



Em **S**ociedade

TEMPLEOS E AS HIEROFANIAS DIGITAIS: um ensaio sobre o cibernético como mediador do sagrado

TEMPLEOS AND DIGITAL HIEROPHANIES: an essay on the cybernetic as a mediator of the sacred

Daniela Veloso de Abreu e Matos¹
Thiago Brasileiro Vilar Hermont²
Juliano Marçal de Carvalho³

¹ Bacharela e licenciada em Ciências Sociais, mestra e doutoranda em Ciências da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), com bolsa CAPES. Integra o Grupo de Pesquisa Religião, Política e Espaço Público (GREPEP), o Grupo de Estudos e Pesquisas sobre o Sensível na Saúde (GISS/UFMG), a Associação Brasileira de História das Religiões (ABHR) e a Associação Brasileira de Estudos Cemiteriais (ABEC). Atua nas áreas de religião, política e estudos cemiteriais.

² Doutor em Direito pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com pesquisa voltada à Teoria do Direito, à Linguagem Simples e às relações entre Direito e Linguística. Mestre em Linguística Aplicada pela UFMG e bolsista PROEX-CAPES durante o doutorado. É pesquisador BDCTI Nível 2 na Fundação João Pinheiro, junto ao Núcleo de Estudos de Segurança Pública. Integra a International Association of Legislation (IAL), o Observatório para a Qualidade da Lei e o LegisLab/UFMG. Atua nas áreas de teoria do direito, linguagem, comunicação pública e políticas públicas.

³ Mestre em Ciências da Religião da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas). Especialista em Filosofia e Sociologia pela Faculdade Única de Ipatinga e em Teologia e História das Religiões pela Faculdade Venda Nova do Imigrante. Graduado em História pelo Centro Universitário da Fundação Educacional Guaxupé.

RESUMO

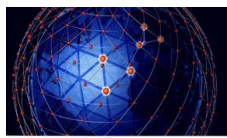
Este ensaio analisa o TempleOS, sistema operacional criado por Terry A. Davis, como um caso-limite para discutir as relações entre religião e tecnologias digitais. O objetivo é compreender de que modo um artefato técnico pode ser simbolicamente investido de sacralidade e interpretado por seus usuários como espaço de mediação do sagrado. A escolha do TempleOS justifica-se por sua capacidade de tensionar fronteiras entre código, experiência religiosa, autoria técnica e produção simbólica em ambientes digitais. Do ponto de vista metodológico, o estudo assume caráter qualitativo e ensaístico, articulando revisão bibliográfica com análise hermenêutico-simbólica de materiais públicos sobre o sistema, de declarações de Davis e de elementos presentes em sua própria arquitetura. Em diálogo com tradições teóricas da fenomenologia da religião, da psicologia analítica e dos estudos sociotécnicos, especialmente a teoria do ator-rede, argumenta-se que a digitalização da vida social não elimina a experiência religiosa, mas desloca parte de suas mediações para ambientes conectados. O caso examinado sugere que, embora o TempleOS não deixe de ser um sistema operacional, ele também pode funcionar como objeto simbólico recortado do cotidiano profano e reinterpretado religiosamente. Conclui-se que, em sociedades fortemente digitalizadas, códigos, interfaces e algoritmos podem integrar práticas de busca de sentido e transcendência, sem que isso implique afirmar um caráter sagrado intrínseco das tecnologias.

Palavras-chave: TempleOS; religião; tecnologias digitais; hierofania; ciberespaço.

ABSTRACT

This essay analyzes TempleOS, an operating system created by Terry A. Davis, as a limit case for discussing the relationship between religion and digital technologies. Its objective is to understand how a technical artifact can be symbolically invested with sacredness and interpreted by its users as a space for the mediation of the sacred. The choice of TempleOS is justified by its capacity to challenge the boundaries between code, religious experience, technical authorship, and symbolic production in digital environments. From a methodological standpoint, the study is qualitative and essayistic in nature, combining bibliographic review with a hermeneutic-symbolic analysis of public materials about the system, statements by Davis, and elements present in its own architecture. In dialogue with theoretical traditions from the phenomenology of religion, analytical psychology, and sociotechnical studies, especially actor-network theory, the essay argues that the digitalization of social life does not eliminate religious experience, but rather shifts some of its mediations into connected environments. The case examined suggests that, although TempleOS remains an operating system, it can also function as a symbolic object set apart from profane everyday life and religiously reinterpreted. The essay concludes that, in highly digitalized societies, codes, interfaces, and algorithms can become part of practices aimed at the search for meaning and transcendence, without this implying that technologies possess an intrinsic sacred character.

Keywords: TempleOS; religion; digital technologies; hierophany; cyberspace.



