

Religion 2 Go!

Sperimentare la realtà virtuale (VR) nella super-diversità

Sara Hejazi

Abstract – Beginning in the 1960s, social scientists highlighted the progressive integration of new technological means into religious practices of diverse faith communities. The structure of today's religious practices in Western cities is represented as a network of non-geographically collocated individuals, connected through different technological means and digital applications, integrating with the traditional places of worship and objects. This paper is the outcome of an interdisciplinary research merging social analysis and innovative technology trials, to observe virtualization processes among religious communities. The purpose was to investigate how virtualization technologies could change the way believers connect to one another and to their faiths, how they might evolve their religious practices, how technology might forge new connections between believers and religious objects, how virtualization might help to redefine beliefs and help to maintain or re-create communities of faith in a super-diverse society.

Introduzione

Negli ultimi venticinque anni le scienze sociali hanno intrapreso studi che evidenziassero l'uso delle tecnologie digitali tra le comunità religiose, analizzando come queste ultime avessero nel corso del tempo adattato le tecnologie a proprio uso e consumo, e viceversa si fossero a loro volta adattate alle tecnologie, in un mutuo rapporto di contaminazione.

Già nel 1995, Nicholas Negroponte aveva messo a fuoco come i bit e gli atomi fossero profondamente diversi tra loro: i primi – facilmente duplicabili, comprimibili e trasmissibili – avrebbero cambiato l'interazione umana in tutti i suoi aspetti. In ambito religioso, questo avrebbe portato i credenti a non limitarsi alle pratiche spirituali per estrapolarne un senso religioso, ma poterlo ricavare anche dalle proprie reti e dalla rete stessa¹.

¹ H. Campbell (ed), *Digital Religion. Understanding Religious Practices in New Media Worlds*, New York, Routledge, 2013.

Gli studi dedicati a questo oggetto, successivamente denominati *Digital Religion Studies*, partivano da un presupposto culturale che è stato prevalente fino agli anni Novanta del Novecento: quello di pensare e definire il «cyberspazio» come qualcosa di separato dalla vita quotidiana delle persone. Se il cyberspazio poteva rappresentare un qualche possibile scenario futuro dell'esperienza umana, esso rimaneva comunque relegato ad ambiti ben precisi: quelli dell'informatica e dell'ingegneria, e in mano a tipi antropologici specifici: i relativamente pochi individui (maschi, bianchi e soprattutto nordamericani), che avevano sviluppato conoscenze adeguate all'utilizzo delle macchine computazionali.

Con il tempo, come spesso accade con tutte le innovazioni tecnologiche, la conoscenza informatica non solo si è espansa a macchia di leopardo, ma le tecnologie stesse sono diventate più leggere, portabili, facili da usare. Se la conoscenza dei principi di funzionamento delle macchine computazionali non è necessariamente diventata di dominio pubblico, gli strumenti tecnologici digitali lo sono. Chiunque, anche un bambino molto piccolo, è oggi in grado di scattare una foto o girare un video con uno smartphone. La condivisione di file, la comunicazione via e-mail, via Skype o tramite altre piattaforme digitali è diventata, progressivamente, un atto del tutto naturale.

L'accesso massiccio all'uso della tecnologia digitale ha dunque rivoluzionato il pensiero culturale secondo il quale il cyberspazio sarebbe stato la proiezione di visioni utopiche o distopiche sul futuro dell'umanità, rimanendo qualcosa di fondamentalmente altro rispetto alla vita umana. Al contrario, il cyberspazio non solo è diventato parte integrante della vita quotidiana, esperito, suddiviso e organizzato come qualsiasi altro spazio reale; esso è oggi anche uno scenario concreto, complementare a quello reale: non vi è prevalenza dell'uno a favore dell'altro, ma la possibilità, sempre più realistica, di incorporare elementi sintetici o virtuali dentro lo spazio reale, creando così una realtà aumentata o mista².

«Reale» e «digitale» hanno dunque smesso di essere culturalmente pensati e rappresentati come una dicotomia; sono usciti da un ambito ristretto dominato dal tipo antropologico descritto sopra; entrambi costituiscono oggi un unico ambiente, un'unica realtà all'interno della

² O. Bimber - R. Raskar, *Spatial Augmented Reality. Merging Real and Virtual Worlds*, Natick MA, Ak Peters, 2005; B. Arnaldi - P. Guitton - G. Moreau (edd), *Virtual Reality and Augmented Reality. Myths and Realities*, London, Wiley, 2018.

quale le persone dalle caratteristiche e provenienze culturali più svariate si muovono in un flusso continuo³.

