

QUAL È IL FUTURO DELLA CHIESA NEL METAVERSO?

Introduzione

Ci vorranno almeno alcuni anni per realizzare il pieno potenziale del *metaverso*. Attualmente, esistono diverse concezioni di questo mondo, con molte entità incompatibili, con funzioni diverse e con tecnologie che devono essere migliorate. Finora non è emerso un concetto unico e chiaro e tutto il lavoro è ancora in una fase iniziale di sviluppo. Si prevede che in futuro, il mondo unificato del *metaverso* vedrà un cambio di paradigma nel social networking - dalle applicazioni focalizzate sulla pubblicazione di contenuti, ad un'era di realtà mista di mondi virtuali e fisici¹. Ci sono anche una serie di questioni etiche che riguardano l'uso della nuova dualità.

È importante ricordare la terminologia corretta quando si parla del *metaverso*. Ecco alcuni dei termini più importanti²: realtà aumentata (XR - extended reality) è un termine ombrello che comprende tutte le forme di realtà potenziata dal computer (VR, AR, MR). La realtà virtuale (VR - virtual reality) è l'immersione totale dell'utente in un ambiente digitale. La realtà aumentata (AR - augmented reality), invece, è il processo di sovrapposizione di informazioni digitali alla realtà fisica. La realtà mista (MR - mixed reality), invece, consente alle persone di interagire con immagini generate dal computer nel mondo reale e in tempo reale. Inoltre, i mondi specchio (mirror worlds) sono definiti come creazioni digitali che imitano le strutture fisiche e sociali del mondo reale in un ambiente VR. Vale la pena ricordare che la parola stessa '*metaverso*' è una combinazione di due termini ben noti: 'meta', che in greco significa 'oltre', e la parola 'verso', 'verso', che è l'abbreviazione di 'universo', a seconda della lingua utilizzata.

Concetto e definizioni di *metaverso*

Da qualche tempo, la parola '*metaverso*' sta elettrizzando il mondo della comunicazione, della tecnologia e del mondo accademico. In questo contesto, nell'ottobre 2021, Facebook ha cambiato il suo nome in 'Meta' (rebranding) e Mark Zuckerberg ha annunciato un cambiamento di paradigma che riguarda gli sforzi per combinare le tecnologie di realtà virtuale e aumentata in un nuovo mondo utilizzando visori VR, occhiali AR o schermi intelligenti (smart screens).

Il termine generico *metaverso* si riferisce all'interazione dell'utente nel mondo digitale, in un ecosistema virtuale, mentre si trova contemporaneamente nel mondo fisico. Costruita in questo modo, la tecnologia sfuma i confini tra i due mondi e offre esperienze immersive, relazioni, interazioni sociali, giochi, programmi, lavoro, negoziazione e apprendimento. Alex Tang vede il *metaverso* come il prossimo passo naturale nello sviluppo di Internet, favorito dal rapido sviluppo dell'intelligenza artificiale. Secondo il ricercatore, si compone essenzialmente di quattro componenti principali: realtà aumentata, lifelogging, mondi specchio e realtà virtuale (augmented reality, lifelogging, mirror worlds, virtual reality)³.

¹ ACTA, Javier Luque Ordóñez, Emilio Raya López, El Metaverso. Visión General, <https://www.acta.es/medios/informes/2022005.pdf>, 2-3.

² Pew Research Center, The Metaverse in 2040, 4.

³ Alex Tang, Christians in the Metaverse, Kinononia Paper 03/21, 2022, 1-2.

In un altro studio, gli autori definiscono il *metaverso* come uno spazio virtuale condiviso online in cui le persone possono interagire socialmente o economicamente attraverso identità digitali - avatar. Il *metaverso* offre esperienze multisensoriali in un mondo creato artificialmente; diventa un'estensione digitale di molti aspetti della vita umana: lavoro, istruzione, relazioni sociali, gioco o shopping⁴.

