

**casa
della
cultura**



ArciAtea
RETE PER LA LAICITÀ ^{APS}



Gruppo Nazionale di Lavoro
*stanza del silenzio
e dei culti*





ARCIATEA & GRUPPO NAZIONALE DI LAVORO
SULLA STANZA DEL SILENZIO
CASA DELLA CULTURA, MILANO
15 FEBBRAIO 2023

Enzo Pace, Università di Padova
Le religioni nel web

Che cosa s'intende per religione digitale?

Mappa dei concetti



Dov'è sta la differenza? Cyber-religion

- CYBER-RELIGION: neologismo inventato da William Gibson nel suo romanzo del 1984 *Neuromancer* e presto entrato nel gergo degli studiosi di religioni e media, qualche decennio dopo la messa a punto del primo W(orld) W(ide) W(eb) nel 1989 da parte di due giovani laureati in informatica (Tim Burners-Lee, inglese, e Mark Andreessen, statunitense): una connessione fra le pagine web di n -quantità di PC, leggibili simultaneamente da qualsiasi computer nel mondo.
- Con tale parola s'intende il concetto di uno spazio comunicativo per le religioni, tutte, per quelle storiche o per le nuove formazioni (nate, ad esempio, sull'onda del New Age spiritualista o esoterico); uno spazio che si colloca fra l'immaginario e il reale e dove l'immaginario del sacro si materializza sul *tuo schermo di casa*.

Visti più da vicino

- Timothy Berners-Lee (Londra 1955)
- Mark Adresseen (Cedar, Iowa, USA, 1971)
- La copertina del libro di William Ford Gibson (Conway, South Caroline, USA, 1948) (edizione italiana: *Neuromante*, Milano, Editrice Nord, 1986)



Online religion/religion online: dalla teologia alla sociologia della comunicazione

Joseph Stephen O'Leary e Brenda E. Brasher, *The Unknown God of the Internet*, 1996: Come Internet può offrire nuovi strumenti efficaci per trasmettere il messaggio religioso, far fare esperienze religiose a distanza e fare proseliti. (un teologo cattolico irlandese e una teologa riformata statunitense)

Jennifer Cobb, *Cybergrace*, 1998: internet è un nuovo «tempio elettronico», un inedito luogo di culto per una *devotional fitness* domestica (teologa e manager settore high-tech, statunitense)

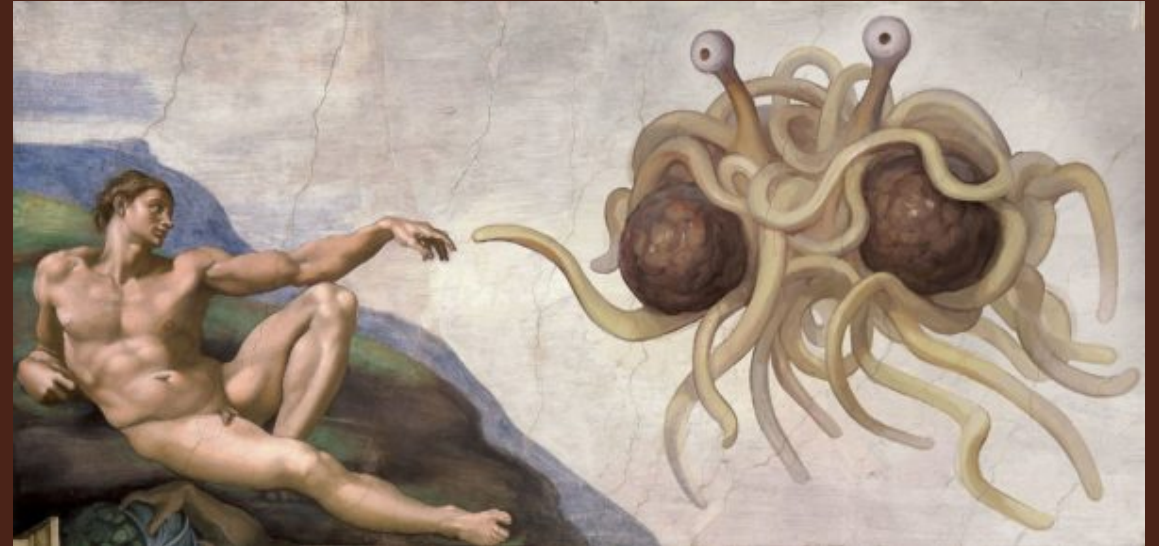
Christopher Helland, *Religion online/Online Religion and Virtual Communities*, 2000: Introduce una prima fondamentale distinzione, per orientarsi nel fenomeno delle religioni in rete (sociologo canadese)

