

Introdução à cultura digital

Rev. Dr. Misael Batista do Nascimento.¹

Também disse Deus: Façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança; tenha ele domínio sobre os peixes do mar, sobre as aves dos céus, sobre os animais domésticos, sobre toda a terra e sobre todos os répteis que rastejam pela terra (Gn 1.26).

Iniciamos nossa reflexão sobre *igreja real na cultura digital*.² Neste estudo eu destaco duas afirmações. Em seguida, baseado nelas, eu apresento uma definição de cultura digital. Daí, concluo com algumas aplicações.

Começemos com as afirmações:

- Quando mencionamos a cultura digital, nós apontamos para os mandatos de Deus na criação.
- Quando mencionamos a cultura digital, nós assinalamos necessidades e desejos muito antigos.

Vamos entender a primeira afirmação.

¹ Misael Batista do Nascimento é pastor da Igreja Presbiteriana de São José do Rio Preto (www.ipbriopreto.org.br). Membro do Conselho de Educação Cristã e Publicações (CECEP) da Igreja Presbiteriana do Brasil. Vice-presidente do Sínodo de Bauru. Secretário de Educação Cristã do Presbitério de São José do Rio Preto. Doutor em Ministério pelo Centro Presbiteriano de Pós-Graduação Andrew Jumper e Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Publica textos no blog *Somente Pela Graça*, em www.misaelbn.com.

² Nestes estudos, “real” quer dizer “tangível”; “coisa que existe de fato”; “material”; “que pode ser visto, tocado, experimentado”.

1.1. Quando mencionamos a cultura digital, nós apontamos para os mandatos de Deus na criação

No texto que lemos (Gn 1.26), Deus capacitou o homem para dominar sobre a criação. Teólogos reformacionais³ insistem que o mandato de domínio na criação pode ser designado de mandato cultural.

Deus capacitou o homem para criar cultura. Mesmo depois da queda, Deus concedeu ao homem um tipo de graça, chamada de graça comum, que lhe permitiu (ao homem), mesmo descrente, continuar desenvolvendo cultura. E o desenvolvimento de cultura implica desenvolvimento de tecnologia, como podemos conferir em Gênesis 4.17-22. Caim cumpre o mandato cultural ao estabelecer uma cidade, demonstrando capacidade de obtenção e gerência de recursos e planejamento, bem como desenvolvimento e uso de técnicas construtivas. Jabal cumpre o mandato cultural fabricando tendas e investindo em pecuária. Jubal faz o mesmo incrementando música e Tubalcaim, trabalhando com fundição e metalurgia.

A palavra “tecnologia” vem de *technē*, que significa “técnica” ou “arte”. Por isso, o produto desta técnica é chamado de artefato (uma flauta, um arado ou uma vasilha), e que o produz é denominado “artífice” ou “artesão”. Nesses termos, tecnologia é “tratado sobre uma arte”⁴ — a aptidão para produzir artefatos que “possuem uma dimensão social”,⁵ sem confundir com a arte como “manifestações da atividade humana diante das quais nosso sentimento é admirativo”.⁶ Por esta ótica, tanto um serrote, quanto um smartphone são tecnológicos enquanto produtos de técnica.

É nesse sentido que, quando mencionamos a cultura digital, nós apontamos para os mandatos de Deus na criação. Seja o que for que dissermos a partir de agora sobre a cultura digital, não podemos deixar de admitir que

³ A Teologia Reformacional é um desdobramento da Teologia Reformada, capitaneada por Abraham Kuyper, Herman Dooyeweerd e outros pensadores holandeses.

⁴ FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Tecnologia. In: *Novo Dicionário Eletrônico Aurélio*. Curitiba: Positivo Informática Ltda., 2009. CD-ROM.

⁵ VERKERK, Maarten Johannes; HOOGLAND, Jan; VAN DER STOEP, Jan; DE VRIES, Marc. J. *Filosofia da Tecnologia: Uma Introdução*. Viçosa: Ultimato, 2018, p. 35.

⁶ COLI, Jorge. *O Que é Arte*. São Paulo: Brasiliense, 2017. (Primeiros passos). Edição do Kindle, p. 40-41.

ela só existe porque Deus deu ao homem a capacidade de empreendê-la.