Secondo Giovanni Cuccifebrero, il *metaverso* ha le seguenti caratteristiche: creatività, proprietà distribuita, tecnologia blockchain, integrazione con la realtà fisica, interoperabilità (non legata a un'unica piattaforma), nessuna limitazione sul numero di utenti, esperienze o mondi, barriere ridotte al minimo, reattività in tempo reale, opportunità di socializzare, incontrare persone interessanti, creare nuove comunità e utilizzare NFT⁵.

A sua volta, Stylianos Mystakidis, ricercatore e professore presso l'Università di Patras, in Grecia, e specialista in mondi virtuali, fornisce la seguente definizione del concetto: “Il *metaverso* è un universo post-realtà, un ambiente multiutente indefinito e persistente che combina la realtà fisica con la virtualità digitale. Si basa su una convergenza di tecnologie che consentono interazioni multisensoriali con ambienti virtuali, oggetti digitali e persone, utilizzando la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR). Il *metaverso* è quindi una rete interconnessa di ambienti immersivi sociali su piattaforme multiutente sostenibili”⁶.

Un recente sondaggio condotto in Italia da Ipsos e da Vincenzo Cosenza, fondatore dell'*Osservatorio Metaverso*, ha fatto luce sugli atteggiamenti, i comportamenti e le prospettive degli italiani riguardo al *metaverso*. L'ultimo sondaggio ha mostrato un'apertura verso il *metaverso*, con il 52% degli intervistati che trova l'esperienza del *metaverso* entusiasmante. Il 92% degli italiani afferma di sapere cos'è il *metaverso*, il 77% è in grado di descriverlo spontaneamente e più della metà degli intervistati fornisce descrizioni da esperto. La ricerca ha evidenziato la tendenza a vedere il *metaverso* non come un'alternativa alla realtà fisica, ma come un modo per migliorare le attività online (giochi, intrattenimento, istruzione o shopping)⁷.

La Chiesa nel *metaverso*

Ad oggi, nella Chiesa non è stato elaborato alcun documento che faccia riferimento diretto al *metaverso*. Tuttavia, molti testi fanno indirettamente riferimento al contesto che porta alla realtà in discussione. Già nel 2005, Giovanni Paolo II aveva previsto il rapido sviluppo di Internet e aveva invitato i cattolici a impegnarsi nell'evangelizzazione in questo nuovo campo. “La Chiesa, infatti, non è chiamata soltanto ad usare i media per diffondere il Vangelo ma, oggi più che mai, ad integrare il messaggio salvifico nella «nuova cultura» che i potenti strumenti della comunicazione creano ed amplificano. Essa avverte che l'uso delle tecniche e

⁴ ACTA, Javier Luque Ordóñez, Emilio Raya López, El Metaverso..., 1-2.

⁵ Giovanni Cuccifebrero, Las nuevas fronteras de la red. Metaverso, algoritmos, «blockchain», La Civiltà católica, 3, 2023, <https://www.laciviltacattolica.es/2023/02/03/las-nuevas-fronteras-de-la-red/>.

⁶ Stylianos Mystakidis, "Metaverse" Encyclopedia 2, no. 1: 486-497, 2022, <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.

⁷ Ipsos, Metaverso: opinioni, conoscenza ed esperienze degli italiani, <https://www.ipsos.com/it-it/metaverso-ricerca-opinioni-conoscenza-esperienze-italiani>.

delle tecnologie della comunicazione contemporanea fa parte integrante della propria missione nel terzo millennio”⁸.

