

*Elżbieta Przybył-Sadowska*

Institut Religioznawstwa UJ

*Katarzyna Olszewska*

## RELIGIA ONLINE, CZYLI O PROCESIE WIRTUALIZACJI RELIGII

Koniec XX i początek XXI wieku to czas błyskawicznego rozwoju technologii, która nie tylko całkowicie zmieniła system międzyludzkiej komunikacji, lecz także odcisnęła silne piętno na przemianach kultury współczesnej. Postępująca technicyzacja doprowadziła do stworzenia całkiem nowego, sztucznego środowiska, o którym Lewis Mumford napisał, że ucieleśniając pewien aspekt ludzkiej osobowości w konkretnych formach maszyn, ludzie stworzyli „niezależne środowisko, które wywarło wpływ na wszystkie inne aspekty [...] osobowości”<sup>1</sup>. Największe zmiany w kulturze, co – jak się zdaje – jest już powszechnie uznawanym faktem, wywołało upowszechnienie się Internetu i powiązane z nim powstanie wirtualnej rzeczywistości. Niektórzy badacze wprost mówią nawet o „wirtualizacji” kultury<sup>2</sup>. Procesy, jakie pod wpływem wirtualnej rzeczywistości zachodzą w kulturze, często porównywane są do tych, jakie nastąpiły pod wpływem upowszechnienia się pisma. Kultura oralna była oparta na komunikacji bezpośredniej, na kontakcie „twarzą w twarz”. Wprowadzenie pisma umożliwiło komunikację na odległość, z zachowaniem dystansu fizycznego. W epoce rozwoju nowych mediów pojawiła się z kolei komunikacja zapośredniczona przez komputer. Komunikacja internetowa, będąca procesem w pełni interaktywnym, jest szczególnym przypadkiem nowoczesnego sposobu porozumiewania się. Pozwala na całkowite zachowanie dystansu fizycznego, przebiega błyskawicznie (nie jak w przypadku zwykłych listów) i odmiennie od wszystkich wcześniejszych form może – choć nie musi – być całkowicie anonimowa. Interfejs może stanowić swego rodzaju zasłonę, maskę, za którą człowiek może się bezpiecznie ukryć. Jednak, jak podkreśla m.in. Patricia Wallace, autorka książki *Psychologia Interne-*

<sup>1</sup> L. Mumford, *Technika a cywilizacja. Historia rozwoju maszyny i jej wpływ na cywilizację*, tłum. E. Danecka, Warszawa 1996, s. 290. Por. też: P. Levinson, *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, tłum. H. Jankowska, Warszawa 2006, s. 274–292; M. Castells, *Spoleczeństwo sieci*, tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa 2007, s. 19–39; Idem, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003.

<sup>2</sup> Zob. np. W. J. Burszta, *Wirtualizacja kultury i co z tego wynika* [w:] *Religia i kultura w globalizującym się świecie*, red. M. Kempny i G. Woroniecka, Kraków 1999, s. 25–38; *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, pod red. A. Gwóźdź, Kraków 2001; D. De Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 1996.

tu, badania wykazują, że użytkownicy sieci rzadko całkowicie zmieniali swoją tożsamość, a ponad połowa z nich tworzyła autoprezentacje, które nie odbiegały zasadniczo od ich własnego, choć nieco wyidealizowanego wizerunku<sup>3</sup>. W kulturze tradycyjnej typu oralnego o tożsamości człowieka decyduje przynależność do grupy społecznej, która stanowi o istnieniu człowieka. W kulturach opartych na piśmie identyfikacja zostaje zindywidualizowana – o racji i powodach swojego istnienia orzeka sam człowiek, który poszukuje dla siebie sensu życia. Człowiek nie określa już siebie na podstawie przynależności do grupy, lecz „żyje własnym życiem”. Jeśli stara się być taki jak inni, nie robi tego z poczucia przynależności, ale z powodu konformizmu. W dobie Internetu proces indywidualizacji i prywatyzacji jeszcze bardziej się pogłębił. Wprowadzenie w kontaktach międzyludzkich zapośredniczenia w postaci interfejsu sprawia, że w dążeniu do osiągnięcia własnych celów można zachować całkowitą anonimowość. Tym samym Internet pozwala na realizację tych pragnień, które we wcześniejszych kulturach nie mogły być spełnione, gdyż były objęte systemem tabu. Zmiany dotyczą również kwestii autorytetu. W kulturach oralnych władza i autorytet opierały się na odwołaniu do przodków. Występowanie przeciwko nim było równoznaczne ze świętokradztwem. W kulturach pisma autorytety pozornie osłabły, gdyż przestano odwoływać się do przodków i dopuszczono możliwość inicjatywy prywatnej. Autorytet w tego typu kulturach opiera się przede wszystkim na posiadanej władzy. W epoce mediów bazujących na potrzebie konformizmu staje się on właściwie anonimowy. W dobie rozwoju kultury masowej i Internetu stopniowo zanikają reguły, którymi rządziły się poprzednie społeczności. Człowiek staje się *cyber-directed*. Autorytet i władzę posiadają ci, którzy mają dostęp do elektronicznych mediów i potrafią się nimi posługiwać. Zatem o przynależności do elit władzy nie stanowi już urodzenie czy stan majątkowy, ale określone zdolności i znajomość technologii<sup>4</sup>.

