

Comunicação e Cibercultura: Ações mágicas

Communication and Cyberculture: Magical actions

Lúcia Helena Ventrúsculo Possari

Thiago Kchimmel de Moura

Resumo

É historicamente comprovada a necessidade que o ser humano tem de solicitar a intervenção do sagrado para resolver problemas. Para isto inúmeras práticas são realizadas presencialmente, com objetos, que são signos de oferta em troca da graça/pedido a ser alcançada. Nesse contexto de cibercultura as mídias digitais online, os meios de comunicação eletrônica interativa oferecem essa possibilidade no virtual e se alimentam de atributos divinos como a onipotência, a onisciência e a onipresença, dando novos contornos a eles. O objetivo deste estudo é de verificar em que medida práticas e rituais religiosos migram da presencialidade/corporeidade para a virtualidade, ou seja, como se dá na Cibercultura, a interação comunicacional fiel-sagrado. Velórios, macumba online e prática de acender velas são alguns exemplos dessa migração. Desses processos comunicativos interessa saber como se dá a interação e a interatividade. A metodologia é de abordagem qualitativa, utilizando-se a netnografia.

Palavras-chave

Comunicação; cibercultura; ações mágicas.

Abstract

It is historically proven the need that man has to seek the intervention of the sacred to solve problems. For this many practices are conducted face with objects, to be offered in exchange signs of grace / application to be achieved. In this context of cyberculture online digital media, the interactive electronic media offer this possibility in the virtual and feed on divine attributes like omnipotence, omniscience and omnipresence, giving new dimensions to them. The objective of this study is to verify to what extent practices and religious rituals migrate from presentiality / corporeality to virtuality, that is, how is the Cibercultura, the faithful-sacred communication interaction. Funerals, online and voodoo practice of lighting candles are some examples of this migration. These communicative processes is important to know how is the interaction and interactivity. The methodology is a qualitative approach, using netnography.

Keywords

Communication; cyberculture; Magical actions.

**Lúcia Helena
Ventrúsculo Possari**

**Universidade Federal de
Mato Grosso**

Doutora em Comunicação e
Semiótica pela Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo.
Professora Titular da Universidade
Federal de Mato Grosso. Professora e
orientadora do Programa de
Mestrado Estudos de Cultura
Contemporânea - ECCO-UFMT.
Coordenadora da Editora da UFMT-
EdUFMT

luciahvp@hotmail.com

**Thiago Kchimmel de
Moura**

**Universidade Federal de
Mato Grosso**

Mestrando no Programa de Pós-
Graduação Estudos de Cultura
Contemporânea – ECCO-UFMT,
Graduado em Comunicação Social,
habilitação em radicalismo, pela
Universidade Federal de Mato
Grosso e Direito pela Universidade
de Cuiabá.

tkmoura@hotmail.com

Introdução

Vivendo na Cibercultura, as relações e vínculos mediados e impulsionados pelas tecnologias comunicacionais instituem um novo tipo de interação comunicacional fiel-sagrado, que permite que práticas mágicas como: acender vela, fazer macumba, participar de velório online, migrem para o ambiente virtual do ciberespaço, onde essas experiências implicam alteração dos aspectos tradicionais desses ritos, trazendo novos significados de algumas práticas e rituais religiosos.

Torna-se possível ao interessado nessas práticas produzir sentidos também por meio de processualidades midiáticas, reconstruindo e ressignificando práticas e ritos religiosos tradicionais. Esse processo é ilustrado, na prática, pela existência de inúmeros sites, que oferecem possibilidades para novas práticas religiosas e para manifestações de novas modalidades de discurso religioso, fora do âmbito tradicional.

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.

Religião em poucas palavras

A fim de atribuir sentidos ao mundo que o cerca e o medo do desconhecido, fez com que o homem pensasse em diversos sistemas de crenças, em sua maioria centrada na figura de um ente supremo e divino, representado por mitos, superstições ou ritos mágicos que as sociedades primitivas teceram em torno de uma existência sobrenatural.

Nesse contexto, tem-se uma tentativa de compreender a religião como um fator social, exterior ao indivíduo, universal e coercitivo, apontando para a função substancial da religião que é a criação, o reforço e manutenção da solidariedade 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, p. 37).