Un documento precedente, *La Chiesa e Internet*, del 2002, fornisce una guida per affrontare il cambiamento tecnologico e i nuovi processi legati alla presenza della Chiesa nel mondo digitale. L'atteggiamento giusto dovrebbe essere quello di impegnarsi con le nuove tecnologie e di immergersi nell'evangelizzazione con un uso crescente di Internet. “È importante anche che le persone, a tutti i livelli ecclesiali, utilizzino Internet in modo creativo per adempiere alle proprie responsabilità e per svolgere la propria azione di Chiesa. Tirarsi indietro timidamente per paura della tecnologia o per qualche altro motivo non è accettabile, soprattutto in considerazione delle numerose possibilità positive che Internet offre”⁹. D'altra parte, il testo del documento mette in guardia contro la perdita associata alla fede e ai sacramenti nel mondo virtuale. “La realtà virtuale non può sostituire la reale presenza di Cristo nell'Eucaristia, la realtà sacramentale degli altri Sacramenti e il culto partecipato in seno a una comunità umana in carne e ossa”¹⁰. Alla luce di quanto sopra, vale la pena ricordare che nessuna tecnologia può sostituire il contatto diretto con un gruppo di fedeli e con i responsabili delle comunità. D'altra parte, nell'uso dei nuovi media sociali, la dignità umana deve essere posta al centro e le invenzioni della tecnologia devono essere utilizzate in modo responsabile.

L'ultimo documento del *Dicastero per la Comunicazione* del 2023 non menziona esplicitamente il *metaverso*, ma parla di prestare attenzione alla coesistenza del mondo digitale e di quello fisico. “È importante apprezzare il mondo digitale e riconoscerlo come parte della nostra vita”¹¹. Il modo in cui i cristiani e la Chiesa dovrebbero impegnarsi con i nuovi progressi tecnologici sta diventando una domanda sempre più pressante. “L'umanità ha fatto passi da gigante nell'era digitale, ma una delle questioni urgenti ancora da affrontare riguarda il modo in cui noi, come individui e come comunità ecclesiale, possiamo vivere nel mondo digitale come prossimo amorevole, autenticamente presenti e attenti l'uno all'altro nel nostro comune viaggio lungo le strade digitali”¹². Vale quindi la pena di avanzare la tesi che la Chiesa ha bisogno dei media per svolgere la sua missione, viste le opportunità e le minacce per l'individuo e per la civiltà nel suo complesso. “Sebbene la realtà virtuale del ciberspazio non possa sostituire una comunità interpersonale (...), può completarli, spingere le persone a vivere più pienamente la fede e arricchire la vita religiosa dei fruitori”¹³. È inoltre necessario prendere in considerazione i cambiamenti culturali che derivano dall'uso di nuove tecnologie basate sulla realtà virtuale, poiché lo stretto legame tra tecnologia e cultura indica le direzioni future della civiltà.

La cultura odierna spesso porta all'isolamento e al confinamento nel mondo virtuale. Papa Francesco sta invitando a stabilire relazioni ben oltre il mondo digitale e a utilizzare le nuove

⁸ Giovanni Paolo II, *Il rapido sviluppo*, Lettera apostolica, Vaticano 2005.

⁹ *The Church and internet*, Pontifical Council for Social Communications, Vatican 2002, 10.

¹⁰ *Ibid*, 9.

¹¹ *Dicastero per la Comunicazione, Verso una piena presenza, Riflessione pastorale sul coinvolgimento con i social media*, Vaticano 2023, 17.

¹² *Ibid*, 1.

¹³ *The Church and internet...*, 5.

tecnologie come mezzo per raggiungere un fine¹⁴. Il *metaverso* è molto popolare, soprattutto tra i giovani, e l'annuncio virtuale del Vangelo sta diventando una necessità per la Chiesa di oggi e non è più solo un'aggiunta alla cura pastorale tradizionale. C'è bisogno di creatività e responsabilità per la Chiesa, che deve essere flessibile in tutte le condizioni. Allo stesso tempo, è importante tenere presente che il mondo virtuale è governato da algoritmi, che di solito portano a un forte controllo delle scelte fatte e conducono alle cosiddette bolle informative. Ogni nuova attività su Internet è soggetta ai giudizi degli algoritmi e dell'intelligenza artificiale e comporta conseguenze concrete¹⁵.

