

GRUPO D - Estratégias políticas, resistências e novas sociabilidades

MANIFESTAÇÃO DO SAGRADO EM MEIOS DIGITAIS

O caso Igreja de Deus no Roblox

MANIFESTATION OF THE SACRED IN DIGITAL MEDIA

The Igreja de Deus no Roblox case

Rafael Praia¹

Filipe Ferreira²

RESUMO

Da explosão gospel até a realidade do metaverso, os estudos de religião e do digital no Brasil revelaram uma série de transformações sociais e culturais em seus respectivos campos neste primeiro quarto do séc. XXI, como forte digitalização da sociedade, novas sociabilidades e formas de acessar e experimentar o sagrado. Este artigo, que se pretende um complemento aos estudos que tratam das fronteiras do religioso e do secular, configura os principais desdobramentos de uma pesquisa iniciada no primeiro semestre de 2025 onde observamos uma igreja pentecostal virtual cujo culto é realizado dentro da plataforma Roblox. Ao longo do artigo, apresentamos o objeto de estudo como produto do seu tempo, mas sobretudo, como novo modelo de produção simbólica e fonte reveladora das contradições e paradoxos que embaralham e turvam as fronteiras que delimitam as ideologias religiosas a partir da relação dos sujeitos com a nova gramática social e sensorial imposta pelo ambiente digital.

Palavras-chave: religião; digital; Roblox; sociabilidades; secular.

ABSTRACT

From the gospel explosion to the reality of the metaverse, studies of religion and the digital world in Brazil have revealed a series of social and cultural transformations in their respective fields in the first quarter of the 21st century, such as the strong digitalization of society, new forms of sociability, and ways of accessing and experiencing the sacred. This article, intended as a complement to studies dealing with the boundaries of the religious and the secular, presents the main developments of research initiated in the first half of 2025, where we observed a virtual Pentecostal church whose worship is conducted within the Roblox platform. Throughout the article, we present the object of study as a product of its time, but above all, as a new model of symbolic production and a revealing source of the contradictions and paradoxes that blur and obscure the boundaries that define religious

¹ Graduando do curso de Sociologia e Política da FESPSP. rafaelpraia80@gmail.com.

² Graduando do curso de Sociologia e Política da FESPSP. filipeferreira841@gmail.com.

ideologies based on the relationship of subjects with the new social and sensory grammar imposed by the digital environment.

Keywords: religião; digital; Roblox; sociabilidades; secular.

Data de envio do artigo:

05/12/2025

1 INTRODUÇÃO

Sem rejeitar completamente os diferentes tipos de mídia, os estudos de religião no Brasil da década de 1990 em diante (Magali CUNHA, 2007 e 2019; Ricardo MARIANO, 2014)³, apontam que até a segunda década do séc. XXI as igrejas evangélicas as adotaram principalmente com a finalidade de comunicar, convencer e captar fiéis, enquanto a interação e a comunhão permaneceram vinculadas ao cotidiano dos espaços sagrados no mundo físico. Após décadas de expansão da internet no país e eventos paradigmáticos como a pandemia do coronavírus que aceleraram a digitalização da sociedade, observamos em 2025 um cenário religioso marcado pela *hierofania*⁴ onde as novas sociabilidades e formas de acessar, viver e experimentar o sagrado (Aline Amaro da SILVA e Marcus Túlio Oliveira NETO, 2022) emergentes do contato com o digital, tornam a direcionar nossa atenção para as questões acerca do sagrado e profano e a religião em espaço público, questões essas que integram muitos dos estudos que se ocupam das fronteiras do religioso e do secular (Carly MACHADO e Raquel SANT'ANA, 2023; Carly MACHADO e Lorena MOCHEL, 2024).

Este artigo apresenta os principais dados e reflexões originados a partir de uma pesquisa ainda em curso iniciada em maio de 2025 e que compõem uma etnografia digital elaborada pelos autores e o trabalho de conclusão de curso (TCC) de Rafael Praia no mesmo ano. Durante o período citado, observou-se uma igreja de denominação pentecostal - Comunidade Gênesis Roblox (CGR) - que existe apenas virtualmente e realiza seus cultos em um espaço digital desenvolvido dentro da plataforma Roblox. Para o delineamento do nosso objeto e aprofundamento teórico, histórico e analítico, aplicou-se no período de maio à

³ As referências seguem o formato ABNT, no entanto, optou-se por trabalhar com o nome completo dos autores e autoras assim como as publicações que vem trazendo para o debate a justiça de gênero na academia.

