

KRALJEVSTVO BOŽJE I PROPAST METAVERZUMA

Vrijeme u kojem živimo teško se može zamisliti bez digitalne tehnologije i različitih platformi koje pružaju eksponencijalne mogućnosti društvene interakcije, ali i teleportacije vlastitog *ja* u *druge svjetove*. Digitalizacijom stvoreni sadržaji, slike i zvukovi *nadograđuju* realni svijet te se granica između opipljive i virtualne stvarnosti čini krajnje fluidnom, stvarajući različit stupanj *imerzije*¹. Takav *paralelni univerzum* i *isključivanje* iz stvarnog svijeta utječe ne samo na svijet ljudskog iskustva nego se referira i na temeljna egzistencijalna pitanja i odnose, te predstavlja ozbiljan izazov i za teologiju. Može li religija ukazati na *sveto* u virtualnoj stvarnosti i nazire li se u njoj iskonska čovjekova čežnja za slobodom, srećom i puninom života? S druge strane, na koji način biblijski govor o kraljevstvu Božjem može biti kritika, odnosno ispunjenje njegove čežnje za novim i boljim svijetom?

Iskustvena stvarnost metaverzuma ili hype²

Ukoliko zanemarimo prisposobu o gorušičinu zrnu (usp. Mk 4, 30-32; Lk 17,6; Mt 17, 20), spektakularnost kojom Isus najavljuje blizinu i ostvarenje Božjeg kraljevstva dade se nazrijeti u najavi futurističkog koncepta, koji je 28. listopada 2021. javnosti predstavio Mark Zuckerberg, osnivač *Facebooka*, riječima: „Posljednjih desetljeća tehnologija je ljudima dala moć povezivanja i prirodnijeg izražavanja. Kad sam pokrenuo *Facebook*, uglavnom smo tipkali tekst na *web* stranicama. Kada smo dobili telefone s kamerama, internet je postao vizualniji i mobilniji. Kako su veze postajale brže, video je postao bogatiji način dijeljenja iskustava. Prešli smo sa stolnog računala na *web* i mobilni uređaj; od teksta preko fotografija do videa. Ali ovo nije kraj niza. Sljedeća platforma bit će još impresivnija - utjelovljeni internet koji se može iskusiti umjesto da ga samo gledate. Ovo

¹ *Imerzija* označava percipiranu uronjenost u konkretnu situaciju od stvarnog do virtualnog.

² Pojam *hype* opisuje umjetno uzbuđenje, groznicu, bum ili entuzijazam te intenzivnu i nerijetko pretjeranu promociju nekog proizvoda, usluge, događaja ili ideje. Često se koristi u marketinške svrhe kako bi se stvorila visoka očekivanja i uzbuđenje među potencijalnim korisnicima ili kupcima. Često rezultira brzim, ali kratkotrajnim interesom zbog kontrasta očekivanja i stvarnih iskustava korisnika. Pojam koriste uživaoci narkotika za opis osjećaja neposredno nakon uzimanja droge. Usp. PUNTO MARINERO, Hype - što je to? Podrijetlo, značenje, sinonimi i tumačenje, 11. 3. 2020. Dostupno na: <https://hr.puntomarinero.com/hype-what-is-it-origin> (16. 6. 2024.).

zovemo metaverzum i dotaknut će svaki proizvod koji napravimo.”³ Na taj način najavljena je budućnost interneta, koja je već na vratima. Metaverzum bi uz pomoć virtualne stvarnosti (VR) i digitalne tehnologije oživio internet, učinio ga sveprisutnim i omogućio svim korisnicima ulazak u digitalno okruženje, koje bi obuhvaćalo sve segmente ljudskog života – posao, igru, trgovinu, putovanja, modu, kulturu, susrete – osobno ili preko 3D avatara. Mark Zuckerberg i njegova bilijunska tvrtka *Facebook*, kojoj je tom prilikom simbolično promijenio ime u *Meta*, samo su jedan od brojnih sudionika ovog koncepta, čiji je rast vrloglavo procijenjen na oko 80 milijardi dolara.

