

JAKA JEST PRZYSZŁOŚĆ KOŚCIOŁA W METAVERSE?

Wstęp

Wykorzystanie pełnego potencjału *metaverse* zajmie co najmniej kilka lat. Obecnie mamy do czynienia z różnymi sposobami rozumienia tego świata, z wieloma niekompatybilnymi jednostkami, z różnymi funkcjami oraz z technologiami, które wymagają ulepszenia. Dotychczas nie wykształciła się jedna, wyraźna koncepcja, a całość prac jest wciąż na wczesnym etapie rozwoju. Przewiduje się, że w przyszłości, w jednolitym świecie *metaverse* nastąpi zmiana paradygmatu sieci społecznościowych – z aplikacji skoncentrowanych na publikowaniu treści, na erę rzeczywistości mieszanej świata wirtualnego i fizycznego¹. Pojawia się również szereg pytań natury etycznej związanych z wykorzystaniem nowej dwoistości.

Podczas omawiania tematyki dotyczącej *metaverse* należy pamiętać o właściwej terminologii. Oto niektóre ważniejsze pojęcia²: Poszerzona rzeczywistość (XR – extended reality) to ogólny termin obejmujący wszystkie formy rzeczywistości zmienionej komputerowo (VR, AR, MR). Wirtualna rzeczywistość (VR – virtual reality) to całkowite zanurzenie użytkownika w cyfrowym otoczeniu. Z kolei rozszerzona rzeczywistość (AR – augmented reality) to proces nakładania informacji cyfrowych na rzeczywistość fizyczną. Natomiast mieszana rzeczywistość (MR – mixed reality) pozwala ludziom na interakcję z generowanymi komputerowo obrazami w świecie rzeczywistym i w czasie rzeczywistym. Dodatkowo, lustrzanymi światami (mirror worlds) nazywamy cyfrowe kreacje, które naśladują fizyczne i społeczne struktury świata rzeczywistego w środowisku VR. Warto wspomnieć, że samo słowo „*metaverse*” oznacza połączenie dwóch znanych terminów: „meta”, które w języku greckim oznacza „poza” oraz słowa „verse”, „verso”, które jest skrótem od słowa „wszechświat”, w zależności od używanego języka.

Pojęcie i definicje *metaverse*

Od pewnego czasu słowo „*metaverse*” elektryzuje świat komunikacji, technologii oraz środowiska naukowe. W tym kontekście, w październiku 2021 roku, Facebook zmienił swoją nazwę na „Meta” (rebranding), a Mark Zuckerberg zapowiedział zmianę paradygmatu, który dotyczy wysiłków na rzecz połączenia technologii rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej w nowym świecie przy użyciu gogli VR, okularów AR czy smart-ekranów.

Ogólne określenie *metaverse* odnosi się do interakcji użytkownika w świecie cyfrowym, w ekosystemie wirtualnym, przy jednoczesnym przebywaniu w świecie fizycznym. Tak skonstruowana technologia zaciera granice pomiędzy obydwojema światami i oferuje wciągające doświadczenia, relacje, interakcje społecznej, gry, programy, pracę, negocjacje i naukę. Alex Tang uznaje *metaverse* za kolejny, naturalny krok w rozwoju Internetu, wspomagany przez szybki rozwój sztucznej inteligencji. Według badacza zasadniczo składa się

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.

z czterech głównych komponentów: rozszerzona rzeczywistość, lifelogging, światy lustrzane i wirtualna rzeczywistość (augmented reality, lifelogging, mirror worlds, virtual reality)³.

W innym opracowaniu autorzy definiują *metaverse* jako współdzieloną wirtualną przestrzeń online, w której ludzie mogą wchodzić w interakcje społeczne bądź ekonomiczne za pośrednictwem cyfrowych tożsamości – awatarów. *Metaverse* zapewnia doświadczenia wielozmysłowe w sztucznie stworzonym świecie; staje się cyfrowym rozszerzeniem wielu aspektów ludzkiego życia: pracy, edukacji, relacji społecznych, zabawy czy zakupów⁴.

Według Giovanni Cuccifebrero *metaverse* ma następujące cechy: kreatywność, rozproszona własność, technologia blockchain, zintegrowanie z rzeczywistością fizyczną, interoperacyjność (brak powiązania z jedną platformą), brak ograniczenia liczby użytkowników, doświadczeń czy światów, zminimalizowanie barier, możliwość reagowania w czasie rzeczywistym, sposobność do spotkań towarzyskich, poznawanie ciekawych ludzi, tworzenie nowych społeczności oraz wykorzystanie NFT⁵.

