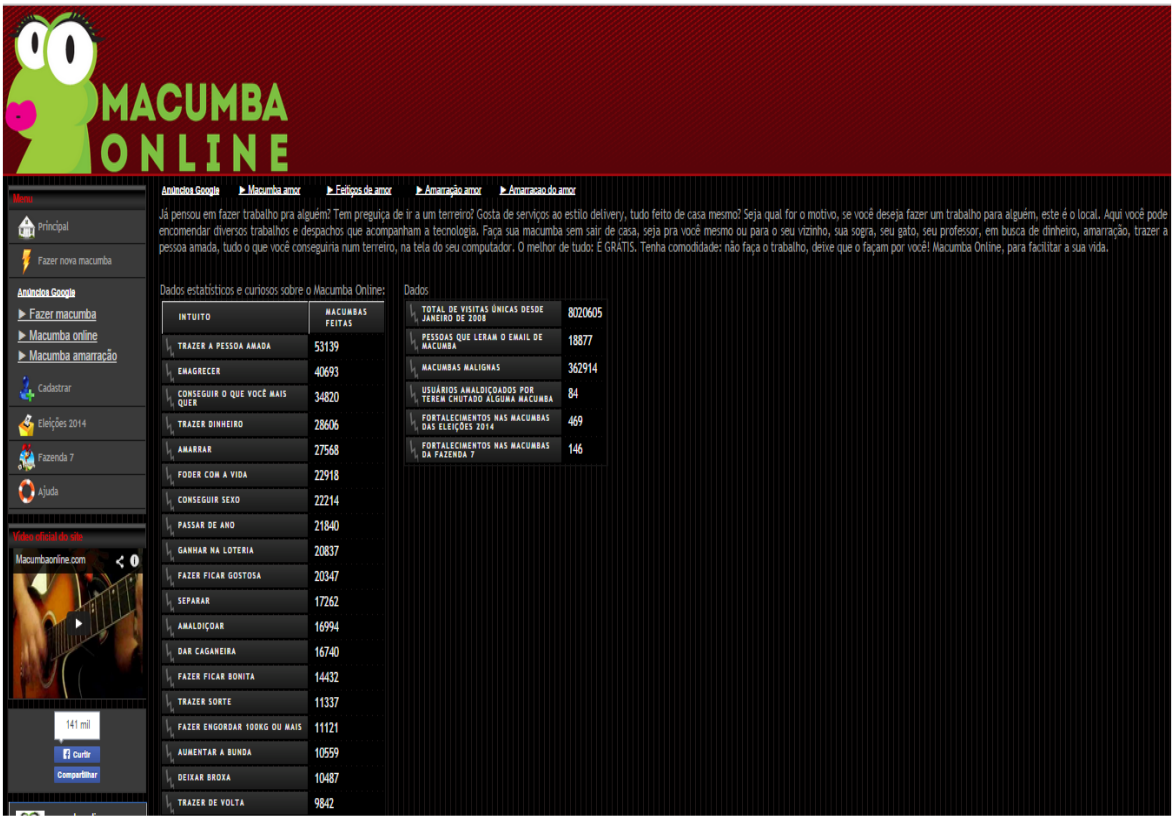


Figura 5: Site Macumba Online - Disponível em http://macumbaonline.com/Macumba/

3. Velório Virtual

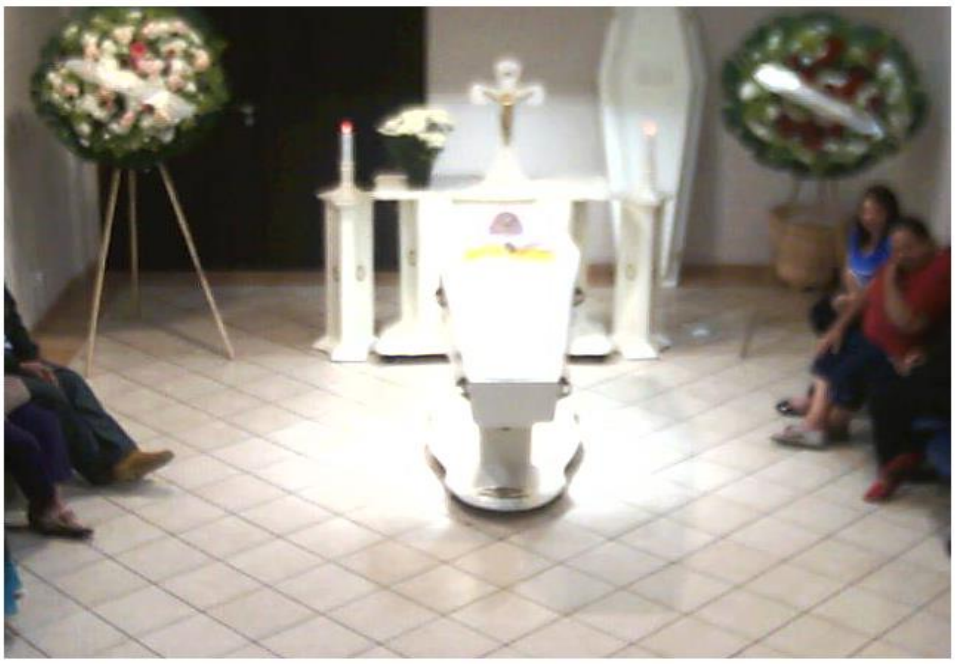
Descrição do site: O Velório Virtual é uma forma de diminuir a distancia de familiares e amigos que por algum motivo estão longe e não podem acompanhar o velório no local. Criado para atender aos que querem compartilhar com os presentes o momento de despedida de um ente querido, o serviço de Webcam oferecido pelo Grupo Vila desde 2001, é pioneiro no Brasil. A partir de uma solicitação da família, o serviço será disponibilizado e as imagens do velório passarão a ser transmitidas pelo nosso portal, por meio de uma câmera instalada no local, permitindo que o velório seja acompanhado à distância. Para dar mais segurança e comodidade ao cliente, o serviço tem acesso restrito, mediante senha, aos familiares e amigos autorizados.
Pode-se também enviar mensagens eletrônicas que serão entregues aos familiares presentes no velório. O Velório Virtual atualmente transmite imagens de velórios realizados na capela central do Centro de Velório São José, em Natal, na capela central da Funerária Morada da Paz, em João Pessoa, e na capela central do Cemitério Parque Morada da Paz em Recife. Disponível em **http://www.grupovila.com.br/cemiterios/moradadapaz/velorio-virtual/**