O fenômeno religioso constitui uma visão dualista, dividindo-se em sagrado e profano. Segundo essa linha de pensamento, Émile Durkheim (1989, p. 150) em seus estudos sobre a religião observa que “o sagrado e o profano foram pensados pelo espírito humano como gêneros distintos, como dois mundos que não têm nada em comum” e “existe religião tão logo o sagrado se distingue do profano”.

Seguindo essa linha de pensamento sobre o sagrado e o profano, Mircea Eliade (1992) nos mostra que a experiência religiosa pressupõe uma vivência no tempo e no espaço. Sendo o espaço sagrado forte e significativo e existindo outros espaços não sagrados, sem estrutura nem consistência.

O homem toma conhecimento do sagrado porque este se manifesta, se mostra como algo absolutamente diferente do profano. A fim de indicarmos o ato da manifestação do sagrado, propusemos o termo hierofania. Este termo é cômodo, pois não implica nenhuma precisão suplementar: exprime apenas o que está implicado no seu conteúdo etimológico, a saber, que algo de sagrado se nos revela (ELIADE, 1992, p. 13).

As sociedades arcaicas tinham a tendência de viver o mais possível o sagrado ou muito perto dos objetos consagrados, com isso, o mundo, de certa forma, se impregnava de valores religiosos. A evolução histórica das religiões é constituída por um número considerável de hierofanias (manifestações das realidades sagradas).

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, 1992, p. 25).

O sagrado está ligado aos referências de religião, magia, mitos e crenças. Tendo a concepção do sagrado que se manifesta sempre como uma realidade diferente das naturais, remetendo ao extraordinário. Já no campo do profano, tudo aquilo que não é sagrado, é tratado como um fator natural, biológico e normal.

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 contra dispositivo que restitui ao uso comum àquilo que o sacrifício tinha separado e dividido (AGAMBEN, 2009, p. 45).

Para o pensador francês René Girard (1998), o sagrado tradicional é sacrificial, pois é a morte real ou simbólica que sacraliza o bode expiatório, distanciando-o em relação ao mundo cotidiano. O sagrado é a ferramenta reguladora da qual as sociedades lançam mão diante da ameaça de violência generalizada.

Segundo a teoria girardiana da religião, a partir do mecanismo vitimário, se inaugura uma nova mimesis, onde mito, rito e interdito são os alicerces da cultura e da ordem social, o que podemos chamar de centro organizador da vida social. A vítima, quando assume a função que lhe atribuiu a comunidade para ser o bode expiatório, torna-se maldita, mas imediatamente após ser sacrificada, após passar pelo rito, é reabilitada, pois salvou a comunida-

de e semidivinizada, transformou-se num mito do qual todos celebram a memória. O rito e o mito, parte do sistema sacrificial, por sua vez geram o interdito que é o tabu, ou seja: aquilo que a comunidade proíbe para evitar novas crises (PATIAS, 2007, p. 03).

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 algumas análises filosóficas, que tentam explicar o que somos de onde viemos e para onde vamos, outras se sobressaem pela fé ou em ensinamentos éticos. Porém, religião é fé, crer, acreditar, uma devoção a tudo que é considerado sagrado.

Ciberespaço: novas formas de experiências religiosas

Com a migração das práticas mágicas para o ciberespaço, este proveu-se de poderes divinos, como a onipresença (está em todos os lugares), onisciência (tudo sabe) e a onipotência (tudo pode).

Os atributos divinos incomunicáveis mais conhecidos e identificados aos formatos comunicacionais em rede são: a) a *onipotência*: designa a propriedade de um ser capaz de *fazer tudo*. É comum a utilização deste termo para designar o poder de Deus, nas religiões judaica, cristã e muçulmana; b) a *onipresença*: compreende a capacidade de estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Em teologia, a onipresença é um atributo divino segundo o qual Deus está presente em todos os pontos da criação. Somando-a a simplicidade divina, pode-se dizer que Deus está totalmente presente em cada ponto do universo; c) a *onisciência* é a designação de uma capacidade de *poder saber tudo*, em todos os lugares, ao mesmo tempo, e infinitamente. Na maioria das religiões monoteístas esta habilidade extraordinária é tipicamente atribuída a um único Deus supremo, como se mantém tradicionalmente no sistema religioso judaico, cristão e islâmico (MIKLOS, 2012, p. 58).

