

Poderá o Pó se Tornar Bit?

A morte e a imortalidade do cristão sob a perspectiva do livro de Levítico

Can Dust Become Bit? the christian's death and immortality from the book of Leviticus perspective

Jean C. S. Rosa¹ e Felipe Nakamura²

¹ Doutor em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA - Brasil), com estágio no Interactive Technologies Institute (ITI/LARSyS - Portugal). Possui bacharelado em Teologia pela Faculdade Teológica Sul Americana (FTSA - Brasil). Atualmente, é pesquisador no ITI/LARSyS, trabalhando interdisciplinarmente em Interação Humano-Computador, Educação em Computação e Filosofia da Tecnologia e Computação. jclemisson@live.com.

² Mestre em Educação Física pelo Programa de Pós-Graduação UEM/UEL Associado (2014). Bacharel em Teologia e Pós-graduado em Bíblia: Interpretação e Comunicação pela Faculdade Teológica Sul Americana (2019). Atualmente leciona a disciplina de Teologia Sistemática no curso de graduação presencial em Teologia na Faculdade Teológica Sul Americana. felipe.nakamura@ftsa.edu.br.

Resumo

A busca pela imortalidade, bíblicamente associada à ressurreição, encontra na tecnologia digital uma forma de simular a presença de indivíduos falecidos através de seu legado digital e interação póstuma. Este artigo apresenta uma investigação acerca de uma concepção bíblica da imortalidade digital, utilizando a Engenharia Semiótica e os textos de Levítico para analisar a interação digital póstuma, e oferece aplicações práticas para a educação cristã nesse contexto.

Palavras-chave

Teologia Prática; Computação; Necromancia.

Abstract

The pursuit of immortality, biblically linked with resurrection, discovers in digital technology a means to replicate the presence of departed individuals through their digital legacy and posthumous interaction. This article puts forth an inquiry into a biblical notion of digital immortality, employing Semiotic Engineering and passages from Leviticus to scrutinise posthumous digital interaction, while also suggesting practical applications for Christian education within this framework.

Keywords

Practical Theology; Computation; Necromancy..

1. Introdução

A imortalidade é um tema presente em filmes, séries e teatros. É comum ver em filmes pessoas que buscam a imortalidade, tal como Lord Voldemort e Nicolau Flamel (personagens dos filmes e livros de Harry Potter), ou até mesmo personagens imortais, tal como Alucard (personagem do mangá e do anime Hellsing). Todavia, textos das sagradas escrituras apontam: “Ninguém vive para sempre, todos morrem; ninguém escapa das garras da sepultura” Salmos 89:48 (NVT³). Contudo, claro, os trechos referem-se a humanos, haja vista que Deus é imortal, conforme é descrito no texto bíblico de 1 Timóteo 1:17 (NVT): “Honra e glória a Deus para todo o sempre! Ele é o Rei eterno, invisível e imortal; ele é o único Deus. Amém.”.

Portanto, a partir da Bíblia Sagrada, pode-se observar uma diferença entre humanos e Deus no que diz respeito à morte, pois os humanos morrem, mas Deus não. Assim como Lord Voldemort, Nicolau Flamel e outros mais, os cristãos buscam a vida eterna. Nesse sentido, a esperança dos cristãos está relacionada à promessa feita pelo filho de Deus: “e esta é a promessa que ele mesmo nos fez: a vida eterna.” (1 João 2:25 - NAA⁴). A vida eterna prometida por Jesus de Nazaré não nega a morte, mas considera a morte de algumas pessoas como um estágio intermediário entre a vida e a vida eterna (Stott, 2011). Apesar disso, segundo Brustolin e Pasa (2013), o medo da morte cerca os humanos, sendo que, aqueles que apresentam maior relação com religiões têm menos medo da morte do que aqueles com média relação ou ateus.

Nas últimas décadas, as tecnologias digitais puderam “possibilitar uma imortalidade”, claro que não ainda proporcionando a vida eterna ou uma vida incorporada em carne, mas a imortalidade digital a partir da interação digital póstuma. Essa interação humano-computador que possibilita a imortalidade não é algo somente ficcional, assim como é possível assistir nas séries Black Mirror⁵ e Upload⁶, mas algo real que pode ser experienciado hodiernamente por meio do Facebook⁷ e do Eter⁸, por exemplo (Galvão et al., 2017). Dessa maneira, tem-se a seguinte questão norteadora: como entender a imortalidade digital à luz da Bíblia sob a perspectiva de Levítico?

Diante da problemática, da motivação e da questão norteadora supracitadas, a pesquisa apresentada neste artigo teve como objetivo geral produzir um entendimento

3 Bíblia Sagrada versão Nova Versão Transformadora.

4 Bíblia Sagrada versão Nova Almeida Atualizada.

5 Série exibida pela Netflix.

6 Série exibida pela Amazon Prime Video.

7 <https://www.facebook.com/>

8 <https://www.eter9.com/>

bíblico acerca da imortalidade digital a partir da perspectiva de Levítico. Por sua vez, os objetivos específicos foram: (i) refletir a morte e a imortalidade à luz da bíblia; (ii) compreender a imortalidade digital; e (iii) relacionar a imortalidade digital à luz dos textos bíblicos de Levítico.

2. Contextualização

2.1. A Morte: do início ao fim

Sabe-se que o destino de qualquer humano é a morte, independentemente de crenças e culturas. Apesar disso, as pessoas têm medo da morte (Brustolin e Pasa, 2013), o que torna-a um tema suprimido. De acordo com Maranhão (1998), a morte transformou-se em um tabú, ao ponto de ser falada o mínimo possível ou até mesmo banida de conversas “educadas”. Isso implica em uma das maiores crises dos humanos, enfrentar/aceitar a morte.

De fato, a morte possui diversos significados. Biblicamente, a morte não é proveniente de um “defeito de fabricação” ou de falha no material genético do humano (Stadelmann, 2008). Deus disse ao humano: “mas da árvore do conhecimento do bem e do mal você não deve comer; porque, no dia em que dela comer, você certamente morrerá.” Gn 2:17 (NAA - grifo nosso); e o Apóstolo São Paulo acrescentou: “Porque o salário do pecado é a morte.” Rm 6:23 (NAA - grifo nosso). Nesse sentido, entende-se a morte como um efeito do pecado original, conforme é descrito em Romanos 5:12 (NAA - grifo nosso): “Portanto, assim como por um só homem entrou o pecado no mundo, e pelo pecado veio a morte, assim também a morte passou a toda a humanidade, porque todos pecaram.”