⁴ Conceito retirado de Mircea Eliade (2018) para expressar a manifestação do sagrado em ambientes profanos.

novembro diferentes metodologias como técnicas de observação⁵ e análise do discurso⁶ que viabilizaram a compreensão de sua estrutura e como ela se relaciona com seus interagentes.

Os resultados alcançados até o momento revelam um objeto produto do seu tempo, mas sobretudo, a partir da migração das práticas religiosas para o meio digital, como novo modelo de produção simbólica e vetor de onde emergem contradições e paradoxos ideológicos. Não cabe a este artigo esgotar as possibilidades de investigação no campo em que ele se encontra, pelo contrário, muito do que se responde aqui geram novos questionamentos que configuram novas possibilidades de estudo para futuros pesquisadores da religião e do digital.

2 COMUNIDADE GÊNESIS ROBLOX (CGR)

Criada em 2023 e administrada por membros da Igreja de Deus no Brasil (IDB) de Araguari/MG, uma igreja de denominação pentecostal, a CGR iniciou suas atividades sob o nome de Igreja de Deus no Brasil no Roblox (IDBR), nome adaptado da instituição de seus administradores, passando, em pouco tempo, a se chamar apenas Igreja de Deus no Roblox (IDR). Sua identidade doutrinária é pautada nas raízes históricas da IDB que remontam, como aponta Renato Martins (2016), ao final do séc XIX nos EUA onde se originou a Church of God (CG) e ao movimento evangélico de missão que trouxe a Igreja do Calvário Pentecostal (ICP) para atuar no Brasil na primeira metade do séc. XX onde, esta última, após alguns anos de atuação no país, fundiu-se com a CG para formar a Igreja de Deus no Brasil (IDB). A adoção do nome CGR ocorre no segundo semestre de 2025 e é acompanhada por uma profunda mudança estética em suas redes digitais e ambiente onde se celebram os cultos, assim como o abandono do logotipo da IDB, símbolo comumente utilizado pelos filiados à denominação, revelando-se assim, um objeto em transformação, algo que será abordado adiante.

A principal proposta da igreja é a evangelização mediada pela internet e, para isso, aproveita-se de plataformas pré-existentes e bem estabelecidas no meio digital para compor sua estrutura e capilarizar sua doutrina. O edifício virtual da CGR conta com departamentos que se encerram dentro do ambiente digital, configurando um *hub* onde se encontram seus

⁵ Técnicas de observação em consonância com a prática da etnografia digital, levando em conta o próprio contexto digital e sua multimodalidade, mas também o universo dos sentidos do pesquisador (Sarah PINK *et al*, 2016)

⁶ Para mais informações sobre teoria do discurso e metodologia de análise (Dominique MAINGUENEAU, 2015).

serviços digitais (Imagem 1): redes sociais, canais de comunicação, serviços de compartilhamento de mídia e um ambiente virtual para a realização dos cultos - o Roblox.

Imagem 1: O edifício digital da CGR.



Fonte: Dados coletados da CGR instância na rede de compartilhamento de link Linktree em outubro de 2025.

O Roblox, onde se realizam os cultos, é uma plataforma onde se pode criar espaços virtuais, compartilhar e interagir com experiências - atividades lúdicas, jogos, experiências de programação e inteligência artificial para diversas finalidades como entretenimento, aprendizado e socialização (Andrieli Dal PIZZOL *et al*, 2022; ROBLOX, 2025). Pizzol *et al* complementam que grande parte dos usuários ativos na plataforma - cerca de 151 milhões segundo a empresa (ROBLOX, 2025) - são jovens considerados *nativos digitais*, uma geração de sujeitos hiperconectados que chegaram a adolescência imersos na cultura da internet e que interagem com múltiplos dispositivos e plataformas digitais para fins diversos. O Roblox se destaca principalmente por caracterizar-se como um ambiente de desenvolvimento que confere certa liberdade a sujeitos e empresas para criarem espaços virtuais com mecânicas próprias tornando possível a migração de práticas do mundo físico para esses novos espaços que são recodificadas e acessadas por uma nova gramática sensorial adaptada a esse ambiente digital.

