

PIOTR LENDZION

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

MEDIATYZACJA KULTU RELIGIJNEGO NA PRZYKŁADZIE MSZY W ROBLOX

1. Wprowadzenie. 2. Internet jako miejsce sprawowania kultu. 3. Second Life jako model wirtualizacji religii i życia publicznego. 4. Roblox jako środowisko ewangelizacyjne. 5. Archidiecezja Gnieźnieńska a Roblox. 6. Recepcja medialna i stanowisko duchownych. 7. Podsumowanie

Słowa kluczowe: Roblox, mediatyzacja, kult religijny, gry cyfrowe, msza

1. WPROWADZENIE

Wraz z postępem technologicznym coraz więcej czynności związanych z życiem społecznym przechodzi do świata wirtualnego¹. Migracja ta odbywa się na wielu płaszczyznach, a jej skalę szczególnie mocno uwidoczniała pandemia Covid-19, trwająca w latach 2019–2021². Świat cyfrowy umożliwił zaspokojenie potrzeb komunikacyjnych, załatwianie spraw urzędowych, zakupy, randki, rozrywkę. Procesowi przenoszenia zachowań i potrzeb ze świata rzeczywistego do realiów cyfrowych uległa również religijność użytkowników sieci oraz graczy. Fakt ten pozostaje kontrowersyjny. W analizach zwraca się uwagę na niemożność zupełnego przeniesienia doświadczeń metafizycznych do środowiska cyfrowego, jednak przejawy kultu religijnego spotykane są w nim niemal od początków istnienia Internetu³. Niniejszy artykuł stanowi próbę analizy zjawiska sprawowania kultu religijnego w formie pośredniczonej, na przykładzie fenomenu medialnego mszy sprawowanych w grze Roblox. Przedstawiona zostanie geneza zjawiska sprawowania kultu religijnego w świecie wirtualnym, a także reakcja mediów i środowiska kościelnego na wybuch popularności tego zjawiska w Polsce.

¹ Por. M. Grewiński, *Cyfryzacja i innowacje społeczne – perspektywy i zagrożenia dla społeczeństwa*, Kwartalnik Nauk o Przedsiębiorstwie, 46(1) (2018), 19–29.

² Por. Ministerstwo Cyfryzacji, *Cyfryzacja podczas pandemii – innowacje, bezpieczeństwo, e-administracja*, (2020), <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/cyfryzacja-podczas-pandemii> (dostęp: 4.05.2024).

³ Por. A. Zwoliński, *Sekty w Sieci Internetu*, Polonia Sacra 22/66 (2008).

2. INTERNET JAKO MIEJSCE SPRAWOWANIA KULTU

Rozważania nad Internetem jako miejscem sprawowania kultu religijnego należy zacząć od zdefiniowania podstawowych pojęć badawczych. Mediatyzacja jest długookresowym procesem analizującym ciągły rozwój i przemiany medialne. Proces ten jest zakorzeniony w komunikowaniu jako podstawowym działaniu ludzkim, podczas którego ludzie budują społeczne i kulturowe światy: działania komunikacyjne stają się zapośredniczone, kiedy ludzie w coraz większym stopniu używają mediów i stają się od nich zależni⁴.

W ujęciu religijnym mówić będziemy o kulcie w formie zapośredniczonej, gdy technologia będzie istotnym medium umożliwiającym sprawowanie nabożeństw, wspólnotowej modlitwy lub naśladowania zachowań liturgicznych w środowisku wirtualnym. W formie najbardziej podstawowej mogą być to transmisje nabożeństw w czasie pandemii, jednak zjawisko jest dużo szersze i bardziej rozwinięte, zgodnie z definicją prof. Józefa Kellera, zaprezentowaną w *Zarysie dziejów religii*: „Przez kult religijny w szerokim znaczeniu rozumie się wszelkie czynności płynące z pobudek religijnych, w ścisłym zaś znaczeniu jest to zespół czynności będących wyrazem czci wobec sacrum. Kult religijny kształtował się stopniowo i przechodził różne fazy, podobnie jak mit i doktryna”⁵.

W tej analizie posłużyć możemy się również ujęciem z *Encyklopedii PWN*, zgodnie z którym kult to „cześć religijna oddawana Bogu, bóstwom, świętym osobom lub rzeczom”⁶ oraz „szacunek i uwielbienie okazywane komuś lub czemuś”⁷, ale co najbardziej istotne w kontekście mszy inscenizowanych w Roblox: „ogół czynności i obrzędów religijnych, będących zewnętrznymi przejawami tej czci”⁸. Pojawienie się analogowych środków masowego przekazu zostało bardzo szybko wykorzystane przez wspólnoty religijne. Widziały w nim szansę dotarcia do swoich wiernych, jak i działalności misyjnej. Wystarczy przywołać program prowadzony przez abp. Fultona Sheena, który stał się medialnym fenomenem⁹, aby zrozumieć jak wielki potencjał ewangelizacyjny leżał w środkach masowego przekazu. W Polsce pionierem zastosowania mediów do celów religijnych był o. Maksymilian Maria Kolbe. Uruchomione przez niego wydawnictwo i stacja radiowa działały już w dwudziestoleciu międzywojennym¹⁰.

Rewolucja cyfrowa i Internet ułatwiły użytkownikom uczestniczenie w religijności pozainstytucjonalnej. Nowe narzędzie dawało przestrzeń duchowości indy-

⁴ Por. M. Molęda-Zdziech, *Czas celebrytów: Mediatyzacja życia publicznego*, Warszawa 2013.

⁵ J. Keller, *Religia*, w: *Zarys dziejów religii*, red. J. Keller, Warszawa 1986, 20.

⁶ PWN, *Kult*, w: *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kult;4008937.html> (dostęp: 4.05.2024).

⁷ Tamże.

⁸ Tamże.

⁹ Por. M. Piedziewicz, *Kaznodzieja świata. Życie i działalność arcybiskupa Fultona Sheena*, Biuletyn Edukacji Medialnej 2 (2016), 62–75.