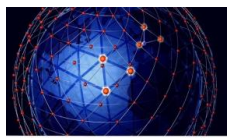
INTRODUÇÃO

O presente ensaio propõe uma leitura do *TempleOS* como estudo de caso interpretativo para o debate sobre religião e tecnologias digitais. Assim, interessa-nos menos avaliar a qualidade técnica do sistema, questão que excede o escopo deste trabalho, do que compreender como um software pode ser simbolicamente recortado do uso ordinário e investido de sentidos religiosos. Em termos de Ciência da Religião, trata-se de perguntar de que modo um objeto “profano” (Eliade, 1992) em termos eliadianos, produzido em linguagem de máquina, pode ser apropriado como mediação do sagrado por meio de narrativas, ritos, interfaces e práticas de interpretação.

Ao longo do texto, adotaremos a expressão *tecnologias digitais* para designar o conjunto de infraestruturas, plataformas, linguagens, dispositivos e sistemas baseados na codificação binária de dados que organizam parte decisiva da vida contemporânea. A noção de sagrado, por sua vez, será empregada em sentido analítico, não confessional e substantiva para designar experiências nas quais sujeitos percebem determinados objetos, acontecimentos ou mediações como manifestações de uma alteridade radical, “o *ganz andere*” (Eliade, 1992, p.12), que excede o horizonte utilitário do cotidiano. Assim, o sagrado não será tomado como sinônimo de religião institucional, mas como uma forma de atribuição de sentido diante de algo percebido como qualitativamente distinto das realidades “naturais”.

Dessa forma, a questão central do artigo pode ser formulada da seguinte maneira: de que modo o *TempleOS* permite compreender os processos pelos quais artefatos técnicos podem ser retirados de seu uso estrito sendo reinterpretados como mediações do sagrado em contextos digitais?

Abordamos o *TempleOS* como um objeto de estudo capaz de suscitar reflexões sobre as relações entre religião, tecnologia e produção de sentido no ambiente digital. Nessa perspectiva, este trabalho assume a forma de ensaio teórico, entendido como exercício interpretativo voltado menos à comprovação empírica exaustiva de uma hipótese do que à elaboração conceitual de um problema. O que temos, então, é a proposição de apresentar possibilidades interpretativas abertas por esse fenômeno singular, mobilizando o *TempleOS* como caso-limite para



problematizar processos contemporâneos de atribuição de sacralidade a artefatos tecnológicos e explorar categorias analíticas relevantes ao campo das Ciências da Religião.

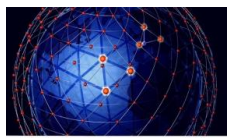
1 METODOLOGIA

Metodologicamente, o ensaio adota uma abordagem qualitativa de caráter bibliográfico e hermenêutico-simbólico. O corpus mobilizado reúne literatura das Ciências da Religião, Sociologia da Religião, da cultura digital, entrevistas e materiais públicos produzidos por Terry A. Davis, além de elementos observáveis na própria arquitetura do sistema. O objetivo não é diagnosticar o criador do *TempleOS*, nem arbitrar a verdade de sua experiência religiosa, mas interpretar como sua biografia, seu discurso religioso e o artefato técnico por ele criado se articulam na produção de um objeto de mediação do sagrado da cultura digital contemporânea. A ideia também não é afirmar que a internet ou que as tecnologias digitais sejam hierofônicas (Eliade, 1992) ou sagradas em si mesmas, mas que sujeitos e coletivos podem separar certos artefatos do fluxo ordinário da vida social e investi-los de sacralidade ou da capacidade de mediá-la, produzindo neles experiências, linguagens e rituais de caráter religioso.

O corpus para essa análise foi composto por materiais audiovisuais e jornalísticos de circulação pública relacionados a Terry A. Davis e ao *TempleOS*. Como os vídeos do canal original de Davis no YouTube foram excluídos, restando apenas um disponível, a pesquisa recorreu ao canal *Absolute Terry Davis*, que reúne vídeos recuperados do archive.org e republicados por admiradores de seu trabalho. Desse acervo, foi selecionada a playlist correspondente ao ano de 2015, tomada como recorte principal de análise.

A escolha desse material justifica-se, em primeiro lugar, por se tratar de um conjunto de registros nos quais Davis aparece publicamente formulando sua relação com o *TempleOS* e com sua experiência de conversão religiosa. Em segundo lugar, a playlist de 2015 oferece um recorte temporal delimitado, compatível com o caráter ensaístico da análise, sem a pretensão de reconstruir toda a produção de Davis. Tal reconstrução excederia os limites deste trabalho, considerando que o programador publicou milhares de vídeos entre 2007 e 2016.

A seleção dos vídeos não obedeceu a critérios quantitativos ou estatísticos, mas a critérios qualitativos de pertinência temática. Foram descartados os vídeos sobre os aspectos



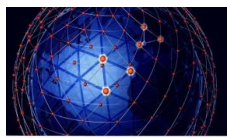
mais técnicos do sistema e considerados especialmente relevantes os materiais nos quais aparecem referências explícitas a Deus, revelação, missão ou comunicação divina; explicações sobre a finalidade religiosa do *TempleOS*; demonstrações de recursos do sistema associados a práticas de consulta, interpretação simbólica e comentários sobre seu processo de conversão.