A CGR integra um fenômeno mais abrangente decorrente do período pós pandemia do coronavírus onde, as sociabilidades religiosas mediadas pela internet que já ocorriam desde a década de 1990 (Airton Luiz JUNGBLUT, 2000; Magali CUNHA, 2007 e 2019; Ricardo MARIANO, 2014) entraram no fluxo da digitalização da sociedade imposta pela dinâmica do isolamento social. O primeiro caso de uma igreja a construir um templo virtual no cenário brasileiro é o da *Lagoverso*, ambiente baseado em tecnologias de realidade virtual desenvolvido pela LagoPlay⁷ em parceria com Lagoinha Orlando Church (LOC)⁸ (Aline Amaro da SILVA & Marcus Túlio Oliveira NETO, 2022), entretanto, com diferenças em relação ao nosso objeto, pois o ambiente criado pela LOC funciona apenas como interface para assistir os cultos que são realizados em um ambiente físico, filmado e projetado em um telão dentro do templo virtual para os sujeitos avatarizados assistirem. O caso é relevante pois apresenta um novo tipo de corporeidade - a corporeidade avatar - controlada por dispositivos apropriados que, no contexto da *Lagoverso*, a nova gramática sensorial é restrita ao uso de óculos de realidade virtual e controles acoplados às mãos.

Nosso objeto, no entanto, revela-se uma atualização do conjunto de transformações inauguradas no campo neopentecostal brasileiro (LOC), destacando-se pela migração total das práticas religiosas para o ambiente digital. Na CGR os fiéis não são meros espectadores e performam juntos à liderança religiosa também virtualizada e presente no templo criado no Roblox, o *habitus*⁹ característico do *pentecostalismo deusiano*¹⁰ como o levantar da bíblia, a imposição de mãos, ajoelhar-se e as diferentes expressões corporais que surgem durante um louvor tornam-se comandos de tecla, cliques no mouse e *emojis* (Imagem 2).

⁷ Publisher de jogos com foco em entretenimento e ensino religioso.

⁸ Igreja brasileira de denominação neopentecostal situada na Flórida/EUA e filiada à Igreja Batista da Lagoinha. disponível em: <https://www.lagoinhaorlandochurch.com/>

⁹ Tal como trabalhado por Marcel Mauss em “As técnicas do corpo” (2017)

¹⁰ O termo é trabalhado por Renato Martins (2016) em sua tese referindo-se a um tipo de religiosidade com características específicas atribuídas à Igreja de Deus e explorado no capítulo 4.

Imagem 2: *Habitus deusiano* e a nova gramática sensorial.

Fonte: Dados coletados em publicações no Instagram da CGR em outubro de 2025.

Visualmente, o templo virtual da CGR é uma construção sem entornos, não houve intenção dos desenvolvedores expandirem o universo dessa experiência, concentrando-se no objetivo primeiro de possuir um espaço para a realização dos cultos. O ambiente possui regras e dinâmicas próprias, e assim como alguns templos evangélicos no mundo físico, possui espaço interno amplo, muitos assentos, palco, telões, entre outros elementos representativos do universo pentecostal (Imagem 3). Aos que se filiam à igreja e frequentam os cultos virtuais, cabe a construção do seu duplo digital, um avatar construído livremente onde o limite é a imaginação e o grau de investimento em moeda da plataforma (Imagem 2).

Imagem 3: Templo virtual da CGR, parte externa e interna.



Fonte: Dados coletados em publicações no Instagram da CGR em outubro de 2025.

3 ANÁLISE, PROPOSIÇÕES E POSSIBILIDADES

Como o próprio título desta seção sugere, trata-se aqui de expor proposições e possibilidades a partir da análise dos dados coletados em pesquisa. Não é o objetivo aqui alcançar a totalidade do cenário religioso evangélico interseccionado com o digital, mas oferecemos um panorama com base em estudos que ajudam a ambientar o desenvolvimento deste capítulo.