Oggi gli studi sulle *Digital Religions* si sono moltiplicati. I temi di cui si occupano vanno dalla creazione di spazi sacri e chiese esclusivamente virtuali⁴, all'interazione tra diversi utenti in ambienti religiosi online⁵, alla costruzione del sacro attraverso lo streaming⁶, al rapporto tra religioni e videogiochi⁷, per citarne alcuni.

Pur trattando temi e casi studio molto diversi tra loro, il filo rosso della ricerca sulle *Digital Religions* è rappresentato dall'evidenza che, a livello globale, la moltiplicazione delle possibilità di accedere facilmente a queste tecnologie fa sì che il loro utilizzo sia sempre più familiare, addomesticabile, normalizzato e trasportabile ovunque, il che lo rende perfettamente integrabile anche al culto religioso⁸, specie in contesti di spostamenti, diaspore e migrazioni di comunità.

Questa ricerca si inserisce, però, solo parzialmente nel filone degli studi sulle *Digital Religions*. Da un lato, infatti, prende in considerazione l'importanza delle tecnologie ICT per le comunità religiose contemporanee. Dall'altro, però, se ne discosta in modo significativo, perché non è incentrata su quante e quali attività online vengano svolte sotto il cappello del «religioso»⁹.

Il campo di questa ricerca, infatti, non è la rete o il web, né l'attività svolta online dai credenti. Piuttosto, si vogliono considerare i luoghi e gli spazi sacri reali della e nella città nella loro eventuale e possibile interazione e integrazione con quelli virtuali.

³ K. Lundby, *Mediatization. Concept, Changes Consequences*, New York, Peter Lang, 2012.

⁴ B. Groys, *Religion in the Age of Digital Reproduction*, online: <https://www.e-flux.com/journal/04/68569/religion-in-the-age-of-digital-reproduction/>

⁵ G. Grieve, *Virtually Embodying the Field: Silent Online Buddhist Meditation, Immersion, and The Cardean Ethnographic Method*, in «Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 4, 2010, 1, pp. 35-62; C. Helland, *Popular Religion and the World Wide Web: A Match Made in (Cyber) Heaven*, in L.L. Dawson - D.E. Cowan (edd), *Religion Online. Finding Faith on the Internet*, New York, Routledge, 2013.

⁶ O. Golan - M. Martini, *Religions Live-Streaming: Constructing the Authentic in Real Time*, in «Journal of Information, Communication & Society», 2017, pp. 1-18.

⁷ K. Radde-Antweiler, *Authentivity*, in H. Campbell (ed), *Digital Religion. Understanding Religious Practices in New Media World*, New York, Routledge, 2013.

⁸ P. Horsfield, *From Jesus to the Internet. A History of Christianity and the Media*, Chichester, Blackwell Wiley, 2015.

⁹ Si veda ad esempio T. Hutchings, *Mediating Faiths. Religion and Socio-Cultural Change in the 21st Century*, in «Information, Communication & Society», 16, 2013, 9, pp. 1527-1528; R. Wagner, *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*, New York, Routledge, 2011.

Si è trattato infatti di indagare l'atteggiamento dei credenti e dei leader religiosi nei confronti della possibilità di includere, dentro i luoghi di culto o all'interno della comunità, una tecnologia di realtà virtuale come strumento di potenziamento, miglioramento, appoggio, compensazione – ma non di sostituzione – del culto reale.

Per realtà virtuale (VR) si intende, in questa sede, la possibilità di mettere in moto un'attività umana di tipo sensoriale e cognitivo in un ambiente creato artificialmente e che può essere immaginario, simbolico o una copia digitale di quello reale¹⁰.

1. Metodologia

Frutto di una collaborazione tra due diversi centri di un unico ente di ricerca – il Centro per le Scienze Religiose e il Center for Information and Communication Technology della Fondazione Bruno Kessler –, questa ricerca è nata con un'anima doppia e una doppia finalità: da un lato, quella di «umanizzare» l'utente finale immaginato dagli ingegneri sviluppatori della tecnologia digitale. Decostruita la nomenclatura solitamente usata di «utente» («the user») che avrebbe la pretesa di avere una valenza neutra e universale, si è cercato di capire chi, perché, in quale contesto, con quale finalità, in che relazione con l'altro, con che modalità potesse usare questa specifica tecnologia, scegliendo un campo antropologico e sociale determinato dall'appartenenza identitaria a una comunità religiosa, intendendo per «identità» un costante processo di costruzione simbolica¹¹.