Como fonte complementar, foi utilizada a matéria *God's Lonely Programmer*, publicada pela *Vice* em 2014, a partir de entrevista conduzida por J. Hicks. Esse texto foi selecionado por sua relevância contextual, pois apresenta elementos biográficos, técnicos e religiosos da trajetória de Davis em vida, oferecendo um ponto de apoio para compreender sua autointerpretação pública e a recepção inicial do sistema operacional. A matéria não é tratada como fonte neutra ou definitiva sobre Davis, mas como registro jornalístico, útil para situar o modo como Davis passou a circular no debate público. Também foi utilizado o documentário *TempleOs / Down the Rabbit Role* e considerados, de maneira auxiliar, elementos observáveis na própria arquitetura do *TempleOS*, os quais serão discutidos em detalhes mais adiante.

A partir das fontes, foram identificadas unidades simbólicas relevantes para a discussão e recorrentes no material analisado. Nos chamaram a atenção, sobremaneira, trechos em que Davis associa sua atividade de programador a um chamado religioso, interpreta decisões técnicas como mandamentos divinos ou apresenta o *TempleOS* como mediador de comunicação com Deus (Davis, 2022). Tais unidades foram interpretadas à luz dos conceitos e categorias mobilizados neste ensaio.

Frisamos que nosso corpus exige certa cautela. Por se tratar de vídeos recuperados e republicados por terceiros, os materiais do canal *Absolute Terry Davis* não preservam as condições originais de circulação. Além disso, a curadoria feita por admiradores pode produzir recortes e ênfases próprias. Reconhecendo tais limitações, reforçamos o caráter ensaístico da análise, que impede conclusões definitivas sem inviabilizar, contudo, discussões frutíferas sobre artefatos técnicos e digitais sendo investidos de sentidos religiosos.

Para desenvolver nossos argumentos, o ensaio foi organizado em três movimentos analíticos articulados entre si. No primeiro, procuramos precisar em que condições a internet e outras tecnologias digitais podem ser compreendidas como mediações simbólicas do sagrado, isto é, não como realidades intrinsecamente sagradas, mas como suportes técnicos que, em determinados contextos de uso e interpretação, passam a participar da produção de experiências



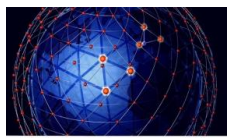
de transcendência, de regimes de autoridade e de práticas de separação em relação ao cotidiano profano. O problema, nesse nível, consiste em mostrar que a digitalização da vida social não elimina a religião, mas desloca parte de suas operações simbólicas para ambientes conectados, nos quais códigos, interfaces e plataformas podem ser investidos de valor religioso.

No segundo movimento, a análise se concentra na figura de Terry A. Davis, examinando como sua trajetória pública, seus relatos de revelação e sua autocompreensão como agente de uma missão divina operam na constituição de uma autoridade religiosa digital. O foco não está em testar a veracidade de suas afirmações, nem em discutir questões de ordem psiquiátrica, o que excederia e muito os objetivos e os limites deste trabalho. Interessa-nos, antes, compreender como, por meio dessas afirmações, Davis reconfigura sua posição de programador em direção à de mediador autorizado, vinculando sua biografia, sua linguagem religiosa e sua prática técnica à legitimação simbólica do *TempleOS*.

No terceiro e último movimento, o estudo se concentra sobre a própria materialidade do sistema, isto é, sobre sua arquitetura, sua linguagem, sua interface e alguns de seus dispositivos simbólicos. Buscamos demonstrar, nesse ponto, que a singularidade do *TempleOS* não decorre apenas do discurso de seu criador, mas da forma pela qual elementos técnicos concretos são reinscritos em um horizonte semântico e ritual religioso, de modo que linguagem, interface e uso se combinam na produção de um espaço digital separado, apto a ser interpretado, para seus usuários e para seu criador, como um *templo digital*.

2 INTERNET E O SAGRADO: UMA MEDIAÇÃO POSSÍVEL

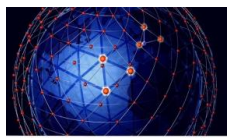
A discussão sobre religião em ambientes digitais exige cautela metodológica. Como lembra Greschat (2005), conceitos empregados nas Ciências da Religião precisam ser mobilizados a partir de recortes claros, para que não se confundam metáforas sugestivas com demonstrações analíticas. Por isso, este ensaio não compara o *TempleOS* a outros sistemas operacionais para afirmar superioridade ou equivalência técnica, mas procura investigar a dimensão religiosa que emerge quando um software é interpretado como suporte de comunicação com o divino e como espaço separado do uso profano.



Nesse sentido, as contribuições jungianas permanecem relevantes. Em vez de restringir a religião às instituições ou dogmas, a experiência religiosa passa a ser compreendida como uma função simbólica da psique, por meio da qual imagens, mitos e arquétipos organizam a busca humana por sentido (Jung, 1984; Jung, 2015). Assim, a leitura junguiana não autoriza reduzir toda experiência religiosa a um fenômeno interior, menos ainda à “prática paroquial”, mas permite reconhecer que a produção de símbolos pode deslocar-se historicamente para novos suportes a depender do inconsciente pessoal. Em sociedades digitalizadas, telas, códigos e interfaces podem integrar esse trabalho simbólico, visto que passam a fazer parte do horizonte de referências sócio-culturais dos sujeitos, sem substituir, por isso, outras formas religiosas já existentes.