Desse modo, partindo da Doutrina da Depravação Total, todos os humanos pecaram⁹, são depravados totalmente e, conseqüentemente, morrerão (Mariano, 2015). Segundo Marino (2021), há estudiosos que acreditam que a morte tratada em Rm 5:12 seja apenas a morte física. Todavia, para o autor, o texto trata da morte física e da morte espiritual¹⁰.

De acordo com Marino (2021), o Midrash judaico aponta que a morte viria aos humanos no dia em que comessem o fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal. Entretanto, há rabinos judaicos que acreditam que a morte foi causada pelo afastamento da humanidade da árvore da vida. Nesse viés, independente das perspectivas, a morte

9 “pois todos pecaram e carecem da glória de Deus” Rm 3:23 (NAA).

10 Neste trabalho não tratamos acerca da morte espiritual, pois ela não está relacionada ao objeto de pesquisa.

foi a consequência à humanidade naquele mesmo dia em que comeram do fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal. Portanto, a morte teve a sua origem no pecado¹¹ e é o resultado final dele¹².

É válido destacar que, de acordo com Oliveira (2019), não há um consenso entre exegetas contemporâneos acerca da relação causal entre o pecado e a morte sob a perspectiva do relato da queda de Gênesis 3. Todavia, há relatos no próprio Antigo Testamento (AT) que manifesta esta relação, bem como textos do Novo Testamento (NT). Conforme Oliveira (2019), desde o Sínodo de Cartago, em 418 d.c., a cristandade tem assumido a causalidade entre pecado-morte.

A vida tem sua origem em Deus, conforme a narrativa de Gênesis. Apesar disso, o pecado provoca o afastamento entre os humanos e Deus. Em outras palavras, o pecado provoca o afastamento entre os humanos e a fonte da vida. Nessa perspectiva, a lógica é simples, a morte acontece quando a vida é cessada. O relacionamento de amor, confiança, segurança e franca comunhão entre Deus e os humanos foi trocado pelo isolamento, pela autodefesa, pela culpa e pelo banimento (quer seja espiritual ou fisicamente): “Ao ouvirem a voz do Senhor Deus, que andava no jardim quando soprava o vento suave da tarde, *o homem e a sua mulher se esconderam da presença do Senhor Deus, entre as árvores do jardim.*” Gn 3:8 (NAA - grifo nosso). Segundo Brustolin e Pasa (2013), a vida do primeiro casal tornou-se sem e contra Deus. Esta ruptura de Adão e Eva finalmente trouxe a morte para toda a humanidade.

A morte representa a ausência de comunicação, de relação, de movimento e de comunhão, não só entre humanos, mas também entre humanos e Deus (Brustolin e Pasa, 2013). Ao pecar, o primeiro casal quebrou o relacionamento de comunhão existente entre eles e Deus, o que implicou em sua condição de imortal a mortal (Oliveira, 2019), seja espiritual ou fisicamente. Então Deus disse a Adão: “[...] Pois você foi feito do pó, e ao pó voltará.” Gn 3:19 (NVT).

Com a morte, o corpo do humano volta a sua forma inicial, o pó. De acordo com Brustolin e Pasa (2013), considerando o pensamento hebraico, o morto, embora não tenha um corpo físico, continua a existir; mas agora, em um local chamado Sheol, isto é, em um lugar de silêncio. O Sheol é o reino dos mortos, o local no qual há o distanciamento entre os mortos, os vivos e Deus.

2.2. A Imortalidade: haverá um não fim?

Ainda que diversas discussões tenham sido feitas sobre a compreensão da questão

11 “mas da árvore do conhecimento do bem e do mal você não deve comer; porque, no dia em que dela comer, você certamente morrerá.” Gn 2:17 (NAA).

12 “[...] e o pecado, uma vez consumado, gera a morte” Tg 1:15 (NAA).

temporal dentro da Bíblia, sobretudo no Antigo Testamento dadas as diferenças contextuais (Nolan, 1987; Coenen e Brown, 2000), este artigo deter-se-á à compreensão da imortalidade no sentido mais popular da contemporaneidade, qual seja, a vida após a morte ou também, é possível dizer, o não fim.

Apesar do entendimento bíblico acerca da morte e do porquê dela acontecer, segundo o Eclesiastes, há uma vontade no coração do humano, posta por Deus, direcionada à vida eterna: “Também *pôs a eternidade no coração do ser humano*, sem que este possa descobrir as obras que Deus fez desde o princípio até o fim.” Ec 3:11 (NAA - grifo nosso). Segundo Brustolin e Pasa (2013), o pensamento humano atrelado à sua mortalidade leva-o a anelar pela imortalidade.

Algo que a Bíblia deixa claro é que Deus é imortal. Além de 1 Timóteo 1:17 (NVT - supracitado), podemos observar que o Apóstolo São Paulo faz questão de reiterar isto em suas cartas: “Trocaram a grandeza do *Deus imortal* por imagens de seres humanos mortais, bem como de aves, animais e répteis.” Rm 1:23 (NVT - grifo nosso). Em ambos trechos, a raiz da palavra utilizada é ἀφθαρτος, que de acordo com o léxico Thayer, possui sentido de incorruptibilidade, algo que não perece, ou seja, não morre. Ademais, em 1 Timóteo 6:16, há outra menção à imortalidade de Deus: “*Somente a ele [Deus] pertence a imortalidade*, e ele habita em luz tão resplandecente que nenhum ser humano pode se aproximar dele. [...]” 1 Tm 6:16 (NVT - grifo nosso). Nesse caso, a raiz da palavra no grego é ἀθανασία, que contém a ideia de durar para sempre, não mortal.

Ao considerar o trecho de 1 Timóteo 6:16, é possível concluir que apenas Deus é imortal. Esta também é uma conclusão apresentada por Carson et al. (2009). Para os autores, há diversas citações em que Deus é caracterizado como imortal; no entanto, em 1 Timóteo 6:16, o Apóstolo São Paulo faz questão de destacar que a imortalidade é uma exclusividade de Deus.

Os próprios escritos paulinos também destacam a necessidade do humano de migrar do estado mortal para o estado imortal. O apóstolo escreve o seguinte: “Porque *é necessário que este corpo corruptível se revista da incorruptibilidade, e que o corpo mortal se revista da imortalidade.*” 1 Co 15:53 (NAA - grifo nosso). Nesse trecho, nota-se novamente as palavras ἀφθαρτος, traduzida nessa versão por “incorruptibilidade” e ἀθανασία, “imortalidade”. Portanto, é possível e necessário ao humano ser transformado de mortal para imortal.

