

QUAL É O FUTURO DA IGREJA NO METAVERSO?

Por *Maciej Makula SDB*

Introdução

Provavelmente passarão ainda alguns anos antes que se possa ver concretizado todo o potencial do ‘metaverso’. São variadas atualmente as concepções acerca desse mundo, por entre conceitos incompatíveis, funções diferentes, tecnologias que precisam ser melhoradas. Até agora não surgiu ainda um conceito único e claro: todo o trabalho continua em fase, inicial, de desenvolvimento. No futuro, espera-se que o mundo unificado do *metaverso* passe por uma mudança de paradigma nas redes sociais: de aplicativos focados em publicação de conteúdo, para uma era de realidade mista entre os mundos virtuais e físicos.¹ Há também uma série de questões éticas a envolver o uso da nova dualidade.

No debate do ‘*metaverso*’ é importante utilizar a terminologia correta. Seguem, portanto, alguns dos termos mais importantes:² a realidade aumentada (XR - realidade estendida) é um termo genérico que abrange todas as formas de realidade potencializada pelo computador (VR, AR, MR). A realidade virtual (VR – ‘virtual reality’) é a imersão total do usuário no ambiente digital. A realidade aumentada (AR – ‘augmented reality’), por outro lado, é o processo de sobreposição de informações digitais à realidade física. A realidade mista (RM- ‘mixed reality’), por sua vez, permite que as pessoas interajam com imagens geradas por computador no mundo real e em tempo real. Além disso, os mundos-espelho (‘mirror worlds’) são criações digitais que imitam estruturas físicas e sociais do mundo real num ambiente de VR. Vale ressaltar que a própria palavra ‘*metaverso*’ consiste em uma combinação de dois termos bem conhecidos: ‘*meta*’, que em grego significa ‘além’, ‘para além’, e a palavra ‘*verso*’, que em muitos idiomas representa a abreviação de ‘*universo*’.

Conceito e definições de *metaverso*

Há já algum tempo, a palavra ‘*metaverso*’ vem mobilizando o mundo da comunicação, da tecnologia e acadêmico. Nesse contexto, em outubro de 2021, o Facebook mudou seu nome para ‘Meta’ (em uma ação de ‘rebranding’) e Mark Zuckerberg anunciou uma mudança de paradigma, devido aos esforços de combinar tecnologias de realidade virtual aumentada num novo mundo, utilizando ‘headsets VR’, óculos AR ou telas inteligentes (‘smart screens’).

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.

O termo genérico *metaverso* refere-se à interação do usuário num ecossistema virtual no mundo digital enquanto se encontra no mundo físico. Construída desta forma, a tecnologia burla os limites entre os dois mundos e oferece experiências imersivas, relacionamentos, interações sociais, jogos, programas, trabalho, negócios, aprendizagem. Alex Tang considera que o *metaverso* será o próximo passo natural no desenvolvimento da Internet, favorecido pelo rápido desenvolvimento da inteligência artificial. De acordo com o pesquisador, o mesmo consiste essencialmente em quatro componentes principais: realidade aumentada, 'life-logging', mundos espelho, realidade virtual ('augmented reality', 'lifelogging', 'mirror worlds', 'virtual reality').³ Em outro estudo, os autores definem o *metaverso* como um espaço virtual e compartilhado na web, no qual as pessoas podem interagir social ou economicamente por meio de identidades digitais – os chamados 'avatares'. O *metaverso* oferece experiências multissensoriais num mundo criado artificialmente, tornando-se uma extensão digital de muitos aspectos da vida humana: trabalho, educação, relações sociais, lazer ou compras.⁴

Segundo Giovanni Cuccifebrero, o *metaverso* possui as seguintes características: criatividade, propriedade distribuída, tecnologia 'blockchain', integração com a realidade física, interoperabilidade (não vinculada a uma única plataforma), número de usuários, experiências ou mundos ilimitados, barreiras reduzidas ao mínimo, capacidade de resposta em tempo real, oportunidades de socializar, conhecer pessoas interessantes, criar novas comunidades e de usar o NFT.⁵