Pojam metaverzum (engl. *metaverse*) kao takav je kovanica sastavljena od grčke riječi *meta* (μετά), što znači *nakon* ili *dalje* i engleske *universe* što označava *svemir*. U tom smislu možda ga je najbolje opisao Eric Redmond, globalni direktor za tehnološke inovacije tvrtke *Nike*, kad je rekao da je to „vidljivi digitalni svemir koji je sastavljen od milijuna drugih digitalnih galaksija”⁴. Riječ je o digitalnom prostoru koji bi trebao pružiti tri glavne slobode. To su: 1. Sloboda virtualne prisutnosti, stvaranja i kreativnosti – bilo kad, bilo gdje i bilo s kim; 2. Interoperabilnost – nesmetano kretanje između različitih digitalnih svjetova osobno ili uz pomoć vlastitog avatara, kao i prenošenje virtualnih predmeta iz jednog prostora u drugi; 3. Decentralizacija i standardizacija - koja će pružiti jednake mogućnosti svima.⁵ U takvom okruženju ljudi će moći ne samo raditi uobičajene stvari svakodnevnog stvarnog života nego uz pomoć digitalne tehnologije i postati ono što žele. Vizija metaverzuma tako odgovara čovjekovoj urođenoj težnji za slobodom i srećom, ali istovremeno uključuje temeljnu transhumanističku ideju u kojoj je bitan samo *software*, a *hardware* se može proizvoljno mijenjati i nadograđivati. U metaverzumu izgled je stvar izbora. Svatko može uzeti ili kupiti vlastiti avatar kojim će se predstaviti u virtualnoj stvarnosti te lako biti ono što mu se prohtije.

Sama ideja metaverzuma nije nova. O njoj govori američki pisac Neal Stephenson u svom znanstveno-fantastičnom romanu *Snow crash*, koji je objavljen 1992. godine. U njemu Stephenson gotovo futuristički predstavlja koncept metaverzuma kao urbanog okruženja

³ Mark Zuckerberg, Founder’s Letter, 28. 10. 2021. Dostupno na: <https://www.facebook.com/zuck/posts/10114026953010521> (6. 6. 2024.).

⁴ Eric Redmond, A Structure for the Metaverse: Is it a Technology or a Movement?, 26. 8. 2021. Dostupno na: <https://coderoshi.medium.com/abcs-of-the-metaverse-34e96f4086c3> (9. 6. 2024.).

⁵ Usp. Dominik Kunić, Što je metaverzum ili metaverse? Donosimo detalje, 27. 6. 2022. Dostupno na: <https://virtualnastvarnost.net/metaverzum-sve-sto-tre-bate-znati> (10. 6. 2024.).

koje se proteže uz široku cestu koja povezuje bezličan, crni i savršeno sferičan planet. Zapravo riječ je o virtualnoj nekretнини, idealnoj za bijeg od realistične stvarnosti, koja je raspoloživa za kupnju šifriranom elektroničkom valutom. Metaverzumu se pristupa kroz globalnu optičku mrežu, sastavljenu od brojnih malih kabelskih komunikacijskih sustava. Oni koji se odluče istražiti virtualni svijet i biti neprestano povezani s metaverzumom, primorani su nositi posebne naočale i trajno biti povezani s terminalom. Također treba spomenuti i knjigu *Ready Player One* autora Ernesta Clinea iz 2011. godine po kojoj je snimljen i istoimeni film. Riječ je također o distopijskoj književnosti⁶, koja govori o bijegu od stvarnih problema u virtualni svijet koji se zove Oaza. Pristup metaverzumu također se događa uz pomoć vizira za virtualnu stvarnost i haptičkih (opipnih) rukavica za osjećaj dodira unutar virtualnog svijeta.⁷ Svojom ekranizacijom ova je knjiga uz *Snow Crash* dala dodatni vjetar u leđa razvoju treće generacije interneta, u kojem je koncept neograničene prisutnosti definirajući faktor. U tom smislu značajan je bio i iskorak multimedijske platforme lansirane 2003. godine *Second Life*, a koja je zapravo školski primjer suvremenog metaverzuma. *Second Life* jedan je od najpoznatijih virtualnih svjetova, koji se zasigurno najviše približio ideji metaverzuma. Premda izgleda poput raznih videoigara s početka trećeg tisućljeća, korisnici su u ovoj platformi predstavljeni svojim avatarima i mogu, kako i sam naslov kaže, voditi drugi život i raditi što god žele, odmarati se ili raditi, proizvoditi vlastiti sadržaj, njime međusobno trgovati i stjecati imovinu. Čak se i zasebna valuta ove virtualne platforme može mijenjati za stvarni novac.⁸