In estrema sintesi la tesi di Helland



Online-religion: viste da vicino

- La Chiesa del prodigioso spaghetti volante o Chiesa Pastafariana, creata in rete da un insegnante di fisica dell'Oregon, **Bobby Henderson**, nel 2005, per protesta contro la circolare dell'assessore all'istruzione dello Stato del Kansas, che imponeva di insegnare a scuola la teoria del Disegno Intelligente a completamento delle teorie evoluzioniste.



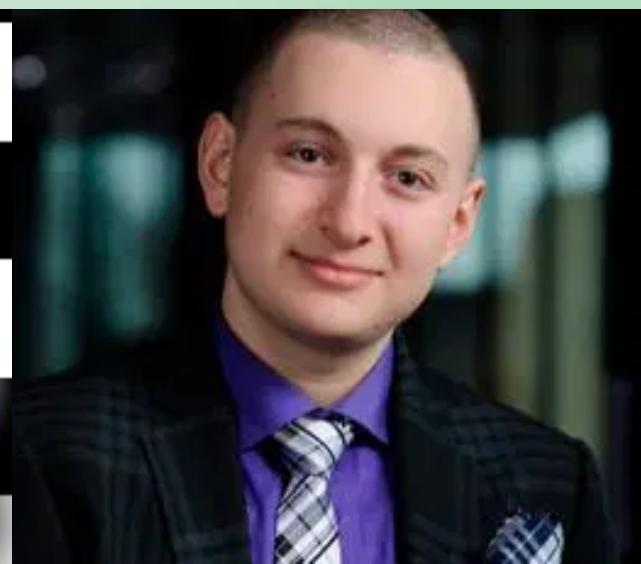
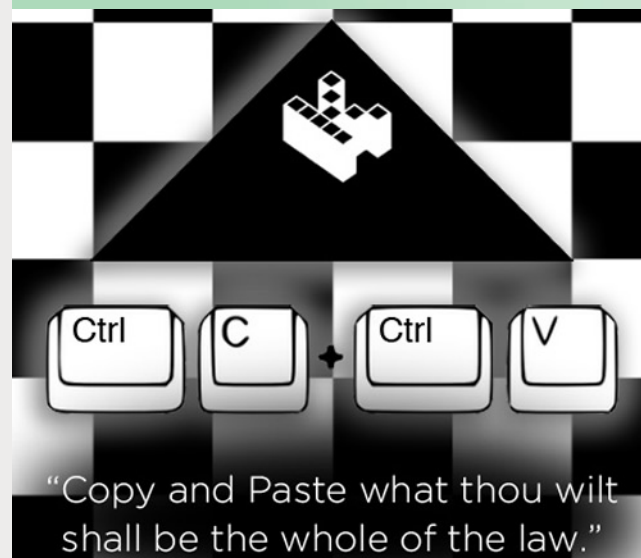
Voglio rappresentare la Chiesa Pastafariana Italiana
Naccari Roberto
Candidato Consigliere Comunale
VENEZIA

Un altro esempio: La Chiesa Missionaria del Copimismo

- La religione del Copimismo è una forma di devozione incondizionata al file-sharing.
- Il 5 gennaio 2012 la Chiesa è stata formalmente riconosciuta come religione dal governo Svedese.
- Isak Gerson è il fondatore della Chiesa del *Copy Me*



INFORMATION IS HOLY. CODE IS LAW. COPYING IS SACRAMENT.