Stylianos Mystakidis - pesquisador e professor da Universidade de Patras, na Grécia, além de especialista em mundos virtuais - define, por sua vez, o conceito da seguinte maneira: "o *metaverso* é um universo pós-realidade, um ambiente multiusuário perpétuo e persistente, que funde a realidade física com a virtualidade digital. Baseia-se na convergência de tecnologias que possibilitam interações multissensoriais com ambientes virtuais, objetos digitais e pessoas – pessoas como realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR). Portanto, o *metaverso* é uma teia interconectada de ambientes imersivos sociais em rede, em plataformas de multiusuários".⁶

Uma pesquisa recente feita na Itália pelo instituto Ipsos e por Vincenzo Cosenza, fundador do *Observatório Metaverso*, revelou as atitudes, comportamentos e perspectivas dos italianos em relação ao *metaverso*. A

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 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>.

última pesquisa mostrou abertura a este espaço virtual: 52% dos entrevistados consideram a experiência do *metaverso* emocionante. 92% dos italianos afirmam saber o que é o metaverso, 77% conseguem descrevê-lo espontaneamente e mais de metade dos entrevistados fornecem descrições mais detalhadas. A pesquisa destacou uma tendência a ver o *metaverso* não como uma alternativa à realidade física mas como uma forma de melhorar as atividades on-line (jogos, entretenimento, educação ou compras).⁷

A Igreja no *metaverso*

Até o momento, a Igreja não emanou nenhum documento específico sobre o *metaverso*. Contudo, muitos textos referem-se indiretamente ao contexto que conduz à realidade em discussão. Em 2005, João Paulo II previu o rápido desenvolvimento da Internet e convidou os católicos a se comprometerem na evangelização nesse novo campo. “Com efeito, a Igreja não está chamada unicamente a usar a mídia para difundir o Evangelho mas, hoje como nunca, está chamada igualmente a integrar a mensagem salvífica na ‘nova cultura’ que os poderosos instrumentos de comunicação criam e amplificam. Ela sente que o uso das técnicas e das tecnologias da comunicação contemporânea é parte integrante da sua missão no terceiro milênio”.⁸

Um documento anterior, ‘*A Igreja e a Internet*’, de 2002, fornece um guia para lidar com as mudanças tecnológicas e os novos processos ligados à presença da Igreja no mundo digital. A atitude correta deveria ser envolver-se com as novas tecnologias e mergulhar na evangelização adotando cada vez mais a Internet. “É importante que as pessoas, em todos os níveis da Igreja, lancem mão da Internet de maneira criativa, para assumir as responsabilidades que lhes cabem e para ajudar a Igreja a cumprir a sua missão. Na perspectiva das inúmeras possibilidades positivas apresentadas pela Internet, não é aceitável hesitar timidamente, por medo da tecnologia ou por algum outro motivo”.⁹ Por outro lado, o texto do documento alerta para a perda associada à Fé e aos Sacramentos no mundo virtual. “A realidade virtual não substitui a Presença Real de Cristo na Eucaristia, a realidade ritual dos outros sacramentos ou o culto compartilhado no seio de uma comunidade humana feita de carne e sangue”.¹⁰

Diante do exposto, vale lembrar que nenhuma tecnologia pode substituir o contato direto com um grupo de fiéis e seus guias comunitários. Por outro lado, mediante a utilização dos novos meios de comunicação social, a dignidade humana deve ser colocada no centro e as invenções tecnológicas devem ser utilizadas de forma responsável.

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

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.

O último documento do *'Dicastério para a Comunicação de 2023'* não faz menção explícita ao *metaverso*, mas chama a atenção para a coexistência dos mundos digital e físico. "É importante apreciar o mundo digital e reconhecê-lo como parte da nossa vida".¹¹ A forma de os cristãos e a Igreja envolver-se nos novos avanços tecnológicos está se tornando uma questão cada vez mais premente. "Grandes passos já foram dados na direção da era digital. Entretanto, uma das questões urgentes - que ainda precisa ser abordada - é o modo em como nós - enquanto indivíduos e comunidade eclesial - devemos viver, no mundo digital, com "amor ao próximo", genuinamente presentes e atentos uns aos outros na nossa viagem comum ao longo das "rodovias digitais".¹² Vale, portanto, a pena avançar a tese de que a Igreja precisa dos Meios de comunicação social para cumprir sua missão, dadas as oportunidades e ameaças para o indivíduo e para a civilização como um todo. "Embora a realidade virtual do ciberespaço não possa substituir uma comunidade interpessoal (...), pode complementá-la, levar as pessoas a viver mais plenamente a sua Fé e enriquecer a vida religiosa dos usuários".¹³ É também necessário levar em conta as mudanças culturais que acompanham o uso das novas tecnologias baseadas na realidade virtual, pois a estreita ligação entre tecnologia e cultura indica os rumos futuros da civilização.