⁶ Distopijska književnost (grčki: *δυσ* - teško ili loše i *τόπος* - mjesto, krajolik) donosi sliku nepoželjnog društva, u kojem vladaju bijedni uvjeti života obilježeni represijom, ratnim stanjem, nasiljem, zagađenjem, zarazom i nezadovoljstvom te patnjom većine stanovnika. Distopija se uvijek bavi sadašnjošću i suvremenim problemima premda se radnja smješta u blisku ili daleku budućnost, a cilj joj je upozoriti na opasnost dok još ima vremena za popravak, ili je pak satira suvremenog društva. Lyman Tower Sargent definira distopiju kao: „Nepostojeće društvo opisano u detalje i obično smješteno u vrijeme i mjesto za koje je autor pretpostavio kako će ga suvremeni čitatelj smatrati znatno gorim od društva u kojem sam živi.” Usp. Filip C., Što je to distopijska fikcija?, 22. 2. 2022. Dostupno na: <https://geek.hr/znanost/clanak/distopijska-fikcija>, 18. 6. 2024. Autor se poziva na: Tower Sargent, 1994; 9.

⁷ Usp. Dominik Kunić, Što je metaverzum ili metaverse? Donosimo detalje, 27. 7. 2022. Dostupno na: <https://virtualnastvarnost.net/metaverzum-sve-sto-trebate-znati> (10. 6. 2024.).

⁸ Usp. Jonathan Strickland - Chris Pollette, How Second Life Works, 27. 8. 2021., Dostupno na: <https://computer.howstuffworks.com/internet/social-networking/networks/second-life.htm>, (11. 6. 2024.).

Prema tumačenju Caty Hackl metaverzum, usprkos višeznačnosti pojma, označava današnji stupanj razvoja digitalnih platformi, sadržaja i tehnologije: „Web 1.0 je povezao informacije, tako da imate internet. [...] Web 2.0 je povezivao ljude i dobili ste društvene mreže, ekonomiju dijeljenja. [...] Sada smo u evoluciji *Weba* 2.0 koji prelazi u Web 3.0. A Web 3.0 povezuje ljude, mjesta i stvari – ili ljude, prostore i imovinu. A ti ljudi, prostori i sredstva ponekad mogu biti u potpuno virtualnom okruženju.”⁹ Naime, riječ je o „sve većem preklapanju fizičkih i digitalnih života i oslobađanju interneta iz pravokutnika u našim rukama, na našim stolovima i zidovima sve dok internet ne bude svuda oko nas”.¹⁰ Na taj način metaverzum, koji je zapravo unaprijeđeni internet, uz pomoć digitalnog oponašanja nekih vidika stvarnog svijeta konstruira virtualnu stvarnost (VR), doradenu stvarnost (AR), proširenu stvarnost (XR), umjetnu inteligenciju (AI), društvene mreže i kriptovalute, te tako pruža iskustvo prisutnosti bilo čega, bilo kada, bilo gdje i bilo s kim.