W ślad za zmianami kulturowymi przemianie podlegają także religie. Media odgrywają coraz większą rolę w nauczaniu i propagowaniu tradycyjnych religii. Bardzo szybko pojawiły się telewizyjne i radiowe transmisje mszy, Kościoły i wspólnoty religijne otworzyły swoje strony internetowe, poprzez które starają się wyjaśniać zasady swojej religii i propagować swą wiarę. Na niektórych z nich można też znaleźć pliki dźwiękowe z muzyką sakralną bądź z zapisem kazań czy rytuałów. Wszystkie wyżej wymienione sposoby funkcjonowania religii w świecie mediów już od dłuższego czasu są przedmiotem zainteresowania badaczy. Najnowszą i najciekawszą, z religioznawczego punktu widzenia, formą obecności religii w sieci – a przy tym także formą najmniej przebadaną, są świątynie internetowe – miejsca (strony), gdzie w wirtualny sposób można oddać

<sup>3</sup> P. Wallace, *Psychologia Internetu*, Poznań 2001. Sytuacja ta może się jednak nieco komplikować, gdy analizujemy trójwymiarowe światy wirtualne. Istotę problemu dobrze oddaje stwierdzenie Woźnowskiego/Borchowskiego, dotyczące Second Life, cytowane w artykule M. Kuźmickiego: „Nie spotkałem dotąd ani jednej osoby, której avatar byłby do niej podobny. Można tu sobie kupić garnitur, a nawet ciało. Można być mężczyzną, kobietą, a nawet jednym i drugim równocześnie”. Zob. M. Kuźmicki, *To nie jest gra, Second Life: życie przenosi się do komputera*, „Tygodnik Powszechny” 48 (2007), za: <http://tygodnik.onet.pl/1547,1432031,dzial.html> [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>4</sup> Koncepcja zmian kulturowych od kultur oralnych przez kultury pisma po współczesną kulturę elektronicznych mediów wypracowana przez Jeana Lohisse, *Les Systèmes de communication, Approche socio-anthropologique*, Paris 1998. Zob. też: *W kontekście systemów komunikacji. Zapis dyskusji*, w: „Communicare. Almanach Antropologiczny” (Temat: Internet), Warszawa 2004, s. 159–177.

cześć bóstwu lub złożyć mu ofiarę. Bardziej rozbudowane formy tego typu świątyń pojawiły się w światach wirtualnych (typu Second Life). Można tam nie tylko wybudować dom, kupić meble i ubranie oraz spędzić czas na spotkaniach z wirtualnymi przyjaciółmi, lecz także udać się do wirtualnej świątyni i modlić się za pośrednictwem swego awatara.

Chociaż zgadzamy się z postulatem tzw. cybersocjologii, że podstawową kwestią, która staje przed badaczem pragnącym zajmować się wirtualnym społeczeństwem, jest odpowiedź na pytanie o definicję samego zjawiska, gdyż od niej zależy, czy uznamy społeczność wirtualną za prawdziwą społeczność<sup>5</sup>, to w niniejszym artykule nie będziemy rozważać tych zagadnień. Pominiemy je i skupimy się jedynie na fenomenologicznym opisie samego zjawiska sposobów funkcjonowania religii w Internecie. Abstrahując od tego, czy świątynie internetowe są odwiedzane przez wirtualnych wiernych, i unikając odpowiedzi na pytanie, kogo można uznać za członka religijnej wspólnoty internetowej, będziemy raczej starały się pokazać możliwości stojące przed uczestnikami wirtualnej rzeczywistości. Zależy nam więc bardziej na tym, by pokazać rozwój idei internetowych świątyń, niż badać, kto, kiedy i dlaczego z nich korzysta. Uznajemy bowiem, że rozstrzyganie tych problemów powinno zostać poprzedzone próbą sporządzenia mapy miejsc i społeczności, które później należałoby przebadać metodami socjologicznymi.

