

# PLIEGO

Vida Nueva  
3.020. 21-27  
ENERO DE 2017



La religión digital,  
¿es cool para los jóvenes?

MÍRIAM DÍEZ BOSCH

Directora del Observatorio Blanquerna de Comunicación, Religión y Cultura

## LA RELIGIÓN DIGITAL, ¿ES COOL PARA LOS JÓVENES?

Un reciente estudio del Observatorio Blanquerna de Comunicación Religión y Cultura responde a la pregunta que plantea el título, analizando los diferentes usos relacionados con la religión que los adolescentes y jóvenes de Cataluña dan a la tecnología. A la vista de los resultados, queda claro que la tecnología constituye un camino, un espacio y una oportunidad para que las diversas instituciones religiosas –entre ellas, la Iglesia– se acerquen y dialoguen con las nuevas generaciones.



**L**os adolescentes y jóvenes “no pasan” de la religión digital. Aunque los temas religiosos no son la primera opción que eligen cuando se conectan ni son grandes mayorías las que lo hacen, sí que los jóvenes que pertenecen a alguna religión de las 13 registradas en Cataluña son activos en el consumo religioso: se bajan aplicaciones, juegan y algunos hasta rezan. Un estudio entre casi 2.000 adolescentes y jóvenes en Cataluña arroja luz sobre temas como el uso que dan a la tecnología, el control de los padres y educadores, la necesidad de más interacción..., y desvelan que los muchachos que pertenecen a las minorías religiosas son más activos que los católicos. Ante este panorama, la Iglesia católica tiene un triple reto: crear más interacción y, por tanto, escuchar más en las redes y el mundo digital; ser más imaginativa y saber proponer como atractivo lo que buscan en otros sitios (¿por qué Juego de Tronos tiene que resultar inmensamente más

interesante que un episodio bíblico que contiene también guerra, sexo, envidias, ambición o perdón?); y, sobre todo, acompañar a los jóvenes digitalmente sin esperar que vayan a la iglesia, porque, probablemente, no van a hacerlo.

“Soy católico bautizado 100% ateo”. Así de contundente responde un adolescente, de entre 12 y 18 años, cuando el Observatorio Blanquerna de Comunicación, Religión y Cultura le pregunta si es creyente. La respuesta es tan breve como significativa, y resume las principales conclusiones a las que ha llegado el estudio *Adolescentes, jóvenes, tecnología y religiones. El caso catalán*. Y es que mientras, por un lado, los datos muestran que el 65% de los jóvenes y adolescentes catalanes se declaran creyentes, pocos manifiestan una base sólida de conocimiento sobre las religiones.

Esta realidad, además, se da en un contexto, Cataluña, en el que conviven un total de 13 religiones distintas –entre ellas, católicos,

musulmanes, evangélicos, ortodoxos, Testigos de Jehová, bahá’ís, sijs, judíos, mormones– y en el que el 90% de la población tiene dispositivos digitales. ¿Qué papel juega el espacio digital? ¿Ayuda a los jóvenes a conocer las religiones? ¿Contribuye al diálogo entre ellas? ¿Los jóvenes practican su fe a través de la tecnología? El estudio del Observatorio Blanquerna recorrió Cataluña durante el primer semestre del año 2015 para responder a estos interrogantes. Dando voz a todo el territorio, la muestra cuenta con casi 2.000 respuestas de participantes de todas las religiones, y omite a la Ciudad Condal, que puede ser objeto de un único estudio en el futuro.

### ¿Tecnología? Por supuesto

Más del 90% de los adolescentes y jóvenes en Cataluña utilizan la tecnología –entendida como ordenadores, teléfonos móviles, smartphones y tabletas con acceso a Internet– diariamente, en más de una ocasión y tanto en casa como en los centros educativos, así como en bibliotecas y otros espacios de ocio con conexión wifi. El 93% dispone de un teléfono móvil propio, 8 de cada 10 de un ordenador (el 20% desde antes de los 10 años) y la mitad del total tiene una tableta propia.