Valja imati na umu da je metaverzum zamišljen kao svijet beskrajskih, međusobno povezanih virtualnih zajednica u kojima se ljudi osobno ili preko svog avatara mogu sastajati, održavati poslovne sastanke, raditi što god žele, igrati, održati koncert ili poći na virtualno putovanje, isprobati odjeću, proizvoditi vlastiti proizvod, ali i moliti, meditirati i razmjenjivati svjedočanstva. Na digitalnim platformama nekih protestantskih crkava još od vremena korona-križe nalaze se brojni pozivi na *online*-euharistijska slavlja i druge sakramente¹¹. Sve se događa uz pomoć slušalica, naočale za virtualnu stvarnost, senzorskih rukavica i aplikacija za pametne telefone ili

⁹ Jeff Wiliser, Cathy Hackl: The ‘Godmother of the Metaverse’, 12. 4. 2022. Dostupno na: <https://www.coindesk.com/business/2022/04/12/cathy-hackl-the-godmother-of-the-metaverse>, (4. 9. 2023.).

¹⁰ TNATIVE TIM, *Koje sve potencijale krije metaverzum i koje preduvjete moramo ispuniti*, 5. 3. 2021. Dostupno na: <https://native.tportal.hr/native/koje-sve-potencijale-krije-metaverzum-i-koje-preduvjete-moramo-ispuniti>, (2. 9. 2023.).

¹¹ Metodistička Crkva smatra da „praksa online pričesti može biti bitno sredstvo duhovne utjehe i snage za tijelo Kristovo”, uz ograničenje *live*-internetskog zajedništva, tj. bez naknadnih reprodukcija. U okruženju vlastitog doma, ispred svojih ekrana sudionici trebaju pripremiti kruh ili krekere i sok od grožđa ili običnu vodu koji se u *online*-slavlju posvećuju, jer: „Tijekom našeg sudjelovanja u euharistiji molimo da se Duh Sveti izlije na nas i na darove kruha i vina koje prinosimo. Molimo za izlivanje Duha da nam kruh i vino budu tijelo i krv Kristova kako bismo mi koji ih primamo bili za svijet tijelo Kristovo otkupljeno njegovom krvlju. Vjerujemo da Bog na ovu molitvu odgovara ‘Da’, te Duh prožima te darove. Krist je ovdje stvarno prisutan i Kristova nas prisutnost stvarno mijenja.” Usp. GREAT PLAINS CONFERENCE OFFICE, Online Communion. Dostupno na: <https://www.greatplainsumc.org/online-communion>, (20. 6. 2024.).

druge uređaje.¹² U tom smislu metaverzum je zamišljen kao osnovni integrirajući sustav za podršku brojnim sadržajima, ne samo u *gaming*-industriji nego i u obrazovanju, organizaciji, zabavi, umjetnosti i kulturi, medicini, odnosima s javnošću i proizvodnji, virtualnoj imovini i kripto-valutama, tržišnoj ekonomiji, ali i religiji.

Zrno gorušice i stvarnost čovječstva

Nema sumnje da je digitalni napredak unio je goleme promjene u život i temeljne čovjekove društvene i komunikacijske odnose s okolinom, drugima i sa samim sobom, te način na koji proizvodimo, distribuiramo i usvajamo sadržaj. Budući da je sveprisutnost i umreženost jedna od ključnih prednosti metaverzuma, različite korporacije postavile su vlastite vizije kako ga iskoristiti. Prve projekcije razvoja metaverzuma upućivale su da će do 2030. godine svaka smisljena fizička stvar biti umrežena.¹³ Ulaganja na temelju toga definirala su razvoj metaverzuma u nekoliko kategorija, što je, kako ćemo kasnije vidjeti, bila prijelomna točka koja je zapravo presudila opstojnosti i razvoju samog metaverzuma.