Przejawy religijności w Internecie zasadniczo, w sposób dość techniczny, można podzielić na religijność prywatną (czynności wykonywane samotnie) oraz grupową (wymagającą udziału kilku osób). Do pierwszej kategorii należy zaliczyć świątynie internetowe i miejsca służące do zapalania świec ku czci bóstwa, a także programy wspomagające wizualizację i wprowadzające w trans za pomocą generowanych dźwięków (na przykład te mające powodować przypominanie sobie poprzednich wcieleń), jak też obliczanie rozkładów astrologicznych, wróżenie z kart tarota, a nawet udostępnianie „wirtualnego niemalowanego drewna”, w które można odpukać<sup>6</sup>. Przejawy religijności grupowej obserwujemy natomiast podczas obrzędów grupowych, odprawianych za pomocą różnego rodzaju komunikatorów internetowych, audycji religijnych, a wreszcie także polegające na uczestnictwie w wirtualnych społecznościach religijnych (np. w wirtualnym świecie Second Life).

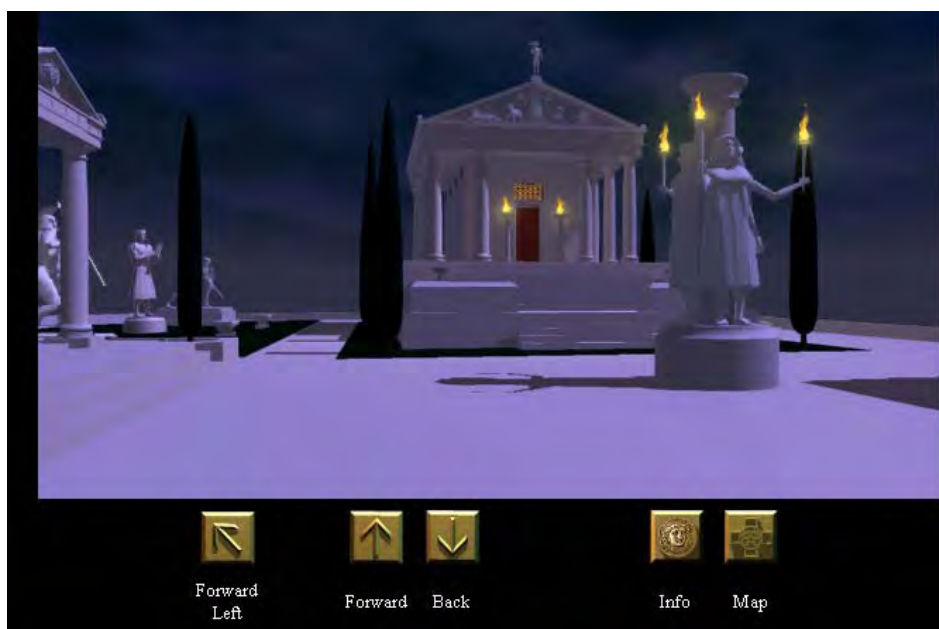
Spośród wymienionych przykładów religijności prywatnej interesuje nas przede wszystkim wykorzystanie stron WWW. Najpopularniejsze, bo proste do wykonania za pomocą darmowych narzędzi, są wirtualne ołtarze umożliwiające zapalenie świecy w jakiejś intencji. Strona taka składa się zwykle z umieszczonych, jeden pod drugim, obrazków, świec oraz wypisanych pod nimi życzeń lub prośb „ofiarodawców”. Prośby skierowane są oczywiście do bóstwa, któremu poświęcony został dany ołtarz. Zapalenie nowej świecy wymaga jedynie wypełnienia formularza, w którym wpisuje się intencję.