Este uso tan extendido como innegable, sin embargo, no cuenta con un control intenso por parte de los padres. La investigación, de hecho,





demuestra que los adolescentes y jóvenes catalanes tienen una vida digital bastante autónoma. En este sentido, el 51% de los menores de edad encuestados (entre 12 y 15 años) goza de total libertad y confianza por parte de sus familias en el uso de Internet. En el caso de los participantes de entre 16 y 18 años, la cifra crece hasta el 72%.

Su participación en las distintas redes sociales es también destacada. Instagram es la que más éxito tiene en Cataluña (el 71% de los participantes tienen perfil en ella). La siguen Facebook (71%), Google+ (68%), Snapchat (60%) y YouTube (60%). Sin embargo, la proporción de adolescentes y jóvenes presentes en Twitter es inferior al 20% del total. Además, el 21% está presente y tiene perfil propio en las mencionadas redes sociales desde antes de los 10 años.

Más allá de la tutorización y control de la actividad digital, la investigación es también un reflejo de los valores que caracterizan a una generación que es la base de la sociedad futura. Los reflejan, precisamente, las redes que más utilizan, basadas en el vídeo o las fotografías. En este sentido, las redes dan a los jóvenes la opción de mostrarse tal como quieren ser vistos, aunque, a la vez, corren el riesgo de perder totalmente el control de aquellos elementos que suben al espacio digital y que, en segundos, pueden viajar alrededor del mundo.

***Las redes dan a los jóvenes la opción de mostrarse tal como quieren ser vistos, aunque, a la vez, corren el riesgo de perder totalmente el control de aquellos elementos que suben al espacio digital***

Algunos autores del campo de la psicología hablan de la construcción de la identidad de la persona durante la adolescencia y de la importancia de las influencias de los llamados agentes socializadores (familia, escuela, amigos...) en este momento. Si la identidad es lo que la persona es en el imaginario del otro –es decir, cómo nos ven los demás–, las redes sociales son una forma de controlar este imaginario y de conseguir la imagen que se quiere mostrar, y, por consiguiente, de autosatisfacción y autorrealización.

La inmediatez es otra de las características que ha demostrado fascinar a los adolescentes y jóvenes catalanes. El hecho de que la red Snapchat (en la que las publicaciones desaparecen unas horas después de

ser creadas) esté en pleno crecimiento muestra no solo la velocidad a la que avanza esta sociedad digital, sino también lo fácil que parece en la Red la rectificación de los errores. El anonimato, así como la impunidad con la que se puede actuar en la Red, pueden dar a los jóvenes un mensaje que se aleja de los valores de las religiones como el pensar en el prójimo, el perdón, el respeto, la tolerancia, etc. Todo parece ser corregible, pero el botón de “borrar” está solo en el espacio digital, y no en la vida real. En este sentido, se plantea un reto para esta generación: asumir y distinguir las lógicas de funcionamiento diferentes de los mundos paralelos en los que viven.

“Es muy difícil seguir su ritmo y saber exactamente cuál es la última tendencia que siguen en las redes, nos tenemos que reciclar constantemente”, asegura Daniel Osiàs, director de proyectos de la Fundación Mariana, una entidad juvenil que trabaja en Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Añade, además, el énfasis que ponen en la enseñanza del buen uso de las tecnologías, pues explica que los adolescentes y jóvenes “tienen un acceso ilimitado” a todo tipo de espacios y contenidos. ¿En qué medida utilizan los religiosos?

#### **La religión digital**

Apps, juegos, webs, foros y redes sociales relacionadas con la religión responden al concepto religión digital, sobre el que adolescentes y jóvenes han sido preguntados. Para algunos, “no interesa a nadie”; para otros, “es útil”; otros prefieren no opinar. Del total de adolescentes y jóvenes, el 16% ha respondido que utilizan estos elementos en la práctica de su fe: se bajan aplicaciones, entran en páginas



## LA RELIGIÓN DIGITAL, ¿ES COOL PARA LOS JÓVENES?

web y tienen presencia en grupos religiosos de distintas redes sociales.

El estudio, cuyo investigador principal es el catedrático **Josep Lluís Micó**, determina que, en relación a la religión, en Cataluña existen tres perfiles de jóvenes y adolescentes: creyentes pasivos, creyentes activos y no creyentes.