Da anni il cyberspazio viene utilizzato come luogo di evangelizzazione e i principi dell'insegnamento della Chiesa cattolica, compresi quelli etici, possono essere applicati con successo anche nel mondo virtuale¹⁶. Tuttavia, occorre ricordare che il *metaverso*, come l'intero spazio digitale, è un'area molto specifica, spesso con codici e linguaggi propri¹⁷. Pertanto, sono necessari degli specialisti - missionari che sappiano che esistono questi spazi e che abbiano familiarità con questi codici e linguaggi. Preparare la Chiesa al potenziale del *metaverso* è una sfida e un'impresa enorme, perché il primo compito della Chiesa è quello di trasmettere la fede e di nutrire l'autentico sviluppo umano, anche in questo nuovo ed entusiasmante mondo. L'ecclesiologia a volte diventa "e-ecclesiologia", basata sulla teologia di incarnazione, ma con l'utilizzo degli strumenti delle nuove tecnologie digitali¹⁸.

Conclusione

Con lo sviluppo della tecnologia moderna, la questione del futuro della Chiesa nel mondo digitale rimane aperta e genera molti dibattiti. Nonostante l'enorme slancio nell'introduzione del concetto e nella pubblicità del *metaverso*, questo spazio rimane sempre fortemente ipotetico. La nuova realtà è progettata per aiutare le persone a percepire in modo naturale la presenza fisica degli altri, che di solito manca nelle precedenti interazioni online. Secondo Mark Zuckerberg, gli smartphone diventeranno presto irrilevanti quando si tratterà di connettersi con le persone, e le interazioni andranno verso il *metaverso*, che è il futuro di Internet in tre dimensioni. Il suo vantaggio sarà la possibilità di avere esperienze online sempre più simili a quelle in presenza reale, fisica¹⁹.

Alla luce di quanto sopra, il *metaverso* diventa un'enorme sfida per la Chiesa non solo nel campo della fede, ma anche in quello della trasmissione dei valori umani. Le tecnologie e gli avatar moderni non devono mettere in secondo piano la dignità umana e il valore della

¹⁴ Messaggio del Santo Padre Francesco per la 35. Giornata Mondiale Della Gioventù, https://www.vatican.va/content/francesco/it/messages/youth/documents/papa-francesco_20200211_messaggio-giovani_2020.html.

¹⁵ Jan Czerniecki, Teologia Polityczna, Metawersum i doświadczenie nowej (nie)rzeczywistości, <https://teologiapolityczna.pl/tpct-301>.

¹⁶ Alex Tang, Christians in the Metaverse..., 4.

¹⁷ Daniel Hofkamp, Protestante Digital, ¿Hay lugar para la iglesia en el metaverso?, <https://protestantedigital.com/sociedad/65532/hay-lugar-para-la-iglesia-en-el-metaverso>.

¹⁸ Ezra Tari, Metaverse challenges and opportunities in the Gospel message, Educational Journal of History and Humanities, 6 (2), 2023, 510-518.

¹⁹ Andrea Daniele Signorelli, Il futuro di Internet, ISPI, Italian Institute for International Political Studies, https://essay.ispionline.it/?page_id=4884.

persona. Ecco perché è così importante educare gli utenti del mondo digitale e sottolineare la centralità dell'essere umano nella tecnologia moderna. Allo stesso tempo, gli uomini di Chiesa non devono prendere le distanze dalle nuove sfide digitali, compreso il *metaverso*, perché: "I progressi della tecnologia hanno reso possibili nuovi tipi di interazioni umane. In effetti, la questione non è più se confrontarsi o meno con il mondo digitale, ma come farlo"²⁰.

Bibliografia

Acevedo Nieto Javier, Una introducción al metaverso: conceptualización y alcance de un nuevo universo online, Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 24.

ACTA, Ordóñez Javier Luque, López Emilio Raya, El Metaverso. Visión General, <https://www.acta.es/medios/informes/2022005.pdf>.

Avila Angga, Prophetic Churches for the Metaverse: Communities who Sing the Melody of Hope. Indonesian Journal of Theology, 10(2) 2022, 209-230. <https://doi.org/10.46567/ijt.v10i2.250>.

Ball Matthew, El metaverso: Y cómo lo revolucionará todo, Deusto 2022.