Esse aspecto é evidente quando se trata da migração pela busca de experiências religiosas para os meios de comunicação eletrônicos interativos (sendo eles os computadores e outras tecnologias capazes de rede), oportunizada pela cibercultura, onde essas tecnologias comunicacionais devoram e são devoradas por atributos divinos. Acontecendo a apropriação do sagrado pela mídia e a apropriação da mídia pelo sagrado.

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

Cultos, velórios e macumba online além de prática de acender velas e peregrinações virtuais são alguns exemplos da migração da experiência mágico-religiosa, onde o inter-ator do ciberespaço tem um universo de possibilidades que permite percorrer um caminho, sem precisar sair dos limites do seu espaço físico, ocorrendo à extinção do corpo físico e a eliminação do espaço material, dois fatores tradicionais tanto para a experiência religiosa como para os eventos comunicacionais.

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

Lévy (1999) conceitua o ciberespaço como ‘espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores’, e Lemos (2002) 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, p. 87) também afirma que “a Internet é um meio extremamente eficiente para acessar e organizar informação, bem como, para a comunicação”. Norteados três princípios básicos para o crescimento do ciberespaço: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva.

A interconexão aponta para uma cultura de telepresença generalizada e a criação das comunidades virtuais se apoia nisso, já a inteligência coletiva é o ideal que move essas comunidades, sendo esta inteligência a finalidade última da cibercultura. Através do computador, é possível acessar a 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.

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. [...] 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, 2009, p. 30).

Torna-se, assim, imperioso, 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 fiesagrada, nos processos comunicativos da interação e a interatividade.

Primo (2007) acompanha Thompson (1998) no que diz respeito a interação face a face entre os indivíduos, na aproximação e no intercâmbio de formas simbólicas em um ambiente físico compartilhado. A interação passa a dissociar-se, então, do ambiente físico, estendendo-se no espaço e proporcionando interação e interatividade virtual ou telepresente.

No âmbito da realidade virtual, Primo (2007) 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.

Seleção de alguns objetos de Pesquisa

Para o estudo das práticas e rituais religiosos dessa nova ação social, na Cibercultura, onde o processo comunicativo-interacional propicia aos fiéis rituais e práticas religiosas na virtualidade e não na presencialidade, optamos pelo estudo netnográfico.

A netnografia¹ 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 arma-

1

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 aos estudos de comunicação, com abordagens referentes ao consumo, marketing e aos estudos da comunidade de fãs. (FRAGOSO, et al. P.198)

zenamento (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 teóricas que permite ao pesquisador explorar o fenômeno como um todo (MONTARDO; PASSERINO, 2006, p. 05-06).

O deslocamento dos rituais religiosos para o âmbito do ciberespaço implica uma alteração dos aspectos tradicionais desses ritos, por isso é importante ressaltar a diferenciação de primeira e segunda realidade, proposta por Ivan Bystrina (1989) e ressaltado por Baitello (1999, p. 25) “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 físico-biológica, denominada de primeira realidade [...] 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 signico, ela se ordena como linguagem e obedece a certos princípios e regras (BYSTRINA apud BAITELLO, 1999, p. 26-28).

Nesta fase do estudo, netnograficamente, já se inventariaram 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, considerando o polo da recepção e seus comentários acerca dos resultados buscados e se verificará, portanto, os sentidos produzidos e pretendidos pelas práticas efetivas, os produtos online ofertados e a interação e interatividade.

MACUMBA ONLINE (www.macumbaonline.com)

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.