En cuanto a los primeros, encontramos un grupo amplio formado por chicas y chicos que, en su mayoría, se identifican como cristianos, sin distinguir si son o no católicos; es exactamente un 31% el que sí se define como católico. Sin embargo, admiten no utilizar religión digital por no conocer ninguna herramienta o porque no forma parte de sus intereses o los de su grupo. Muchos de ellos tienen un vínculo con la religión basado en la tradición familiar o en el entorno escolar, pero, en su mayoría, no tienen su confesión presente en su entorno social. Solo en algunos casos existe una alta participación e implicación en una comunidad concreta.

En este sentido, cabe señalar la edad de los participantes y la importancia que adquiere durante la adolescencia la opinión del entorno más allá de la familia. Se trata de un momento en el que la propia personalidad se ve influenciada por muchos aspectos. Depende del carácter de cada individuo, así como de la costumbre o tradición que abunde en su entorno más cercano, el que la religión adquiera un papel más o menos importante en su vida.

Este creyente pasivo, sin embargo, es un perfil que no se suele mostrar reticente a escuchar a jóvenes y adolescentes de su edad más activos en las diversas confesiones y que utilicen religión digital y lo digan sin problemas.

En cambio, para el tercer perfil identificado (los no creyentes), la religión no es cool. Teniendo en cuenta que muchos de ellos son

líderes sociales de sus entornos, supone una cierta barrera, porque consiguen que aquellos jóvenes que sí usan la religión digital y que son creyentes no lo admitan fácilmente. El miedo a la burla es un argumento que ha aparecido repetidamente en las respuestas de los adolescentes y jóvenes, tanto de los católicos como de los pertenecientes a otras religiones.

En algunos casos concretos, los adolescentes y jóvenes han mostrado interés por la religión, pero han criticado duramente a la Iglesia católica. En muchos otros, esta crítica a la Iglesia se transforma en apatía hacia la religión. En estos se destaca un uso nulo de herramientas digitales religiosas, aunque los argumentos en los que se basan algunas opiniones no siempre reflejan estar formulados a partir de conocimientos objetivos.

### La religión, parte de mi identidad

Los adolescentes y jóvenes que sí utilizan la religión digital son, sin lugar a dudas, los creyentes activos. Este perfil se identifica, sobre todo, en jóvenes y adolescentes que pertenecen, en la mayoría de los casos, a religiones consideradas minoritarias. Por orden, los tres grupos confessionales más numerosos son: islam (46% de los creyentes), ortodoxos (14% de los creyentes) y Testigos de Jehová (13% de los creyentes).

En estos casos, detectamos una práctica de la fe mucho más intensa, y las ceremonias y rituales forman parte de la rutina habitual de los participantes. Su vida social y su comunidad de relaciones giran alrededor de su fe. En estos espacios, la viven libremente, sin tapujos ni miedos. Algunos de ellos, además, han llegado de otros países y valoran la fe como elemento clave de su identidad. “Igual que

llevan un atuendo concreto, o la foto de alguien que les gusta en la agenda, los jóvenes creyentes llevan en su móvil fondos de pantalla o tonos relacionados con la religión”, explica **Pep Oliveras**, director de programas TIC en la Fundación Marianao.

Para los adolescentes y jóvenes creyentes activos, la religión es el elemento que aglutina y cohesiona su comunidad, el grupo con el que se identifican. De aquí viene la intensidad de la implicación, más allá de las celebraciones litúrgicas. Así, si en su día a día utilizan herramientas digitales, lo hacen también en la religión, pues constituye una parte muy importante de este día a día.

Asimismo, estas herramientas son para los jóvenes y, en general, para las personas llegadas de otros países –un estudio similar del Observatorio sobre mujeres inmigrantes lo constata–, un elemento todavía más cohesionador, creador de comunidades muy fuertes y unidas, además de un cierto alivio. Por un lado, porque el mundo digital abre una ventana a su entorno de origen, atenuando los sentimientos



**El miedo a la burla es un argumento que ha aparecido repetidamente en las respuestas de los adolescentes y jóvenes, tanto de los católicos como de los pertenecientes a otras religiones**

de tristeza y melancolía que puedan sufrir. Por el otro, porque la existencia de religión digital permite a las personas vivir su fe de forma individual, libre de la presión del entorno y junto con otras personas que, presencial o virtualmente, la sienten de la misma forma. Sin embargo, esta característica puede convertirse, a la vez, en una barrera para el conocimiento de un nuevo entorno y el establecimiento de nuevas relaciones.