La seconda finalità è stata quella di indagare la posizione delle diverse confessioni religiose intervistate – rappresentate dai loro leader o ministri di culto – nei confronti della possibilità di integrare la realtà virtuale all'interno dei luoghi o delle attività religiose comunitarie, attraverso la possibilità di creare copie digitali di oggetti significativi a livello spirituale in modo collaborativo; oppure con la possibilità di proiettare copie digitali tridimensionali di luoghi o oggetti importanti per il culto; e infine condividere le copie digitali con altri membri della comunità, fisicamente lontani. Questo è stato fatto attraverso una ricerca etnografica qualitativa, in cui la tecnologia installata sullo smartphone veniva fatta usare ai

¹⁰ P. Fuchs, *Virtual Reality Headsets. A Theoretical and Pragmatic Approach*, London, Taylor & Francis Group, 2017.

¹¹ A. Giddens, *New Rules of Sociological Method*, Stanford CA, Stanford University Press, 1993².

leader e ai volontari delle comunità religiose coinvolte e successivamente venivano somministrate interviste approfondite ai referenti religiosi in due contesti urbani italiani: le città di Trento e di Roma¹².

La tecnologia sperimentata è costituita da un «Replicorder», uno strumento che permette di realizzare copie digitali virtuali di oggetti di qualsiasi tipo, per mezzo di uno smartphone. Il Replicorder è utilizzabile attraverso una *App* che permette di acquisire immagini di tutte le angolature di un dato oggetto. Queste vengono successivamente inviate a un server, rielaborate al fine di ricostruire la copia digitale tridimensionale dell'oggetto.

L'invio delle immagini può anche essere fatto in maniera collaborativa, cioè con più persone che inviano in simultanea immagini diverse dello stesso oggetto, per esempio un edificio, o una stanza, ricreando così una copia digitale in 3D dell'ambiente in cui si trovano, con la possibilità di visualizzarlo nei minimi dettagli.

L'immagine ricostruita può poi essere stampata o proiettata in forma tridimensionale o semplicemente inviata ad altri utenti.

La possibilità di creare copie virtuali di oggetti materiali ha rappresentato l'occasione, una volta sul campo, per aprire una discussione articolata sull'uso delle repliche digitali e dell'integrazione della realtà virtuale o di quella Aumentata in ambito religioso, in diverse confessioni religiose e nel contesto italiano. L'interesse principale era quello di comprendere quale ruolo potessero giocare la realtà virtuale, mista o aumentata, in comunità religiose differenti e in contesti tipici della super-diversità come le sale multifede create negli ospedali, negli aeroporti, nelle università¹³; si è trattato di riflettere su come la proiezione o la stampa 3D di oggetti di culto che normalmente sono lontani o inaccessibili potessero risolvere alcuni problemi legati alla mancanza di luoghi di culto adeguati per le minoranze religiose, oppure nelle sale di preghiera temporanee, che vengono affittate in occasione di rituali e festività specifiche¹⁴.

Il contesto in cui queste domande di ricerca sono state poste è quello di due casi studio considerati come due tipologie distinte di contesti

¹² La ricerca si è svolta nel periodo che va da dicembre 2017 a giugno 2018.

¹³ A. Crompton, *The Architecture of Multifaith Spaces: God Leaves the Building*, in «The Journal of Architecture», 18, 2013, 4, pp. 474-496.

¹⁴ Osservazione partecipata nella creazione della House of One, con il comitato Interfedi, progetto della Fondazione Benvenuti in Italia, finanziato dalla compagnia di San Paolo, periodo 2016-2017.

urbani super-diversi¹⁵. Con super-diversità si intende una condizione socio-economica caratterizzata da una negoziazione costante nello spazio urbano tra varianti sociali e antropologiche che dipendono da nuovi flussi migratori, dispersione culturale, reti transnazionali, profonde differenziazioni e stratificazioni economiche e sociali. Si è partiti dall'idea che la tecnologia della realtà virtuale avesse la potenzialità di fornire una soluzione pratica ad alcuni bisogni spirituali dettati da condizioni socio-economiche sfavorevoli, determinatesi a seguito di flussi migratori, di diaspore e da una mancanza di politiche pubbliche a sostegno delle minoranze religiose.

Si è proceduto intervistando referenti di varie comunità religiose in Italia, in particolare: quella romano cattolica; quella greco-cattolica; quella cristiano-ortodossa; quella musulmana sunnita; quella buddhista zen; quella Baha'i; quella zoroastriana; quella buddhista Soka-gakkai.

Si è mostrato ai referenti delle diverse tradizioni religiose la tecnologia digitale, chiedendo loro di scegliere degli oggetti spiritualmente significativi da cui produrre una copia digitale virtuale. Questa attività preliminare è servita da contesto per spingere i volontari intervistati a riflettere sull'utilizzo della VR da molteplici punti di vista.

2. La super-diversità in Italia

Vi sono a oggi 856 diverse confessioni religiose in Italia¹⁶, che rimane, per definizione, un paese «a maggioranza cattolica»¹⁷. Questa descrizione porta alla luce alcuni temi cruciali per quanto riguarda la pratica del culto religioso nel contesto italiano.