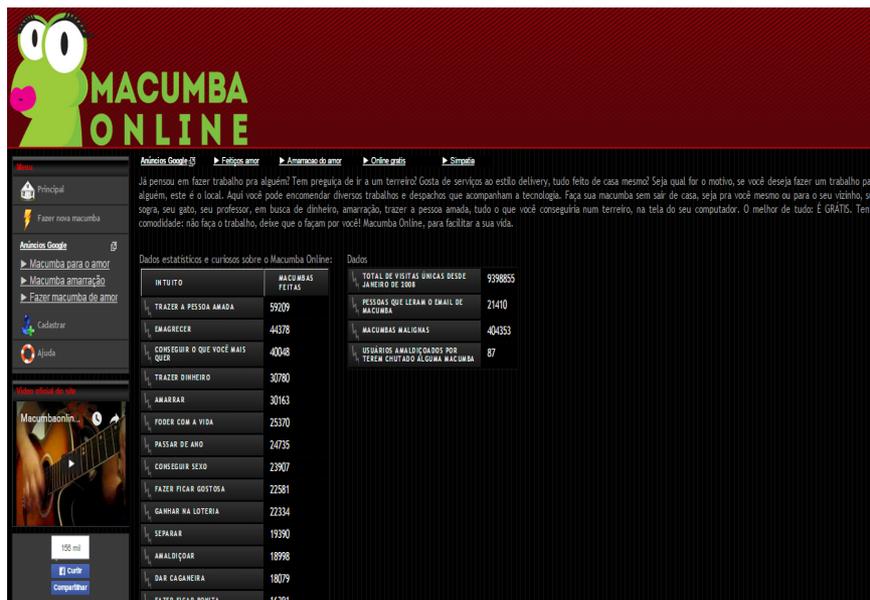


Figura 1: Layout do site Macumba Online

Explicações oferecida pelo site para os usuários:

1. **Pra que serve esse site?** Esse site serve para você fazer macumbas, tanto para você mesmo quanto para outras pessoas, e com várias opções disponíveis para você escolher o tipo de macumba, boas ou não, a gosto.
2. **Por que é necessário eu colocar o nome e email correto da pessoa?** É meio óbvio, para que não ocorra confusão nas macumbas. Para que a pessoa correta receba a macumba correta. O carteiro não consegue entregar uma carta com endereço e/ou destinatário errados, não é mesmo? Colocando o email do alvo corretamente, a pessoa irá receber um email dizendo que foi alvo de uma macumba virtual. Pode ficar tranquilo, o email é anônimo! É o que deixa a macumba online melhor ainda, pois dá aquele friozinho bom na barriga de quem tá enviando e de quem tá recebendo o email, pensa só! Tantas emoções!
3. **Quantas macumbas eu posso fazer?** Quantas quiser, mas lembre-se, tudo tem um preço nesse mundo, mesmo que não seja pago com dinheiro.
4. **Pra quem eu posso fazer macumba?** Pra qualquer pessoa, e se tiver um email válido, melhor ainda. Pode ser do seu time, da sua professora, do seu gato (se ele tiver um email), do seu tio, padrasto, sogra, cunhada jararaca, treinador de boliche, enfim, qualquer pessoa.
5. **Minha macumba pode ser desfeita?** Sim pode, mas quanto maior o nível da sua macumba, menor a chance da pessoa que é alvo da macumba conseguir desfazê-la, por isso a importância de elevar o nível da sua macumba ao máximo possível que é benéfico também para a própria força da macumba. Da mesma forma, se você quiser desfazer uma macumba, você precisa perseverar!
6. **Como faço pra deixar minha macumba mais forte?** Para isso, você precisa enviar o link de fortalecimento para outras pessoas, ou postar no seu blog, enviar por email, postar no Orkut, MySpace, FaceBook, etc! Quanto maior sua fé e quanto maior o nível da macumba, mais chances tem dela dar certo, é óbvio!

