

¿CUÁL ES EL FUTURO DE LA IGLESIA EN EL METAVERSO?

Introducción

Harán falta al menos unos años para aprovechar todo el potencial del *metaverso*. En la actualidad, existen diferentes concepciones de este mundo, con muchas entidades incompatibles, diferentes funciones y tecnologías que deben mejorarse. Hasta ahora no ha surgido un concepto único y claro, y todos los trabajos se encuentran aún en una fase temprana de desarrollo. Se espera que en el futuro, el mundo unificado del *metaverso* sea testigo de un cambio de paradigma en las redes sociales: de aplicaciones centradas en la publicación de contenidos, a una era de realidad mixta de mundos virtuales y físicos¹. También hay una serie de cuestiones éticas en torno al uso de la nueva dualidad.

Es importante recordar la terminología correcta cuando se habla del *metaverso*. He aquí algunos de los términos más importantes²: realidad aumentada (RX - *extended reality*) es un término paraguas que incluye todas las formas de realidad mejorada por ordenador (RV, RA, RM). La realidad virtual (RV) es la inmersión total del usuario en un entorno digital. La realidad aumentada (RA), por su parte, es el proceso de superponer información digital a la realidad física. La realidad mixta (RM), por su parte, permite a las personas interactuar con imágenes generadas por ordenador en el mundo real y en tiempo real. Además, los mundos espejo se definen como creaciones digitales que imitan las estructuras físicas y sociales del mundo real en un entorno de RV. Cabe mencionar que la propia palabra "*metaverso*" es una combinación de dos términos bien conocidos: "meta", que significa "más allá" en griego, y la palabra "hacia", que es la abreviatura de "universo", según el idioma utilizado.

Concepto y definiciones de *metaverso*

Desde hace algún tiempo, la palabra "*metaverso*" está electrizando el mundo de la comunicación, la tecnología y el mundo académico. En este contexto, en octubre de 2021, Facebook cambió su nombre por "Meta" (*rebranding*) y Mark Zuckerberg anunció un cambio de paradigma en relación con los esfuerzos por combinar las tecnologías de realidad virtual y aumentada en un nuevo mundo mediante visores de RV, gafas de RA o pantallas inteligentes.

El término genérico *metaverso* se refiere a la interacción del usuario en el mundo digital, en un ecosistema virtual, estando simultáneamente en el mundo físico. Construida de este modo, la tecnología difumina las fronteras entre ambos mundos y ofrece experiencias inmersivas, relaciones, interacciones sociales, juegos, programas, trabajo, negociación y aprendizaje. Alex Tang considera el *metaverso* como el siguiente paso natural en el desarrollo de Internet, facilitado por el rápido desarrollo de la inteligencia artificial. Según el

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, El metaverso en 2040, 4.

investigador, consta esencialmente de cuatro componentes principales: realidad aumentada, *lifelogging*, mundos espejo y realidad virtual³.

En otro estudio, los autores definen el *metaverso* como un espacio virtual en línea compartido en el que las personas pueden interactuar social o económicamente a través de identidades digitales - avatares. El *metaverso* ofrece experiencias multisensoriales en un mundo creado artificialmente; se convierte en una extensión digital de muchos aspectos de la vida humana: trabajo, educación, relaciones sociales, juegos o compras⁴.

Según Giovanni Cuccifebrero, el *metaverso* tiene las siguientes características: creatividad, propiedad distribuida, tecnología *blockchain*, integración con la realidad física, interoperabilidad (no atado a una única plataforma), sin limitaciones en el número de usuarios, experiencias o mundos, barreras reducidas al mínimo, capacidad de respuesta en tiempo real, oportunidades para socializar, conocer gente interesante, crear nuevas comunidades y utilizar NFT⁵.