In primo luogo, il tema dei luoghi di culto. Anche se si tratta di un contesto super-diverso nella sua composizione sociale, rimane un vuoto di luoghi visibili e significativi che non appartengano alla fede di maggioranza.

I cristiani non cattolici sono circa tre milioni, due milioni i musulmani, mentre altre confessioni significative numericamente sono rappresentate da buddhisti, hindu, sikh e altre religioni orientali.

¹⁵ S. Vertovec, *Super-diversity and Its Implications*, in «Ethnic and Racial Studies», 30, 2007, 6, pp. 1024-1054.

¹⁶ Per i dati numerici sulle confessioni religiose in Italia si veda il sito del Censur: <http://www.censur.org/>

¹⁷ M. Introvigne - P. Zoccatelli, *Enciclopedia delle religioni in Italia*, Elledici, Torino, 2013; F. Garelli, *Religion Italian Style. Continuities and Changes in a Catholic Country*, Farnham, Ashgate, 2014.

Pluralismo e diversità non significano, tuttavia, un'omogeneità nel ruolo che le diverse fedi giocano nella sfera pubblica. Piuttosto, le comunità religiose si trovano costantemente a negoziare il proprio riconoscimento pubblico in base alla propria storia, alle risorse economiche a disposizione e all'accordo legale che hanno o non hanno stretto con lo Stato italiano¹⁸.

Un altro tema cruciale è quello, dunque, legato proprio all'«Intesa»¹⁹: l'accordo legale tra una confessione religiosa non cattolica e lo Stato.

Per esempio, i Buddhisti e gli Hindu, che sono comunità relativamente piccole numericamente, hanno raggiunto l'Intesa nel 2012²⁰: questo ha formalmente dato loro la possibilità di godere di benefici sia economici sia civici, come quello di avere dei rappresentanti religiosi negli ospedali. Di contro, i musulmani, pur essendo numericamente più rilevanti, sono ancora privi dell'accordo con lo Stato, e questo pone loro maggiori difficoltà, per esempio, nella creazione di luoghi di culto adeguati al numero dei praticanti²¹. In questo scenario, in cui lo *status* legale e quello sociale delle comunità religiose non necessariamente dipendono dal numero effettivo dei credenti che le compongono, il pluralismo religioso italiano è materialmente invisibile, camuffato o addirittura 'mimetico'²². I diversi luoghi di culto sono spesso spinti nelle periferie delle grandi città, come nel caso della Grande Moschea di Roma, che si trova in una zona nord della capitale difficilmente raggiungibile coi mezzi pubblici; oppure sono camuffati all'interno delle chiese romano-cattoliche, come accade per gli ortodossi o i greco cattolici ucraini di Trento, che utilizzano una chiesa romano-cattolica per il proprio culto, che viene loro «prestata» due volte al mese²³. O ancora, si tratta di luoghi nascosti in appartamenti, negozi, ex-fabbriche o palazzi, come la moschea Taiba a Torino, collocata in un basso fabbricato a cui si accede dal cortile di un palazzo abitato per lo più da italiani di fede cattolica²⁴.

¹⁸ S. Ferrari, *Religion between Liberty and Equality*, in «Journal of Law, Religion and the State», 4, 2016, pp. 179-193.

¹⁹ G. Peyrot, *Significato e portata delle intese*, in C. Mirabelli (ed), *Le intese tra Stato e confessioni religiose. Problemi e prospettive*, Milano, Giuffrè, 1978, p. 57.

²⁰ Si veda a questo proposito come la notizia è stata riportata da un sito di informazione, evidenziando come per la prima volta nella storia l'intesa fosse accordata a tradizioni non giudaico-cristiane: <http://www.migrantitorino.it/?p=26859>

²¹ M. Bombardieri, *Moschee d'Italia. Il diritto al culto. Il dibattito sociale e politico*, Bologna, EMI, 2011.

²² R. Girard, *Violence and the Sacred*, Baltimore - London, John Hopkins University Press, 1977.

²³ Osservazione partecipata, dicembre 2017.

²⁴ Osservazione partecipata, marzo 2018.