Inną, znacznie ciekawszą, a równie często spotykaną formą religijności prywatnej, którą można dostrzec w Internecie, są świątynie *online*. Składają się one zwykle z informacji dotyczących danego bóstwa, jego świąt, omówienia oprawy materialnej, która powinna towarzyszyć obrzędom ku jego czci, a także z wierszy i tekstów owemu bóstwu poświęconych. W miarę rozwoju możliwości technologicznych powstają świątynie coraz bardziej rozbudowane graficznie, które – za pomocą układu stron i wygene-

<sup>5</sup> Zob. np. M. Podgórski, *Wirtualne społeczności i ich mieszkańcy. Próba e-mografii* [w:] *Wielka sieć. E-seje z socjologii Internetu*, red. J. Kucharski, Warszawa 2006, s. 77–142.

<sup>6</sup> *Touch Wood*, zob.: [http://www.dirfile.com/touch\\_wood.htm](http://www.dirfile.com/touch_wood.htm) [dostęp z dnia 5.12.2007].

rowanych komputerowo obrazków (jakby „fotografii” z poszczególnych miejsc) następujących kolejno po sobie – starają się dać internaucie wrażenie przemieszczania się po rzeczywistym budynku (il. 1).



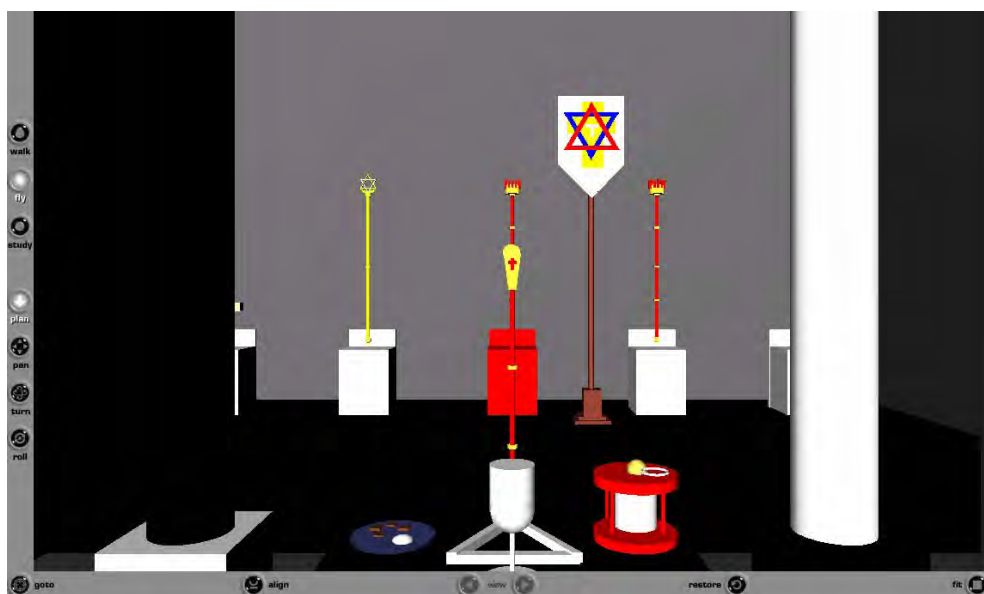
Ilustracja 1. Model świątyni Hekate

(zob.: <http://www.pacificnet.net/~spectre/Temple/entercourtyard.html>)

Obecnie istnieje już możliwość stworzenia strony internetowej, zawierającej trójwymiarowy model świątyni, po której użytkownik przemieszcza się swobodnie za pomocą klikania i przesuwania myszą (technologia VRML). Mark Pesce, jeden z twórców tego języka programowania, który – jak sam twierdził – zamierzał dodać Internetowi wymiaru przestrzennego, podczas inauguracji systemu VRML na początku lat dziewięćdziesiątych XX wieku w San Francisco, odprawił rytuał technopogański – *CyberSamhain*. W tym celu Pesce utworzył krąg z komputerów, tzn. w miejscach, gdzie w rytuałach pogańskich są wieże strażnicze symbolizowane przez świece, postawił komputery, z których każdy miał stać się oknem na trójwymiarową przestrzeń rytualną – przestrzeń sakralną<sup>7</sup>. Pesce wyraźnie podkreśla, że jednym z jego celów było doprowadzenie do tego, by Internet mógł być wykorzystywany do rytuałów religijnych. Trójwymiarowe modele wykorzystano np. do stworzenia wizualizacji wirtualnych świątyń Złotego Świtu (il. 2). Wizualizacja za pomocą grafiki komputerowej może służyć np. do przekazywania informacji o zastosowaniu i znaczeniu poszczególnych elementów świątyni<sup>8</sup>. Ciekawą odmianą wirtualnej świątyni jest program *Invocation 2.6*, który nie wymaga użycia sieci, a wspomaga wizualizację świątyni magicznej z podstawowymi elementami zaczerpniętymi z magii ceremonialnej (il. 3).