Z kolei Stylianos Mystakidis, badacz i profesor University of Patras w Grecji, specjalista od wirtualnych światów, przedstawia następującą definicję pojęcia: *Metaverse* to wszechświat post-rzeczywistości, bezterminowe i trwałe środowisko dla wielu użytkowników, łączące rzeczywistość fizyczną z cyfrową wirtualnością. Opiera się na konwergencji technologii, które umożliwiają wielozmysłowe interakcje z wirtualnymi środowiskami, obiektami cyfrowymi i ludźmi, przy użyciu rzeczywistości wirtualnej (VR) i rzeczywistości rozszerzonej (AR). *Metaverse* jest zatem połączoną siecią społecznych środowisk immersyjnych na trwałych platformach wieloużytkowych⁶.

Ostatnie badania przeprowadzone we Włoszech przez Ipsos oraz Vincenzo Cosenza, założyciela Obserwatorium *Metaverso* (*Osservatorio Metaverso*), rzuciły światło na postawy, zachowania i perspektywy Włochów odnośnie do *metaverse*. Najnowsza ankieta pokazała otwartość w stosunku do *metaverse* – 52% respondentów uważa, że doświadczenia *metaverse* są ekscytujące. 92% Włochów twierdzi, że wie, czym jest *metaverse*, 77% jest w stanie opisać je spontanicznie, a ponad połowa ankietowanych podaje opisy zbliżone do eksperckich. Badania pokazały tendencję, aby postrzegać *metaverse* nie jako alternatywę dla rzeczywistości fizycznej, ale jako sposób na ulepszenie działań online (gier, rozrywki, edukacji czy zakupów)⁷.

Kościół w *metaverse*

Do tej pory w Kościele nie powstał żaden dokument, który nawiązywałby bezpośrednio do *metaverse*. Jednakże w wielu tekstach jest mowa pośrednio o kontekście, który prowadzi do

³ Alex Tang, Christians in the Metaverse, 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 cattolica, 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>.

omawianej rzeczywistości. Już Jan Paweł II w 2005 roku przewidywał szybki rozwój Internetu i zapraszał do zaangażowania się katolików na rzecz ewangelizacji na nowym polu. "Rzeczywiście, Kościół jest nie tylko powołany do korzystania z mediów w celu szerzenia Ewangelii, ale także, dziś bardziej niż kiedykolwiek, do włączenia orędzia zbawienia w «nową kulturę», którą tworzą i wzmacniają potężne narzędzia komunikacji. Kościół przypomina, że wykorzystanie współczesnych technik i technologii komunikacyjnych jest integralną częścią jego misji w trzecim tysiącleciu"⁸.

Wcześniejszy dokument *Kościół i Internet* z 2002 roku przedstawia wskazówki w podejściu do zmian technologicznych i nowych procesów związanych z obecnością Kościoła w świecie cyfrowym. Właściwą postawą powinno być zaangażowanie w nowe technologie i zanurzenie się w ewangelizację z coraz większym wykorzystaniem Internetu. „Ważne jest również, aby ludzie na wszystkich poziomach Kościoła kreatywnie korzystali z Internetu, aby wypełniać swoje obowiązki i pomagać w realizacji misji Kościoła. Nieśmiało wycofywanie się ze strachu przed technologią lub z innego powodu jest nie do przyjęcia, biorąc pod uwagę bardzo wiele pozytywnych możliwości Internetu"⁹. Z drugiej strony tekst dokumentu przestrzega przed zagubieniem związanym z wiarą i sakramentami w świecie wirtualnym. "Rzeczywistość wirtualna nie jest substytutem rzeczywistej obecności Chrystusa w Eucharystii, sakramentalnej rzeczywistości innych sakramentów i wspólnego uwielbienia w ludzkiej wspólnotie z krwi i kości"¹⁰. W związku z powyższym warto pamiętać, że żadna technologia nie zastąpi bezpośredniego kontaktu twarzą w twarz z grupą wiernych i z odpowiedzialnymi za wspólnoty. Natomiast w korzystaniu z nowych środków społecznego przekazu należy stawiać w centrum godność człowieka i odpowiedzialnie korzystać z wynalazków techniki.