¹⁰ Por. K. Kunert, *Próby przełamania państwowego monopolu Radiofonii w II RP na przykładzie Radia z Niepokalanowa*, w: *Media między przeszłością a teraźniejszością*, red. M. Zdulski, Jelenia Góra 2012, 28–44.

widualnej, z czego skorzystały środowiska pogańskie, czarownicy, ruchy New Age i filozofie oparte na duchowości Wschodu.

Jednym z pierwszych nurtów religijnych korzystających z Internetu do praktykowania kultu jest *wicca*.

Parający się ezoteryką dysponują współcześnie różnymi platformami społecznościowymi. Możliwości takich nie mieli uczestnicy poprzednich fal zainteresowania magią¹¹. Miało to różnorakie efekty – od rozwoju branży usługowych związanych z magią do zbudowania nowych wspólnot, także religijnych. Współczesne ruchy magiczne cechuje brak spójności i wyraźnego podziału na wyznania, co uwidacznia klasyfikacja religii wiccy¹².

Pierwsze rytuały kultowe w świecie wirtualnym miały charakter hybrydowy, odbywały się symultanicznie na płaszczyźnie wirtualnej i w świecie realnym. Technologiczny prymitywizm sprawił, że całość rytuału przebiegała w formie zbliżonej do gier RPG w papierowych systemach, w których przewodniczący, zwany mistrzem gry, opisuje graczom wszystkie wydarzenia i podejmowane przez nich czynności. Rytuał wiccański, przybierający podobną formę, opisuje E. Przybył-Sadowska:

„Przyjrzyjmy się zapisowi jednego z rytuałów przeprowadzonych przy użyciu komunikatora tekstowego:

[8-5, keymaster] Dziś świętujemy Sabat Samhain, wigilię Nowego Roku. To czas, kiedy Bogini

w swoim aspekcie Staruchy zakłada zasłonę na twarz, a Rogaty wstępuje na tron. [...] Witajcie wszyscy, zacznijmy.

[8-5, keymaster] Weź głęboki oddech...

i wypuść go powoli...

Odpręż się

i zwizualizuj połączenie między nami...

Jesteśmy rozproszeni na cztery wiatry,

lecz zebraliśmy się tutaj...”¹³.

Dalej następują obszernie opisy obrzędów, które dokonują się w wyobraźni uczestników czatu, ale także równolegle w ich pokojach. Prowadząca rytuał opisuje szczegółowo atmosferę panującą w metaforycznym gaju, w którym odbywa się rytuał, a także wydaje instrukcje, wedle których postępować mają przed komputerem osoby zaangażowane w obrzędy.

Transkrypcja upodabnia obrzędy do gier tekstowych, jednak uczestnicy rytuału są zachęceni do tworzenia w świecie rzeczywistym ołtarzy i aktywnego uczestnictwa w sprawowanym kulcie. Internet staje się tutaj jedynie nośnikiem informacji¹⁴.

¹¹ Por. A. Stecko-Żukowska, «Zrobiliśmy rewolucję trochę i zmieniliśmy obraz wróżki». *Współczesne wiedźmy i praktyki magiczne w mediach społecznościowych*, Stan Rzeczy 1 (2022) 415.

¹² Zob. A. Chudzik, *Atrakcyjność internetowej magii. O myśleniu mityczno-magicznym we współczesnym świecie*, Media i Społeczeństwo 15 (2021) 64.

¹³ E. Przybył-Sadowska, *Religia online, czyli o procesie wirtualizacji religii*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego, Studia Religiologiczne 40 (2007) 82.

¹⁴ Sytuację można przyrównać do transmisji Drogi krzyżowej z Watykanu – telewizja jest nośnikiem umożliwiającym wspólną modlitwę, nie spełnia jednak funkcji sakralnych i nie „przenosi” widza na płaszczyznę metafizyczną.

Znacznie ważniejszą rolę pełniła technologia w obrzędzie rytuału przesilenia zimowego, odprawionego w 1997 r. Technologia stała się tutaj elementem sakralnym: „Cztery komputery osobiste ustawiono w czterech kierunkach, ku «ścieżkom świata», połączono siecią między sobą oraz z Web na stronie Cyber-Samhain (Samhain to jeden ze świętych dni w folklorze celtyckim, cykliczna data dla sabatów i rytuałów pogańskich). Cztery monitory były stróżami «ścieżek świata» i spełniały tę funkcję, co święte ogniska i bożki. Każdy z monitorów, które migotały światłem gwiazd, ukazywał inny wycinek trójwymiarowej przestrzeni wirtualnej, stworzonej przez technosamana, Marka Pesce. Ołtarz wznosił się na pentagramie, który pełnił rolę magicznego dywanu na digitalnym tle. Fosforyzująca «sfera chaosu», symbol złowieszczego fatum, bezładnie krążyła. Mark Pesce tłumaczył, że podobnie jak poganie przekazywali pierwiastki kosmosu, tak on odwołał się do krzemu, plastiku, światłowodów i szkła. W «świętej przestrzeni» ukazała się kapłanka Marina. Jej nagie ciało pokryte było malowidłami z obrazami węży, promieniującego słońca i wybałuszonych oczu. Uderzając w dwa tybetańskie dzwonki, wzywała demony. Uczestnicy rytuału, użytkownicy Internetu, wzmacniali te jej błagania w domach, tworząc kosmiczny, sugestywny i sakralny krąg w sieci»¹⁵.

Przywołany przykład jest szczególnie ciekawy, ponieważ Mark Pesce był programistą i wyraźnie podkreślał, że jego celem jest nadanie Internetowi charakteru przestrzennego i wykorzystywanie go do rytuałów religijnych¹⁶.