Destaca, pues, el hecho de que las herramientas digitales, que son la base de la era de la comunicación en la que vivimos, pueden estar contribuyendo a que muchos jóvenes viven su confesión de forma totalmente incomunicada; en lugar de puentes, ¿podemos creer que la comunicación puede estar construyendo barreras?

#### Showroom de religión digital

El estudio ha permitido, además, crear el primer showroom o escaparate de la religión digital en Cataluña, configurado por aquellas herramientas que los adolescentes y jóvenes han explicado que utilizan para actividades relacionadas con la religión.

En el catolicismo, destacan Holy Rosary, una app para gestionar la plegaria del Rosario, con textos de las oraciones y de su significado, o iBible. En el islam, se detectan iQuran, una app para leer el Corán en árabe e inglés que integra elementos para hacer más fácil la lectura; o Muslim Pro, una herramienta digital para la práctica del islam que incluye funcionalidades para programar las plegarias o recordar las celebraciones. Sundar Gutka (sijismo), por otro lado, es una app que contiene las plegarias diarias e himnos sijs. Incluye textos de las Sagradas Escrituras sijs (Gurbani) con la posibilidad de modificar el formato de lectura; JW Library (Testigos de Jehová) sirve para estudiar los preceptos de los testimonios de



Jehová e incluye la posibilidad de añadir notas a las lecturas.

En cuanto a las webs religiosas, algunas de las que destacan entre los adolescentes y jóvenes catalanes son Aleteia, Bci.cat, Catalunya Cristiana, Catholic-Link, Islam House, Quran.com, Jw.org, Aishlatino, Mormon.com o Sikhism.com. En la mayoría de los casos, se trata de portales que representan una institución a nivel internacional, páginas de entidades y comunidades, espacios digitales sobre las Sagradas Escrituras y medios de comunicación de información religiosa.

En general, pues, la principal funcionalidad de todas estas herramientas, sean apps o webs, es la difusión del mensaje de cada

confesión, la publicación de noticias de actualidad, así como la gestión de la práctica de la fe. Así pues, contribuyen a la individualización de la práctica religiosa.

De hecho, pocas incluyen elementos que tengan la finalidad de dinamizar un debate o promover la interacción entre los usuarios. Solo en algunos casos, como el de la aplicación Instapray, se han encontrado funcionalidades, por ejemplo, como la creación de grupos de oración online.

Este hecho se manifiesta también claramente en las respuestas que los adolescentes y jóvenes dan sobre los usos que realizan de la religión digital:

- Comunicarse con sus amigos (57%).
- Buscar información para trabajos del instituto (43%).
- Conocer mejor su propia religión (37%).
- Informarse de actividades religiosas (30%).
- Buscar fotos y videos de la propia religión (28%).
- Conocer otras religiones (20%).
- Rezar (14%).

**Las herramientas digitales, que son la base de la era de la comunicación en la que vivimos, pueden estar contribuyendo a que muchos jóvenes viven su confesión de forma totalmente incomunicada**

# LA RELIGIÓN DIGITAL, ¿ES COOL PARA LOS JÓVENES?

La tecnología tiene, pues, un uso meramente instrumental en la religión. El espacio digital no se considera, generalmente, un entorno de vivencia de la fe, y dentro de esta consideración, cada confesión la adapta al uso que ve adecuado. Lo reconoce Dina Mouyal Amselem, miembro de la Unión de Estudiantes Judíos de Barcelona. "El rezo se da en la sinagoga", asegura tajante. Mientras tanto, Gagandeep Singh, del Templo Sij Gurdwara Guru Darshan Sahib de Barcelona, alaba la flexibilidad que le dan las apps de su religión: "Yo estudio por la mañana y trabajo por la tarde. No tengo tiempo para poner mi alfombra en cualquier sitio y sentarme a rezar. Entonces, me es más fácil sacar el móvil para hacerlo".