In terzo luogo, esiste un tentativo *top-down*, di gestire questa super-diversità attraverso la creazione di luoghi multifede negli ospedali, nelle università, negli aeroporti, con il tentativo di creare luoghi neutrali (universali) che fungano da spazio di culto per tutte le fedi. Questo rappresenta un tentativo di risolvere alcuni dei problemi che il pluralismo religioso pone. Il risultato finora è rappresentato dalla creazione di luoghi caratterizzati più da un'assenza di rimandi, che da un rimando «universalmente» valido per tutte le religioni. L'architetto Andrew Crompton²⁵ ha fatto notare come la creazione di questi spazi abbia per lo più seguito due modelli: uno «positivo», l'altro «negativo». Nel modello positivo, che è quello più raro, le immagini e gli oggetti religiosi sono visibili e identificabili, quindi l'elemento unificante tra le diverse religioni si ottiene attraverso un'addizione di molti simboli in un unico spazio. Nel modello negativo, invece, le immagini e i simboli religiosi sono percepiti come antagonisti, quindi nascosti alla vista, chiusi negli scatoloni o del tutto assenti. In questo caso, l'«universalità religiosa» si ottiene attraverso la sottrazione dei simboli dallo spazio. Si tratta di stanze quindi non ammobiliate, anonime, che spesso rimangono inutilizzate.

In questo scenario complesso abbiamo prospettato la possibilità di realizzare copie digitali tridimensionali di oggetti, ambienti, edifici religiosi come un tentativo di superare alcuni dei limiti culturali sopra descritti.

3. La ricerca sul campo

Il filo rosso della ricerca sul campo è rappresentato dalla messa a disposizione di una tecnologia creatrice di repliche virtuali nelle mani di leader religiosi, provando a immaginare insieme a loro che tipo di risposta potesse costituire dinanzi alle seguenti sfide della contemporaneità nello scenario del pluralismo religioso. Il concetto chiave individuato per questa riflessione è quello della dicotomia tra distanza e prossimità, proprio perché l'abilità della tecnologia digitale è racchiusa nel suo essere capace di trascendere lo spazio e il tempo, con un potenziale impatto sulla spiritualità e il *sense-making* che le tradizioni religiose forniscono ai propri credenti. Date le sfide che le distanze geografiche, temporali e culturali implicate nella super-diversità pongono, ci si chiede se l'impiego di una tecnologia di prossimità possa fornire delle risposte ai bisogni più urgenti di tenere insieme le comunità, trovare spazi adeguati nelle città,

²⁵ A. Crompton, *The Architecture of Multifaith Spaces: God Leaves the Building*, in «The Journal of Architecture», 18, 2013, 4, pp. 474-496.

trasmettere il culto religioso da una generazione all'altra, promuovere il dialogo interculturale. Le domande sono qui sotto elencate:

1. La sfida della distanza geografica: la super-diversità non implica solo la coesistenza tra persone dalle identità profondamente eterogenee, ma anche la «dispersione» dei membri di comunità etniche e religiose. Può dunque la realtà virtuale rappresentare uno strumento di sopravvivenza per le comunità geograficamente distanziate?

2. La sfida della distanza temporale: lo studio sociologico dell'orientamento religioso dei più giovani è relativamente nuovo²⁶. Ha avuto inizio con la considerazione che la diversità culturale stava avendo un impatto significativo sull'orientamento religioso dei più giovani e che la tecnologia era sempre più parte integrante dei loro modi di esprimersi e relazionarsi. Può dunque la realtà virtuale fornire un tipo di linguaggio più familiare e comprensibile nella trasmissione del sapere religioso da una generazione all'altra?

3. La sfida della distanza culturale: mentre la prossimità fisica di persone appartenenti a culture diverse è nella vita di tutti i giorni un'esperienza comune, la prossimità culturale è di difficile acquisizione, perché necessita dell'abbattimento di barriere identitarie e della promozione di conoscenza interreligiosa. Può la realtà virtuale aiutare il dialogo interreligioso attraverso una comunicazione più efficace e immediata?

Queste tre domande sui tre tipi di distanza individuati come sfide nella super-diversità sono stati considerati il punto di partenza da cui il lavoro sul campo, l'osservazione e le interviste sono partite.

Prima delle interviste *vis à vis*, è stato preparato un questionario sottoposto via mail ai volontari delle varie tradizioni religiose che sono stati contattati. Il questionario era di tipo esplorativo e descrittivo e aveva lo scopo di delineare le caratteristiche sociologiche della comunità che avrebbe partecipato alla ricerca: come essa era organizzata, attorno a quali luoghi di culto si ritrovava, di quante persone era composta, quali erano – se ve ne erano – i grandi cambiamenti in atto percepiti dai suoi membri (per esempio l'invecchiamento del gruppo, le migrazioni, l'impatto di eventuali nuovi stili di vita) e quale fosse il rapporto che la comunità aveva con le tecnologie digitali durante i ritrovi religiosi.