Como apontado por Magali Cunha (2007/2019), a ocupação da internet pela comunidade evangélica se dá e escala desde o final dos anos 1990 seguindo o fluxo da adoção e ocupação das mídias tradicionais (rádio e tv) por esse setor religioso, motivada em parte pela ideia de ocupação dos espaços públicos como forma de combater uma retomada da hegemonia católica e uma possível perda de liberdade religiosa, mas também seguindo as tendências trazidas com a globalização onde a emergência da *cultura gospel* e das redes sociais na primeira década do séc. XXI contribuíram fortemente para esse fenômeno. De acordo com a autora, até a década de 2010, as igrejas adotaram as mídias principalmente com a finalidade de comunicar, convencer e captar fiéis, enquanto a interação e a comunhão permaneceram vinculadas ao cotidiano dos espaços sagrados no meio físico. Karina Bellotti (2013) reforça o argumento de Magali apontando que o tradicional uso das redes sociais serviram às instituições religiosas como meio para a atração de jovens para as congregações e sua evangelização.

O campo digital pós pandemia do coronavírus transita de um ambiente onde se concentravam serviços religiosos baseados em compartilhamento e promoção de experiências como forma de atrair seu público para a comunhão física (Airton Luiz JUNGBLUT, 2000/2010) para o próprio meio de existência e vivência da experiência sagrada com a adoção de práticas e tecnologias que transcendem as barreiras impostas pela geografia e biologia (Moisés SBARDELOTTO, 2021), como as experiências baseadas no uso de realidade virtual (LagoVerso) e a própria CGR por meio da plataforma Roblox. Entre os dois exemplos, seguimos com nosso objeto, este se destaca por seu alcance já que opera em multiplataforma, sendo possível acessá-lo, no contexto do nosso objeto, por sujeitos pertencentes a uma realidade social que lhes fornece os meios necessários para o acesso a cultura material que garante a existência do ambiente digital (smartphones, tablets, computadores, videogames, internet), mas também dotados de uma gramática sensorial adaptada a esse meio.

Entre esses sujeitos, destacam-se os jovens considerados *nativos digitais*, uma geração de sujeitos hiperconectados que chegaram a adolescência imersos na cultura da internet e que interagem com múltiplos dispositivos e plataformas digitais para fins diversos. Renato Martins (2016) em seu trabalho sobre a IDB, adiciona uma nova camada a compreensão destes sujeitos: “o pentecostalismo deusiano não se caracteriza mais apenas como uma religiosidade de pobres e pessoas pouco escolarizadas” (2016, p. 15), em outras palavras, os sujeitos os quais abordamos de forma generalizada aqui, além de jovens, sugerem a presença da classe média nesse cenário. Soma-se a essa última proposição, por sua vez, o fato de que os ambientes digitais não representam um recurso acessível ao público geral e, à medida que aumenta sua complexidade, exigindo assim, maior poder computacional das tecnologias que o mediam, bem como infraestruturas de rede cada vez mais robustas, elevam-se os custos para acessá-lo. Um aprofundamento na questão dos sujeitos supracitados se abre como possibilidade para futuros estudos, já que aqui apenas arranhamos sua superfície com dados localizados em estudos cujo foco é outro mas, se tomados como ponto de partida por futuros pesquisadores, possibilitará o alcance da dimensão que compreende as questões de classe, gênero, interseccionalidades e grupos etários.

Para além do olhar sobre o cenário e seus atores, parte da análise a qual servimos aqui, deu-se a partir dos dados coletados durante observação de cultos gravados e disponíveis na plataforma de compartilhamento Youtube da nossa igreja virtual, mas também nos chats das publicações do seu perfil no Instagram, onde constatou-se embates acerca da validade da experiência religiosa no ambiente digital. Faz-se necessário dizer que *igreja* se apresenta como categoria nativa já que declarada pelos fundadores da CGR, e *virtual* é tomado a partir da apreensão dos pesquisadores sobre o meio onde o objeto encontra sua materialidade, entretanto, o que se apresenta a nós a partir dos sujeitos em seu relacionamento com a igreja no Roblox, seja nos cultos ou em suas redes, revela dissenso no que compete ao significado que o objeto recebe de seus interagentes, revelando um cenário conflituoso onde operam a ortodoxia e o pensamento secular.