## Comunidades digipresenciales

Lo demuestra también el hecho de que las comunidades *online* religiosas que hemos detectado no tienen un origen digital, sino que están claramente vinculadas todavía a los grupos que ya se han creado de forma *offline*. No se detectan actividades organizadas únicamente en el espacio *online*, y las relaciones y eventos que se celebran lo hacen vinculados a relaciones previamente establecidas.

Se trata, pues, de unas organizaciones que no son nativas digitales y que han creado sus espacios en la Red con una finalidad instrumental y técnica. De este modo, aprovechan las ventajas que la tecnología ofrece y que

hacen el trabajo diario de estas entidades más eficiente. "Tenemos un canal de YouTube para publicar las conferencias y conciertos que celebramos en la comunidad", explica Gagandeep Singh. Usan la tecnología, por tanto, como una prolongación de la realidad o un espacio donde anunciar y retransmitir sus actividades. Se deduce también del hecho de que los adolescentes y jóvenes que siguen a personas relacionadas con la religión en la Red, en su mayoría, lo hacen a los catequistas o sacerdotes de su misma parroquia.

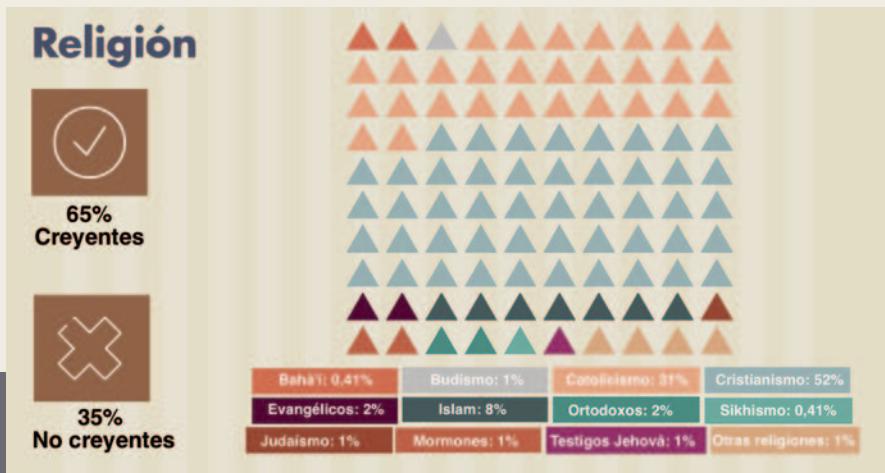
Las comunidades en formato *online* creadas a partir de las comunidades *offline* las acogen, básicamente, las redes sociales y, en el caso de la mayoría de las que hemos localizado, Facebook.

## Falta de diálogo interreligioso digital entre los adolescentes y jóvenes

Los anteriores datos constatan también que los elementos digitales

no impulsan, de momento, el interés entre los jóvenes y adolescentes de distintas religiones por confesiones más allá de la propia. Los usos muestran cómo se vive digitalmente la propia religión, pero el interés por las demás no parece relevante. Comunicarse con otras personas de la misma religión, aprender sobre la propia religión, subir fotos y vídeos de la propia religión e informarse sobre actividades programadas por la propia comunidad son las opciones que los adolescentes y jóvenes han marcado con más frecuencia. Un claro ejemplo de que la actividad que realizan está en todo momento enfocada a la propia comunidad.

Por lo tanto, la falta de diálogo interreligioso en estos espacios digitales es clara. En este sentido, los jóvenes y adolescentes creyentes tienen en las plataformas digitales un espacio de autoafirmación de la propia identidad y de los propios valores. Sin embargo, Abel Camps, desde la entidad El Teb Raval (Barcelona), explica



## **El anonimato o la impunidad con la que se puede actuar en la Red pueden dar a los jóvenes un mensaje que se aleja de los valores de las religiones**

cómo la existencia de diversidad cultural en sus grupos genera curiosidad entre los adolescentes y jóvenes. "Trabajamos el tema en las actividades que realizamos y, a veces, se da de forma espontánea que hagan búsquedas sobre las demás culturas que no son la propia".

"Primero debemos consolidar nuestra comunidad", señala Dina Mouyal. En su caso, aseguran que sí tienen interés en conocer espacios digitales como el propio más allá del mundo judío. Pero, por ahora, sus perfiles en redes sociales se utilizan para la propia gestión y organización. De hecho, la seguridad es una de sus mayores preocupaciones.