Também os estudos de religião online ajudam a qualificar o problema. Para Brasher (2004) e Sbardelotto (2011), o ambiente digital não replica simplesmente a religião praticada fora da rede, mas reorganiza a presença, a autoridade, a interação e a experiência ritual. Essa observação é decisiva, porque impede, tanto a celebração ingênua da internet como um novo templo universal, quanto a recusa apressada de qualquer religiosidade digital como fenômeno descartável do ponto de vista religioso. O que se vê, antes, é a recomposição de práticas religiosas em ecologias comunicacionais marcadas por conectividade, instantaneidade e circulação ampliada de signos, elementos intrínsecos à cultura de hiperinteração virtual.

Nesse esteio, a leitura de Marc Augé (2007) contribui para um segundo deslocamento. Tomado em si mesmo, o ciberespaço aproxima-se do não lugar por ser um espaço de fluxo, trânsito, anonimato relativo e vínculos potencialmente frágeis. Justamente por isso, sua descrição como sagrado por natureza torna-se relativamente insustentável. Contudo, a condição de não lugar não impede processos de apropriação simbólica, já que mesmo em espaços de circulação virtual, sujeitos podem produzir recortes, memórias, pertencas e práticas de separação. É nesse ponto que o diálogo com Eliade (1992) se torna heurístico, uma vez que espaços profanos podem ser demarcados e reinterpretados como lugares do sagrado através da cosmização e consagração pelo rito. À luz de Eliade, pode-se compreender o *TempleOS* como uma tentativa extrema de cosmização do digital. O mundo virtual, como um “território desconhecido, estrangeiro, desocupado (no sentido, muitas vezes, de desocupado pelos “nossos”) ainda faz parte da modalidade fluida e larvar do ‘Caos’” (Eliade, 1992, p.22). Davis,



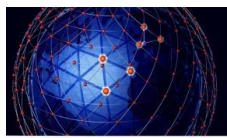
então, cria um espaço computacional fechado, ordenado e simbolicamente separado que passa a organizar uma experiência religiosa. O sistema operacional, nesse sentido, funciona como rotura do caos informe e transforma este espaço em território conhecido, nomeado e consagrado por uma narrativa de missão.

Ainda na fenomenologia da religião de Mircea Eliade, a hierofania designa a manifestação do sagrado em realidades que, do ponto de vista empírico, permanecem pertencentes ao mundo profano. Essa manifestação, contudo, não ocorre em um vazio cultural, pois assume as formas disponíveis em cada contexto histórico. Se, no século XVI, o morabito fundador de El Hemel pôde interpretar como manifestação do sagrado o cajado fincado na terra que criou raízes e fez nascer novos rebentos (Eliade, 1992, p. 20), em sociedades altamente tecnificadas e digitalizadas do século XXI, espera-se que a experiência hierofânica seja simbolicamente mediada por outros objetos, como telas, códigos, algoritmos e sistemas computacionais. O cerne do argumento é o de que as hierofanias⁴ têm sempre uma inscrição cultural: o sagrado se manifesta ou é mediado por meio de suportes que pertencem ao mundo sensível e simbólico daqueles que o interpretam. O relevante não é dizer que qualquer objeto se torna automaticamente sagrado, mas reconhecer que o sagrado se dá em contextos históricos e culturais específicos, mediante operações de distinção, consagração e interpretação. Assim, em vez de afirmar que a internet abriga o divino em sentido essencial, é mais rigoroso dizer que certos usos da internet podem funcionar como suportes hierofânicos para aqueles que neles reconhecem um valor religioso.

A partir desse enquadramento, a hipótese do artigo pode ser formulada com maior precisão: em contextos marcados pela intensa digitalização da vida, tecnologias computacionais podem operar como mediações simbólicas do sagrado quando são incorporadas a práticas de uso, regimes de interpretação e narrativas de legitimidade capazes de deslocá-las de sua condição estritamente técnica, faltando agora compreender os processos pelos quais tais artefatos são investidos de valor religioso.

O *TempleOS*, então, mostra-se especialmente relevante porque condensa de forma radical esses processos, apresentando-se como artefato técnico-religioso, isto é, como uma

⁴ Interpretamos o *TempleOs* como suporte hierofânico, não como hierofania em si.

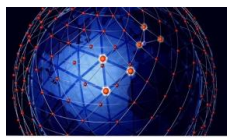


forma computacional organizada a partir de referências, finalidades e signos que o orientam para uma função de contato com o divino, um oráculo de novo tipo. Tal condição, porém, não pode ser explicada apenas por sua materialidade técnica ou por sua gramática simbólica interna, por depender também das mediações discursivas que tornaram possível reconhecer o sistema como espaço religiosamente qualificado. Para tanto, é preciso considerar a figura de seu criador, não apenas como desenvolvedor, mas como instância de enunciação, legitimação e autoridade, uma vez que foi por meio de sua narrativa pública que a relação entre experiência religiosa e a criação do sistema ganhou inteligibilidade social. É a partir dessa inflexão que a análise pode avançar para a trajetória de Terry A. Davis e para os modos pelos quais sua biografia, seus relatos de revelação e sua atuação pública participaram da constituição do *TempleOS* como projeto religiosamente autorizado.