Por su parte, Stylianos Mystakidis, investigador y profesor de la Universidad de Patras (Grecia) y especialista en mundos virtuales, ofrece la siguiente definición del concepto: "El *metaverso* es un universo de posrealidad, un entorno multiusuario indefinido y persistente que combina la realidad física con la virtualidad digital. Se basa en una convergencia de tecnologías que permiten interacciones multisensoriales con entornos virtuales, objetos digitales y personas, utilizando la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA). El *metaverso* es, por tanto, una red interconectada de entornos de inmersión social en plataformas multiusuario sostenibles"⁶.

Una reciente encuesta realizada en Italia por Ipsos y Vincenzo Cosenza, fundador del *Observatorio Metaverso*, arroja luz sobre las actitudes, comportamientos y perspectivas de los italianos respecto al *metaverso*. La última encuesta muestra una apertura hacia el *metaverso*, ya que el 52% de los encuestados considera emocionante la experiencia *metaversal*. El 92% de los italianos afirma saber qué es el *metaverso*, el 77% puede describirlo espontáneamente y más de la mitad de los encuestados ofrece descripciones expertas. La investigación destacó la tendencia a ver el *metaverso* no como una alternativa a la realidad física, sino como una forma de mejorar las actividades en línea (juegos, entretenimiento, educación o compras)⁷.

La Iglesia en el *metaverso*

Hasta la fecha, no se ha elaborado ningún documento en la Iglesia que haga referencia directa al *metaverso*. Sin embargo, muchos textos se refieren indirectamente al contexto que

³ Alex Tang, Cristianos en el metaverso, Kinononia Paper 03/21, 2022, 1-2.

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, "Metaverso" Enciclopedia 2, nº 1: 486-497, 2022, <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.

⁷ Ipsos, Metaverso: opiniones, conocimientos y experiencias de los italianos, <https://www.ipsos.com/it-it/metaverso-ricerca-opinioni-conoscenza-esperienze-italiani>.

conduce a la realidad que nos ocupa. Ya en 2005, Juan Pablo II previó el rápido desarrollo de Internet e invitó a los católicos a comprometerse en la evangelización en este nuevo campo. "La Iglesia, en efecto, no solo está llamada a utilizar los medios de comunicación para difundir el Evangelio, sino, hoy más que nunca, a integrar el mensaje de salvación en la "nueva cultura" que los poderosos instrumentos de comunicación crean y amplifican". Advierte que el uso de las técnicas y tecnologías contemporáneas de comunicación es parte integrante de su misión en el tercer milenio"⁸.

Un documento anterior, *La Iglesia e Internet*, de 2002, ofrece orientaciones para afrontar el cambio tecnológico y los nuevos procesos relacionados con la presencia de la Iglesia en el mundo digital. La actitud correcta debe ser comprometerse con las nuevas tecnologías y sumergirse en la evangelización con un uso cada vez mayor de Internet. "También es importante que las personas de todos los niveles de la Iglesia utilicen Internet de forma creativa para cumplir con sus responsabilidades y llevar a cabo su labor como Iglesia. Rehuir tímidamente por miedo a la tecnología o por cualquier otra razón no es aceptable, especialmente a la vista de las muchas posibilidades positivas que ofrece Internet"⁹. Por otra parte, el texto del documento advierte contra la pérdida asociada a la fe y los sacramentos en el mundo virtual. "La realidad virtual no puede sustituir la presencia real de Cristo en la Eucaristía, la realidad sacramental de los demás sacramentos y el culto participado dentro de una comunidad humana en la carne"¹⁰. A la luz de lo anterior, conviene recordar que ninguna tecnología puede sustituir el contacto directo con un grupo de fieles y con los responsables de la comunidad. Por otra parte, en el uso de los nuevos medios de comunicación social, la dignidad humana debe situarse en el centro y las invenciones de la tecnología deben utilizarse con responsabilidad.