ESEMPI DI RELIGIONI ONLINE

La religione digitale (Heidi Campbell, 2012)



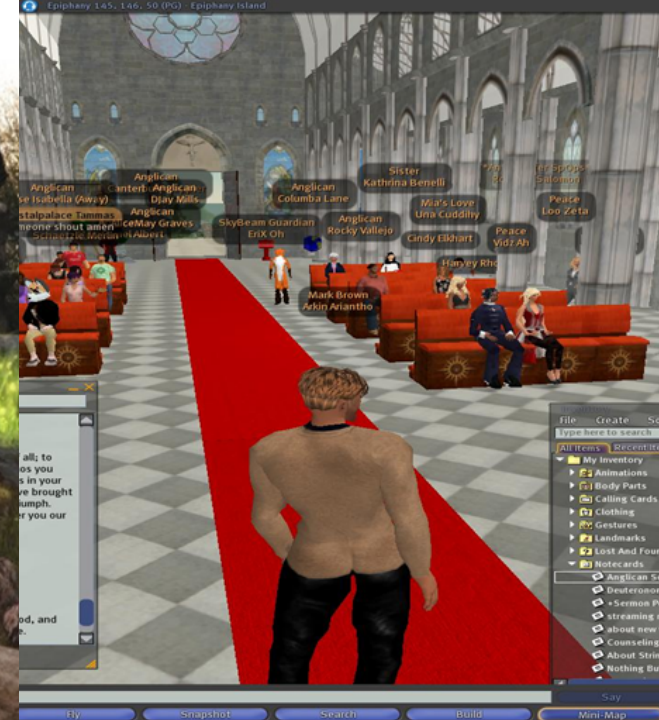
- Gli studi sulla religione come comunicazione e in rapporto ai vecchi e nuovi media si sono sviluppati nelle scienze sociali negli ultimi venti anni, passando dalla ricognizione descrittiva (netnography) dei *processi di digitalizzazione* che chiese, sette, confraternite e ordini religiosi, movimenti, gruppi e scuole di meditazione hanno conosciuto, all'analisi del contributo dato dalla digitalizzazione nel *produrre la religione*.
- Il che significa non studiare solo come il mondo del web costringa le religioni *reali* a misurarsi con il linguaggio e lo stile comunicativo propri soprattutto dei nuovi media, ma comprendere se e fino a che punto la religione-in-rete (la digital religion) possa diventare un **ambiente** relativamente autonomo sia rispetto alle comunità religiose reali sia rispetto a quelle virtuali, UNA TERRA DI MEZZO.

Tra reale e virtuale e viceversa ovvero come la distinzione di Helland fra online-religion e religion online sia superata