Considerando isso, biblicamente, a imortalidade existe, tanto a imortalidade divina, quanto a imortalidade humana. Para Carson et al. (2009), o próprio evangelho está fundamentado nos conceitos de vida e imortalidade, uma vez que o próprio Jesus Cristo venceu e destruiu a morte. São Paulo clarifica: “Ele [Jesus] não só destruiu a morte, como trouxe à luz a vida e a imortalidade, mediante o evangelho.” 2 Tm 1:10

(NAA). Nesse sentido, por meio de Jesus Cristo o humano pode alcançar a imortalidade por intermédio do evangelho.

De acordo com Carson et al. (2009), a transformação do humano do estado de mortalidade para o estado de imortalidade acontecerá no momento da segunda vinda de Cristo. Todavia, isto não acontecerá com todos os humanos, mas somente com o povo de Deus¹³. O próprio Cristo destruirá a morte e, com isso, trará a vida eterna para o seu povo e o sofrimento eterno para os que não lhe aceitarem. São Paulo estabelece a morte como uma inimiga de Cristo¹⁴, sendo ela destruída, não atingirá os humanos, os quais serão imortais devido à transformação provocada pela segunda vinda de Cristo. São Paulo ressalta: “[Deus] Dará vida eterna àqueles que, persistindo em fazer o bem, buscam glória, honra e imortalidade.” Rm 2:7 (NVT - grifo nosso). Nesse texto, a palavra em grego para imortalidade também é *ἀθανασία*, o que pode reforçar a ideia de algo que é de Deus, mas que pode ser alcançado pelos seres humanos.

2.3. A Imortalidade Digital: poderá o fim ser finalizado por meio de tecnologias?

Conforme abordado anteriormente, os humanos anelam pela imortalidade e buscam-na de diversas formas e em diferentes lugares. De acordo com Silva et al. (2021), a imortalidade tem sido um tema instigante ao longo dos anos. Uma das áreas em que a imortalidade também vem sendo explorada é a Ciência da Computação, com os estudos acerca da imortalidade digital. Conforme Galvão e Maciel (2020, p. 61), “a imortalidade digital refere à preservação da identidade digital de um usuário, mantendo-a ativa mesmo depois do falecimento deste”.

Um dos requisitos para imortalizar digitalmente uma pessoa está relacionado ao seu legado digital (Galvão et al., 2017). Assim como um álbum de fotos, cartas, livros, textos, músicas e outros bens podem resultar em um legado material, os bens digitais, isto é, mensagens trocadas em aplicativos de conversas, e-mails, playlist de músicas e vídeos, postagens de fotos, vídeos, músicas e textos em redes sociais e outros artefatos digitais semelhantes, podem resultar em uma coleção de dados ou de informações que representam o legado digital de uma pessoa após o seu falecimento. Assim como bens físicos podem ser deixados de legado, também é possível fazer isso com os bens digitais. É fulcral salientar que os bens de legado digital são produzidos em vida.

Sob essa perspectiva, Galvão et al. (2021) estabelecem que a relação entre

13 Neste trabalho não tratamos acerca de como se dá a composição do povo de Deus, pois ela não está relacionada ao objeto de pesquisa.

14 “Pois é necessário que Cristo reine até que tenha colocado todos os seus inimigos debaixo de seus pés. E o último inimigo a ser destruído é a morte.” 1 Co 15:25-26 (NVT).

o legado digital e a imortalidade digital pode possibilitar a interação póstuma, isto é, a comunicação entre pessoas vivas e pessoas falecidas por meio de um artefato computacional (Maciel e Pereira, 2012). Nesse sentido, a partir da coleção de bens de legado digital de uma pessoa é possível construir um espaço para sua homenagem, consumir produtos de sua autoria ou utilizar técnicas computacionais avançadas para reproduzir comportamentos e comunicações (Galvão et al., 2017). Segundo Galvão et al. (2017), há três modos de imortalizar digitalmente uma pessoa: (i) a imortalização em um software, (ii) a imortalização utilizando um software ou (iii) a imortalização utilizando hardware e software.

A imortalização em um software é uma realidade atual, pois assim como as pessoas vivas já interagem com bens de legado físicos de pessoas mortas, no momento em que leem livros, veem álbuns, escutam músicas de pessoas falecidas, por exemplo, também é possível interagir com bens de legado digital por meio de recursos implementados em softwares tal como o Facebook, que disponibilizam um memorial digital quando comprovam a morte de um usuário¹⁵ (Galvão et al., 2017).

A imortalização utilizando um software também é uma realidade atual. Por meio de técnicas computacionais avançadas, tal como o aprendizado de máquina, as redes neurais, inteligência artificial, entre outras, associadas interdisciplinarmente a outras áreas do saber, tal como psicologia, semiótica, filosofia, por exemplo, é possível simular a interação com um humano. Por meio dessas técnicas é possível criar um chatbot¹⁶ para emitir e responder mensagens considerando os rastros de personalidade registrados nos bens de legado digital (Galvão et al., 2017). Nesse sentido, os chatbots podem imitar a conversa humana e realizar diversas tarefas computadorizadas. Exemplos de chatbots amplamente utilizados são: Amazon Alexa, Google Assistant e Apple Siri.

Um exemplo de imortalização utilizando um software é por meio do Eter9¹⁷. O software tem como base a inteligência artificial e propõe que a aprendizagem de características de uma pessoa por meio dos seus bens de legado digital por meio de uma técnica computacional baseada em aprendizado de máquina e permite que, autonomamente, por meio de técnicas computacionais de redes neurais, a inteligência artificial interaja com a pessoa viva imitando uma pessoa falecida (Galvão et al., 2017).

15 Devido a aspectos éticos não é apresentado um exemplo de memorial digital; todavia, por meio do link a seguir é possível verificar como transformar uma conta comum do Facebook em um memorial: <https://www.facebook.com/help/150486848354038> acesso em 16/08/2022.

16 Um software que responde como uma entidade inteligente quando estimulado por meio de texto ou voz e entende uma ou mais línguas humanas por meio da técnica computacional de processamento de linguagem natural por meio da qual é possível simular conversas com usuários humanos, especialmente pela internet.

17 Devido a aspectos éticos não é apresentado um exemplo de como funciona as interfaces do Eter9; todavia, é possível realizar o cadastro e participar da “ciber imortalização” por meio do seguinte link: <https://www.eter9.com/> acesso em 16/08/2022.