3 TERRY A. DAVIS E A CONSTRUÇÃO DE UMA AUTORIDADE RELIGIOSA DIGITAL

A singularidade do *TempleOS* não pode ser dissociada da figura de Terry A. Davis, programador norte-americano formado em Engenharia Elétrica e responsável, sozinho, pelo desenvolvimento do sistema ao longo de vários anos. Registros públicos sobre sua trajetória mostram um sujeito de elevada competência técnica que, em determinado momento de sua vida, passou a narrar sua própria experiência em chave explicitamente religiosa. Esse deslocamento biográfico é relevante para o ensaio porque a legitimidade simbólico-religiosa do *TempleOS* depende, em grande medida, do modo como seu criador o apresenta como missão.

Em entrevistas e vídeos, Davis relata ter abandonado uma visão estritamente materialista da realidade e passado a compreender sua atividade de programador como resposta a um chamado divino (Davis, 2014; Davis, 2018). O interesse analítico dessa autodescrição não está em prová-la, mas em observar como ela organiza a inteligibilidade do sistema. No discurso do autor, então, o software passa a ser concebido como obra religiosa para além de produto



técnico, vinculada à imagem do Terceiro Templo⁵ e à ideia de obediência a instruções recebidas diretamente de Deus.

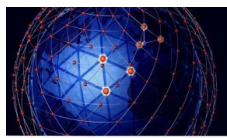
Esse movimento também reordena a posição de Davis diante de seu público. Em vez de ocupar apenas o lugar de desenvolvedor, ele reivindica para si funções próximas às de profeta, sacerdote e construtor do templo, mesclando referências bíblicas diversas. Novamente, mais importante do que testar a exatidão teológica dessa autopercepção é reconhecer seu efeito performativo, uma vez que, ao nomear-se como mediador autorizado, Davis acaba por criar uma moldura religiosa para a recepção do *TempleOS*, orientando a interpretação de seus recursos técnicos em chave de revelação, ritual e missão.

Nessa vereda, um aspecto recorrente desta narrativa é a busca por sinais. Antes mesmo da consolidação do *TempleOS*, Davis descrevia práticas de consulta a passagens bíblicas e, posteriormente, a utilização de processos algorítmicos para apoiar decisões religiosas. Quando se fala, nesse contexto, em números pseudoaleatórios, o termo não designa um acaso absoluto, mas sequências produzidas por algoritmo que simulam aleatoriedade. No interior do sistema, tais sequências passam a funcionar como mecanismo de consulta simbólica, isto é, como forma de ritualizar tecnicamente uma expectativa de resposta divina.

É importante notar que o próprio discurso de Davis distingue duas camadas da experiência. De um lado, ele afirma uma comunicação direta com Deus, enquanto, de outro, constrói o *TempleOS* como dispositivo de confirmação, registro e ritualização dessa experiência. Assim, os algoritmos não aparecem, em sentido estrito, como origem da revelação, mas como os meios técnicos pelos quais uma experiência religiosa previamente afirmada ganha forma pública, repetível e compartilhável.

A recepção posterior da obra reforça esse quadro. Em fóruns, vídeos e comunidades online, o legado de Davis circula entre fascínio, humor de internet, memória de uma figura incomum e interesse genuíno pelo universo religioso do *TempleOS*. Entretanto, longe de se tratar de uma devoção homogênea, o sistema passou a operar como objeto cultural capaz de condensar afetos bastante ambíguos. Mesmo quando a recepção é negativa, ela testemunha que

⁵ Segundo Souza e Heuko (2026), o Terceiro Templo seria a expectativa religiosa e simbólica, presente no imaginário judaico após a destruição do Segundo Templo em 70 d.C., de reconstrução de um novo Templo em Jerusalém como sinal de esperança, restauração da fé, retomada da centralidade espiritual do povo judeu e renovação de sua relação com Deus.



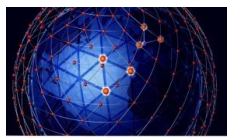
o software excedeu sua condição de programa utilitário, tendo ingressado no campo das narrativas culturalmente significativas.

Ao mencionar elementos de sofrimento psíquico presentes na biografia pública de Davis, este ensaio o faz com parcimônia e sem nenhuma pretensão diagnóstica, apresentando-os apenas porque atravessam sua autoimagem e a recepção de sua obra, não por explicarem integralmente o fenômeno. Assim, se de um lado a redução do *TempleOS* à patologia de seu criador produziria um grave empobrecimento analítico, por outro lado, ignorar esta dimensão biográfica acabaria por obscurecer a forma concreta pela qual sua autoridade religiosa foi construída pelo público.