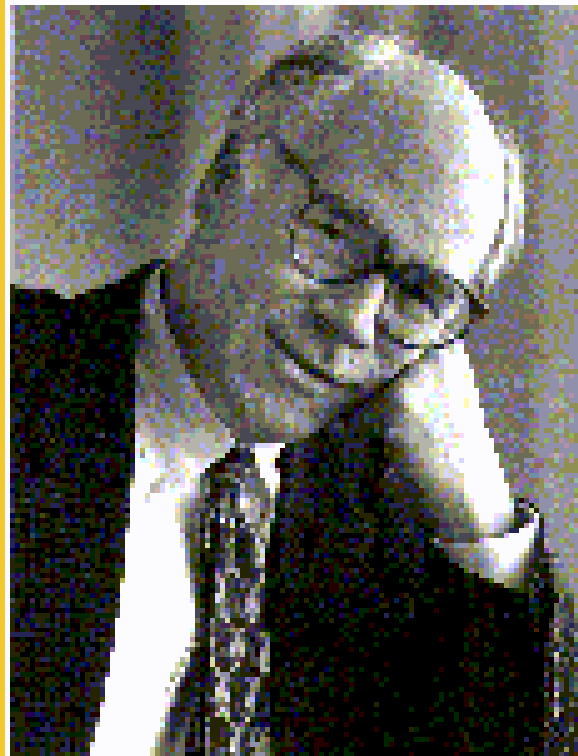
- Mano a mano che internet, come tecnologia digitale, si integra nella vita di tutti i giorni, esso diventa uno strumento (naturale) con cui fare moltissime cose, incluso **l'osservanza di pratiche religiose**, la scoperta di altre religioni o la possibilità di farsene una su misura.
- La nozione di religione digitale implica un cambio di prospettiva analitica nello studio delle religioni, nel senso che cambia il punto di osservazione: credenze, riti, stage di meditazione, discussioni dottrinarie, regole di disciplinamento del corpo possono essere integrate online; il *digitale crea* tra l'online e l'offline, **uno spazio ibrido** dove si possono fare tutte le esperienze appena ricordate.
- Con la religione digitale sei **uno e trino**: puoi sentirti online e offline ma anche in una terza dimensione che assume caratteri e proprietà relativamente autonomi.

Andare a messa, fare il pellegrinaggio a Mecca, meditare in un tempio buddista o entrare in un tempio e sedermi di fronte a un giardino zen.....

- In questi esempi, come in molti altri, cosa accade?
- Se non lo scambio per un videogame e ci credo, è come se fra il *linguaggio* della comunicazione assistita via computer (interattività, convergenze a geometria variabile sul senso, possibili contenuti generate dall'audience, elevate mobilità religiosa e elevato grado di scelta individuale) e il linguaggio delle religioni *reali* si creasse una *transazione simbolica*



SERMON
SPICE



Altri due esempi di
come il digitale
modifichi il panorama
naturale delle
religioni: The First
Church of
Cyberspace (2000) e

SermonSpice.com
(2004)



PARTENIA 2000
N'EST PLUS
MAIS SON ESPRIT
RESTE BIEN
VIVANT

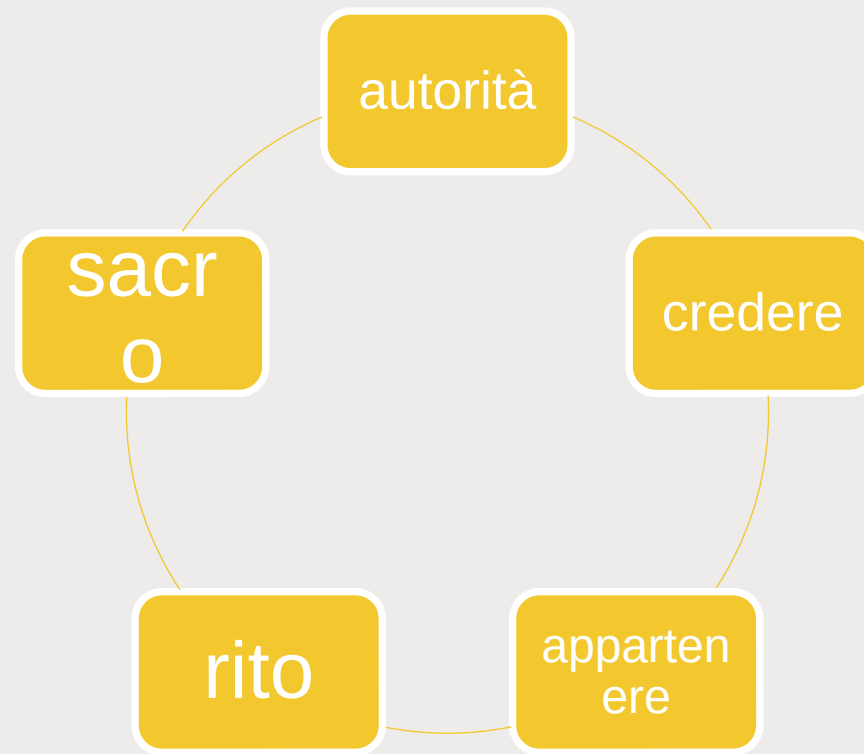
COMPTE-RENDU DE L'ASSEMBLEE GENERALE
EXTRAORDINAIRE DU 14 MARS 2020

Adieu et merci !