Wyjątkowo istotne na tym etapie było to, że Internet w wielu cyber-religiach przestał być traktowany jedynie jako medium przenoszące informację, zaczął zaś nieść przesłanie teologiczne. Umożliwiło to rozwój grup religijnych, dla których: „[...] sieć uruchamia «święte energie», a także może dać podwaliny pod religijne i cudotwórcze ruchy. Komputer staje się mikrokosmosem, który kondensuje szeroki makrokosmos nowych kultów i sekt. Nowe świątynie cybernetyczne twierdzą, że są w stanie zebrać «święte energie» kosmosu i przelać je na użytkowników sieci. Przywoływane są stare, antyczne bóstwa, uzyskujące w Internecie swe nowe «wcielenie»»¹⁷.

Kolejną fazą rozwoju kultów religijnych w wirtualnej przestrzeni była ich implementacja w grach cyfrowych. Skoro gracze, często bardzo poważnie, wczuwali się w odgrywane przez siebie postacie, a awatary stawały się swoistym *alter ego* użytkowników komputerów, nie powinien dziwić fakt, że również zachowania religijne znajdowały swoje odbicie w rozgrywce. Jako łagodniejszy przejaw takiego procesu można przywołać np. śluby w grach MMO¹⁸, takich jak World of Warcraft. Były one przejawem realizacji potrzeb rytualnych i społecznościowych graczy. Potrzeby te znacznie bardziej uwidocznił fenomen gry Second Life.

¹⁵ A. Zwoliński, *Sekty w sieci Internetu*, Polonia Sacra 22/66 (2008), 98.

¹⁶ Por. E. Przybył-Sadowska, art.cyt., 4.

¹⁷ A. Zwoliński, art.cyt., 99.

¹⁸ MMO – Massively Multiplayer Online.

3. SECOND LIFE JAKO MODEL WIRTUALIZACJI RELIGII I ŻYCIA PUBLICZNEGO

Środowiskiem cyfrowym, które w największym stopniu uwidocznilo możliwości wykorzystania gier w celach społecznych i religijnych, jest Second Life. Gra ta zyskała ogromną popularność na całym świecie¹⁹, czego przejawem w Polsce było np. powstanie wirtualnego kampusu Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, a w skali globalnej ambasad Malediwów, Szwecji i Estonii²⁰. Przyczyn takiej popularności upatrywać możemy w samym założeniu, jakim kierowali się twórcy, którzy w wywiadzie dla „Gazety Wyborczej” mówili: „Nie chodziło mi o stworzenie gry, ale o zbudowanie nowego świata. Second Life z założenia jest społeczeństwem. Żeby się do niego dostać, wchodzisz na stronę internetową. Od innych różni się tym, że jest trójwymiarowa. Przemieszczasz się po niej jako animowana postać – awatar. Spotykasz innych, którzy odwiedzają tę stronę również jako awatary. Możesz przyrzuć im się z bliska i porozmawiać”²¹.

Potencjał w grze zauważyły również wspólnoty wyznaniowe. W wirtualnej piaskownicy zaczęły powstawać świątynie gromadzące wyznawców wiccy, prawosławia, katolicyzmu, ale także np. satanistów. Ważnym z punktu widzenia ewolucji kultu w Internecie i grach było samo środowisko i jego zaawansowanie. W przypadku Second Life nie mówimy już o improwizowanych rytuałach i kultach w formie hybrydowej, do dyspozycji graczy oddane zostały trójwymiarowe środowiska. Również forma uczestnictwa stała się znacznie bardziej rozwinięta. Graczom udostępniono do użytku awatary, co zmieniło dynamikę interakcji między uczestnikami²². Awatar jest pojęciem zaczerpniętym z duchowości hinduistycznej, gdzie *awatara* oznacza inkarnację bóstwa zstępującego do świata materialnego²³. W świecie cyfrowym słowo *awatar* używane jest do opisywania reprezentacji graczy w świecie wirtualnym. W formie najprostszej może to być np. zdjęcie profilowe, jednak w dużo bardziej zaawansowanej przyjmują postać trójwymiarowych modeli dających liczne możliwości interakcji²⁴. Z taką formą awatara mamy do czynienia w Second Life. Awatary spełniały funkcje użytkowe, ale również budowały przywiązanie graczy do cyfrowego świata. Potencjał misyjny takiego osobistego przywiązania do awatarów zauważyli ewangelizatorzy chrześcijańscy²⁵. Tak silnie zmediatyzowane środowisko budziło niepokój. Komentatorzy poruszali kwestie uzależnienia od gry i zaniedbywania

¹⁹ Por. M. Śliwiński, *Second Life Popularniejsze Od Warhammera I Eve Online*, GRY-Online, (08.05.2009), <https://www.gry-online.pl/newsroom/second-life-popularniejsze-od-warhammera-i-eve-online/zeb52e> (dostęp: 4.05.2024).

²⁰ Por. E. Przybył-Sadowska, art.cyt.

²¹ Tamże, 88.

²² Tamże.

²³ PWN, *Awatara*, w Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/awatara;3872733.html> (dostęp: 4.05.2024).

²⁴ Por. B. Kuczyński, *Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego*, *Kultura i Wartości* 35 (2023), 221.

²⁵ Jezuici stworzyli postaci dwóch misjonarzy działających w świecie gry.

interakcji w świecie realnym²⁶. Środowiska związane z Kościołem katolickim podkreślały, że kult w formie wirtualnej pozbawiony jest istotnych elementów, warunkujących jego „ważność”. Jednym z takich komentatorów był ks. prof. Józef Kloch, który w wywiadzie udzielonym „Tygodnikowi Powszechnemu” mówił: „Jeśli przyjmiemy, że avatary są w pewnym zakresie naszym alter ego, to ktoś religijny w świecie realnym będzie chciał być też religijny w Second Life. W ten sposób potrzeby religijne są naśladowane w świecie wirtualnym. [...] Słowa Chrystusa «Gdzie dwóch lub trzech jest zebranych w moje imię, tam jestem wśród nich» odnoszą się do ludzi, a nie awatarów w wirtualnym świecie. Co innego, kiedy ludzie np. odmawiają różaniec za pośrednictwem Skype’a, bo to tylko inna forma komunikowania się, a nie przenosiny do innego świata. Taki sposób prowadzenia dialogu Pan Bóg dał nam w tych czasach. Ale nie można przesadzać w puszczaniu wodzy wyobraźni”²⁷.