Em materiais sobre sua trajetória, esses elementos aparecem de maneira relativamente constante. Como já trazido, Davis era um programador com formação sólida em Engenharia Elétrica, com passagem por trabalhos técnicos na década de 1990, mas que, a partir de meados daquele período, passou a relatar episódios recorrentes de desorganização psíquica, hospitalizações e experiências que ele próprio reinterpreta de forma religiosa, principalmente por se considerar ateu (Davis, 2014).

Nesse processo, ele passa por mais de um diagnóstico relativo à sua saúde mental - diagnósticos estes que não permanecem exteriores à obra, tendo sido incorporados por Davis à narrativa de sua vocação. Assim, em vez de separar radicalmente crise subjetiva e de saúde mental vs. experiência de revelação, ele as reinscreve em um mesmo itinerário, no qual sofrimento psiquiátrico e social, percebida perseguição, culpa e chamado divino passam a compor a inteligibilidade de sua incumbência divina na Terra.

Como dito, essa inflexão biográfica é decisiva porque ajuda a compreender a forma específica de sua autoridade pública. Davis não se apresenta apenas como alguém que programou um sistema exótico, mas como alguém cuja própria vida foi atravessada por sinais sobrenaturais e combates espirituais que justificariam a existência do *TempleOS* e, em suas pretensões mais ousadas, de ser reconhecido como o Rei Salomão 2.0 (Davis, 2014). Assim, sua convicção de estar em comunicação direta com Deus e sua insistência em interpretar restrições técnicas como mandamentos recebidos do alto acabam por configurar uma autoimagem em que competência computacional e excepcionalidade religiosa aparecem fundidas. Nesse sentido, ainda que o sofrimento psíquico não explique o *TempleOS*, tal questão



acaba por participar das condições concretas pelas quais sua autoridade religiosa foi disputada e socialmente reconhecida.

O passo seguinte da análise consiste, então, em observar como essa narrativa de missão se sedimenta nas formas técnicas. Se a autoridade religiosa de Davis se constrói no entrelaçamento entre sofrimento mental e revelação divina, ela só ganha consistência durável porque se inscreve em uma materialidade específica, a do sistema que ele projetou e que ainda está disponível. É nesse ponto que a análise pode deslocar-se da figura do autor para a forma do artefato, examinando como a arquitetura do software o converte em uma experiência religiosamente narrada no espaço computacional, isto é, em um *templo digital*.

4 A ARQUITETURA DO TEMPLO

Do ponto de vista técnico, o *TempleOS* é um sistema operacional de arquitetura minimalista, monousuário, com resolução de 640x480 pixels, paleta de 16 cores, áudio mono e multitarefa não preemptiva. Em termos de computação (Maziero, 2019), essas escolhas situam o sistema em um registro deliberadamente simples⁶ quando comparado às plataformas gráficas e conectadas mais disseminadas na contemporaneidade. No entanto, a relevância do caso não decorre de inovação funcional, mas da integração entre restrição técnica e projeto simbólico deliberado. No discurso de Davis, essas especificações não figuram como limitação casual, sendo interpretadas como parte de uma obediência religiosa que confere forma própria ao sistema.

Nessa arquitetura, a linguagem *HolyC*, em um pequeno trecho ilustrada na Figura 1 abaixo, ocupa posição central, tratando-se de uma variação de linguagem C criada pelo próprio Davis para programar o sistema e interagir com ele.

Figura 1: Exemplo de código em HolyC

⁶ Para se ter uma dimensão da simplicidade arquitetônica da obra de Davis, o *TempleOS* possui 121.176 linhas de código, comparável à versão 1.0 do Photoshop. Um sistema operacional como o Windows 7 possui aproximadamente 40 milhões de linhas de código (Davis, 2014).

```
U0 Main()  
{  
  U8 *message = "hello world";  
  "%s\n",message;  
}  
Main;
```

Fonte: holyc-lang.com

Assim, se em termos técnicos *HolyC* é uma mera linguagem de programação, em termos simbólicos, ela cumpre a função de vocabulário ritual interno ao templo digital, apresentando-se como o código autorizado para a manutenção do espaço sagrado e para a comunicação legítima com Deus dentro dele.

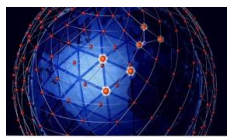
Essa dupla inscrição reaparece em diversos recursos do sistema. O depurador chamado *Adam*, um atalho que produz uma “palavra de Deus”, assim como o menu “*Holy Spirit*”, articulam operações informáticas a referências bíblicas. O gesto de pressionar uma tecla e receber um versículo, por exemplo, aproxima-se da prática historicamente conhecida como *sortes biblicae*, na qual a abertura aleatória das Escrituras é tomada como forma de orientação. No *TempleOS*, a consulta não deixa de ser cálculo algorítmico, mudando-se o regime interpretativo que converte esse cálculo em signo religioso.

Em outra vertente, os jogos produzidos por Davis aprofundam ainda mais essa lógica. Em *After Egypt*, o usuário percorre um cenário explicitamente inspirado na narrativa mosaica, interagindo com tarefas, imagens e escolhas que remetem ao universo bíblico, como se percebe na Figura 2 abaixo.