A cultura atual leva, com frequência, ao isolamento e ao confinamento, ao mundo virtual. O Papa Francisco convida a estabelecer relações que vão muito além do mundo digital e a utilizar as novas tecnologias como meio para atingir um fim.¹⁴ O *metaverso* é muito popular, especialmente entre os jovens e, neste contexto, o anúncio virtual do Evangelho torna-se uma necessidade para a Igreja de hoje (e *não mais só* um complemento para o cuidado pastoral tradicional). Há que haver criatividade e responsabilidade por parte da Igreja, que deve ser flexível em todas as situações. *Ao mesmo tempo*, é importante levar em conta que o mundo virtual é governado por algoritmos, que normalmente conduzem tanto a um forte controle sobre as escolhas feitas quanto às chamadas "bolhas de informação": toda nova atividade na Internet está sujeita ao "juízo" dos algoritmos e da inteligência artificial, trazendo consequências concretas.¹⁵

Há anos que o ciberespaço vem sendo utilizado como local de evangelização. Também os princípios de ensino da Igreja Católica, inclusive os éticos, podem

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.

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>.

ser aplicados com sucesso no mundo virtual.¹⁶ Entretanto, é preciso lembrar que o *metaverso*, assim como todo o espaço digital, é uma área muito específica, composta de códigos e linguagens próprios.¹⁷ É, pois, necessário lançar mão de especialistas—missionários que conheçam a existência destes espaços e estejam familiarizados com tais códigos e linguagens. Preparar a Igreja ao potencial do *metaverso* é um desafio, uma tarefa gigante, uma vez que a primeira tarefa da Igreja é transmitir a Fé e nutrir o desenvolvimento humano autêntico, também neste mundo novo e emocionante. A eclesiologia pode se tornar “e-eclesiologia”, ou seja, ainda baseada na teologia da Encarnação, mas com o uso das ferramentas das novas tecnologias digitais.¹⁸

Conclusão

Com o desenvolvimento da tecnologia moderna, a questão do futuro da Igreja no mundo digital permanece em aberto e gera muito debate. Apesar do tremendo impulso na introdução do conceito e publicidade do *metaverso*, este espaço continua altamente hipotético. A nova realidade foi projetada para ajudar as pessoas a sentirem naturalmente a presença física de outras pessoas, fator que geralmente falta nas interações on-line anteriores. Segundo Mark Zuckerberg, os smartphones em breve se tornarão irrelevantes na hora de se conectar com as pessoas; e as interações caminharão pelo rumo do *metaverso*, o qual é o futuro da Internet em três dimensões. Sua vantagem será a possibilidade de se terem experiências on-line cada vez mais semelhantes às aquelas feitas na presença física real.¹⁹

À luz do exposto, o *metaverso* se torna um enorme desafio para a Igreja, não somente no campo da Fé mas também no campo da transmissão de valores humanos. As tecnologias e os modernos avatares não podem ofuscar a Dignidade humana e o valor da Pessoa: eis porque é tão importante educar os usuários do mundo digital e enfatizar a centralidade do Ser Humano na tecnologia moderna. Ao mesmo tempo, os homens da Igreja não devem ignorar os novos desafios digitais, inclusive o *metaverso*, porque “os avanços da tecnologia possibilitaram novos tipos de interações humanas. Na verdade, a questão já não é ‘se’ devemos ou não enfrentar o mundo digital; mas ‘como’ fazê-lo”.²⁰

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.

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

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.

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.

Kulczycka Agata, Bóg „szepcze” do nas przez Robloksa?, *Więź*, <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.

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