<sup>7</sup> Por. E. Davis, *TechGnoza. Mit, magia i mistycyzm w wieku informacji*, Poznań 2002, s. 246 i n.

<sup>8</sup> Zob. np. *Interactive Neophyte Temple*, [http://www.geocities.com/lvx\\_120/temple.html](http://www.geocities.com/lvx_120/temple.html) [dostęp z dnia 5.12.2007].



Ilustracja 2. Model Hali neofitów

(zob.: [http://www.geocities.com/lvx\\_120/VRML/neotemp.wrl](http://www.geocities.com/lvx_120/VRML/neotemp.wrl))



Ilustracja 3. Invocation 2.6

(zob. <http://www.sigil.co.nz/invocation.html>)

Rytuały to najbardziej podstawowa forma religijności doświadczanej grupowo w Internecie. Praktyki takie umożliwiają łatwo dostępne narzędzia, takie jak komunikatory tekstowe. Przykładem takiego programu jest popularne w Polsce „Gadu-Gadu”. Rozmowa przy użyciu komunikatora przebiega szybko i sprawnie, a polega na wysyłaniu krótkich, najczęściej jednozdaniowych tekstów. Istnieją dwa tryby rozmowy: prywatna (między dwiema osobami) oraz grupowa (w której informacja będzie odebrana przez wiele osób). Kontekst wypowiedzi, jej emocjonalne zabarwienie, może zostać przekazany za pomocą tzw. emotikonów – znaków służących do wyrażania stanu emocjonalnego. Inną, ważną zwłaszcza dla zastosowań religijnych, cechą tego programu jest możliwość wysyłania do innych użytkowników wcześniej przygotowanego, dłuższego tekstu poprzez wklejenie go do wypowiedzi.

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. To czas zebrań dobrego i przepędzenia złego. W tym celu złożyliśmy papier, na którym spisaliśmy to, co chcielibyśmy przepędzić. Stary rok umiera, a nowy jeszcze się nie narodził. Zatem jest to także chwila, kiedy można prosić zmarłych, by opuścili Caer Arianrhod i dołączyli do naszego rytuału oraz do późniejszej uczty. Podczas uczty władać będzie Pan Chaosu [Lord of Misrule], któremu wolno będzie objąć nas wszystkich swoimi dowcipami, jak u Puka. 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...

[8-8, Otterkin] Wchodzimy do gaju pomiędzy wysokimi dębami, oświetla go ubywający księżyc i krąg pochodni. Noc jest ciepła, wypełniona babim latem, wiatru brak, a aura oczekiwania mruga jak płomień. Nasz udekorowany jabłkami, granatami, orzechami i zbożem ołtarz stoi na północy. Znajduje się na nim pusty talerz i ręcznie wyrobiona gliniana miseczka wypełniona świeżą wodą. Kielich zawiera wino. Jako ciastka posłużą kromki chleba z dyni z rodzynekami oraz ciasteczka owsiane. Mały kociołek do oczyszczenia zrobiony jest ze starego, wypolerowanego brązu i ma rączkę do podnoszenia. Duży, czarny kocioł stoi na trzech nogach w centrum kręgu. Wstążki dymu wznoszą się w górę, a jezory ognia sięgają poza jego krawędź. Obok leżą cztery niezapalone pochodnie. Tu wzywający Strażników zapalą swoje pochodnie, aby następnie umieścić je w pustych uchwytych wetkniętych w ziemię na północy, wschodzie, południu i zachodzie. Przy każdym uchwycie znajduje się małe wiaderko wody.

Jesteśmy współczesnymi poganami, Kapłanka przyniosła magnetofon z odpowiednią muzyką. Wsłuchaj się w siebie, a ją usłyszysz.

Skup się na wodzie w kielichu.  
To symbol oczyszczenia i odrodzenia.  
Dodaję do niej czubkiem noża odrobinę soli, która przedstawia żywioł ziemi.  
Wielka Matko, pobłogosław ten kielich, abyśmy zostali oczyszczeni.

[Kielich zostaje przekazany w kręgu, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, a każdy z nas opryskuje się wodą].