El último documento del *Dicasterio para la Comunicación* 2023 no menciona explícitamente el *metaverso*, pero habla de prestar atención a la coexistencia de los mundos digital y físico. "Es importante apreciar el mundo digital y reconocerlo como parte de nuestras vidas"¹¹. Cómo deben comprometerse los cristianos y la Iglesia con los nuevos avances tecnológicos es una cuestión cada vez más apremiante. "La humanidad ha dado grandes pasos en la era digital, pero una de las cuestiones más apremiantes que todavía hay que abordar es la de cómo nosotros, como individuos y como comunidad eclesial, podemos vivir en el mundo digital como prójimos amorosos, auténticamente presentes y atentos los unos a los otros en nuestro viaje común por los caminos digitales"¹². Por tanto, merece la pena avanzar el argumento de que la Iglesia necesita los medios de comunicación para cumplir su misión, dadas las oportunidades y amenazas que se ciernen sobre el individuo y la civilización en su conjunto. "Aunque la realidad virtual del ciberespacio no puede sustituir a una comunidad interpersonal (...), puede complementarlas, empujar a las personas a vivir su fe más plenamente y enriquecer la vida religiosa de sus usuarios"¹³. También es necesario tener en

⁸ Juan Pablo II, El rápido desarrollo, Carta Apostólica, Vaticano 2005.

⁹ La Iglesia e internet, Pontificio Consejo para las Comunicaciones Sociales, Vaticano 2002, 10.

¹⁰ Ibid, 9.

¹¹ Dicasterio para la Comunicación, Hacia una presencia plena, Reflexión pastoral sobre el compromiso con los medios sociales, Vaticano 2023, 17.

¹² Ibid, 1.

¹³ La Iglesia e internet..., 5.

cuenta los cambios culturales que se derivan del uso de las nuevas tecnologías basadas en la realidad virtual, ya que el estrecho vínculo entre tecnología y cultura indica las futuras orientaciones de la civilización.

La cultura actual conduce a menudo al aislamiento y al encierro en el mundo virtual. El Papa Francisco invita a establecer relaciones más allá del mundo digital y a utilizar las nuevas tecnologías como medio para alcanzar un fin¹⁴. El *metaverso* es muy popular, especialmente entre los jóvenes, y el anuncio virtual del Evangelio se está convirtiendo en una necesidad para la Iglesia de hoy y ya no es solo un añadido a la pastoral tradicional. Se necesita creatividad y responsabilidad para que la Iglesia sea flexible en todas las condiciones. Al mismo tiempo, es importante tener en cuenta que el mundo virtual se rige por algoritmos, que suelen llevar a un fuerte control de las elecciones que se hacen y conducen a las llamadas burbujas de información. Cada nueva actividad en Internet está sujeta a los juicios de los algoritmos y de la inteligencia artificial y conlleva consecuencias concretas¹⁵.

Desde hace años, el ciberespacio se utiliza como lugar de evangelización, y los principios de la doctrina de la Iglesia católica, incluidos los éticos, también pueden aplicarse con éxito en el mundo virtual¹⁶. Sin embargo, hay que recordar que el *metaverso*, como todo el espacio digital, es un ámbito muy específico, a menudo con códigos y lenguajes propios¹⁷. Por lo tanto, se necesitan especialistas, misioneros que sepan que estos espacios existen y estén familiarizados con estos códigos y lenguajes. Preparar a la Iglesia para el potencial del *metaverso* es un reto y una empresa enormes, porque la tarea primordial de la Iglesia es transmitir la fe y alimentar el auténtico desarrollo humano, incluso en este mundo nuevo y apasionante. La eclesiología se convierte a veces en "e-eclesiología", basada en la teología de la encarnación, pero utilizando las herramientas de las nuevas tecnologías digitales¹⁸.

Conclusión

Con el desarrollo de la tecnología moderna, la cuestión del futuro de la Iglesia en el mundo digital sigue abierta y genera mucho debate. A pesar del enorme impulso que ha recibido la introducción del concepto y la publicidad del *metaverso*, este espacio sigue siendo muy hipotético. La nueva realidad está diseñada para ayudar a las personas a percibir de forma natural la presencia física de los demás, algo que suele faltar en las interacciones anteriores en línea. Según Mark Zuckerberg, los *smartphones* pronto dejarán de ser relevantes a la hora de conectar con la gente, y las interacciones se desplazarán hacia el *metaverso*, que es el

¹⁴ Mensaje del Santo Padre Francisco para la 35ª Jornada Mundial de la Juventud Jornada Mundial de la Juventud, https://www.vatican.va/content/francesco/it/messages/youth/documents/papa-francesco_20200211_messaggio-giovani_2020.html.