Najnowszy dokument *Dykasterii do spraw komunikacji* z 2023 roku nie wspomina wprost o *metaverse*, ale mówi o zwróceniu uwagi na współistnienie świata cyfrowego i fizycznego. „Istotne jest docenienie cyfrowego świata i uznanie go za część naszego życia"¹¹. To, jak chrześcijanie i Kościół powinni angażować się w nowe zdobycze technologii staje się coraz bardziej nurtującym pytaniem. „Choć w erze cyfrowej poczyniono znaczne postępy, jedną z pilnych kwestii, które nadal pozostają do rozstrzygnięcia, jest sposób w jaki my, jako jednostki i jako wspólnota kościelna, mamy żyć w cyfrowym świecie jako kochający się bliźni, prawdziwie obecni i uważni na siebie podczas wspólnej podróży cyfrowymi drogami"¹². Warto zatem postawić tezę, że Kościół potrzebuje mediów do realizacji swojej misji, biorąc pod uwagę szanse i zagrożenia dla jednostki i dla całej cywilizacji. "Chociaż wirtualna rzeczywistość cyberprzestrzeni nie może zastąpić prawdziwej wspólnoty międzyludzkiej (...), może je uzupełniać, przyciągać ludzi do pełniejszego doświadczenia życia wiary i wzbogacać życie religijne użytkowników"¹³. Należy również wziąć pod uwagę zmiany kulturowe, które wynikają z używania nowych technologii opartych na wirtualnej rzeczywistości, ponieważ ścisłe powiązanie technologii z kulturą wskazuje przyszłe kierunki rozwoju cywilizacji.

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.

Dzisiejsza kultura często prowadzi do odizolowania i zamknięcia w świecie wirtualnym. Papież Franciszek zaprasza do relacji wykraczających daleko poza świat cyfrowy i używania nowych technologii jako środka do celu¹⁴. *Metaverse* cieszy się dużym zainteresowaniem szczególnie wśród młodego pokolenia, a wirtualne głoszenie ewangelii staje się koniecznością dla dzisiejszego Kościoła i przestało już być jedynie dodatkiem do tradycyjnego duszpasterstwa. Istnieje potrzeba kreatywności i odpowiedzialności za Kościół, który powinien być elastyczny w każdych warunkach. Jednocześnie należy pamiętać o tym, że wirtualnym światem kierują algorytmy, które zwykle prowadzą do silnej kontroli dokonywanych wyborów i prowadzą do tak zwanych baniek informacyjnych. Każda nowa aktywność w Internecie podlega ocenom algorytmów i sztucznej inteligencji oraz niesie ze sobą konkretne konsekwencje¹⁵.

Cyberprzestrzeń od lat jest wykorzystywana jako miejsce do ewangelizacji, a zasady nauczania Kościoła katolickiego, w tym zasady etyczne, można z powodzeniem stosować także w świecie wirtualnym¹⁶. Należy jednak pamiętać, że *metaverse*, jak i cała cyfrowa przestrzeń, to obszar bardzo specyficzny, często z własnymi kodami i językami. Dlatego potrzebni są specjaliści – misjonarze, którzy wiedzą, że takie miejsca istnieją i znają te kody i języki¹⁷. Przygotowanie Kościoła na potencjał, jaki niesie ze sobą *metaverse* to ogromne wyzwanie i przedsięwzięcie, ponieważ pierwszym zadaniem Kościoła jest przekaz wiary i dbanie o autentyczny rozwój człowieka, również w tym nowym ekscytującym świecie. Eklezjologia czasami staje się e-eklezjologią opartą na teologii wcielenia, ale wykorzystującą narzędzia, jakimi są nowe technologie cyfrowe¹⁸.

Zakończenie

Wraz z rozwojem nowoczesnych technologii pytanie o przyszłość Kościoła w cyfrowym świecie pozostaje otwarte i wywołuje wiele dyskusji. Mimo ogromnego rozmachu we wprowadzeniu pojęcia i reklamowaniu *metaverse*, cały czas ta przestrzeń pozostaje mocno hipotetyczna. Nowa rzeczywistość ma za zadanie pomóc ludziom w odczuwaniu naturalnego poczucia fizycznej obecności innych, której zwykle brakuje w dotychczasowych kontaktach online. Według Marka Zuckerberga, smartfony niebawem stracą na znaczeniu w kontaktach z ludźmi, a interakcje pójdą właśnie w stronę *metaverse*, który jest przyszłością Internetu w trzech wymiarach. Jego zaletą będzie możliwość posiadania doświadczeń online coraz bardziej podobnych do tych w realnej, fizycznej obecności¹⁹.

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 doświadczanie 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.

W związku z powyższym, *metaverse* staje się ogromnym wyzwaniem dla Kościoła nie tylko w dziedzinie wiary, ale również na polu przekazywania wartości ogólnoludzkich. Nowoczesne technologie i awatary nie powinny spychać godności ludzkiej i wartości poszczególnej osoby na drugi plan. Dlatego tak ważna jest edukacja użytkowników w świecie cyfrowym i wskazywania na centralne miejsce człowieka w nowoczesnej technologii. Jednocześnie ludzie Kościoła nie powinni dystansować się od nowych wyzwań cyfrowych, w tym od *metaverse*, ponieważ „Postęp technologiczny otworzył nowe możliwości interakcji międzyludzkich. Właściwie pytanie nie brzmi już, czy angażować się w cyfrowy świat, ale jak to robić”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 católica, 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>.

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

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.

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