[Po zakończeniu odkładam kielich na ołtarz]. [...]

- [8-5, keymaster] Niech wystąpi ten, co wzywa Strażnika Południa.  
 [8-10, Jehana & Jaff] Władcy Południa, niech wasze ognie płoną zdrowo podczas nadchodzącej ciemności. Niech obejmie nas i będzie z nami wasza Wola. Cześć wam i witajcie [Zapalam pochodnię i umieszczam ją w uchwycie]. [...]  
 [8-7, Otterkin] Odpędzam ból moich wspomnień z dzieciństwa, ale nie same wspomnienia. [Wrzucam swój papier w płomień.]  
 [Każdy po kolei podchodzi do ognia, by wrzucić w niego swój papier, a jeśli chce, może swoje odpędzenie wypowiedzieć na głos.]  
 [8-12, Frodo] Odpędzam napięcia i niepewność, które mnie ostatnio prześladowały [wrzuca].  
 [8-10, Jehana & Jaff] Odpędziliśmy [wrzuca].  
 [8-3, John & Karen] Odpędziliśmy! [wrzuca].  
 [8-4, Tapestry] Odpędzam depresję i gniew z przeszłych związków [wrzuca].  
 [8-11, Wanda] [Podchodząc do ognia] Odpędzam mój brak pewności siebie, moje głębokie smutki pochodzące z przeszłych miłości... i zakłopotanie wynikłe ze słów zbyt pośpiesznie wypowiedzianych [wrzuca].  
 [8-6, Grey Owl] Odpędzam wybuchowość mojego temperamentu [wrzuca]<sup>9</sup>.

Jak widać, rytuał jest dość zróżnicowany. Mamy tu zarówno osoby przewodzące i organizujące (Keymaster i Otterkin to kapłan i kapłanka tego rytuału), jak również pozostałych uczestników, którzy czasem podejmują się wykonania dodatkowych zadań rytualnych (np. wzywania kierunków). Na początku uwzględniono krótką indukcję relaksacyjną, która miała na celu wprowadzenie czytelnika w odpowiedni stan umysłu. Reszta rytuału odbywała się zasadniczo w wyobraźni uczestników. Obraz otoczenia tworzą początkowe sugestie osób przygotowujących i prowadzących rytuał oraz opisy poszczególnych czynności wypisane w nawiasach. Jednocześnie wygłaszane są kwestie, które zwykle towarzyszą obrzędowi neopogańskiemu odprawianemu „na żywo”, jak np. wprowadzenie uczestników w cel rytuału, inwokacja do Wielkiej Matki, przyzwanie strażników kierunku itp. Ciekawym elementem jest podkreślanie współczesnego charakteru tego zgromadzenia. Widać to zwłaszcza w sugestiach wizualizacyjnych zawierających opis muzyki płynącej z magnetofonu, co wyraźnie kontrastuje z resztą wizji (owoce, kociołki, gaj, księżyc).

Punktem kulminacyjnym rytuału jest wypędzenie z własnego życia niechcianych elementów. Każdy uczestnik dokonuje tego indywidualnie, poprzez spalenie kartki, na której zostały spisane wszystkie rzeczy, które mu przeszkadzają. To, że o owych kartkach wspomniano we wprowadzeniu, pozwala domniemywać, iż zostały one przygotowane przez każdego uczestnika przed rytuałem, a ich spalenie nie odbywało się wyłącznie w wyobraźni, lecz także „na żywo”. Jest to charakterystyczny element tego typu rytuałów *online*. W artykułach poświęconych sposobom przygotowania skutecznych rytuałów zaleca się wstępne przygotowanie otoczenia i samego siebie (oczyszczająca kąpiel, zapalenie świec, dekoracje wiążące się z obchodzonym świętem, rozstawienie ołtarza przy komputerze lub wkomponowanie komputera w ołtarz), a także indywidualne wykonanie pewnych czynności rytualnych „na żywo”, np. zakreślenie kręgu, poświęcenie i wypicie wina<sup>10</sup>. Ma to na celu wprowadzenie uczestnika w odpowiedni nastrój, a jednocześnie służy symbolicznemu zjednoczeniu grupy. W jednym

<sup>9</sup> Obchody *Samhain* z 1991 roku – zob. <http://sacred-texts.com/bos/bos461.htm> [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>10</sup> Zob. np.: [http://www.paganlibrary.com/rituals\\_spells/care\\_feeding\\_of\\_online\\_ritual.php](http://www.paganlibrary.com/rituals_spells/care_feeding_of_online_ritual.php) [dostęp z dnia 5.12.2007].

z opisów przygotowania takiego rytuału czytamy: „Chociaż grupa *online* nie będzie używać ołtarza, indywidualne ołtarze [uczestników] staną się metaforami ołtarza grupy”<sup>11</sup>. Podobną intencję wyraźnie widać w tekście indukcji relaksacyjnej, w której zawarto polecenie zwizualizowania połączenia między uczestnikami i mocno podkreślono istnienie zgromadzenia, pomimo fizycznego rozproszenia jego członków.