La raccolta di questi questionari ha preceduto la ricerca sul campo e le interviste approfondite, che hanno seguito la dimostrazione della

²⁶ F. Garelli, *Piccoli atei crescono. Davvero una generazione senza Dio?*, Bologna, Il Mulino, 2016.

tecnologia. Le interviste approfondite erano non strutturate e partivano proprio dall'utilizzo dell'*App* per creare copie digitali, al fine di indagare quali usi possibili, quali questioni etiche e morali, quali confini tra sacro e profano, quali posizioni teologiche immaginassero i referenti religiosi quando si trovavano di fronte alle opportunità, ai limiti, alle possibilità e difficoltà che l'utilizzo della realtà virtuale pone in ambito religioso.

4. Fiducia nel presente, paura del futuro: i primi risultati della ricerca

Lo scenario emerso da questi primi risultati esplorativi è quello di un atteggiamento contraddittorio da parte dei leader religiosi nei confronti delle tecnologie digitali. Da un lato, esse sono già perfettamente integrate nel culto religioso: l'imam di Trento, per esempio, proietta in streaming il sermone del venerdì nelle due altre stanze adiacenti la sala principale. Questo è dovuto ai limiti dello spazio di culto della *musalla*²⁷ di Gardolo. Essendo il salone principale troppo piccolo per accogliere tutti i fedeli che si recano in moschea di venerdì, vengono utilizzati altri spazi attigui, ma per dare la sensazione di prossimità al sermone, si ricorre alla webcam e allo streaming online.

Ancora, il vescovo romeno ortodosso si trova spesso a mandare benedizioni via *Face Time* ai credenti che si trovano in Romania. Egli è distante dalla sua comunità natale, ma la webcam gli permette di fornire a chi ne ha bisogno la sua assistenza spirituale in tempo reale.

Infine, non è raro che la comunità buddhista zen si organizzi per fare la meditazione, nelle occasioni speciali, via *Skype* con chi è lontano o con chi non può viaggiare. Questi tre esempi chiariscono molto bene come le tecnologie digitali siano semplicemente pratiche soluzioni a problemi reali, utilizzate già da tempo nei modi e tra le tradizioni religiose più disparate, e con grande fiducia nel loro funzionamento e nella loro utilità.

«Le comunità si tengono insieme con la tecnologia e con i social. Col buddhismo in generale e quello zen in particolare si viaggia sui social, io stesso sono amministratore di un portale sul buddhismo zen, abbiamo già incontri in streaming. Io come la maggior parte di quelli che gestiscono i centri zen uso i social, abbiamo rifatto il sito web, quindi le tecnologie aiutano ed è molto più facile avere un contatto adesso di quando abbiamo iniziato noi, con i volantini ... In Giappone vi è un intero dipartimento di robotica che ha creato dei monaci robot, che portano avanti le benedizioni in mancanza di monaci umani. Quindi non so quanto queste cose siano viste di buon occhio, ma esistono e non c'è rigidità per codificare ogni cosa, è molto lasciato a interpretazione personale»²⁸.

²⁷ Il termine significa «sala di preghiera» in arabo.

²⁸ Intervista a Roshi Zen, Roma, marzo 2018.

La sfida rappresentata dalla distanza geografica potrebbe essere affrontata dalla realtà virtuale consentendo per esempio al fedele di portare con sé oggetti lontani, nella loro versione replicata tridimensionalmente, come ha immaginato il prete greco-cattolico di Trento, che avrebbe usato la replica delle icone da inviare ai propri fedeli in Ucraina, come simbolo porta fortuna, buon auspicio, protezione, esattamente come si fa in chiesa con le icone reali, che vengono bacciate.

La realtà virtuale può inoltre consentire di ricreare virtualmente ambienti che esistono nella realtà ma a cui non è possibile accedere perché troppo distanti, per esempio il tempio Baha'i che si trova ad Ashgabat in Turkmenistan. La referente Baha'i avrebbe immaginato che una proiezione tridimensionale del tempio durante un ritrovo a migliaia di chilometri di distanza, nella città di Trento, sarebbe stato di grande impatto emotivo e spirituale per la sua comunità.

Infine, questo tipo di realtà virtuale permetterebbe di produrre, in simultanea con altri membri della comunità, la scansione di un oggetto da condividere con chi è lontano. Alla domanda se fosse possibile creare una replica virtuale della Qa'ba, per esempio, l'imam di Roma ha risposto:

«Ci sono delle corrispondenze spirituali spazio temporali, simboliche, per cui se anche la virtualità dovesse riuscire a ripristinare un edificio cubico uguale alla *Qa'ba* in un altro contesto, si avrebbe forse solo l'emozione di poter visualizzare questo luogo sacro. Però da un punto di vista di valore rituale non è che uno possa fare la circoambulazione della copia tridimensionale della *Qa'ba* ovunque. Farlo darebbe certamente un'emozione, sarebbe un'esperienza culturale, sarebbe anche molto interessante in termini didattici – specie in Occidente dove uno non sa neanche cosa sia la *Qa'ba* o pensa che sia una pietra nera – riuscire a mostrare che in un angolo incastonato c'è la pietra nera. Ma che sia stampato o che sia un ologramma, non può esserci una traduzione reale del valore simbolico spirituale, rituale. Ci può essere un'emozionante esperienza culturale, questo sì. Ma non spirituale»²⁹.