Poruszona w ten sposób problematyka wytyczania granic akceptowalnego stopnia zapośredniczenia w sprawowaniu kultu religijnego nie odbiła się szerokim echem, również dlatego że fenomen gry Second Life wygasł, po spektakularnym wzlocie w pierwszej dekadzie lat dwutysięcznych. Liczba graczy znacznie się zmniejszyła, a instytucje upatrujące w cyfrowym świecie szans na zarobek i promocję wycofały się z niego. Przyczynił się do tego rozwój platform społecznościowych takich jak Facebook, Instagram oraz gier MMO, oferujących bardziej rozbudowane mechaniki rozrywki, np. World of Warcraft, Fortnite czy Roblox²⁸.

4. ROBLOX JAKO ŚRODOWISKO EWANGELIZACYJNE

Roblox to gra wydana na liczne urządzenia mobilne, konsole i komputery osobiste, która z swoim założeniu pozwala na tworzenie licznych minigier i światów. W tworzenie wirtualnego środowiska zaangażowani są profesjonalni twórcy, ale również użytkownicy i amatorzy. Dzięki temu gra nie jest zaprojektowanym w całości przez twórców monolitem. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze stworzyli światy, w których odwiedzą lunaparki, ogrody zoologiczne, wezmą udział w zawodach sportowych, czy nawet zebraniach sejmowych. Autorzy zaznaczają, że taka swoboda niesie za sobą walory edukacyjne. Młodzi użytkownicy mogą dzięki niej zainteresować się programowaniem, pobudzić kreatywność czy zdolności matematyczne. Tak duża otwartość cyfrowej piaskownicy niesie jednak za sobą również zagrożenia. Umożliwienie użytkownikom tak swobodnego przekształcania gry sprawia, że dziecko trafić może na serwery z treściami pełnymi przemocy, nieodpowiedniego, wulgarnego słownictwa, czy nawet treści pornograficznych,

²⁶ Por. M. Wyrostkiewicz, *Czy należy bać się Second Life?*, w: *Second Life i Internet: Media w służbie człowiekowi*, red. R. Podpora, Lublin 2009, 86–94.

²⁷ J. Kloch (w rozmowie z M. Kuźmińskim i M. Müllerem), *Chleba nie kupisz za lindeny*, Tygodnik Powszechny 34 (26.08.2007).

²⁸ Por. D. Flora, *What happened to Second Life?* (11.04.2024), NCSESC.COM, <https://www.ncesc.com/what-happened-to-second-life/> (dostęp: 4.05.2024).

ważny jest więc nadzór rodziców oraz ich zainteresowanie sposobem, w jaki młody gracz spędza czas²⁹.

Tak duża otwartość i elastyczny silnik³⁰ umożliwiły powstanie w świecie gry społeczności pasjonatów. Łatwość obsługi i popularność narzędzia sprawiły, że miejsce w cyfrowym świecie znalazły grupy zebrane wokół działań religijnych. Przed powstaniem wewnątrz gry wspólnot narodowych, w Roblox działała już grupa State of Vatican City, skupiająca pasjonatów liturgii, których celem była ewangelizacja i nauka obrzędów. Na oficjalnym profilu robloxowego Watykanu znajdujemy następujące stanowisko: „Nasza grupa symuluje katolicką mszę i sakramenty Kościoła w Roblox, internetowej platformie gamingowej. Wszystkie sakramenty symulowane online nie mają wartości sakramentalnej. Naszym celem jest nauczanie młodych ludzi jak się modlić i uczestniczyć w mszy godnie i z wiarą”³¹.

Grupa Roblox State of Vatican City liczy obecnie 1485 członków³². Gracze organizują inscenizacje mszy, nabożeństw i modlitw w specjalnie przygotowanych wirtualnych świątyniach. Budynki i stroje tworzone są przez pasjonatów i mają w grze wartość użytkową. Zachowują przy tym wszystkie formy znane z prawdziwych kościołów.

Oprócz grupy State of Vatican City w Roblox³³ działają liczne mniejsze społeczności, takie jak: Dicastery for Promoting Christian Unity ROBLOX³⁴, promująca ideę wirtualnego ekumenizmu, „L'Osservatore Romano ROBLOX”³⁵, wirtualny dziennik relacjonujący wydarzenia wewnątrz gry, czy chociażby „Roblox Filipino Catholics”³⁶, skierowana do wiernych z Filipin. Mnogość i aktywność katolickich grup w Roblox nie pozwala na traktowanie ich jak niszowego zjawiska, interesującego jedynie wąską grupę pasjonatów i nie mającą wpływu na potrzeby religijne młodzieży.

Podkreślić należy, że grupy katolickie w Roblox są inicjatywą oddolną, tworzoną najczęściej przez młodych wiernych. Dodaje to projektowi wartości edukacyjnej, w której młodych pociąga przykład rówieśników. Należy również podkreślić, że grupy działające wewnątrz gry nie są jedynie platformami społecznościowymi. Bardzo silny nacisk kładzie się w nich na aspekt Role-Play³⁷. Może to budzić wątpliwości

²⁹ Por. K. Stawska-Magdziak, *Roblox – CO to W Ogóle Jest I Jak Dzieci Mogą W to Grać Bezpiecznie?*, CD Action, (03.08.2023), <https://family.cdaction.pl/artykuly/roblox-co-to-w-ogole-jest-i-jak-dzieci-moga-w-to-grac-bezpiecznie/> (dostęp: 4.05.2024).

³⁰ Silnik – oprogramowanie, na którym zbudowana jest gra. Określa jej wygląd a także funkcjonalności.

³¹ The Vatican City State of ROBLOX. *Disclaimer: Our Group Simulates the Catholic Mass...*, Twitter, (23.09.2020), <https://twitter.com/VaticansRBLX/status/1308885196922662914> (dostęp: 4.05.2024).