Wszystkie te zabiegi podporządkowane są jednemu celowi – usatysfakcjonowaniu użytkowników. Według tego kryterium bowiem, a nie według oddziaływania na rzeczywistość, mierzą sukces rytuału autorzy wspomnianych wyżej instrukcji internetowych. Jednym z najczęściej podkreślanych kryteriów warunkujących udany rytuał jest czynny udział jego uczestników. Odczytywanie tekstu, a zatem pasywne odbieranie liturgii, może być dla uczestników nudne. Mają się oni czuć częścią rytuału, a nie obserwatorami z zewnątrz. W swoim artykule *Ritual Design Online* Jehana Silverwing twierdzi:

„Zauważyłam, że czytanie zapisów rytuałów *online* nie jest tym samym, co rzeczywiste przebywanie i uczestnictwo w nich. To aktywna, a nie pasywna czynność połączenia budzi energię, a bliskość – gdy wszystko inne jest jednakowe – pomaga, choć nie jest całkowicie niezbędna, co odkryliśmy z zachwytem”<sup>12</sup>.

Obie warstwy rytuału *online* – opisy słowne i czynności wykonywane na żywo – mają więc na celu pobudzenie wyobraźni uczestnika. Mają sprawić, by za pomocą wizualizacji „zobaczył” opisywane miejsce i grupę wykonującą odpowiednie czynności, a także, by poczuł się jak bezpośredni uczestnik rytuału. W związku z tym spora część porad dotyczących tworzenia skutecznych rytuałów *online* poświęcona jest oddziaływaniu na uczucia i „tworzeniu klimatu”. Zalecane są rytuały krótkie, trwające maksymalnie godzinę, aby nie przekroczyć okresu skupienia uczestników. Duży nacisk kładzie się na wcześniejsze przygotowanie sformułowań (inwokacji, deklaracji itp.), aby były dobitne i niezbyt długie, tak by słuchacze mogli w myślach wytworzyć sobie żywy i interesujący obraz opisywanej rzeczy, czynności lub sytuacji. Zaleca się też koordynowanie całości rytuału za pomocą skrótowych, umownych znaków po to, by nie zakłócać płynnego przebiegu obrzędu.

Bardzo interesujące jest to, że podobne porady zawierają artykuły skierowane do Mistrzów Gry czy Narratorów, publikowane w magazynach poświęconych grom fabularnym (RPG, *Role Playing Games*), w których uczy się, jak należy prowadzić ciekawą sesję. W obu przypadkach głównym środkiem oddziaływania jest słowo, a celem – pobudzenie wyobraźni i uczuć uczestników przez osobę układającą wypowiedzi. Z kolei nacisk na wizualizację i wstępne wprowadzenie się w trans uczestników upodabnia rytuały *online* do rytuałów przeprowadzanych w świątyni astralnej i medytacji pod przewodnictwem.