La possibilità di creare copie digitali tridimensionali di oggetti e luoghi sacri, dunque, ha una valenza più culturale ed emotiva, che non sacra o rituale. Ma il confine tra questi ambiti è labile, come si evince dalle parole del vescovo ortodosso:

«Virtual replication is not sacred, but the material replicated might be. The sacred dimension of a sacred object is not out of the material, but out of the spirit, the spirit is sanctifying an object so if you make an exact copy, you need an action to bless it, to bless it with holy water. You bless it and it's ok. We use for example icons made of Xerox machines. It is made by machine, in a moment that you use this icon, you take it

²⁹ Intervista al referente della comunità musulmana, Roma, marzo 2017.

and bless it with the holy water, which gives it its sacredness. Also, it is a matter of the interaction with the object, the way I venerate this object, because back in history, the church did not have the habit to bless the icon because it was considered the image of the holy person on the wood and the name was enough for the blessing of the object. But most important is my attitude toward this object, my interaction determines the reaction represented in the icon ... The apostole Thomas said 'if I can't touch nor see with my finger, I cannot believe'. But the lord, at the same time said 'blessed those who believe without seeing' and he meant John the Apostle: he did not see Christ, but he believed. So the faith, the attitude towards an image whichever, is the essential»³⁰.

È la costante costruzione del sacro, nelle parole del vescovo, che rende un oggetto fruibile dal punto di vista rituale; per questa ragione, una copia digitale può essere sacra o avere un valore rituale nel momento in cui viene benedetta con l'acqua, oppure qualora l'atteggiamento che i fedeli hanno verso di essa sia quello di sacralità. L'atteggiamento possibilista nei confronti dell'integrabilità delle tecnologie digitali all'interno del culto è, però, controbilanciato da una sensazione diffusa di pericolo nel momento in cui è stato chiesto ai leader religiosi di proiettare verso il futuro l'utilizzo di tecnologie virtuali sempre più sofisticate. L'ansia legata a questo scenario dipende soprattutto dall'incognita relativa al controllo sulle tecnologie stesse. Se il concetto di distanza è fondamentale per la religione in quanto garantisce che vi siano persone incaricate di portare avanti il culto religioso per i fedeli, perché sono «distanti» o «distanziate» dal semplice credente (per formazione, cammino spirituale, per legittimazione collettiva), allora l'appiattimento delle tre distanze individuate potrebbe rappresentare, per i leader religiosi, anche l'appiattimento delle gerarchie e la progressiva perdita di importanza dei ministri di culto nella comunità. Sempre più potrebbe esserci, a detta di alcuni di loro, il rischio di una religione «fai da te».

Occorre, secondo l'imam, che la funzione del ministro di culto si evolva, che diventi cioè anche quella di fare da «link» non solo tra Dio e l'uomo, tra l'individuo e la comunità, ma anche e soprattutto tra l'uomo e la tecnologia:

«Noi come teologi dovremmo riuscire a collegare, a creare un link – il famoso 'missing link' – tra la tecnologia e i fedeli; a volte ci sono anche i link informatici, dove tramite i social media, software o i mezzi elettronici ci sia la possibilità di accedere a delle fonti di esperienza religiosa. È chiaro che per me queste fonti non possono sostituire il rapporto diretto, non possono sostituire il rapporto tra il fedele e il ministro di culto ... Per me un video può aiutare, ma non sostituire ... per questo ci sono sempre stati dei buoni maestri. Quindi bisogna fare attenzione perché se da un lato io critico la chiusura

³⁰ L'intervista si è svolta in inglese.

di potere, dall'altro lato sostengo l'opportunità dei maestri e il diritto degli studenti di studiare con dei buoni maestri. Se la tecnologia sostituisce il maestro quindi uno è autodidatta, questo potrebbe cambiare il mondo, creando persone auto preparate ma anche autoreferenziali»³¹.

E così il vescovo ortodosso:

«But we have to be careful about the balance. How and for what we use things, or are we used by them?»³².

E il prete greco-cattolico mette in luce come:

«Il grande rischio della tecnologia è che uno sta chiuso in camera e pensa di vedere il mondo. È chiaro che lo può vedere, documentari, video, internet, permettono questa comunicazione istantanea e globale, ma non c'è nulla di meglio che uscire e scoprire il mondo fisicamente. Per cui la tecnologia può anticipare, aiutare, accompagnare, facilitare il ricordo anche dopo un'esperienza, però l'esperienza rituale o spirituale può essere mediata dalla tecnologia ma mai sostituita. Sennò il rischio è che l'intelligenza artificiale sostituisca l'intelligenza»³³.