Ulagачi su prije svega prepoznali metaverzum kao plodno tlo za razvoj *gaming*-industrije. Mnoge igre današnjice stavljaju veliki naglasak na društvenost i povezivanje, te igrači mogu jednostavno komunicirati međusobno, prelaziti razine unutar igre, ali i prebacivati svoje likove ili imovinu iz jedne igre u drugu. Sljedeći pravac u razvoju metaverzuma označen je na području komunikacija i društvenih mreža. Riječ je o druženju, upoznavanju novih ljudi u virtualnom prostoru i virtualnim sastancima, što zapravo upućuje na interakciju kao jezgru metaverzuma. Treća kategorija ulagača zacrtala je trgovinu kao jedan od primarnih pravaca razvoja metaverzuma, kako bi ne samo prezentirali svoje proizvode nego i omogućili potencijalnim kupcima to iskustvo u virtualnom prostoru. Naposljetku, četvrta kategorija prepoznala je mogućnosti koje bi metaverzum mogao pružiti u edukaciji i obrazovanju. Virtualne škole, učionice, muzeji i laboratoriji mogli bi postati standard obrazovanja budućno-

¹² Usp. AP, Što je metaverzum i kako će funkcionirati?, 9. 1. 2023. Dostupno na: <https://www.slobodnaevropa.org/a/metaverzum-meta-virtualni-svijet-tehnologija/32214152.html>, (10. 9. 2023.)

¹³ Usp. PD VL NATIVE TIM, Znete li što je metaverzum? Nedavno je održan i prvi takav događaj u Hrvatskoj, 20. 5. 2022. Dostupno na: <https://www.poslovni.hr/sci-tech/znete-li-sto-je-metaverzum-nedavno-je-odrzan-i-prvi-takav-dogadaj-u-hrvatskoj-4338202>, (2. 6. 2024.).

sti.¹⁴ Svaki od navedenih pravaca nosi sa sobom spektakularnost i veličinu ukorijenjenu u onoj čovjekovoj iskonskoj čežnji za srećom.

S druge strane, govoreći o mogućnostima, snazi i sili kraljevstva Božjeg, Isus predstavlja alternativno društvo u kojem nasuprot čisto materijalnoj ovisnosti i sitnim partikularnim interesima postoji nenavezana radost dijeljenja s drugima, služenje umjesto vladanja te ujedinjujuće zajedništvo svih. Isus jamči da će onaj koji bude prakticirao njegovu poruku ući u živi, intiman i osoban odnos s Bogom i bližnjima, te donositi urod: tridesetostruk, šezdesetostruk i stotostruk (usp. Mt 13, 8; Mk 4, 8). Drugim riječima, kraljevstvo Božje oslobađa u čovjeku sve snage i mogućnosti koje ima u sebi te mu daje iskustvo punine.

Program tog alternativnog kraljevstva, koji je objavljen u Govoru na gori (Matej 5, 3-12) pokazuje da je usprkos ovozemaljskim zaprekama moguće ostvariti istinsko blago, koje se u konačnici može svrstati pod nazivnike apsolutne slobode, sreće i života. U tom smislu blaženstva osvjetljuju djela i stavove svojstvene kršćanskom životu; to su paradoksalna obećanja koja u nevoljama podržavaju nadu; naviještaju blagoslove i nagrade koje učenici tajanstveno već unaprijed kušaju; te odgovaraju urođenoj čovjekovoj čežnji za srećom.¹⁵ Nasuprot tome, onaj tko ne prihvati takav program Božjega kraljevstva ostaje neplodan, bez roda, u konačnici bez života. Ipak, usprkos svemu, kraljevstvo Božje je poput gorušice, obične biljke koja zapravo ne privlači pozornost.

Prispodobivši Božje kraljevstvo s njime, Isus želi reći da ono ni u svom najjačem zamahu nikada neće biti privlačno, trijumfalno, spektakularno, nego, naprotiv, skromno. Proces dozrijevanja gorušice je spor. Očituje se na skroman, ali vrlo živ način u čovjekovu životu. Munjevit razvoj tehnološkog svijeta pokazao je da je ideja metaverzuma zanemarila upravo tu istinu te je ona ostala samo na razini mogućnosti. Premda je Mark Zuckerberg tvrdio da će se ubrzo milijarda ljudi koristiti metaverzumom i ondje potrošiti stotine dolara, nije precizirao što bi korisnici dobili za uloženi novac. To pak sugerira dijametralnu oprečnost metaverzuma i kraljevstva Božjega: dok kraljevstvo Božje upućuje na strpljivost i slobodu od materijalne ovisnosti, metaverzumu je ona ipak predstavljala glavni cilj.