Figura 2: Tela do jogo *After Egypt*.



Fonte: Down the Rabbit Hole, 2018



Assim, não é necessário afirmar que o jogo produz uma experiência religiosa em todos os usuários, bastando reconhecer que sua composição estética e semântica foi organizada para inserir a interação digital em um horizonte narrativo sagrado.

Essa articulação entre funcionalidade técnica e imaginação religiosa pode também ser observada na página inicial do *TempleOS*, reproduzida na Figura 3. A imagem apresenta uma composição visual simples, marcada por fundo monocromático e elementos simbólicos como a espada e a estrutura piramidal ou templária associada ao nome do sistema. A tela inicial, portanto, já introduz o usuário em um ambiente no qual o código, a interface e a narrativa sagrada aparecem sobrepostos.

Figura 3 - Página inicial do *TempleOS*



Fonte: Down the Rabbit Hole, 2018

Dessa forma, o *TempleOS* não transcende a condição de sistema operacional no sentido de deixar de sê-lo, mas acumula, sobre sua funcionalidade técnica, uma camada de significação religiosa construída por narrativas, práticas e interpretações. A contribuição analítica do caso reside justamente nessa sobreposição entre função informática e função simbólica, que faz do software um observatório privilegiado das metamorfoses do sagrado na cultura digital.

Nesse ponto, as contribuições de Heidi Campbell sobre *Digital Religion* são fundamentais para evitar uma oposição simplista entre religião “real”, supostamente restrita ao espaço presencial, e religião digital, tomada de antemão como artificial ou derivada. Para Campbell, a religião digital designa práticas religiosas realizadas na internet, em um espaço tecnológico e cultural importante para a contemporaneidade, produzido pela articulação entre experiências online e offline. A autora propõe compreendê-la como uma “ponte que conecta e



estende práticas e espaços religiosos” (Campbell, 2013, p. 4, tradução nossa)⁷ entre ambientes digitais e presenciais, sem que essas esferas se anulem; antes, elas se atravessam e se complementam. Desse modo, o digital não aparece como coisa estranha à religião, e sim como um ambiente no qual práticas, crenças, formas de pertencimento e regimes de autoridade podem ser reorganizados.

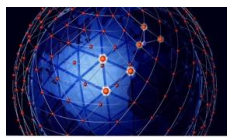
Essa perspectiva é especialmente relevante porque desloca a discussão da pergunta sobre a “autenticidade” da religião online e de experiências como *TempleOs* para a análise dos processos concretos de mediação. Como mostram os estudos reunidos no campo da religião digital, temas clássicos das Ciências da Religião, a exemplo de ritual, identidade, comunidade, autoridade e corporalidade, não desaparecem no ambiente digital; antes, passam a ser negociados sob novas condições técnicas, comunicacionais e simbólicas. A internet pode tanto tensionar formas tradicionais de autoridade religiosa quanto oferecer novos meios para sua reafirmação. O meio digital pode também transformar a ideia de comunidade de uma base exclusivamente territorial para formas mais fluidas de interação, reconhecimento e pertencimento, o que já acontece em outros contextos para além do religioso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este ensaio partiu do *TempleOS* para investigar uma forma pouco convencional de relação entre religião e tecnologia: a transformação de um sistema operacional em objeto de mediação com o sagrado. O interesse do caso não está somente em sua excentricidade técnica ou na trajetória singular de Terry A. Davis, mas no modo como programação, linguagem religiosa e imaginação simbólica se articulam em um mesmo objeto.

Ao longo da análise, então, buscamos demonstrar que o *TempleOS*, assim como outros mediadores do tipo, ocupa uma posição ambígua. Empiricamente, ele é um software e não perde sua dimensão profana: opera por meio de códigos, comandos, interfaces, linguagem própria e funcionalidades computacionais. Ao mesmo tempo, na narrativa de Davis, esse mesmo software é apresentado como templo, missão e instrumento de contato com Deus. A força do

⁷ Original: “a bridge that connects and extends online religious practices and spaces into offline religious contexts and vice versa.”



caso reside justamente nessa sobreposição, característica das hierofanias e de outros mediadores hierofânicos, que antes se manifestavam sob diferentes formas - pedras, árvores, totens e outros objetos investidos de sacralidade, agora transmutados também para artefatos digitais. O sistema, portanto, não abandona sua condição técnica, mas além dela passa a desempenhar uma função religiosa, capaz de reorganizar o sentido de seus elementos internos.