È nella sfida alla seconda e terza distanza, quella temporale e quella culturale che la realtà virtuale è vista in tutta la sua potenzialità positiva dai leader religiosi. Dal punto di vista della distanza temporale, cioè nella comunicazione tra generazioni, l'utilizzo della realtà virtuale è stato immaginato come strumento didattico durante le ore del catechismo³⁴, nell'insegnamento della storia delle religioni a scuola, nella riflessione sul patrimonio materiale e immateriale che le varie tradizioni religiose hanno a disposizione:

«Lo splendido museo Haram del Topkapi a Istanbul: lì ci sono una serie di oggetti sacri, che hanno un'utilità didattica culturale, il corano del Califfo, la spada di Mosè, la VR potrebbe agevolare a livello mondiale la riproduzione di oggetti che sono realmente appartenuti alla storia sacra dell'Islam e dei suoi califfi. C'è il primo Corano trascritto.. Da queste simulazioni vedo un forte interesse emotivo, didattico, culturale anche per i non musulmani. Uno scopre attraverso degli oggetti l'universo di un'altra religione in modo molto accessibile»³⁵.

E ancora il vescovo ortodosso:

«It is very possible that it could help the young generation to play in catechism, it would be something extraordinary to share precious objects, that would not be brought and

³¹ Intervista all'imam di Roma, Trento.

³² Intervista al vescovo ortodosso di Roma, marzo 2018.

³³ Intervista al prete greco-cattolico di Trento, dicembre 2017.

³⁴ Intervista al prete cattolico di Trento, gennaio 2018.

³⁵ Intervista all'imam di Roma, Trento.

you could share, it could be an alternative to all that the virtual technology is proposing to the youth, how the others can react? Maybe marvelled, astonished».

Infine il dialogo interreligioso è una pratica non soltanto promossa top-down dalla creazione di comitati e sale multifede, ma è una vera e propria necessità nella società super-diversa. Per il prete cattolico di Trento³⁶, la VR potrebbe essere utilizzata nelle parrocchie che sono frequentate soprattutto da giovanissimi di famiglie di religione musulmana. Le repliche digitali sarebbero degli utili strumenti per spiegare i simboli fondamentali del cristianesimo, dall'ostensorio al calice dell'Eucarestia, cercando di trovare elementi familiari anche per le altre tradizioni religiose, potendone osservare gli oggetti e visitare virtualmente i luoghi sacri.

Conclusioni

Il quadro generale emerso da questa prima fase esplorativa che indaga l'utilizzo possibile della realtà virtuale in ambito religioso è quello di una costante negoziazione tra, da un lato, l'entusiasmo per l'innovazione che la tecnologia digitale porta con sé e, dall'altro, le paure legate agli scenari ignoti che lo sviluppo di tecnologie sempre più sofisticate suscitano.

Il tema di chi controlla le tecnologie, dell'isolamento degli individui, del rischio di auto-referenzialità e del «fai da te», dell'indebolimento del rapporto tra discepolo e maestro, sono solo alcune delle ansie emerse in relazione allo sviluppo della realtà virtuale e del suo possibile utilizzo in ambito religioso. Se i sistemi religiosi appaiono, anche dalle interviste, flessibili, i leader religiosi hanno sottolineato come questa flessibilità sia, in realtà, fondata su tradizioni ben precise che vanno tutelate e in qualche modo «protette» dal rischio di reinvenzione, legato soprattutto alla frammentazione delle comunità.

La super-diversità offre un contesto particolarmente complesso, a questo proposito. Le tradizioni religiose minoritarie vengono spesso mal rappresentate (per esempio, come ha fatto notare il Roshi zen nell'intervista, la statua del Buddha si trova messa in vetrina in un negozio di scarpe, o disegnata su elementi di arredo *kitsch* come i copri-water); esotizzate (per esempio, attraverso l'associazione di un credo religioso a uno specifico gruppo etnico e a una specifica classe sociale); orientalizzate (per esempio nel modo in cui i media trattano la questione del velo).

³⁶ Intervista al prete cattolico di Trento, gennaio 2018.

In questo senso, l'integrazione progressiva delle tecnologie digitali non è altro che un naturale processo di sopravvivenza per le comunità religiose, che implica, tuttavia, il suo rovescio della medaglia: un carico di inquietudine determinato dalla paura, per citare le parole del vescovo ortodosso di Roma, che la tecnologia non sia più in mano all'uomo, ma che l'uomo sia nelle mani della tecnologia.