Camps señala, en este sentido, que "la tecnología no es buena ni mala, es el uso que le damos lo que puede ser positivo o negativo". Sobre la cuestión, Daniel Osiás subraya "la vital importancia de hacer pedagogía en el uso de las herramientas digitales entre los jóvenes". Para estos expertos, los valores del respeto y la tolerancia son la base y deben prevalecer sobre toda actividad digital que se realice. Así se lo transmiten a los adolescentes y jóvenes con los que trabajan.

### **Gamificación de la religión**

Uso de técnicas propias de los juegos y el ocio en las actividades no recreativas para potenciar la motivación y para reforzar la conducta para solucionar un problema o cumplir un objetivo. Esta es la definición de gamificación, y vemos que en la religión también

se utiliza. De hecho, se trata de un método efectivo que motiva y reta a los usuarios a conseguir ciertos objetivos. Aprender la religión a partir de una base de estas características puede resultar atractivo para los adolescentes y jóvenes.

Sin embargo, los resultados de la investigación muestran que la variedad que se utiliza en Cataluña no es amplia. A pesar de ello, sí que es claro el hecho de que los valores de las distintas religiones pueden transmitirse a través de dinámicas atractivas y didácticas para los adolescentes y jóvenes. En la mayoría de los casos, los juegos religiosos que utilizan los adolescentes son básicamente concursos sobre preceptos religiosos. Ruleta bíblica (cristianismo), Islamic Quiz (islam) o juegos del portal de Jw.org para los Testigos de Jehová son algunos de los ejemplos más destacados.

Algunos de los juegos, sin embargo, utilizan el entorno, la narrativa y los personajes religiosos para, dentro de un sistema de puntos, desarrollar su propia acción. El relato en ningún caso coincide con la historia de las religiones, de modo que la estética puede conllevar un riesgo: que las chicas y chicos que jueguen interpreten equivocadamente la religión.

Esta confusión no solo se da en el conocimiento y el aprendizaje de la propia religión, también en el de las demás. Así, una narrativa

errónea puede llevar a los jóvenes a interpretaciones equivocadas de la historia de las religiones. En este sentido, algunos autores que estudian el campo de los videojuegos, como Vit Sisler, reflexionan sobre cómo las personas de religión musulmana son representadas en los juegos que usan los adolescentes y jóvenes. Compara la representación que hace la sociedad occidental de la que hacen las personas de esta misma religión en el momento de programarlos y subraya la influencia de los juegos en los prejuicios existentes a nivel social.

En este sentido, los adolescentes y jóvenes tienen también opinión. Así, algunos han explicado cómo serían los juegos sobre religión a los que les gustaría jugar: "Un juego sobre un mapa virtual de religiones", "un juego sobre el islam en que se pudiera competir con otras personas" o, por ejemplo, "un juego en que el protagonista dispara bíblias a los ateos y les convierte en creyentes".

### **¿Utilizas dispositivos digitales en actividades religiosas?**



## LA RELIGIÓN DIGITAL, ¿ES COOL PARA LOS JÓVENES?

### El 51% de los menores encuestados (entre 12 y 15 años) goza de total libertad y confianza por parte de sus familias en el uso de Internet

#### ¿A quién siguen los jóvenes creyentes en la Red?

Por otro lado, el estudio también preguntó a los participantes cuáles eran aquellas cuentas religiosas a las que siguen en las redes sociales. En sus respuestas, aparecen referentes como el papa Francisco, el Dalai Lama, diversos sacerdotes locales (católicos), perfiles de feministas islámicas, el cantante religioso Matt Maher o el filósofo y profesor Francesc Torralba. En Cataluña, los adolescentes y jóvenes también siguen digitalmente a entidades como Cáritas, Manos Unidas o la asociación Vicente Ferrer. Medios de comunicación religiosos como Toubas Medias, CTV (cadena de televisión cristiana egipcia), Córdoba Internacional TV o Catalunya Cristiana son también seguidos por parte de los participantes. Y comunidades virtuales, como Dios es bueno, Hijab, Islam Forever; o no virtuales, como Comunitat Israelita de Barcelona, Comunidad Judía Atid...