Isso nos conduz à segunda afirmação.

1.2. Quando mencionamos a cultura digital, nós assinalamos necessidades e desejos muito antigos

A cultura digital parece fazer sentido para o homem porque tem relação com necessidades e desejos primordiais. Primeiro, nós já vimos que Deus deu ao homem a capacidade de criar cultura e tecnologia. Isso equivale a dizer que Deus configurou o homem para querer empreender e realizar. Isso não tem a ver apenas com instinto de sobrevivência, como sugerem os teóricos darwinistas. Trata-se do código da criação. Deus programou isso no Homem 1.0 (antes da queda). E o código está presente, modificado, no Homem 1.1 (depois da queda).

Segundo, se antes da queda o homem dominava como vice-gerente do Criador, depois da queda, o homem domina usurpando a honra (o título e o *status*) do Criador. Ele, o próprio homem, deseja dominar. Decaído, o homem tentou erigir Babel (Gn 11.1-9). Se antes, o exercício do mandato do domínio era *sob* o Deus vivo que preenche todas as coisas, a queda confere ao homem um desejo de domínio que corresponde a *expansão do próprio homem para o alto e para os lados*. Se Babel corresponde à autorrealização do homem distante de Deus e associado por uma única linguagem, depois do juízo sobre Babel, o homem continua movido por um desejo pela *supressão das distâncias e limitações de linguagem* e por desenvolver *algo que preencha tudo — altura e largura — e abarque todas as coisas*.

Terceiro, se podemos falar da possibilidade de desenvolvimento econômico, dada ao homem antes da queda (pelo mandato cultural), depois da queda, o homem corre risco de considerar o dinheiro mais importante do que o próprio homem e mais importante do que Deus.

Quarto, antes da queda, o homem tinha acesso a conhecimento *suficiente* (Gn 2.16-17). Depois da queda, o homem deseja conhecimento *exaustivo* — o conhecimento sobre tudo.

Quinto, Deus Criador deu ao homem outro mandato, chamado mandato social, não apenas como incumbência, mas como dádiva de não viver

só (cf. Gn 2.18), ou seja, o mandato social se desdobra em desejo por se conectar e compartilhar, mas a queda afeta este desejo, abrindo espaço para conexões narcisistas e perversas. Mais do que isso, a queda transforma o desejo de conexão e compartilhamento em exposição comercial e pornográfica.

Sexto, Deus Criador nos convida a conhecê-lo e amá-lo, no mandato espiritual (Gn 1.26-28; 2.15-17). Nós precisamos de conexão com o Criador — com o ser transcendente Primeiro e Último, que é tanto nossa origem quanto nosso destino. É dele que vem nossa vida, nosso sustento, nosso descanso, nossa alegria e nossa segurança. Isso é revelado desde a primeira palavra criadora, até o plantio e provisões no Jardim (Gn 1.1—2.25). E é dele que provém nossa salvação; basta conferir Deus interagindo em amor e assegurando a redenção, logo depois da queda (Gn 3.1-24). O problema é que depois da queda queremos vida fora dele, sustento a despeito dele, descanso desligados dele, alegria sem ele, segurança e salvação providas e garantidas por nossa própria capacidade e força.

Eis, então, seis necessidades do homem:

1. Desejo de empreender e realizar.
2. Desejo de suprimir distância e limitações. E de criar algo por sua conta, que abarque todas as coisas.
3. Desejo de ter, adquirir, prosperar.
4. Desejo de conhecer exaustivamente.
5. Desejo de se conectar e compartilhar.
6. Desejo de transcender em termos de vida, sustento, descanso, alegria e segurança.

Seis tipos de desejos; número de homem.

Trocando em miúdos, quando mencionamos a cultura digital, nós não estamos falando de algo necessariamente novo. De fato, estamos assinalando necessidades e desejos muito antigos.