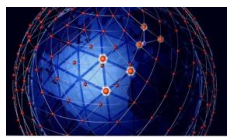
Essa função religiosa aparece em diferentes camadas. Na linguagem do sistema, o HolyC; nos dispositivos de que fazem as vezes de oráculo, indicando passagens bíblicas e rabiscos interpretados por Davis e seus seguidores como mensagens diretas de Deus; na estética visual deliberadamente simples; nos jogos de referência bíblica; e na própria ideia de que o sistema teria sido construído em obediência a uma ordem superior, para cumprir a profecia do Terceiro Templo. O caso também ajuda a pensar a religião digital sem reduzi-la a uma cópia empobrecida da religião presencial. A dimensão digital de uma experiência religiosa não basta para torná-la inautêntica ou superficial. O que precisa ser analisado são os modos concretos pelos quais sujeitos usam tecnologias, interpretam seus funcionamentos, atribuem autoridade a seus procedimentos e as inserem em práticas de sentido. Isso não significa afirmar que o digital substitua instituições, comunidades e práticas religiosas historicamente consolidadas. A contribuição do caso é mais delimitada: ele mostra que, em uma cultura atravessada por sistemas computacionais, o sagrado também pode ser mediado por linguagens técnicas, arquiteturas digitais e procedimentos algorítmicos. A religião não desaparece diante da tecnologia, mas em certos contextos, ela passa a operar por meio dela.

As implicações desse caso para a Sociologia e Ciências da Religião são relevantes. Em primeiro lugar, ele convida a repensar conceitos e categorias clássicas à luz de uma sociedade religiosa marcada pela digitalização. Em segundo lugar, mostra que a presença do religioso na contemporaneidade não se limita à persistência institucional das tradições, mas também se manifesta em formas difusas, híbridas e tecnicamente mediadas, que desafiam classificações rígidas entre o que se compreende pelas esferas secular e religiosa. Por fim, o artigo sugere que o estudo da religião em ambientes conectados ganha densidade quando evita tanto o entusiasmo acrítico diante da tecnologia, quanto sua desqualificação apressada como mera superfície sem espessura simbólica. O *TempleOS* interessa, nesse sentido, menos por representar um modelo generalizável de religiosidade digital, mas por explicitar, de maneira bastante extrema, a



possibilidade estrutural de que artefatos computacionais podem ser narrados e usados como oráculo, fonte de sentidos existenciais e de orientação religiosa.

A partir do exposto, acreditamos que pesquisas futuras poderão aprofundar empiricamente a recepção do *TempleOS* e de experiências análogas, investigando com maior atenção as comunidades que se formam em torno desses objetos, os regimes de interpretação que lhes atribuem legitimidade e as controvérsias que atravessam sua circulação. Também se abre um campo promissor para examinar comparativamente outros casos em que dispositivos do tipo são investidos de valor religioso, permitindo avaliar em que medida o *TempleOS* constitui uma singularidade irrepetível ou um sintoma particularmente visível de transformações mais amplas em uma era cada vez mais online. Para o debate contemporâneo nas Ciências da Religião, sua relevância permanece justamente em obrigar o pesquisador a pensar, com maior precisão conceitual, como o sagrado não desaparece diante da técnica, mas pode reconfigurar-se por meio dela, assumindo formas novas, instáveis e, por isso mesmo, analiticamente fecundas.



REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2007.

BRASHER, Brenda. *Give me that online religion*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2004.

CAMPBELL, Heidi A. *Digital Religion Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Londres: Routledge, 2013.

DAVIS, Terry A. 404 - Sermon #1 - About Justice (Vlog) [2015]. Republicado por Absolute Terry Davis. YouTube, 2022. vídeo (09:06). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ok-g2gDAnL0>. Acesso em: 17 jun. 2026.

DAVIS, Terry A. God's lonely programmer. Entrevistado por J. Hicks. *VICE*, nov. 2014. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/gods-lonely-programmer/>. Acesso em: 1 dez. 2023.

DAVIS, Terry A. Terry Davis: Rises to Throne [vídeo]. *YouTube*, 11 ago. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oH41gGBVpkE>. Acesso em: 1 dez. 2023.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. São Paulo: Martins



Fontes, 1992.

GRESCHAT, Hans-Jürgen. *O que é ciência da religião?* São Paulo: Paulinas, 2005.

JUNG, Carl Gustav. *Psicologia e religião*. Petrópolis: Vozes, 1984.

JUNG, Carl Gustav. *Espiritualidade e transcendência*. Petrópolis: Vozes, 2015.

KNUDSEN, Frederik. TempleOS | Down the Rabbit Hole [vídeo]. *YouTube*, 22 dez. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UCgoxQCf5Jg>. Acesso em: 27 nov. 2023.

MAZIERO, Carlos. *Sistemas operacionais: conceitos e mecanismos*. Curitiba: Editora UFPR, 2019.

SBARDELOTTO, Moisés. *E o Verbo se fez bit: uma análise de sites católicos brasileiros como ambiente para a experiência religiosa*. 2011. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2011.

SOUZA, Ivone Martins de; HEUKO, Márcia R. *O fenômeno do Terceiro Templo Judaico*. In: KRAINSKI, Katiane Janke (coord. editorial; comp.). *Anais da Semana Acadêmica da Faculdade Fidelis 2024: Herança, Presença e Futuro: 20 Anos da Faculdade Fidelis*. Revista Cógnito, Curitiba, v. 7, n. 1, p. 38-39, abr. 2026. Disponível em: <https://www.even3.com.br/e/semana-academica-fidelis-2024-490100>. Acesso em: 8 jun. 2026.