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

¹⁶ Alex Tang, *Cristianos en el metaverso...*, 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*, *Revista Educativa de Historia y Humanidades*, 6 (2), 2023, 510-518.

futuro de Internet en tres dimensiones. Su ventaja será la posibilidad de tener experiencias en línea cada vez más parecidas a las que se tienen en presencia real y física¹⁹.

A la luz de lo anterior, el *metaverso* se convierte en un enorme desafío para la Iglesia, no solo en el ámbito de la fe, sino también en el de la transmisión de los valores humanos. Las tecnologías modernas y los avatares no deben eclipsar la dignidad humana y el valor de la persona. Por eso, es tan importante educar a los usuarios del mundo digital y subrayar la centralidad del ser humano en la tecnología moderna. Al mismo tiempo, los eclesiásticos no deben distanciarse de los nuevos retos digitales, incluido el *metaverso*, porque: "Los avances tecnológicos han hecho posibles nuevos tipos de interacciones humanas. De hecho, la cuestión ya no es si comprometerse o no con el mundo digital, sino cómo hacerlo"²⁰.

Bibliografía

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. Madrid.

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 y 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, Los católicos y el metaverso, <https://catholicstand.com/catholics-and-the-metaverse/>.

Chohan Usman W., ¿Metaverso o metacurioso? (19 de febrero de 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>.

Dicasterio para la Comunicación, Hacia una presencia plena, Reflexión pastoral sobre el compromiso con los medios sociales, 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 propeta dei media: verso il Concilio Vaticano III, Armando 2023.

Juan Pablo II, El rápido desarrollo, Carta Apostólica, Vaticano 2005.

¹⁹ Andrea Daniele Signorelli, El futuro de Internet, ISPI, Instituto Italiano de Estudios Políticos Internacionales, https://essay.ispionline.it/?page_id=4884.

²⁰ Dicasterio para la Comunicación, Hacia una presencia plena..., 1.

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: opiniones, conocimientos y experiencias de los italianos, <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, Volumen 37, 2020, 1-9.

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

Mensaje del Santo Padre Francisco para la 35ª Jornada Mundial de la Juventud Jornada Mundial de la Juventud, https://www.vatican.va/content/francesco/it/messages/youth/documents/papa-francesco_20200211_messaggio-giovani_2020.html.

Mystakidis Stylianos, "Metaverso" Enciclopedia 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, La Iglesia en el metaverso, CatholicTT, <https://catholicctt.org/2022/03/29/the-church-in-the-metaverse/>.

Pew Research Center, El metaverso en 2040.

Rose Grace, ¿Cómo encajarán Dios y la Iglesia en el Metaverso?, Comentario: Vol. 18: Iss. 1, 2022, Artículo 4.

Signorelli Andrea Daniele, El futuro de Internet, ISPI, Instituto Italiano de Estudios Políticos Internacionales, https://essay.ispionline.it/?page_id=4884.

Sung Hyuk Nam, El Metaverso como sitio misionero digital, Ecclesial Futures 4 (1) 2023:18-30, <https://ecclesialfutures.org/article/view/13666/16975>.

Tang Alex, Cristianos en el Metaverso, Kinononia Paper 03/21, 2022.

Tari Ezra, Metaverse challenges and opportunities in the Gospel message, Revista Educativa de Historia y Humanidades, 6 (2), 2023, pp. 510-518.

La Iglesia e internet, Pontificio Consejo para las Comunicaciones Sociales, Vaticano 2002, https://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/documents/rc_pc_pccs_doc_20020228_church-internet_en.html.

Yiğitoğlu Mustafa, Vida virtual religiosa y metaverso en el mundo real. Estudios afroeuroasiáticos, 10 (1) 2021, 5-14.

Maciej Makula SDB