³² Por. dane ze strony wymienionej grupy: <https://www.roblox.com/groups/3710943/VA-State-of-Vatican-City#!/about> (dostęp: 4.05.2024).

³³ Zob. The Vatican City State of ROBLOX, Twitter, <https://twitter.com/VaticansRBLX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁴ Zob. Dicastery for Promoting Christian Unity Roblox, Twitter, <https://twitter.com/UnitasRBLX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁵ Zob. L'Osservatore Romano ROBLOX, Twitter, <https://twitter.com/OssRomanoRBX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁶ Zob. Roblox Filipino Catholics, Twitter, <https://twitter.com/FilCatholicsRBX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁷ Role-Play – odgrywanie granych przez siebie postaci w jak największym stopniu, tak by nie łamać immersji.

podobne do tych występujących w krytyce Second Life, jednak w przypadku Roblox nie mówimy o budowaniu symulacji drugiego, równie wartościowego życia w świecie wirtualnym, a jedynie o odgrywaniu ról, które ma służyć lepszemu zanurzeniu się w świecie gry.

5. ARCHIDIECEZJA GNIEŹNIEŃSKA A ROBLOX

Największą działającą obecnie polską społecznością katolicką w Roblox jest istniejąca od 2014 r. grupa, funkcjonująca obecnie pod nazwą Archidiecezja Gnieźnieńska lub The Archdiocese of Gniezno. Tak jak międzynarodowy pierwowzór, grupa jest inicjatywą oddolną, niemającą powiązania z rzeczywistą jednostką administracyjną Kościoła Katolickiego. Grupa działała w grze niezauważona przez władze Archidiecezji Gnieźnieńskiej aż do 2023 r., gdy aktywność robloxowego Kościoła została odkryta przez media. W komunikacie prasowym rzecznik diecezji stwierdza, że:

„Nie mieliśmy też dotąd żadnej wiedzy na temat istnienia tej społeczności, która – jak przyznają jej przedstawiciele – działa od ponad ośmiu lat. Kontaktu jednak nie wykluczamy” – dodaje ks. Remigiusz Malewicz. Nie ukrywa również, że jednoznaczna ocena wirtualnej zabawy „w odprawianie nabożeństw i mszy” w doskonale odwzorowanych wnętrzach kościołów – choćby kaplicy jasnogórskiej czy wspomnianej katedry gnieźnieńskiej – nie jest łatwa.

„Wartościowe jest samo zainteresowanie tematem liturgii, powaga i szacunek, z jakim dzieci do tego podchodzą. Nie ma tu raczej intencji prześmiewczych i działań mających banalizować, karykaturować czy dyskredytować obrzędy sakralne. W wydanym jakiś czas temu oświadczeniu przedstawiciele robloxowej archidiecezji gnieźnieńskiej sami przyznali, że ich celem jest przede wszystkim ewangelizacja młodzieży, i zaznaczyli, że to, co dzieje się w grze nie ma wartości modlitwowej i sakramentalnej. Niemniej uczynienie z Eucharystii przedmiotu internetowej zabawy wywołuje u wielu mieszanę, a nawet negatywne uczucie i to również jest zrozumiałe”³⁸.

Kontrowersje, wspomniane przez rzecznika, są efektem niezwykle skrupulatnego podejścia inscenizatorów do sprawowanego przez siebie wirtualnego kultu. Msze i nabożeństwa odbywają się w kościołach w drobiazgowych detalach imitujących rzeczywiste świątynie³⁹, awatary graczy ubrane są w ornaty i stroje liturgiczne wzorowane na prawdziwych, a sprawowane obrzędy wypełniają wszystkie wskazania dokumentów kościelnych. Cyfrowa diecezja ma charakter hierarchiczny. Wirtualni kapłani uczęszczają do seminarium w grze⁴⁰, otrzymują również wewnętrzne sakry biskupie. Grupa liczyła pierwotnie około 200 członków, jednak obecnie jest ich już około 27 tysięcy⁴¹.

³⁸ B. Kruszyk, „Msza” w Roblox – Komentarz Rzecznika Archidiecezji Gnieźnieńskiej, Archidiecezja Gnieźnieńska, (25.01.2023) <https://archidiecezja.pl/msza-w-roblox-komentarz-rzecznika-archidiecezji-gnieznienskiej/> (dostęp: 4.05.2024).

³⁹ Nazwa serwera pochodzi od bazyliki prymasowskiej w Gnieźnie, której replika jest główną świątynią internetowych duchownych.

⁴⁰ Nauka trwa w nich dwa miesiące.

⁴¹ Zob. dane ze strony wymienionej grupy: <https://www.roblox.com/groups/16336786/The-Archdiocese-of-Gniezno#!/about> (dostęp: 4.05.2024).

Nagły wysyp artykułów oraz wielotysięczne tłumy dołączające do serwerów wirtualnej diecezji po pojawieniu się transmisji z nabożeństw na TikToku zaowocowały oficjalnym komunikatem wydanym przez twórców minigry. W oświadczeniu opisują oni historię swojej działalności oraz w jasny sposób określają swoje intencje⁴²:

„Nasze założenia i cele są proste – wszystko robione jest przez nas na poważnie z pełnym szacunkiem do liturgii opierając się na podstawowych przepisach, na przykład OWMR (Ogólnego Wprowadzenia do Mszału Rzymskiego), KPK (Kodeksu Prawa Kanonicznego), a także Ceremoniału Liturgicznej Posługi Biskupów. Zdarza się, że potrzeba bardziej wnikliwej analizy, wtedy sięgamy po listy i konstytucje wydawane przez Stolicę Apostolską, autorstwa zarówno papieży, jak i prefektów różnych kongregacji”⁴³.

W dalszej części dokumentu organizatorzy wirtualnych mszy odcinają się od powstałych na fali popularności tematu robloxowych serwerów, których cele nie są tak jasne: „[...] nie rekomendujemy uczestnictwa w Mszach, które są organizowane z powodu aktualnego trendu – dla żartu i zyskania popularności”⁴⁴.