Os embates se dão em torno do *ato de congregar*, ato que configura prática comum no universo evangélico caracterizando-se pela reunião física e regular entre cristãos que carregam a mesma fé e em busca de “encorajamento, consolo e crescimento espiritual” como parte da comunhão espiritual “vívda e experimentada na vida cotidiana” (PALAVRA DA GRAÇA, 2025) mas, como prática migrada para o ambiente virtual no contexto da CGR, sua desterritorialização compõe a base dos discursos que ora validam a experiência no digital, ora

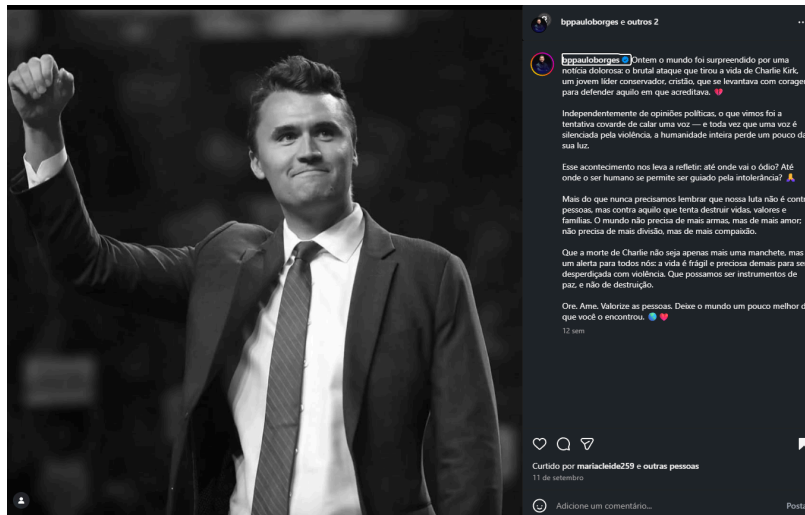
a condenam, colocando em evidência um jogo de percepções e significações sobre nosso objeto de acordo com a posição dos sujeitos em sua relação com a igreja. No discurso secular, a CGR aparece ora como igreja, ora como projeto, mas ainda sim, dentro de uma retórica que se afasta progressivamente da rigidez imposta pela tradição evangélica acerca da comunhão física. Na ponta oposta da linha secular, os conservadores afirmam que a proposta de comunhão digital é uma ofensa às escrituras sagradas.

Em relação aos atores nesses embates evidencia-se algo em comum entre eles, são todos sujeitos cujo corpo se estende ao digital, o que varia é sua percepção acerca desse meio. Os conservadores defendem o confinamento da fé ao corpo físico, enquanto os liberais apostam no avatar como extensão legítima do seu ser religioso. A questão avatar dialoga diretamente com o pensamento de Donna Haraway (2019) sobre a figura do ciborgue, figura híbrida tanto animal quanto máquina que, em nosso cotidiano, se traduz na figura do sujeito dependente e moldado pelas tecnologias que estendem seu corpo. Nesse sentido, a ideia de avatar se traduz como a extensão do corpo físico no meio digital que é mediado por tecnologias materiais, mas também, seu caráter personalizável como uma alternativa às tradicionais concepções de corpos. Constata-se nesses discursos, portanto, uma aparente ruptura com paradigmas evangélicos onde, a experiência no digital parece ter alcançado a ressignificação do sistema de signos da realidade, mas também, revela um campo religioso abalado por essa ruptura que se traduz em perda do controle dos discursos e dos símbolos religiosos por parte das autoridades eclesiais que tentam em vão frear o avanço das transformações impostas pelas novas gramáticas sociais e sensoriais.

Por fim, é preciso lembrar o que Magali Cunha (2019) nos trás em relação a tríade evangélicos-mídia-política no início deste capítulo, estes se encontram imbricados em um projeto de ocupação dos espaços públicos desde os anos 1980 e, as mídias, antes encaradas apenas como meio de atração e divulgação, já no final da década de 2010 é possível observar esses meios transformarem-se em espaço de ativismo religioso, mas sobretudo, político-religioso. Ao observarmos as publicações da CGR no Instagram, é possível notar um forte ativismo religioso compatível com a proposta primeira de evangelização pela internet, são imagens que evocam a simbologia evangélica nas expressões dos avatares, são palavras de conforto, mas também de atração para a comunhão, no entanto, também observa-se um ambiente com amplo potencial para um ativismo político compatível com a ideologia daqueles que se apresentam como lideranças dentro destes meios, em outras palavras, um

ambiente propício para a retomada do controle dos discursos e dos símbolos religiosos por parte das autoridades eclesiásticas.

Imagem 4: Imagem e discurso - o líder e sua opinião.