A imortalização utilizando hardware e software é a versão mais extrema da imortalidade digital. Semelhantemente a imortalização utilizando um software, este modo de imortalização faz uso de um corpo mecânico (chamado de avatar), pelo qual a mente de uma pessoa falecida pode ser transportada e por meio do avatar é possível que além de comunicação também ocorra o toque. Isso beira a ficção científica, pode-se verificar um exemplo na Série da Netflix Black Mirror, no episódio “Be Right Back”, mas, já há protótipos, por exemplo o BINA-48¹⁸.

Diante dos três modos de imortalidade digital apresentados, é possível identificar que existem diversas questões em aberto, considerando as mais variadas áreas do saber, dentre elas os aspectos que permeiam a interação entre pessoas vivas e a representação computacional de pessoas falecidas. Para isso, é válido considerar teorias específicas que tratam sobre a interação humano-computador.

2.4 Compreendendo a Interação entre Humanos e Computadores: a teoria Engenharia Semiótica

O processo de comunicação ou interação entre as pessoas e os artefatos computacionais é denominado de interação humano-computador (De Souza et al. 1999). De acordo com De Souza et al. (1999), é por meio da interface que indivíduos podem interagir com o artefato computacional. Desse modo a interface é o meio de comunicação entre o humano e o computador (seja ela a parte física ou a parte lógica).

Nesse sentido, a Interação Humano-Computador (IHC) é a área interdisciplinar da Ciência da Computação cujos pesquisadores têm como objetivo estudar os fenômenos da interação entre pessoas e artefatos computacionais e os aspectos relacionados a essa interação. Para isso, a IHC possui métodos, técnicas, diretrizes e teorias para que pesquisadores e designers de interação projetem, implementem e avaliem artefatos computacionais interativos e os fenômenos relacionados a seu uso e a seu contexto (Barbosa e Silva, 2010).

Na IHC, uma das teorias é a Engenharia Semiótica (De Souza, 2005). Para a Engenharia Semiótica (EngSem) a interação humano-computador é um processo de comunicação entre humanos, isto é, o usuário e o designer. A mediação da comunicação é realizada por meio da interface do sistema computacional. A comunicação na relação humano-computador acontece via signos que estão dispostos na interface, sejam eles símbolos, ícones ou índices (De Souza, 2005).

Porém, o designer não pode estar presente no momento da interação do usuário, o designer utiliza um representante, o chamado preposto de designer (*designer deputy*).

18 <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/10/oito-curiosidades-sobre-a-bina48-primeira-robo-a-dar-aula-em-universidade.ghtml> Acesso em: 16/08/2022.

Nesse caso, a interface assume o lugar do designer transmitindo aos usuários mensagens previamente construídas e computadas, sendo a interface considerada como um caso de metacomunicação e o conteúdo dessa mensagem baseada no seguinte parágrafo:

Este é o meu entendimento de quem você é, o que eu entendi que você quer ou precisa fazer, as formas você prefere fazê-lo, e por quê. Então, este é o sistema que eu projetei para você, e esta é a maneira que você pode ou deve usá-lo, a fim de cumprir uma série de propósitos que se enquadram na minha visão. (tradução nossa, adaptado de: De Souza, 2005).

Na concepção dessa mensagem o designer utiliza seus sistemas de significação para estabelecer a comunicação com o usuário, e por sua vez, o usuário deve utilizar seus sistemas de significação para interpretar na interface a mensagem que o designer enviou. De acordo com Rosa (2021), existem quatro estágios de interação/comunicação:

(i) o designer analisa os usuários e suas atividades, necessidades, desejos e contexto; (ii) o designer projeta o software a partir de sua interpretação de como os usuários e suas atividades, necessidades, desejos e contexto podem ou devem mudar (porque os usuários desejam); (iii) os usuários buscam interpretar a mensagem enviada pelo designer por meio da interação com o sistema; e (iv) os usuários finalmente entendem a mensagem do designer e respondem a ela de acordo com suas necessidades (Rosa, 2021, p. 55).

Nessa perspectiva, os dois primeiros estágios da interação acontecem antes mesmo que o usuário entre em contato com a interface, pois este é o momento em que acontecem a concepção e o desenvolvimento do software. Nesses dois estágios o designer dispõe signos na interface para que os usuários possam interpretar adequadamente. Por sua vez, os dois segundos estágios da interação dizem respeito a comunicação que há entre o usuário e o designer por meio da interface. São nesses dois últimos estágios que os usuários dão significado aos signos que os designers dispuseram na interface e, inclusive, ao próprio conjunto de signos da interface.

Nesse sentido, sob a perspectiva da EngSem é possível estabelecer as seguintes relações de interação póstuma:

- a interface, que é o canal da interação humano-computador, possui signos dispostos pelo designer, portanto, a interface é um produto intelectual de quem a projetou;
- a interface, em sua completude, também é um signo formado por um conjunto de signos;
- a interação entre pessoa viva e pessoa falecida, por meio de qualquer um dos

modos de imortalização, acontece por intermédio da interface do artefato computacional;

- o designer se utiliza de técnicas computacionais avançadas para que um artefato computacional possa aprender acerca de uma pessoa a partir dos seus bens de legado digital;
- o designer se utiliza de técnicas computacionais avançadas para simular uma interação do usuário do artefato computacional (pessoa viva) com uma pessoa falecida imortalizada digitalmente;
- a interação entre pessoa viva e pessoa falecida, por meio de qualquer um dos modos de imortalização, é uma comunicação entre o usuário do artefato computacional (pessoa viva) e o designer do artefato computacional por meio da interface.

A interação póstuma é posta como um grande desafio de pesquisa para as comissões especiais de pesquisa científica na área de Sistemas de Informação (Araujo, Maciel e Boscaroli, 2016) e de IHC (Baranauskas, De Souza e Pereira, 2012) da Sociedade Brasileira de Computação. Portanto, para estas duas comissões essa é uma temática de interesse da Computação, mas também deve ser de interesse interdisciplinar, tocando também a Teologia, haja vista que a morte, a vida e a relação entre ambas é de interesse tanto da Computação, quanto da Teologia.

3. Resignificando a Imortalidade Digital a partir de Levítico

A interação póstuma pode ser concretizada por meio de artefatos computacionais, pelos quais, fazendo uso de técnicas computacionais avançadas, é possível que uma pessoa viva possa interagir com uma pessoa falecida. Todavia, teoricamente, levando em conta a EngSem, a interação entre pessoa viva e pessoa falecida, por intermédio de artefatos computacionais é, na verdade, uma simulação projetada pelo designer de interação pela qual há a comunicação entre pessoas vivas, isto é, uma interação usuário-designer.