Figura 6: Página dos Óbitos do dia

Figura 7: Página do Morto para recados à família

Figura 8: Obituários com envio de flores

Figura 9: Floricultura online



Sala 4

Figura 10: Transmissão em tempo real do velório

4. Site Frei Galvão

Descrição do site: O site oferece além das informações sobre o religioso, também é possível aos fiéis um espaço de interatividades como: indique a um amigo, web cards, palavra de Jesus, galeria de fotos, pílula da fé, vela de Frei Galvão, rádio Web com músicas católicas, entre outras. A vela virtual de frei Galvão permite que após um breve cadastro, o usuário, acenda uma vela virtualmente e o site fornece ao usuário um número para que o fiel possa acompanhar a vela acesa. A vela permanece acesa por nove dias, depois ela se apaga. Disponível em **http://www.saofreigalvao.com/**

Figura 11: Home Page Site do Frei Galvão

Figura 12: Site do Frei Galvão – Velas Virtuais

Figura 13: Site do Frei Galvão – Velas Virtuais

Os usuários da internet veem também no ciberespaço, o espaço para suas práticas mágico-religiosas, considerando que na virtualidade podem ser produzidos os mesmos sentidos que na materialidade. É relevante mostrar como práticas mágico-religiosas migraram para o ciberespaço, sem perderem os sentidos, que, inicialmente, dependiam de materialidade para sua realização.

VII – Referêncial Bibliográfico

AMARAL, Adriana; FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulinas, 2011.

ARAÚJO, Yara R. G. **Telepresença:** interação e interfaces. São Paulo: EDUC, 2005.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios**: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.

BARBOSA, Lívia; CAMPBELL, Colin (org.). **Cultura, consumo e identidade**. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. 7º ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2008.

BRAGA, Adriana. **Técnica etnográfica aplicada à comunicação online**: uma discussão metodológica. Rio Grande do Sul: UNIrevista, Vol. 1, n° 3, Julho 2006.

FIGUEIREDO, Lucienne Zaramella. **A Construção de Sentidos de Blogs**. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2010.

ELIADE, Mircea. **Mito do eterno retorno**. Tradução de José A. Ceschin. 9ª ed. São Paulo: Mercuryo, 1992.

_____.**O sagrado e o profano**. Tradução: Rogério Fernandes. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KOMESU Fabiana. **Blogs e as práticas de escrita sobre si na internet**. In: MARCUSCHI, Luiz Antonio & XAVIER, Antonio Carlos (org). Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004, p.110-119.

LEMOS, André. **Cibercultura**: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LUNA, Sérgio Vasconcelos de. **Planejamento de pesquisa**: Uma introdução. São Paulo: EDUC, 2002.

MIKLOS, Jorge. **Ciber-religião**: a construção de vínculos religiosos na cibercultura. São Paulo: Idéias e Letras, 2012.

MONTARDO, Sandra Portella, PASSERINO, Liliana Maria. **Estudo dos blogs a partir da netnografia**: Possibilidades E Limitações. Rio Grande do Sul: CINTED. V. 4 Nº 2, Dezembro, 2006.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura e cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no Ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulos, 2004.

_____.**Pesquisa e Comunicação**. São Paulo: Hacker, 2001.

SANTOS, Francisco Coelho dos; CYPRIANO, Cristina Petersen. **A Internet e as novas dimensões do consumo.** In: VII Encontro Nacional de Estudos do Consumo, 2014, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: ENEC, 2014.

SBARDELOTTO, Moisés. **Deus digital, religiosidade on-line, fiel conectado**. In: SEGATA, Jean, MÁXIMO, Maria Elisa, BALDESSAR, Maria José (org.). Olhares sobre a cibercultura. 1. ed. Florianópolis : CCE/UFSC, 2012. P. 103-116.

Webgrafia

http://www.lagoinha.com/culto-ao-vivo/
http://www.ipcuiaba.org.br/novo/home
http://site.pibcuritiba.org.br/
http://www.ibcbarra.com.br/
http://macumbaonline.com/
http://www.grupovila.com.br/cemiterios/moradadapaz/velorio-virtual/
http://www.urbam.com.br/sitenovo/funeraria/velorio-virtual.aspx
http://www.velavirtual.com.br/asc/
http://www.saofreigalvao.com/
http://www.renasceremmaria.com/tercovirtual.htm
http://www.redevida.com.br/terco-online/