La diocesi virtuale del vescovo cattolico
Jacques Gaillot (1995-2020)

Parole-chiave delle religioni e la loro riconfigurazione nell'ambiente della religione digitale



Nella *religione digitale*, le religioni comunicano accettando il **rischio dell'interattività**

- Lo schema della comunicazione emittente-ricevente (più o meno passivo, a seconda dei gradi di libertà che un'autorità religiosa lascia ai suoi *fedeli*, quando afferma il proprio **regime di verità**) nel campo religioso prevede un livello di autoritarismo strutturale
- nella religione digitale tale criterio è modificato, giacché prevale l'**interattività**, che sottrae potere alla fonte (autorevole) della verità e tende a distribuirla, in teoria, a n-soggetti che interagiscono con essa.



Più un sito offre canali di interazione libera, più le parole-chiave tendono ad assumere altri significati

- **Credere:** la scelta *digitale* è *individuale*, senza più il controllo sociale di una comunità reale
- **Appartenere:** si moltiplicano le *forme plurali di credere senza appartenere*, appartenere a tempo pieno, al centro o ai margini di una comunità virtuale
- **Praticare:** le pratiche religiose calibrate sui tempi, i bisogni e le scelte di un individuo davanti ad uno schermo del computer, una *devotio* domestica a misura individuale
- Discutere su un **Testo sacro:** aumenta il grado di produzione di significati ad esso attribuibili, giacché ogni individuo o gruppi di utenti può generarne di nuovi, provocando anche dissonanza cognitiva.

Religioni in rete: le tre fasi della ricerca (secondo Hojsgaard & Warburg, 2005; Campbell, 2012; Enstedt, Larsson, Pace, 2015)

1^fase (1995-98)

La religione digitale come *luogo* della *rinascita di Dio* o *del sacro*

2^fase (2000-10)

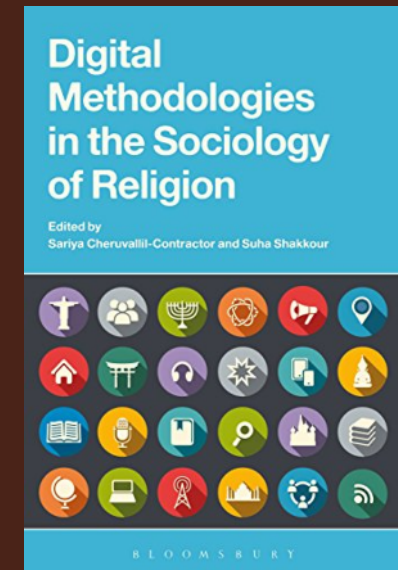
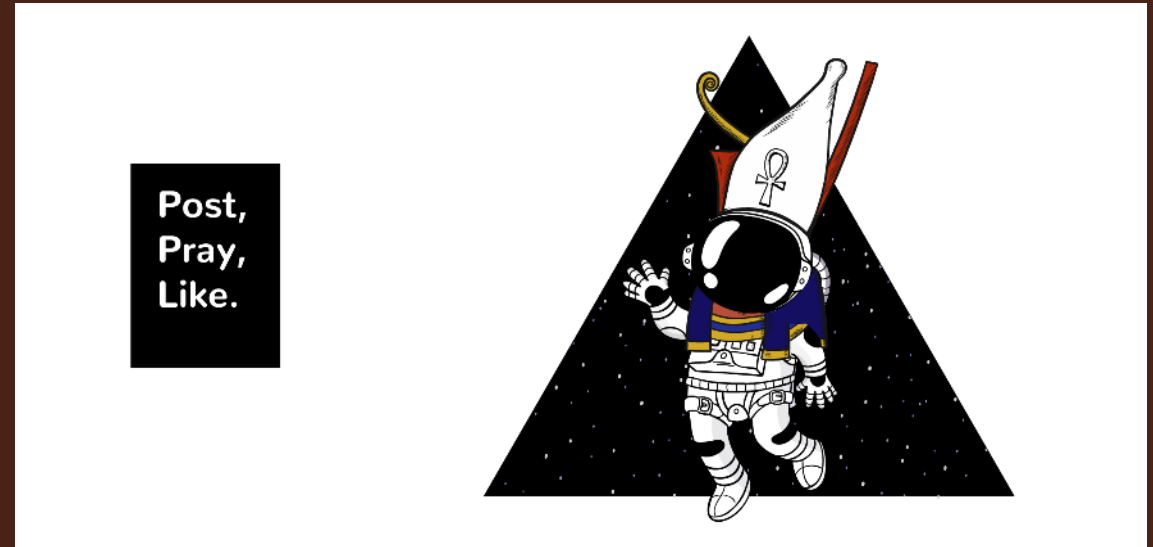
Elaborazione di *metodi adeguati* per studiare come si configuri «il praticare una religione» in rete e fra la rete e la realtà