Nesse sentido, o designer é o responsável por construir um artefato computacional no qual há a preservação da identidade digital de um usuário e a simulação de interação com uma pessoa falecida. Portanto, ao considerar a mensagem de comunicação disposta na interface, compreende-se que um artefato computacional para a interação póstuma está relacionado com: (i) as atividades, desejos, as necessidades eo contexto dos usuários que desejam interagir com os seus entes queridos falecidos, (ii) a interpretação do designer sobre como o artefato computacional a ser construído pode ou deve satisfazer os desejos e as necessidades dos usuários que desejam e necessitam interagir com pessoas falecidas, (iii) o modo como os usuários interpretam o artefato computacional

de interação póstuma que foi construído pelo designer e (iv) o modo como os usuários respondem a mensagem do designer a partir da sua necessidade interativa.

De acordo com Pfeiffer, Vos e Rea (2007), a necromancia, conforme o termo grego, trata da ação de uma pessoa que invoca espíritos para revelar o futuro; por sua vez, o termo em hebraico refere-se a “aquele que consulta [ou busca] os mortos” (p. 1349). Carson et al. (2009) descreve a necromancia como a prática de comunicar-se com os mortos. Por outro lado, Mendez (2009) conceitua necromancia como qualquer forma de conhecimento obtido por meio da consulta de uma pessoa falecida. Nesse sentido, Burnside (2015, p. 45) argumenta que há uma concordância entre os estudiosos, uma vez que a necromancia trata-se de “qualquer forma de conhecimento obtido por meio da consulta de uma pessoa falecida”.

Segundo Pfeiffer, Vos e Rea (2007), o único episódio bíblico que trata sobre necromancia está no trecho de 1 Samuel 28:1-25. O episódio versa sobre a visita do Rei Saul a uma mulher médium para que ela invocasse o Profeta Samuel, que naquela época já era falecido. Dessa forma, o Rei Saul (pessoa viva) buscou uma médium (meio) para se comunicar com o Profeta Samuel (pessoa falecida). Este cenário remonta o propósito da interação póstuma mediada por artefatos computacionais interativos, conforme relatado anteriormente, “a comunicação entre *peçoas vivas e peçoas falecidas por meio de artefato computacional*” (grifo nosso).

É válido destacar que, conforme a EngSem, o artefato computacional é o preposto do designer. Logo, a interação póstuma mediada por artefatos computacionais interativos retrata a comunicação entre pessoas vivas e pessoas falecidas sob a mediação do preposto do designer. Com isso, o preposto do designer e, por conseguinte, o designer, são os meios de comunicação entre as pessoas vivas e as pessoas falecidas.

Entretanto, de acordo com textos do livro bíblico de Levítico, a necromancia e a comunicação com mortos são abominações diante de Deus, conforme é apresentado a seguir.

3.1. Uma Interpretação Semiô-Discursiva de Levítico acerca da Necromancia

Levítico é composto por ensinamentos sacerdotais ou levíticos (referentes às pessoas da tribo de Levi), trazendo diretrizes éticas, rituais e práticas sociais contextualizadas àquela época e cultura. Todavia, os ensinamentos do livro são dirigidos a todos os israelitas. Portanto, o livro era de igual modo indispensável para a vida dos “leigos”, quanto dos “clérigos” (Carson et al., 2009).

Carson et al. (2009) indicam que estudiosos registram Levítico como uma revelação de Deus a Moisés, ainda que não haja a declaração explícita que foi Moisés que escreveu o livro. Entretanto, de acordo com os autores, há controvérsias acerca da

autoria de Levítico. A partir disso, Levítico pode ser estruturado em quatro temáticas macro, a saber: (i) manual prático dos sacrifícios [cap. 1 - cap. 7], (ii) a instituição do sacerdócio [cap. 8 - cap. 10], (iii) o diagnóstico e o tratamento da impureza [cap. 11 - cap. 17] e (iv) o código de santidade [cap. 18 - cap. 27]. Assim, Levítico é o livro cujo objetivo é descrever como manter o relacionamento entre Deus e Israel a partir do êxodo e da aliança.

Há três passagens em Levítico que versam sobre necromancia, nomeadamente: (i) Levítico 19:31, (ii) Levítico 20:6 e (iii) Levítico 20:27 - NAA. Considerando as quatro temáticas estabelecidas por Carson et al. (2009), os três textos que tratam de necromancia em Levítico fazem parte do código de santidade.

3.1.1. Interpretação Semi-Discursiva de Levítico 19:31

Eis o primeiro texto bíblico analisado:

Não se voltem para os necromantes, nem para os adivinhos; não os procurem, pois vocês serão contaminados por eles. Eu sou o Senhor, o Deus de vocês (Levítico 19:31 - NAA).

A partir dessa delimitação, pode-se segmentar o texto do seguinte modo:

Texto	Texto original	Temática
Não se voltem	וְגַפְתָּ לֹא	Ordem divina
para os necromantes, nem para os adivinhos	מִלְנְעֻדֵיהֶם לֹא וְתַבְאָה לֹא	Descrição das pessoas com práticas inaceitáveis
não os procurem	וְשִׁקְבֹת לֹא	Reiteração da ordem divina
pois vocês serão conta- minados por eles	מִקֶּבֶב הָאֲמֻטָּל	Explicação
Eu sou o Senhor , o Deus de vocês	אֲנִי יְהוָה אֱלֹהֵי יִשְׂרָאֵל	Reiteração do impetrante

O texto faz parte de um conjunto de ordens maior, que se inicia requisitando aos israelitas que sejam santos, assim como aquele que está estabelecendo as ordens também é santo. De acordo com Carson et al. (2009), o capítulo 19 de Levítico trata do estabelecimento de contrato social, do modo de colheita e sementeira, do modo de cuidar dos animais e dos preceitos éticos. Portanto, o v.31 está inserido nesse contexto, no trecho temático do código de santidade do Livro.

A partir do texto do capítulo 19, identifica-se cinco personagens, a saber: (i) Deus, (ii) Moisés, (iii) os filhos de Israel¹⁹, (iv) os necromantes e (v) os adivinhos. Deus é o personagem que fala (locutor) a Moisés (canal) para comunicar aos filhos de Israel (interlocutores) o código de santidade que seria usado pela nova nação que estava se estabelecendo. Consequentemente, o texto é escrito usando a conjugação de verbos no imperativo, o que expressa ordem. Nesse sentido, Deus, por meio de Moisés, ordena aos cidadãos de Israel a seguirem um código de santidade.