Pozivajući se na Eda Zitrona, tehnološkog novinara *Business Insidera*, Željka Laslavić zaključuje da „metaverzum nije vodio zdrav

¹⁴ Usp. DIGITAL ASSETS, Što je Metaverse? Kako funkcionira i zašto će biti važan u budućnosti?, 17. 11. 2011. Dostupno na: <https://www.bitstore.net/hr/blog/sto-je-metaverse-kako-funkcionira> (9. 6. 2024.).

¹⁵ Usp. KKC 1717-1718.

život. Svaka poslovna ideja ili ružičasta tržišna projekcija izgrađena je na nejasnim obećanjima jednoga glavnog izvršnog direktora. I kad je ljudima stvarno ponuđena prilika da ga isprobaju, nitko se zapravo nije koristio njime”.¹⁶ Drugim riječima, metaverzum je zapravo patio od inflacije nekoliko ključnih stvari neophodnih za uspjeh, rast i urod: jasne svrhe upotrebe, ciljane publike i spremnosti kupaca da kupe proizvod. Istraživanja analitičke kuće Gartner pokazala su da digitalni urođenici nisu bili osobito oduševljeni virtualnim događajima, trgovačkim centrima ili brendovima koji su u njima stvarani. Kad se tome pridoda povećan strah za sigurnost vlastitih podataka i osobne privatnosti, kao i cijene hardvera potrebnih za pristup virtualnoj stvarnosti, te činjenica da avatari teško mogu zamijeniti realnost video-konferencija, metaverzum se zapravo susreo s nepremostivim jazom između ideje, njezinog razvoja i stvarnosti.¹⁷ Drugim riječima, usprkos silnom napretku digitalne tehnologije, metaverzum ipak nije mogao odgovoriti na iskonsku potrebu čovjeka za srećom, slobodom i životom.

Poradi svega navedenog nakon samo dvije godine od prve prezentacije ugledni poslovni časopisi počeli su objavljivati osmrtnice metaverzuma, koji je otišao u ropotarnicu prošlosti, a da zapravo nije zaživio u sadašnjosti. Budući da iza svega stoje ulaganja desetina milijardi dolara te shodno tome inzistiranje na razvoju vlastite interesne kategorije, tehnološki znalci smatraju da Zuckerberg treba odgovarati za manipuliranje idejom koju nije do kraja razvio. Ona je jednostavno okarakterizirana kao *hype*. Jednako tako ima i onih koji tvrde da ideja metaverzuma nije do kraja odbačena, već da još nije sazrelo vrijeme tehnoloških mogućnosti za njezino ostvarenje, premda je trenutno najveće tehnološko i investitorsko područje preuzela umjetna inteligencija (AI).¹⁸ Koje su pak njezine granice i dometi pokazat će vrijeme.

Bilo kako bilo, Isusov proglas da je kraljevstvo Božje među nama, jasno daje naslutiti da se ne radi o nekom drugom vremenu

¹⁶ Željka Laslavić, Smrt metaverzuma: Umjetna inteligencija poslala metaverzum na groblje propalih tehnoloških ideja, 19. 5. 2023. Dostupno na: <https://lidermedia.hr/teho/smrt-metaverzuma-umjetna-inteligencija-poslala-metaverzum-na-groblje-propalih-tehnoloskih-ideja-150775>, (11. 6. 2024.).

¹⁷ Usp. Damir Rukavina, Zuckerbergova vizija koja više nikoga ne zanima: Zašto je propao metaverzum, 23. 9. 2023. Dostupno na: <https://www.tportal.hr/teho/clanak/zuckerbergova-vizija-koja-vise-nikoga-ne-zanima-zasto-je-propao-metaverzum-foto-20230923>, (11. 6. 2024.).