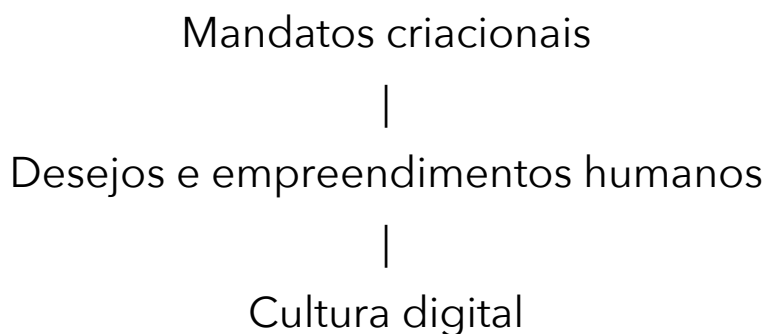


Figura 1: Dos mandatos criacionais à cultura digital.

Isso nos conduz ao conceito de cultura digital.

1.3. Conceito de cultura digital

A cultura digital resulta dos seis desejos mencionados acima. Nestes estudos, definimos cultura digital como a totalidade das interações e realizações humanas interconectadas e compartilhadas pelas tecnologias de rede.

Ela resulta do desejo humano de empreender e realizar. Ela oferece tecnologias e dispositivos que suprimem distância e limitações (e tem por objetivo abranger todas as coisas). Como culminação da civilização pós-industrial, ela impõe um modelo de sociedade de consumo. Ela propõe oferecer informação e conhecimento exaustivo sobre tudo. Ela não apenas permite, mas insiste na conexão e compartilhamento de tudo. Por fim, ela propõe transcendência — a participação em algo maior e mais poderoso do que nós, melhoria de vida, sustento, entretenimento e segurança.

Alguns olham para a cultura digital com *assombro*, listando suas características e potenciais preocupantes. Para estes, as novas tecnologias são más, até diabólicas e devem ser evitadas especialmente pelos cristãos. Outros acolhem a cultura digital com *entusiasmo*. Veem nela algo muito bom, que deve ser incitado e propagado.

E é claro, há aqueles que simplesmente fazem uso das novas tecnologias sem qualquer reflexão. Alguns acham que se trata apenas de um novo modo de fazer dinheiro. Outros imaginam que as novas tecnologias são meros recursos que, como ferramentas, podemos usar para o bem o para o mal, sem qualquer consequência adicional. Nesta categoria — dos que fazem uso das novas tecnologias sem reflexão crítica — estão incluídas a geração Z

(*centennials* ou geração i, chamados por Twenge de iGen), nascidos entre 2000-2009 e a geração Alfa, nascidos a partir de 2010.⁷

Resumindo, o que é cultura digital? Cultura digital é a totalidade das interações e realizações humanas interconectadas e compartilhadas pelas tecnologias de rede. A cultura digital promete seis coisas, ligadas a seis desejos muito antigos do homem.

Entendamos que tudo o que existe de bom e útil neste mundo provém de Deus na criação. Por causa da queda, o desfrute correto de tudo o que existe neste mundo exige que conheçamos e sirvamos a Cristo.

Será que a cultura digital cumpre o que promete? A cultura digital favorece ou dificulta o discipulado cristão? Os cristãos devem fugir da cultura digital ou funcionar dentro dela? E se a resposta à última pergunta for “sim”, como as verdades da Bíblia podem e devem ser apresentadas e distribuídas na cultura digital? Eu proponho respostas a estas questões nos próximos estudos.

Referências bibliográficas

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário eletrônico Aurélio**. Curitiba: Positivo Informática Ltda., 2009. CD-ROM.

VERKERK, Maarten Johannes; HOOGLAND, Jan; VAN DER STOEP, Jan; DE VRIES, Marc. J. **Filosofia da tecnologia: uma introdução**. Viçosa: Ultimato, 2018.

COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 2017. (Primeiros passos). Edição do Kindle.

TWENGE, Jean M. **iGen: porque as crianças superconectadas de hoje estão crescendo menos rebeldes, mais tolerantes, menos felizes e completamente despreparadas para a idade adulta**. São Paulo: nVersos, 2018.

⁷ TWENGE, Jean M. *iGen: Porque as Crianças Superconectadas de Hoje Estão Crescendo Menos Rebeldes, Mais Tolerantes, Menos Felizes e Completamente Despreparadas Para a Idade Adulta*. São Paulo: nVersos, 2018, p. 22. As críticas à cultura digital são ordinariamente elaboradas por autores pertencentes à geração baby boomer (nascidos entre 1945-1964), geração X (nascidos entre 1965-1984) e geração Y (millenials, nascidos entre 1985-1999).