Fonte: Publicações no Instagram da CGR Filial 1 em outubro de 2025.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tratamos ao longo deste artigo de questões atuais que perpassam as fronteiras do religioso e do secular no contexto da digitalização da sociedade brasileira. Os resultados alcançados em pesquisa sobre a Igreja no Roblox, demonstraram como a migração das práticas religiosas para o metaverso implica em uma gramática sensorial e social capaz de sustentar tais experiências, mas também a existência de um tipo específico de religioso adaptado a essa nova forma de viver e experimentar o sagrado. A análise da igreja, desde sua estrutura e genealogia até a percepção dos interagentes, expôs um objeto produto de seu tempo e fonte reveladora de novas dinâmicas simbólicas que colocam as fronteiras entre o religioso e o secular em constante negociação no contexto digital.

Para além do universo religioso no digital aqui apresentado, este estudo se abre para novas possibilidades fora deste ambiente, as diversas questões abordadas ao longo do artigo indicam que as transformações culturais e sociais ocorrem simultaneamente no mundo físico onde os velhos paradigmas são rompidos e novas trajetórias são colocadas em curso.

REFERÊNCIAS

BELLOTTI, K. "Ser cristão é muito louco": os usos da mídia para e pela juventude evangélica no Brasil (anos 2000-2010). Revista Brasileira de História das Religiões. Edição especial, jan/2013. Disponível em: <http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/html>

CUNHA, M. A explosão gospel: Um olhar das ciências humanas sobre o cenário evangélico no Brasil. Rio de Janeiro : Editora MAUAD Ltda, 2007.

CUNHA, M. Do púlpito às mídias sociais: Evangélicos na política e ativismo digital. Curitiba : Editora Appris, 2019.

HARAWAY, D. Manifesto Ciborgue In Hollanda, Heloisa. (Org.) Pensamento feminista: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019.

JUNGBLUT, A. Nos Chats do Senhor: um estudo antropológico sobre a presença evangélica no ciberespaço brasileiro. Rio Grande do Sul : Tese de Doutorado, UFRGS, 2000.

JUNGBLUT, Airton. O uso religioso da Internet no Brasil. Revista de Estudos de Religião, vol.1, nº1, p.202-212, 2010. Disponível em: <https://revistaplura.emnuvens.com.br/plura/article/view/15>

MACHADO, C; Mochel, L. Mídias digitais e as fronteiras do religioso. Editorial, Relig. soc. 44 (3), 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1984-04382024e4403EdPT>

MACHADO, Carly; Sant'Ana, Raquel. Religião e mídia - Breves notas a partir do Brasil. In: Antropologia da Religião : autores e temas. Petrópolis, RJ : Vozes, 2023.

MAINGUENEAU, Dominique. Discurso e Análise do Discurso. São Paulo : Parábola Editorial, 2015.

MARIANO, R. Neopentecostais: sociologia do novo pentecostalismo no Brasil. São Paulo : Edições Loyola, 2014.

MARTINS, R. S. Igreja de Deus no Brasil: sua presença em Goiás (1886 - 2000). 2016. 104f. Dissertação (programa de Pós-Graduação STRICTO SENSU em História) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia - GO.

MAUSS, M. Técnicas do corpo. *in*: Sociologia e Antropologia. São Paulo : Ubu Editora, 2017.

PINK, S; *et al*. Digital Ethnography: Principles and Practice. London : Sage, 2016.

PIZZOL, A; *et al*. O processo educativo para além do jogo: Roblox e a revolução na experiência virtual dos nativos digitais. Revista Aproximação, vol. 04, n. 09, jul-dez/2022. Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/7377/5308>

14º

SEMINÁRIO DE PESQUISA

FESPSP

Pensar o Brasil diante
dos desafios globais

05-07 de NOVEMBRO

SBARDELOTTO, M. Metaverso. Novas possibilidades e desafios para a Igreja. Revista IHU Online. São Leopoldo, n. 550, p. 43-59, nov. 2021. Disponível em: <https://www.ihuonline.unisinos.br/edicao/550>

SILVA, A; Neto, M. Caminhar juntos no metaverso: um desafio pastoral. Annales FAJE, Belo Horizonte-MG, v. 7, n. 2, 2022. Disponível em: <https://www.faje.edu.br/periodicos/index.php/annales/article/view/5193>

Sites

PALAVRA da Graça. Congregar – O que é? É importante?. 2025. Disponível em: <https://palavradagraca.com.br/congregar-o-que-e-e-importante/>

ROBLOX. Sobre. 2025. Disponível em: <https://corp.roblox.com/pt-br>