Zarzucają twórcom tych serwerów kradzież obiektów sakralnych powstałych w ich grze oraz winią za negatywny odbiór inicjatywy. Co ważne, odnoszą się również do publikacji medialnych, m.in. kategorycznie sprzeciwiając się tezie postawionej przez niedostępny już artykuł „Gazety Wyborczej” *Nie chodzą na religię, ale budują sobie kościół w grze*⁴⁵.

6. RECEPCJA MEDIALNA I STANOWISKO DUCHOWNYCH

Fala ogromnej popularności, w czasie której w wirtualnych nabożeństwach uczestniczyło nawet 40 tys. graczy⁴⁶, spowodowana była viralowymi filmami w mediach społecznościowych. Dotychczas działalność ewangelizacyjna młodych twórców robloxowej diecezji pozostawała niezauważona, jednak ogromne zainteresowanie internautów zaowocowało serią artykułów, w których media powoływały się często na opinie duchownych. Czyni tak np. „Gość Niedzielny”, w artykule zestawiającym kilka, dość pozytywnych opinii:

„Absolutnie nie mam z tym żadnego problemu. Dzieci zawsze bawiły się w Mszę. Pamiętam, że kiedyś byłem w muzeum, w którym można było zobaczyć

⁴² Sprostowanie twórców robloxowej społeczności skupionej wokół mszy opublikowane zostało na należącej do nich chmurze Google. Nie należy mylić go ze sprostowaniem wydanym przez stosowne władze kościelne. Z uwagi na nietrzymany charakter źródła, które cytowane jest w oryginale, autor proponuje alternatywny artykuł zawierający omówienie dokumentu dostępny w serwisie Deon: M. Łysek, *Msze w Roblox. Wirtualna „diecezja” wydała sprostowanie: „Nie jesteśmy profanatorami”*, Deon.pl, <https://deon.pl/kosciol/msze-w-roblox-wirtualna-diecezja-wydała-sprostowanie-nie-jestesmy-profanatorami,2398274> (dostęp: 12.09.2024)

⁴³ *Sprostowania Archidiecezji Gnieźnieńskiej...*, Archidiecezja Gnieźnieńska (Roblox), (14.01.2023). https://docs.google.com/document/d/1fwhK_bdxIPdfhtiFRS6c1w38m53AGvJ0fqAbEaokZvg/edit (dostęp: 4.05.2024), autor zarchiwizował dokument w dn. 19.09.2024.

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Tamże.

zabawki dzieci sprzed lat. Były tam również drewniane ołtarze, figurki ministrantów i księży w specjalnie uszytych ornatach. Sam Benedykt XVI przyznał, że jako dziecko często bawił się w księdza” – ocenił [ksiądz Mateusz Kopa].

Ksiądz Mateusz Kopa podkreślił jednak, że obecnie Msze św. na platformie «Roblox» stały się bardzo popularne, a co za tym idzie przyciągają liczne grono różnych odbiorców, również takich, którzy być może będą chcieli naigrawać się z obrzędu liturgicznego. – W grze natomiast nie może dojść do profanacji Ciała i Krwi Jezusa, ponieważ w tym przypadku nie mamy materii sakramentu Eucharystii, tak że nie ma takiego zagrożenia – dodał⁴⁷.

Również portale niezwiązane ze środowiskiem kościelnym prezentowały komentarze przychylnie inicjatywie, m.in. opinię ks. Sebastiana Picura na TikToku, którego w aplikacji obserwuje ok. 600 tys. użytkowników: „Nad fenomenem mszy świętych w grze «Roblox» głowią się socjologowie i specjaliści od trendów w mediach społecznościowych. Analiza zjawiska byłaby niekompletna, gdyby głosu nie zabrali księża. [...]».

– Wielki szacunek dla chłopaków za znajomość liturgii: wystroju, układu świątyni, szat, przygotowania i przebiegu mszy świętej. Oczywiście są pewne potknięcia, ale na podstawie obejrzanych fragmentów mogę stwierdzić, że goście super ogarniają liturgię i są jej pasjonatami. Za to ocena 10 na 10. Za śpiew i znajomość melodii kościelnych złoty przycisk – powiedział ksiądz Picur⁴⁸.

Z uwagi na fakt, że nabożeństwa odbywają się za pośrednictwem gry cyfrowej, temat zainteresował również media branżowe. Na portalu CD Action, jednego z największych serwisów poświęconych grom komputerowym i technologii, ukazał się reportaż z uczestnictwa w robloxowej mszy: „Z jednej strony nie muszę robić nic z wyjątkiem trzymania rąk na myszce i klawiaturze, z drugiej – biorę czynny udział w wirtualnym obrzędzie. Szkoda tylko, że nie udało mi się dołączyć w niedzielę, bo w dni powszednie ksiądz nie wygłasza kazania – byłaby to najmniej odtwórcza, a zarazem i najciekawsza część mszy.

Cyfrowa religia może przyciągać także dlatego, że pozwala zapomnieć o ambiwalentnych odczuciach, jakie potrafi wywoływać instytucja Kościoła Katolickiego w realu. Robloksowa instancja przypomina jego sterylną i wyidealizowaną formę znaną z lekcji religii.

Do tego uderza coś jeszcze – regularność. Pomyślcie tylko; po przeczytaniu tego tekstu wróćcie do swoich spraw, a ta mała grupa chłopaków będzie jak w zegarku przychodziła i odprowadzała wirtualne msze. Co jeszcze bardziej niesamowite, wcześniej potrafili to robić na... pustej sali. Przez lata. [...] Najwięcej wiary nabrałem jednak nie w tajemnicę Bożą, a w magię gigantycznego zaangażowania niszowych roleplayowych społeczności⁴⁹.

⁴⁷ KAI, *Dzieci odprawiają Msze Święte w grze „Roblox” – Co Na to Ksiądz?*, Gosc.pl, (21.01.2023), <https://www.gosc.pl/doc/8053511.Dzieci-odprawiaja-Msze-swiete-w-grze-Roblox-co-na-to-ksiadz> (dostęp: 04.05.2024).