Sobre todo, la tendencia es seguir a la comunidad religiosa a la que pertenecen, así como a personalidades que, en todos los casos, coinciden con la religión de la que se declaran miembros. El más destacado es el bloguero Mark Hart (@LT\_Thebiblegeek). Este perfil presente en Facebook y Twitter publica mensajes de fe, así como

situaciones cotidianas con las que los jóvenes pueden empatizar y su resolución mediante los valores religiosos. Este usuario cuenta con un amplio seguimiento porque es un personaje cercano a todos ellos.

#### Llegar a los jóvenes, el reto de la Iglesia

¿Es la Iglesia cercana a los adolescentes y jóvenes católicos? Esta es la pregunta que muchos sacerdotes y catequistas se hacen al darse cuenta del mapa que esta investigación dibuja. Se plantean múltiples retos, pero el más destacado es si adolescentes y jóvenes e Iglesia comparten no solo canal de comunicación, sino también código. ¿Se escuchan y oyen los unos a los otros?

En este sentido, la tecnología aparece no solo como el camino, sino también como el espacio en el que fortalecer esta relación. Además de una gran ventana para conocer mejor las religiones y todos sus aspectos, los jóvenes tienen en el mundo digital un espacio para contrastar sus opiniones, dialogar y debatir. La cercanía que da la tecnología es una oportunidad que las instituciones religiosas no deberían dejar escapar.

Asimismo, el debate y el aprendizaje puede tomar muchas formas, y -¿por qué no?- los juegos pueden ser una de ellas.



Por otro lado, las influencias sociales durante la adolescencia y el origen y circunstancias de cada adolescente y joven marcan el camino que sigue cada uno respecto a su espiritualidad. Estas influencias pueden ser una barrera de acceso de los jóvenes a las distintas religiones, que para las instituciones como la Iglesia es un reto que afrontar... y derribar. Cabe recordar la libertad y el anonimato que el espacio digital otorga en este sentido, lejos de cualquier presión social.

Basada en los valores que fundamentan toda religión, la tecnología se presenta ante las religiones como una gran oportunidad. Impulsa la libertad, el diálogo, la cooperación..., y se convierte en una indiscutible ágora de debate. Sin embargo, esta religión digital es todavía, también, muy "adolescente". Su potencial hace que, si madura y crece con unas bases bien nutridas, pueda convertirse en un nuevo espacio real para vivir la fe en comunidad, así como para ampliar el alcance del mensaje y de los valores de las religiones, algunas de las cuales se relacionan todavía con entornos muy tradicionales. ●

**BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN / ESPAÑA: 114,50 € / UE: 171,60 € / OTROS PAÍSES: 165 € / 47 NÚMEROS AL AÑO**

**Tel: 914 226 240 / Fax: 914 226 117 / suscripciones@ppc-editorial.com / www.vidanueva.es**

Nombre y Apellidos: .....

Dirección: .....

C.P.: .....

Población: .....

Provincia: .....

País: .....

CIF/NIF (DNI): .....

E-mail: .....

Tel: .....

#### FORMA DE PAGO

Adjunto cheque bancario a nombre de PPC, S.A.

Domiciliación bancaria (rellenar los datos de la cuenta)

IBAN	ENTIDAD	OFICINA	DC	NÚMERO DE OFICINA

Nombre y Apellidos del titular de la cuenta: .....

Banco o Caja: .....

Fecha: .....

Firma: .....



C/ Impresores 2 Urb. Prado del Espino. 28660 Boadilla del Monte (Madrid)  
Tel.: 914 226 240 / Fax: 914 226 118 / Correo electrónico: ppcedit@ppc-editorial.com

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles al fichero de Clientes del que es responsable PPC, Editorial y Distribuidora, S. A., C/ Impresores 2 Urb. Prado del Espino 28660 Boadilla del Monte, Madrid. Los datos que nos facilite podrán ser cedidos con fines comerciales incluida publicidad por medios electrónicos, a las empresas de nuestro Grupo que constan en la siguiente URL: <http://www.grupopsm.com>; si usted no lo desea, por favor, comuníquenoslo.