O v.31, como os demais, inicia-se com uma ordem, restringindo os interlocutores a não realizarem a ação de “se voltarem”. A expressão “não se voltem” é trocada na Bíblia NVI para “não recorram”. A partir das duas versões bíblicas, considera-se que os interlocutores não deveriam buscar necromantes ou adivinhos²⁰, segundo o locutor. O locutor ainda explica para os interlocutores o motivo para que essa ação não ocorra. Caso eles buscassem os necromantes e os adivinhos iriam se contaminar e, ao se contaminarem, deixariam de ser santos tal como foi ordenado no v.2. Nesse sentido, ao interlocutor não cumprir esse código de santidade, bem como os demais, ele estará profanando a sua própria santidade, sendo obrigado a realizar um ritual de purificação (Mendez, 2009).

A partir disso, o locutor reitera a sua posição de soberania e divindade diante dos interlocutores. No entanto, o v.31 não apresenta uma punição particular. Por isso, Mendez (2009) sugere que esta ordem funcione como uma exortação para que a santidade dos filhos de Israel não seja desfeita.

3.1.2. Interpretação Semi-Discursiva de Levítico 20:6

Eis o segundo texto analisado:

Quando alguém se virar para os necromantes e feiticeiros, para se prostituir com eles, eu voltarei o meu rosto contra ele e o eliminarei do meio do seu povo (Levítico 20:6 - NAA).

A partir dessa delimitação, pode-se segmentar o texto do seguinte modo:

¹⁹ Estabelecidos aqui como um conjunto de personagens.

²⁰ Adivinhos ou adivinhadores são pessoas que tentam discernir o futuro por algum meio, tal como objetos, visões, êxtase, etc (Pfeiffer, Vos e Rea, 2007). Este tema não está no escopo da pesquisa e, consequentemente, não foi detalhado.

Texto	Texto original	Temática
Quando alguém se virar para necromantes e feiticeiros para se prostituir com eles	לֹא תִפְתָּח וְלֹא תִשָּׂא שְׁפָנָהוּ מִלְּנַעֲדָה לְאִן תִּבְאֶה מִהִיחָא תוֹגֵל	Ação dos filhos de Israel Descrição das pessoas com práticas inaceitáveis Relação/ação entre os filhos de Israel e pessoas com práticas inaceitáveis
eu voltarei o meu rosto contra ele e o eliminarei do meio do seu povo	שְׁפַנְבּ יָנַפּ חָא יִתְנֶנּוּ וְחָא יִתְרַבְּהוּ אֱלֹהֵהּ וְיִמַע בְּרַקְמָא	Punição

Este texto continua a tratar de um conjunto de ordens para a formação da nação de Israel. Conforme Carson et al. (2009), enquanto o capítulo 19 de Levíticos trata do contrato social, o capítulo 20 trata sobre violações sérias e sobre a punição a ser aplicada. Do v.2 ao v.6 e do v.25 ao v.27 são tratadas as violações específicas contra Deus e a adoração específica a ele. Por sua vez, do v. 9 ao v. 21 são tratadas violações com as autoridades e com a família.

O capítulo 20 inicia-se semelhante ao capítulo 19, indicando que Deus (locutor) estabelece Moisés como canal de comunicação para falar com (interlocutores) os filhos de Israel e com um novo conjunto de personagens, os peregrinos entre os filhos de Israel. Semelhantemente ao capítulo 19, o capítulo 20 também expressa ordens. Entretanto, o capítulo 20 está mais relacionado ao estabelecimento de punições do que ao de regras. Nesse sentido, o v.2 do capítulo 20 começa a abordar a ordem de matar por apedrejamento as pessoas que sacrificam os seus filhos ao deus Moloque, o principal deus cananeu, segundo Pfeiffer, Vos e Rea (2007).

Por outro lado, o v.6, apresenta uma dupla de pessoas com práticas inaceitáveis diferente do capítulo 19. No capítulo 19 a dupla é necromantes e adivinhos; no capítulo 20 a dupla é necromantes e feiticeiros. Deus estabelece como punição que a pessoa não poderá olhar em seu rosto e será eliminado do meio do povo pelo próprio Deus. Essa punição é aplicada para aqueles que buscam necromantes e feiticeiros. De acordo com Araújo (2022), a punição determinada pelo v.6 reflete a ira e a condenação de Deus, isto considerando a linguagem utilizada no livro de Levítico. Segundo Burnside (2015), a necromancia apontada pelo v.6 está ligada diretamente à adoração ao deus Moloque por meio da ação vinculada ao verbo “prostituir”, haja vista que o v.5 também usa o verbo “prostituir” para tratar acerca da adoração a Moloque. No entanto, a necromancia apontada no v.6 não se relaciona apenas à prostituição, mas também à idolatria, à desonra dos pais e ao adultério.

Em sua perspectiva, Burnside (2015) sustenta que a necromancia era uma expressão do culto a Moloque e, portanto, os necromantes atuam como sacerdotes de Moloque, constituindo-se, assim, uma prática idólatra. Mendez (2009) também compartilha dessa perspectiva, complementando que essa prática rivalizava Moloque e o Deus de Israel. Para o autor, o sacerdote de Moloque sacrifica o seu próprio filho para obter ou ampliar poderes espirituais relacionados também à necromancia. Além disso, oferecer culto nos quais há invocação de espíritos ancestrais os próprios ancestrais são desonrados, pois, ao considerar o Capítulo 19 de Levítico, abster-se da necromancia é um relacionamento geracional adequado e um modo de honrar os ancestrais.

Por fim, virar-se para necromantes é virar-se para Moloque, o que implica em adultério, haja vista que Israel possui uma aliança de fidelidade ao seu Deus, conforme Êxodo 24:8. Isto posto, a punição para aqueles que buscam necromantes é não terem parte com Deus e serem eliminados do meio de Israel, isto é, excomungados.

3.1.3. Interpretação Semi-Discursiva de Levítico 20:27

Eis o terceiro texto analisado:

— O homem ou a mulher que for necromante ou feiticeiro será morto; será apedrejado; o seu sangue cairá sobre ele (Levítico 20:27 - NAA).

A partir dessa delimitação, pode-se segmentar o texto do seguinte modo:

Texto	Texto original	Temática
O homem ou a mulher	הָיְהִי יָדָבְרָא אִשָּׁא וְאִישׁ	Sujeitos
necromante ou feiticeiro	יִנְעָדִי וְאִבְנֵי מַדְבָּר	Descrição características dos sujeitos
será morto; será apedrejado; o seu sangue cairá sobre ele.	מָתָא וּמִגְרִי נִבְאָב וּתְמוֹי תִּנְמָ פִּיבָב מְהִימָד	Punição

O v.27²¹ é o último versículo do capítulo 20. Na subseção anterior, foi apresentado que o capítulo 20 trata sobre violações e punições, seja com violações relacionadas à adoração ao deus Moloque e outros deuses além do locutor, às autoridades e à família. Conforme relatado anteriormente, no v.6 é apresentada a violação relacionada aos

²¹ Reconhece-se neste artigo os argumentos apresentados por Campos e Leite (2018), relacionados às traduções do texto de Levítico 20:27 para o português. No entanto, consideramos a NAA como uma versão apropriada para realizar a interpretação dos textos relacionados à temática discutida.

necromantes e à sua punição. No entanto, no v.27 é retomada a prática da necromancia e a sua punição.