⁴⁸ J. Tyszkowski, *Msze Święte W Grze ‘Roblox’ to Hit. Księża Oceniają Liturgię*, Vibez, (13.01.202), <https://vibez.pl/wydarzenia/msze-swiete-w-grze-roblox-to-hit-ksieza-oceniaja-liturgie-6855162343909952a> (dostęp: 4.05.2024).

⁴⁹ S. Falenta, *Byłem Na Mszy W Robloxie. „Jestem Pod Wrażeniem” to Mało Powiedziane*,

Autor tekstu zwraca jednak również uwagę, że przed odnalezieniem pierwotnego serwera, którego twórcy biorą na poważnie swoją misję ewangelizacyjną, trafił na serwer powstały na fali popularności zjawiska, który nie traktował liturgii z należyтым szacunkiem oraz na serwer mający na celu wyłudzenie od potencjalnych wiernych pieniędzy: „Kiedy rozglądam się i dowiaduję, że na nabożeństwo muszę wykroić sobie niedzielny wieczór, coś mi tu zaczyna śmierdzieć. Szybko orientuję się, że padłem ofiarą niecnego fortelu. Zamiast na serwer z mszami, który podziwiał już pół polskiego internetu, trafiłem na regularny scam podszywający się pod religijnych larpowców. Administrator bardziej niż regularnym odprawianiem ceremonii zainteresowany jest wpłacaniem pieniędzy na funkcjonowanie serwera czy sprzedażą koszulek. Na tę świeżą zarzutkę łapie się około kilkunastu użytkowników na godzinę. No cóż... Coś dzwoni, ale nie w tym kościele, a kapłan, którego szukam, przebywa w innej parafii. Poszukiwania trwają dalej”⁵⁰.

Nie wszystkie pojawiające się w mediach opinie są jednak tak pozytywne. Zdecydowanie negatywny stosunek do zjawiska robloxowych mszy prezentuje popularny w Internecie ks. Rafał Główczyński⁵¹, według którego: „To jak przespać się z czyjąś dziewczyną, a później mówić, że nic się nie stało, bo tylko udawaliśmy”⁵².

Mimo skrajnie różnych opinii prasy i środowiska kościelnego inicjatorzy robloxowych mszy nie zawiesili działalności. Po wydaniu sprostowania kontynuowali ją, zapewniając, że są świadomi odpowiedzialności, jaka spoczywa na nich w związku z napływem osób zainteresowanych tematem wirtualnych mszy i współtworzeniem społeczności.

7. PODSUMOWANIE

Środowisko wirtualne umożliwia obecnie przeżywanie coraz większej liczby interakcji społecznych. Kult religijny w Internecie i grach cyfrowych przeszedł długą ewolucję, poczynając od prymitywnych technologicznie form rytuałów sprawowanych na forach internetowych i w komunikatorach, które przypominały papierowe gry RPG, przez improwizowane ceremonie w nieprzystosowanych do nich grach MMO, aż po zaawansowane i złożone nabożeństwa w powstałych w tym celu trójwymiarowych modelach świątyń. Najnowszym przejawem spełniania potrzeb religijnych w grach cyfrowych jest fenomen mszy w Roblox. Inscenizacje te spełniają definicje kultu przyjęte w tym opracowaniu, a swoją złożonością nie odbiegają od rytuałów religijnych w świecie realnym. Aspektem odróżniającym je od rzeczywistej religii jest brak materii sakramentów. Mimo niebezpieczeństw płynących z przeniesienia kultu religijnego do świata cyfrowego, podkreślić należy potencjał katechetyczny i ewangelizatorski, który zawarty jest w działalności grup, takich jak

CD Action, (20.01.2023), <https://cdaction.pl/publicystyka/bylem-na-mszy-w-robloksie-jestem-pod-wrazem-to-malo-powiedziane> (dostęp: 4.05.2024).

⁵⁰ Tamże.

⁵¹ W Internecie działa pod pseudonimem „Ksiądz z osiedla”.

⁵² R. Główczyński, *KSIĄDZ: Popieram IDE NOWAKOWSKĄ! (MSZA Roblox)*, Ksiądz z osiedla, YouTube, (17.01.2023), <https://www.youtube.com/watch?v=gXnhHdQ7zpc> (dostęp: 4.05.2024).

Archidiecezja Gnieźnieńska w grze Roblox. Fala popularności nabożeństw, jaka wybuchła w 2023 r. zaowocowała krótkotrwałym, acz intensywnym zainteresowaniem mediów, komentarze w nich spotykane nie są jednak zgodne. Bez względu na burzę medialną i krótkotrwałe zainteresowanie środowisk kościelnych (które ostatecznie w większości nie wykorzystały potencjału leżącego w popularności zjawiska) społeczność skupiona wokół serwerów katolickich w Roblox kontynuuje swoje działanie.