Buchholz Florian, Leif Oppermann, and Wolfgang Prinz, There's more than one metaverse, i-com, vol. 21, no. 3, 2022, pp. 313-324, <https://doi.org/10.1515/icom-2022-0034>.

Catholic Stand, Catholics and the Metaverse, <https://catholicstand.com/catholics-and-the-metaverse/>.

Chohan Usman W., Metaverse or Metacurse? (February 19, 2022), <https://ssrn.com/abstract=4038770>.

Cuccifebrero Giovanni, Las nuevas fronteras de la red. Metaverso, algoritmos, «blockchain», La Civiltà cattolica, 3, 2023, <https://www.laciviltacattolica.es/2023/02/03/las-nuevas-fronteras-de-la-red/>.

Czerniecki Jan, Teologia Polityczna, Metawersum i doświadczanie nowej (nie)rzeczywistości, <https://teologiapolityczna.pl/tpct-301>.

Dicastero per la Comunicazione, Verso una piena presenza, Riflessione pastorale sul coinvolgimento con i social media, Vaticano 2023, https://www.vatican.va/roman_curia/dpc/documents/20230528_dpc-verso-piena-presenza_it.html.

EY, Building a better working world, EY Metaverse Whitepaper 2022, <https://tiny.pl/ct89h>.

Gamaleri Gianpiero, La Chiesa secondo McLuhan: il volto inedito del profeta dei media: verso il Concilio Vaticano III, Armando 2023.

Giovanni Paolo II, Il rapido sviluppo, Lettera apostolica, Vaticano 2005.

Hofkamp Daniel, Protestante Digital, ¿Hay lugar para la iglesia en el metaverso?, <https://protestantedigital.com/sociedad/65532/hay-lugar-para-la-iglesia-en-el-metaverso>.

Ipsos, Metaverso: opinioni, conoscenza ed esperienze degli italiani, <https://www.ipsos.com/it-it/metaverso-ricerca-opinioni-conoscenza-esperienze-italiani>.

Jun Guichun, Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church, Volume 37, 2020, 1-9.

²⁰ Dicastero per la Comunicazione, Verso una piena presenza..., 1.

Kulczycka Agata, Bóg „szepcze” do nas przez Robloksa?, Więż, <https://wiesz.pl/2023/01/27/bog-szepcze-do-nas-przez-robloksa/>.

Messaggio del Santo Padre Francesco per la 35. Giornata Mondiale Della Gioventù, https://www.vatican.va/content/francesco/it/messages/youth/documents/papa-francesco_20200211_messaggio-giovani_2020.html.

Mystakidis Stylianos, "Metaverse" Encyclopedia 2, no. 1: 486-497, 2022, <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.

Noboa David, e625.com, La iglesia y el metaverso, <https://tiny.pl/ct899>.

Orr Darnell, Andrews Gerard, Robert Boopsingh, The Church in the metaverse, CatholicTT, <https://catholicTT.org/2022/03/29/the-church-in-the-metaverse/>.

Pew Research Center, The Metaverse in 2040.

Rose Grace, How will God and the Church Fit into the Metaverse?, Commentary: Vol. 18: Iss. 1, 2022, Article 4.

Signorelli Andrea Daniele, Il futuro di Internet, ISPI, Italian Institute for International Political Studies, https://essay.ispionline.it/?page_id=4884.

Sung Hyuk Nam, The Metaverse as a digital missionary site, Ecclesial Futures 4 (1) 2023:18-30, <https://ecclesialfutures.org/article/view/13666/16975>.

Tang Alex, Christians in the Metaverse, Kinononia Paper 03/21, 2022.

Tari Ezra, Metaverse challenges and opportunities in the Gospel message, Educational Journal of History and Humanities, 6 (2), 2023, pp. 510-518.

The Church and internet, Pontifical Council for Social Communications, Vatican 2002, https://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/documents/rc_pc_pccs_doc_20020228_church-internet_en.html.

Yiğitoğlu Mustafa, Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World. Afro Eurasian Studies, 10 (1) 2021, 5-14.

Maciej Makula SDB