De acordo com Burnside (2015), o texto de Levítico 20, do v.2 ao v.27, possui uma estrutura quiástica e, portanto, é composto pela simetria argumentativa. Nesse sentido, segundo Burnside (2015), o v.27 é um resumo apropriado para o seu capítulo. No entanto, é importante destacar que há uma diferença entre os sujeitos do v.6 e os do v.27. A diferença aparece ao analisarmos que o v.6 é trata sobre a consulta ao necromante e o v.27 sobre ser um necromante.

Mendez (2009) também estabelece paralelos entre o v.6 e o v.27. Segundo o autor, o sujeito que consulta necromantes apenas é punido com o último julgamento, mas aquele que é necromante recebe a pena capital. Desse modo, no v.6 há a excomunhão, mas no v.27 há sentença de morte.

4. Discussão

Ao considerar os textos bíblicos de Levítico - (i) 19:31, (ii) 20:6 e (iii) 20:27 - pessoas vivas que buscam meios de comunicarem-se ou aqueles que se põem como canais de comunicação com pessoas falecidas cometem abominação, isto é, cometem pecado.

Ao considerar a interação digital póstuma, conforme indicado anteriormente, o designer cria uma simulação de uma pessoa falecida, a partir do seu legado digital, para realizar os desejos e as necessidades de pessoas vivas em se comunicarem com as falecidas. Levando em conta o papel do usuário, este pode assumir a função de sujeito que busca o necromante ao utilizar artefatos computacionais interativos como canal de comunicação entre a pessoa viva e a falecida. Por sua vez, o designer assume a função do necromante, que busca meios para que outrem comunique-se com uma pessoa falecida.

Nesse sentido, parafraseando a mensagem de interação humano-computador estabelecida por De Souza (2005), esta poderia ser a composição da mensagem:

Eu, designer de artefatos computacionais interativos, entendo que você é uma pessoa viva que busca interagir com um ente querido falecido. Você deseja se comunicar com um ente querido por diversas razões, seja para matar a saudade, dizer adeus, conversar um pouco ou até mesmo adquirir informações. Você prefere fazer isso por meio de mensagens escritas, por voz ou até mesmo de um avatar, pois deseja se relacionar com um ente querido falecido. Por isso, você pode se utilizar de um artefato computacional interativo pelo qual o seu ente querido foi imortalizado utilizando um software ou utilizando software e hardware. Por meio desses artefatos você poderá conversar por texto ou por voz, a partir de chatbots, ou até mesmo tocar em uma simulação do seu ente querido por meio

de um avatar. Para isso eu utilizei os dados de legado digital do seu ente querido e apliquei técnicas computacionais avançadas, tal como redes neurais, aprendizado de máquina e inteligência artificial para simular a sua interação com ele. Para você cumprir o seu objetivo basta escrever uma mensagem e enviá-la via sistema, aguardar o retorno via sistema e continuar a comunicação; chamar o nome do seu ente querido próximo a um dispositivo tal como o Amazon Alexa, Google Assistant e Apple Siri, aguardar a resposta via dispositivo e continuar a comunicação; ou tocar no avatar, aguardar a resposta e continuar a interação.

Todavia, segundo os textos de Levítico, à luz da perspectiva bíblica, buscar comunicação com pessoas falecidas ou facilitar essa comunicação viola os preceitos estabelecidos pelo Deus de Israel. Consequentemente, esses textos desaconselham a prática da interação póstuma entre aqueles que reverenciam o Deus descrito na Bíblia. Portanto, contextualizando a interação póstuma a estes textos, é possível interpretar que a interação póstuma não deve ser algo realizado no meio daqueles que tem o Deus da Bíblia como seu Senhor.

Há também de se considerar que a imortalidade digital e a interação póstumas são simulações realizadas por meio de técnicas computacionais avançadas. Consequentemente, não existe uma imortalidade ou interação real para além das simulações construídas. Nesse sentido, o que os artefatos computacionais interativos podem oferecer é uma representação contemporânea de alguém que já está falecido considerando a partir do legado digital.

5. Considerações Finais

Neste manuscrito, foi possível compreender, bíblica e teologicamente, acerca da morte e da imortalidade. Além disso, considerando a Ciência da Computação, foi tratado acerca da imortalidade digital e do processo de interação humano-computador. A partir da relação temática entre a Teologia e a Computação, foram produzidos entendimentos a respeito da imortalidade digital considerando a Engenharia Semiótica como base teórica para o processo de interação humano-computador. Sendo assim, *como entender a imortalidade digital à luz da Bíblia sob a perspectiva de Levítico?*

Os resultados desta pesquisa sugerem que a interação póstuma e a criação de artefatos computacionais interativos para essa finalidade são consideradas práticas condenáveis, de acordo com a contextualização do livro de Levítico, e que a imortalidade digital é uma simulação de comunicação por meio de chatbots de mensagens ou voz, ou avatares. Nesse sentido, aqueles que utilizam ou criam artefatos computacionais para interação póstuma estão envolvidos em práticas consideradas condenáveis pelos textos, sendo a função do designer análoga à do necromante, quando a interação póstuma é

contextualizada a partir do livro de Levíticos. Portanto, conclui-se que, a imortalidade digital não é algo que remete a imortalidade real, pois apenas Deus é imortal, e que a interação póstuma é apenas uma simulação de interação contemporânea a partir de dados de legado digital, não sendo possível a pessoa viva comunicar-se realmente com uma pessoa falecida. Então, o pó não se tornará bit, mas poderia ser simulado em bits.

É válido destacar que esta pesquisa possui limitações, haja vista que este manuscrito apresenta apenas a analogia entre a interação póstuma e os textos bíblicos de Levíticos. Nesse viés, é importante reconhecer as diferenças significativas entre aquele tempo e a realidade contemporânea. Logo, como trabalhos futuros, serão realizados estudos considerando outros textos bíblicos para examinar outras perspectivas bíblicas acerca da interação póstuma, ressignificando-a para a atualidade, isto é, para a interação digital póstuma. Além disso, futuramente, considerando o dinamismo das interações entre ética, tecnologia e religião, futuramente será explorado de forma mais aprofundada como os avanços tecnológicos e como a imortalidade digital são percebidos por diferentes grupos religiosos e culturais ao redor do mundo.