BIBLIOGRAFIA

- Chudzik A., *Atrakcyjność internetowej magii. O myśleniu mityczno-magicznym we współczesnym świecie*, Media i Społeczeństwo 15 (2021).
- Falenta S., *Byłem na mszy w Robloxie. „Jestem pod wrażeniem” to mało powiedziane*, CD Action, (20.01.2023), <https://cdaction.pl/publicystyka/bylem-na-mszy-w-robloxie-jestem-pod-wrazeniem-to-malo-powiedziane> (dostęp: 04.05.2024).
- Flora D., *What happened to Second Life?* (11.04.2024), NCSESC.COM, <https://www.ncesc.com/what-happened-to-second-life/> (dostęp: 04.05.2024).
- Głównyński R., *KSIĄDZ: Popieram IDEĘ NOWAKOWSKĄ! (MSZA Roblox)*, Książd z osiedla, YouTube, (17.01.2023). <https://www.youtube.com/watch?v=gXnhHdQ7zpc> (dostęp: 04.05.2024).
- Grewiński M., *Cyfryzacja i innowacje społeczne – perspektywy i zagrożenia dla społeczeństwa*, Kwartalnik Nauk o Przedsiębiorstwie, 46(1) (2018).
- KAI, *Dzieci odprawiają msze święte w grze „Roblox” – Co na to ksiądz?*, Gosc.pl, (21.01.2023), <https://www.gosc.pl/doc/8053511.Dzieci-odprawiaja-Msze-swiete-w-grze-Roblox-co-na-to-ksiadz> (dostęp: 04.05.2024).
- Keller J., *Religia*, w: *Zarys dziejów religii*, red. J. Keller, Warszawa: Iskry 1986.
- Kloch J., (w rozmowie z M. Kuźmińskim i M. Müllerem), *Chleba nie kupisz za lindeny*, Tygodnik Powszechny 34 (26.08.2007).
- Kruszyk B., *„msza” w Roblox – Komentarz Rzecznika Archidiecezji Gnieźnieńskiej*, Archidiecezja Gnieźnieńska, (25.01.2023) <https://archidiecezja.pl/msza-w-roblox-komentarz-rzecznika-archidiecezji-gnieznienskiej/>.
- Kuczyński B., *Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego*, Kultura i Wartości 35 (2023).
- Kunert K., *Próby przełamania państwowego monopolu Radiofonii w II RP na przykładzie Radia z Niepokalanowa*, w: *Media między przeszłością a teraźniejszością*, red. M. Zdulski, Jelenia Góra 2012.
- Łysek M., *Msze w Roblox. Wirtualna „diecezja” wydała sprostowanie: „Nie jesteśmy profanatorami”*, Deon.pl, <https://deon.pl/kosciol/msze-w-roblox-wirtualna-diecezja-wydala-sprostowanie-nie-jestesmy-profanatorami,2398274> (dostęp: 12.09.2024).
- Ministerstwo Cyfryzacji, *Cyfryzacja podczas pandemii – innowacje, bezpieczeństwo, e-administracja*, (2020), <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/cyfryzacja-podczas-pandemii> (dostęp: 04.05.2024).
- Molęda-Zdziech M., *Czas celebrytów: Medietyzacja Życia Publicznego*, Warszawa: Difin 2013.
- Piedziewicz M., *Kaznodzieja świata. Życie i działalność arcybiskupa Fultona Sheena*, Biuletyn Edukacji Medialnej 2 (2016).
- Przybył-Sadowska E., *Religia online, czyli o procesie wirtualizacji religii*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego, Studia Religioznawcze 40 (2007).
- PWN, *Awatara*, w Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/awatara;3872733.html> (dostęp: 04.05.2024).
- PWN, *Kult*, w Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kult;4008937.html> (dostęp: 4.05.2024).
- Sprostowania Archidiecezji Gnieźnieńskiej...*, Archidiecezja Gnieźnieńska (Roblox), (14.01.2023). https://docs.google.com/document/d/1fwhK_bdxIPdfhtiFRS6c1w38m53AGvJ0fqAbEaokZvg/edit (dostęp: 04.05.2024), autor zarchiwizował dokument 19.09.2024.

Stawska-Magdziak K., *Roblox – Co to w ogóle jest i jak dzieci mogą w to grać bezpiecznie?*, CD Action, (03.08.2023), <https://family.cdaction.pl/artykuly/roblox-co-to-w-ogole-jest-i-jak-dzieci-moga-w-to-grac-bezpiecznie/> (dostęp: 04.05.2024).

Stecko-Żukowska A., «*Zrobiliśmy rewolucję trochę i zmieniliśmy obraz wróżki*» *Współczesne wiedźmy i praktyki magiczne w mediach społecznościowych*, Stan Rzeczy 1 (2022), Śliwiński M., *Second life popularniejsze od warhammera i eve online*, GRY-Online, (08.05.2009), <https://www.gry-online.pl/newsroom/second-life-popularniejsze-od-warhammera-i-eve-online/zeb52e> (dostęp: 04.05.2024).

The Vatican City State of ROBLOX. *Disclaimer: Our Group Simulates the Catholic Mass...*, Twitter, (23.09.2020). <https://twitter.com/VaticansRBLX/status/1308885196922662914> (dostęp: 04.05.2024).

Tyszkowski J., *Msze Święte w grze 'Roblox' to hit. Księża oceniają liturgię*, VibeZ, (13.01.202), <https://vibez.pl/wydarzenia/msze-swiete-w-grze-roblox-to-hit-ksieza-oceniaja-liturgie-6855162343909952a> (dostęp: 04.05.2024).

Wyrostkiewicz M., *Czy należy bać się Second Life?*, w: *Second Life i Internet: Media w służbie człowiekowi*, red. R. Podpora, Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium” 2009.

Zwoliński A., *Sekty w sieci Internetu*, Polonia Sacra 22/66 (2008).

MEDIATIZATION OF RELIGIOUS CULT EXEMPLIFIED BY MASS IN ROBLOX

Summary

The article provides an analysis of the phenomenon of transferring religious practices to the digital world, with a particular focus on the game Roblox. In the context of technological progress and the Covid-19 pandemic, which accelerated the migration to the virtual world, the author analyzes how the religiosity of network users and players adapts to new digital realities.

The article emphasizes the controversy of the topic, drawing attention to the difficulties associated with transferring metaphysical experiences to the digital environment. Despite this, the author notes that manifestations of religious behavior have been present on the Internet almost since its inception.

A specific example that is the subject of analysis is the media phenomenon of masses celebrated in the game Roblox. The author presents the genesis of this phenomenon and the reaction of the media and the church environment to its growing popularity in Poland.

Key words: Roblox, mediatization, religious cult, video games, mass

Informacje o Autorze

Piotr LENDZION – student dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Interesuje się literaturą fantastyczną i niesamowitą XX w. oraz kulturą ludową. Jest współtwórcą serii wydawniczej Jastrzębskie Drogi Wiary.

ORCID: 0009-0009-5814-3585

Kontakt e-mail: piotrlendzion28@gmail.com