3^fase (2010.....)

Individuazione della religione digitale come *terzo spazio* fra virtuale e reale

Per un mutato oggetto, metodologie adeguate

- Etnografia Digitale per studiare i gruppi “religiosi” Facebook
- Questionari, interviste, focus group online
- Analisi del discorso nelle chat, forum e simili spazi interattivi
- Osservazione *partecipata* (attraverso Avatar) in videogame a contenuto religioso
- Analisi semiotica dell’uso delle immagini
- Studio delle performance rituali online
- Analisi lessicometrica di ipertesti tratti da siti con spazi di interazione



Gli studi sulla religione digitale come campo di ricerca interdisciplinare



TUESDAY
Oct 27, 2020
7:00pm EST LIVE on
facebook.com/NMAAHC

gODTalk)
A Black Millennials and Faith Conversation
presented by the National Museum of African American History and Culture

"gOD-Talk 2.0: Digital #BlackFaith"
An Intergenerational Conversation about
Black Religion in the Digital Age

 Rev. Mary Sampson, Ph.D. Assistant Professor at Wake Forest School of Divinity & Center of P.W. Rouse Chaney @MarySampson	 Angelica Lister-Jones aka "The Rage Artist" Walterhouse Church & Host of Lipps On Religion @thelippsartist	 JOSHUA Hip-Hop Artist @JOSHUN	 Jasmine Lewis DJ/Producer & Co-Host of The Culture Show @jasminelewis	 Tina Little Host of #GODTalk @TinaLittle
 Carle Wood Marshall, Ph.D. Director of People & Culture at Whiskr @CarleWood	 Jared Seaton Host and Producer of Young and MIGHTY Podcast @YoungMighty	 Mandisa Thomas Founder and President of Black Nonbelievers, Inc. @MandisaThomas	 Kiana Cox Research Assistant at Pew Research Center @KianaCox	 Rashid Sandhu Lawrence Assistant Professor of Health, Life & Ethnography @RashidLawrence
 Rev. Dr. Sifele Sison, Ph.D. Assistant Professor at University of Toronto	 Wally Minton Host of the Wally Minton & Show @WallyMinton	 Kyrion Lee Co-Host of the Wally Minton & Show @KyrionLee	 Toby O. Rossini, M.Div. Museum Specialist of Religion, NMAAHC @TobyRossini	

Sponsored by the Smithsonian National Museum of African American History & Culture's
Center for the Study of African American Religious Life (CSAARL)
NMAAHC.EDU @BlackFaith #gODTalk @NMAAHC

Pew Research Center



I CONFINI MOBILI DELLA RELIGIONE DIGITALE