¹⁸ Usp. Željka Laslavić, Smrt metaverzuma: Umjetna inteligencija poslala metaverzum na groblje propalih tehnoloških ideja, 19. 5. 2023. Dostupno na: <https://lidermedia.hr/teho/smrt-metaverzuma-umjetna-inteligencija-poslala-metaverzum-na-groblje-propalih-tehnoloskih-ideja-150775>, (11. 6. 2024.).

i prostoru, nego o čovjekovom srcu, njegovoj stvarnosti i sadašnjosti. Ono označava Božju vladavinu ovdje i sada, ali i čovjekovu participaciju u njoj. Doslovno: budućnost nadohvat ruke! To je ono što čovjek traži, ali i što čovjeka čini čovjekom – dionikom neba već sad i svjedokom svetosti. Zato Isus i uči svoje učenike moliti: „dodi kraljevstvo tvoje, budi volja tvoja, kako na nebu, tako i na zemlji” (Lk 11, 1-4). Upravo to označava ključnu razliku između opstojnosti kraljevstva Božjega i propasti metaverzuma. Ono ni u kom slučaju nije *opijum za narod*, *hype* ili *utješna fikcija*, nego odgovor na iskonsku čežnju čovjeka za životom, srećom i slobodom. Ono je radosna vijest, koja ne samo da pruža osjećaj umrežene iskustvene stvarnosti, nego uistinu vraća čovjeku izgubljeno naslijeđe bratstva i prijateljstva, s Bogom i ljudima.

Na istom tragu Jürgen Moltmann s pravom zaključuje: „Isus uopće nije dao stari ili novi ‘pojam’ kraljevstva Božjega, nego je, što više, donio kraljevstvo Božje. U tome je velika razlika: jedno je definirati prave pojmove o životu, a drugo je pravo živjeti. Jedno je naučiti pojam sreće, a drugo je biti sretan. I tako je jedna stvar pojmovno uobličiti kraljevstvo Božje, a druga stvar doživjeti kraljevstvo Božje, osjetiti ga, vidjeti ga i kušati. Ne smije pojmom biti određeno iskustvo, nego iskustvo mora određivati pojam.”¹⁹ A metaverzum je u svojoj biti bio upravo to: pojmom definirano virtualno iskustvo. Drugim riječima, nazočnost Božjega kraljevstva ozdravlja izmučenu čovjekovu stvarnost, nadilazi njegovu ograničenost i širi klice života i svetosti. Ono pruža spasenje ne samo u religioznom smislu nego i u zbiljskoj baštini života, čak i usprkos bolesti i samoj smrti. Konačno, kraljevstvo Božje osigurava stvarnu umreženost: vertikalno sa živim Bogom, ali i horizontalno s ljudima međusobno. Na koncu, ono obuhvaća ne samo one kojima je dostupna najnovija generacija interneta nego svakog čovjeka, samim time što pripada ljudskoj vrsti. Iz istog je razloga metaverzum, ali i svaki drugi univerzum koji zanemari ove temeljne postavke, osuđen na propast. Ono što je sigurno, budućnost neumoljivo nadire i, kako reče sv. Ivan Pavao II., „na nas čeka”²⁰. Hoće li Crkva ostati svojevrsna oaza distancirana od virtualne stvarnosti ili će uz pomoć nje približiti korisnicima temeljno svjedočanstvo Božjeg kraljevstva, ostaje nam vidjeti.

Emanuel Petrov

¹⁹ Jürgen Moltmann, Najprije kraljevstvo Božje, *Crkva u svijetu*, 25 (1990.) 3, 219-230, ovdje 220.

²⁰ Ivan Pavao II., *Novo millennio ineunte. Ulaskom u novo tisućljeće*. Zagreb, Kršćanska sadašnjost, 2001., br. 3.