Outrossim, uma análise comparativa entre os ensinamentos éticos de diversas tradições religiosas e as questões éticas contemporâneas da era digital podem fornecer uma perspectiva mais abrangente sobre como diferentes crenças abordam a interação póstuma na era digital. O entendimento dessas perspectivas pode enriquecer o diálogo interdisciplinar entre ética, religião e tecnologia, oferecendo *insights* valiosos para futuras considerações éticas e práticas no âmbito da interação humano-computador e imortalidade digital.

Agradecimentos

Os autores agradecem a Guilherme I. S. Paes pela revisão textual efetuada.

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, M. S. M. **Disciplina Eclesiástica: uma análise bíblica teológica da doutrina da disciplina eclesial à luz dos pressupostos reformados**. 52p. Monografia (Magister Divinitatis) — Centro Presbiteriano de Pós-Graduação Andrew Jumper, São Paulo, 2022.

ARAUJO, R. M. de; MACIEL, R. S.; BOSCARIOLI, C. **I GranDSI-BR - Grandes Desafios de Pesquisa em Sistemas de Informação no Brasil 2016 a 2026**. Porto Alegre: SBC, 2016.

BARANAUSKAS, M. C. C.; DE SOUZA, C. S.; PEREIRA, R. **I GranDIHC-BR — Grandes Desafios de Pesquisa em Interação Humano-Computador no Brasil**. Porto Alegre:

SBC, 2012.

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. *Interação Humano-Computador*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BELL, G. No More SMS from Jesus: Ubicomp, Religion and Techno-spiritual Practices. *In: DOURISH, P.; FRIDAY, A. (EDS). UbiComp 2006: Ubiquitous Computing. UbiComp 2006. Lecture Notes in Computer Science. vol 4206*. Berlin: Springer, 2006. 141-158.

BRUSTOLIN, L. A.; PASA, F. M. L. A morte na fé cristã: uma leitura interdisciplinar. *Teocomunicação*, Porto Alegre, 43, 1, 54-72, 2013.

BURNSIDE, J. P. The Medium and the Message: Necromancy and the Literary Context of Leviticus 20. *In: TREVASKIS, L. M.; LANDY, F.; BIBB, B. D. (EDS). Text, Time and Temple: Literary, Historical and Ritual Studies in Leviticus*. Sheffield: Sheffield Phoenix Press, 2015. 41-62.

CAMPOS, Z. D. P.; LEITE, F. A. C. Tradi(u)ção e violência - as traduções em português de Levítico 20:27. *Reflexus*, Vitória, 12, 20, 699-722, 2018.

CARSON, D. A.; FRANCE, R. T.; MOTYER, J. A.; WENHAM, G. J. *Comentário bíblico*. São Paulo: Vida Nova, 2009.

COENEN, L.; BROWN, C. *Dicionário internacional de teologia do Novo Testamento*. 2 ed. São Paulo: Vida Nova, 2000.

DE SOUZA, C. S. *The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction*. Cambridge: MIT Press, 2005.

DE SOUZA, C. S.; LEITE, J. C.; PRATES, R. O.; BARBOSA, S. D. J. Projeto de Interfaces de Usuário: Perspectivas Cognitiva e Semiótica. *In: XIX Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Anais da Jornada de Atualização em Informática*. Porto Alegre: SBC, 1999. 1-46.

GALVÃO, V. F.; MACIEL, C.; PEREIRA, R.; GASPARINI, I.; VITERBO, J.; BICHARRA GARCIA, A. C. Discussing human values in digital immortality: towards a value-oriented perspective. *Journal of the Brazilian Computer Society*, Berlin, 27, 1, 1-26, 2021.

GALVÃO, V. F.; MACIEL, C. Reflexões Sobre a Imortalidade Digital em Contextos Educacionais. *Communitas*, Rio Branco, 4, 7, 59-78, 2020.

GALVÃO, V. F.; MACIEL, C.; GARCIA, A. C. B.; VITERBO, J. Life beyond the physical body: The possibilities of digital immortality. *In: Proceedings of 2017 XLIII Latin American*

Computer Conference. New York: 2017.

MACIEL C.; PEREIRA, V. C. The internet generation and its representations of death: considerations for posthumous interaction projects. *In: Proceedings of the 11th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems.* Porto Alegre: ACM, 2012.

MARANHÃO, J. L. S. **O que é morte.** São Paulo: Brasiliense, 1998.

MARIANO, W. **O que é Teologia Arminiana.** Rio de Janeiro: Editora Reflexão, 2015.

MARINO, B. R. Origem, Natureza e Consequências do Pecado. *In: HORTON, S. M. (ED). Teologia Sistemática: uma perspectiva pentecostal.* Rio de Janeiro: CPAD, 2021. 263–298.

MATOS, E. Anticipation and Human-Computer Interaction: Design, Anticipation and Interaction. *In: Proceedings of Interacción: Congreso Internacional de Interacción Persona-Ordenador.* Albacete: Grupo LoUISE-Universidad de Castilla-La Mancha, 2008.

MENDEZ, H. E. **Condemnations of Necromancy in the Hebrew Bible: an investigation of rationale.** University of Georgia. 2009.

NOLAN, A. **Jesus antes do cristianismo.** São Paulo: Paulus, 1987.

OLIVEIRA, R. A. Para uma reinterpretação da morte como consequência do pecado original. **Atualidade Teológica**, Rio de Janeiro, XXIII, 61, 122–148, 2019.

PFEIFFER, C. F.; VOS, H. F.; REA, J. **Dicionário Bíblico Wycliffe.** Rio de Janeiro: CPAD, 2007.

ROSA, J. C. S. **A Coordenação da Colaboração no SPiDe: mecanismos e práticas de apoio ao codesign de interação.** 2021. 171p. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) — Instituto de Computação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021.

STADELMANN, L. I. A Vida na Bíblia. **Encontros Teológicos**, Florianópolis, 23, 1, 45–60, 2008.

SILVA, P. C. N.; TREVISAN, D.; MACIEL, C. (2021). A recriação da vida em chatbot e avatares com o uso de dados póstumos. *In: Anais do XII Workshop Sobre Aspectos Da Interação Humano-Computador na Web Social.* Porto Alegre: SBC, 2021. 17–24.

STOTT, J. **O Discípulo Radical.** Viçosa: Ultimato, 2011.