7. **O que acontece se eu chutar uma macumba?** Dependendo do nível da macumba, você tem uma grande chance de ser amaldiçoado. E também tem uma chance menor de desfazer a macumba com um chute. Sim, ao chutar uma macumba, você pode desfazê-la!
8. **Alguém pode saber quem ordenou uma macumba (no caso, eu)?** Não, todas as macumbas feitas no site são anônimas, ninguém nunca saberá quem ordenou a macumba, mas poderão saber quem são os alvos, através do link de fortalecimento (para as outras pessoas).
9. **Posso cancelar uma macumba que eu escrevi errado?** Cada macumba possui uma opção de cancelamento, logo abaixo de cada macumba (no menu "Sua e-Macumba"). Basta que o seu intuito seja o de realmente cancelá-la. Da mesma forma quando fez a macumba, precisa-se de fé para desfazer a macumba, o que nem sempre é fácil.
10. **Não tem a macumba que eu quero na lista, tem como eu escrever outro tipo por mim mesmo?** Claro, que não. Este é um site gratuito! Se você pedir pro pizzaiolo uma pizza de tabaco ele vai fazer? E olhe que pela pizza você paga!
11. **Eu sou meio curioso, tem como eu ver macumba de outras pessoas?** Tem, você pode fuçar nas macumbas que foram tornadas públicas, é a única forma de ver outras macumbas. Agora, se a macumba não for pública, sinto muito, mas você não vai poder fuçar nela não.

ACENDER VELA ONLINE (www.saofreigalvao.com/velavirtual)

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. O site é mantido pelo sobrinho de Frei Galvão.



Figura 2: Como acender uma vela virtual no site



Figura 3: Acompanhamento da vela virtual no site

VELÓRIO VIRTUAL (<http://www.grupovila.com.br/velorio-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. Para acompanhar o velório virtual, tem que acessar o obituário online e clicar sobre o nome do ente querido.



Figura 4: Página do morto para recados à família



Figura 5: Transmissão em tempo real do velório

Acompanhando netnograficamente

O período de acompanhamento, nesta fase da pesquisa, portanto da netnografia, foi de trinta (30) dias para o site de São Frei Galvão, o acendimento de velas e outros trinta (30) dias para Macumba online.

O que se pretendia era verificar como se iniciavam as solicitações para as ações mágicas, como se davam e de que maneira eram concluídas. Em alguns casos foi possível colher o processo de interação, inclusive com os comentários de quem solicitava a ação.

Para o pedido de acender velas, houve, no período de trinta (30 dias) dois casos, pelos quais optei por acompanhar. O primeiro era de uma mulher que pedia uma graça para a cura de doença. No pedido ela descreve toda a situação desesperadora pela qual passava um ente familiar. A vela solicitada foi de nove (9) dias. Acompanhei as preces diárias e a incursão dela no site para orar e verificar a vela, que a cada dia era consumida até o nono dia, onde estava apagada. Logo após o site sugeria nova vela, caso não houvesse sido alcançada a graça pedida. A interessada considerou sufici-ente. Relatou melhora.

O segundo caso, referia-se a uma graça alcançada. Não detalhava qual teria sido. O solicitante era um homem com setenta anos de idade, que agradecia. Durante os nove dias não houve qualquer interação dele com a ação. No nono dia, ele apenas agradeceu.

Para o site Macumba Online, que mostra um “novo jeito” de se fazer macumba, sem precisar sair de casa, sem pagar nada, sem “sujar” as mãos ou ir a um terreiro. Tudo acompanhado pela tecnologia, sendo oferecidos trabalhos para uso pessoal bem como para outras pessoas. As pessoas podem encomendar diversos trabalhos e despachos, fazendo pessoalmente sua macumba sem sair de casa.

Durante todo o período analisando netnograficamente o site, prevaleceram sempre no topo os mesmos trabalhos, a maioria voltados para sucesso ou uso pessoal e sendo o primeiro deles: TRAZER A PESSOA AMADA. Foi observado que a maioria das solcitações é de mulheres.

A temática da funcionabilidade do site é simples, a pessoa se cadastra, ao logar no site, ela pode escolher dentre as infinidades de macumbas que o site oferece. Ao fazer a macumba, a pessoa compartilha nas redes sociais como o twitter ou facebook, pedindo para os seguidores, seja do site macumba online ou de sua própria conta, fortalecerem sua macumba para que ela “se realize” mais rápido, com o fortalecimento, essa macumba sobe de nível e ela vai ficando cada vez mais forte, com mais possibilidades e chances de ser efetivamente realizada. Existe também a possibilidade de chutar a macumba, onde a pessoa que fizer isso pode ser “amaldiçoada” e ter a macumba chutada voltada para ela.

Foram analisados dois casos. O primeiro de uma solicitante cujo alvo era pessoal, com intuito de passar no vestibular; esta macumba foi fortalecida apenas 3 vezes, ninguém a chutou mais tiveram 13 visitas. Permaneceu no mesmo nível, o primeiro - Catimbó simples. Analisando as redes sociais e o próprio site, não foi possível observar nesse caso, qualquer interação/intervenção.

O segundo caso, foi um alvo pessoal também, com o intuito de trazer vitórias, esta macumba foi fortalecida 32 vezes, ninguém chutou, teve 61 visitas e a macumba subiu de nível, foi para o nível 2 - Anjúca de Jurema. Analisando as redes sociais e o próprio site, não foi possível observar nesse caso, qualquer interação também.

O que se pôde observar é que os discursos que os textos dos solictantes engendram nesse site são, em maioria, lúdicos, às vezes ácidos. Outros que nada têm a ver com o que se passa, interagem por interagir, como se considerassem o site, um lugar de brincadeira, portanto, por ser online, não seria sério, verdadeiro, ou quem sabe, só para “zoar”.

Considerações Preliminares

Continuamos indagando. A etnografia continua em outros sites, como do Velório online. O que já é possível dizer é que a atividade dessas ações mágicas é muito grande. Há semioses e discursivamente índices de crença, de fé, assim como era nas ações presenciais, cujo rito era na materialidade:

acender velas em casa, oferecer animais e objetos etc. Na Macumba Online a lista de oferta propicia também o lúdico, o inconsequente.

Os usuários da internet veem também nessas práticas mágico-religiosas, a mesma produção de sentidos da materialidade/presencialidade. É relevante, portanto, estudar como as práticas mágico-religiosas que migraram para o ciberespaço, mantêm as concepções de religião, de segunda realidade, sempre na busca de melhoria de vida, ou em outros casos, em estudo, da má sorte para o outro.

Nada mudou, a crença da possibilidade de se interferir na vida e no futuro permanece, agora com ações mágicas virtuais, possibilitada por esses sites.

Sobre o artigo

Recebido: 15/07/2015

Aceito: 20/06/2015

Referências bibliográficas

- AGAMBEN, G. **O que é contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.
- AMARAL, A.; FRAGOSO, S.; RECUERO, R. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulinas, 2011, p. 115-204.
- ARAÚJO, Y. R. G. **Telepresença: interação e interfaces**. São Paulo: EDUC, 2005.
- BAITELLO JÚNIOR, N. **O animal que parou os relógios: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia**. São Paulo: Annablume, 1999.
- BRAGA, A. **Técnica etnográfica aplicada à comunicação online: uma discussão metodológica**. Rio Grande do Sul: UNIREVISTA, Vol. 1, n° 3, p. 1-11, Julho 2006.
- DURKHEIM, É. **As formas elementares de vida religiosa: o sistema totêmico na Austrália**. São Paulo: Paulinas, 1989.
- ELIADE, M. **Mito do eterno retorno**. Tradução de José A. Ceschin. 9ª ed. São Paulo: Mercuryo, 1992.
- ELIADE, M. **O sagrado e o profano**. Tradução: Rogério Fernandes. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- JENKINS, H. **Cultura de convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEMOS, A. **Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LIDÓRIO JUNIOR, G. J. **Antropologia da religião**. Londrina: Faculdade Teológica Sul Americana, 2015. 98 p. Apostila.
- MACHADO, I. (Org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume/Fapesp. 2007.
- MIKLOS, J. **Ciber-religião: a construção de vínculos religiosos na cibercultura**. São Paulo: Ideias e Letras, 2012.

MONTARDO, S. P.; PASSERINO, L. M. **Estudo dos blogs a partir da netnografia: Possibilidades e Limitações**. Rio Grande do Sul: CINTED. V. 4 Nº 2, Dezembro, p. 1-10, 2006.

PATIAS, J. C. O sagrado e o profano: do rito religioso ao espetáculo midiático. In: II Seminário de Comunicação na Sociedade do Espetáculo, 2007, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2007.

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

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.