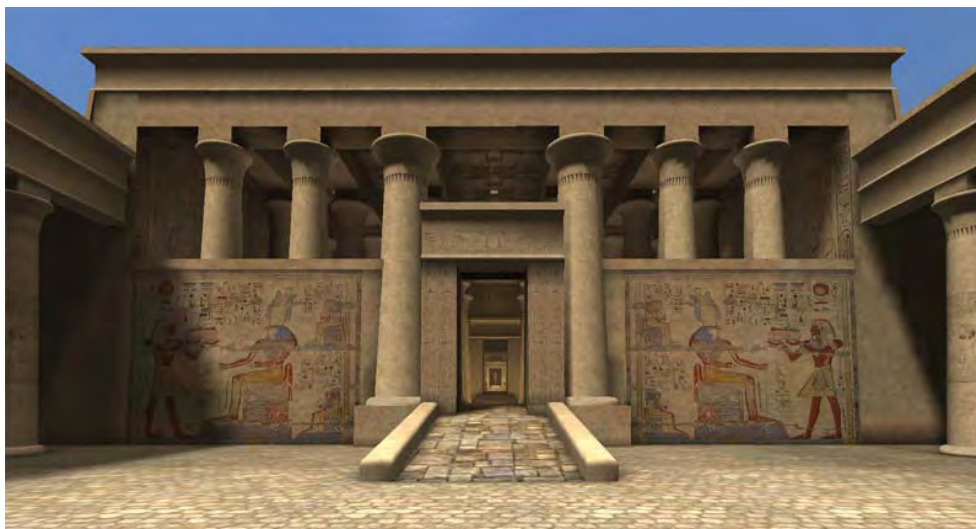
Kolejnym krokiem rozwoju komunikacji internetowej, wykorzystywanym także w świątyniach internetowych, stały się programy ukazujące trójwymiarowe otoczenie

<sup>11</sup> L. McSherry, *Creating online ritual*, cyt. za: [http://cybercoven.org/joomla/index.php?option=com\\_content&task=view&id=22&Itemid=31](http://cybercoven.org/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=22&Itemid=31) [dostęp z dnia 5.12.2007]; Idem, *Cyber Ritual Overview*, za: [http://cybercoven.org/joomla/index.php?option=com\\_content&task=view&id=34&Itemid=31](http://cybercoven.org/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=31) [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>12</sup> J. Silverwing, *Ritual Design Online*, cyt. za: <http://www.candledark.net/silver/online.html> (tłum. K.O.) [dostęp z dnia 5.12.2007].



użytkownika (il. 4). Dla celów religijnych największy potencjał mają czaty posiadające elementy wizualizacji trójwymiarowej, takie jak *Active Worlds* czy *moove online*. W tych programach użytkownik może zbudować swoje otoczenie z gotowych elementów, wybrać do reprezentowania siebie różne postacie, ubrać je w odpowiedni dla siebie sposób, a także je animować – chodzić, siadać czy rozpalać ogień. Może także zmieniać mimikę twarzy wybranej przez siebie postaci (mrugać, śmiać się itd.), jak również wykonywać gesty, np. machać ręką lub tańczyć. Pod względem mechaniki postaci te przypominają nieco bohaterów gry *Sims*.



Ilustracja 4. Dziedziniec świątyni Horusa, adaptacja silnika Unreal Tournament  
(zob. <http://usl.sis.pitt.edu/ulab/TempleHorus.htm>)

W Internecie można zaobserwować także użycie innych narzędzi. Jednym z nich jest wykorzystanie możliwości, jakie stwarzają sieciowe gry komputerowe. Elementem często pojawiającym się w sieciowej grze *World of Warcraft* są śluby. Taki rytuał odbyty przez dwie postaci w grze *World of Warcraft* udało się nam zaobserwować na serwerze RPG (a zatem na serwerze zakładającym odgrywanie roli). Ślub zawierał akcenty humorystyczne – jedna z uczestniczących postaci odśpiewała zabawny hymn grupy, do której należeli państwo młodzi – i odwołujące się do świata gry. Całość nawiązywała do znanych nam wzorców kulturowych. Panna młoda wydawana była przez starszego mężczyznę, ceremonię przeprowadzała kapłanka, państwo młodzi złożyli sobie przysięgę małżeńską, po czym wymienili się pierścionkami, a po ślubie otrzymali od kapłanki pozwolenie na pocałunek. Ciekawym elementem było także zróżnicowanie przysięgi małżeńskiej, która odwoływała się do tradycyjnych ról płciowych. Pan młody oświadczał, że podejmuje się opieki nad żoną, natomiast panna młoda, że będzie dbała o swojego małżonka i starała się go uszczęśliwić. Brak prób stylizacji obrzędu oraz dostosowania go do świata gry, co jest niezgodne z koncepcją odgrywania roli, pozwalała na postawienie pytania, w jakim stopniu ślub był jedynie elementem gry. Możemy także założyć, że obserwowana przez nas ceremonia nie miała żadnego charakteru

religijnego i była jedynie elementem gry RPG, jednak nie sposób nie zauważyć, że to samo narzędzie z powodzeniem może zostać wykorzystane również dla celów religijnych.

Podobne możliwości daje również przesyłanie przez Internet filmu „na żywo” przy użyciu kamer internetowych (np. w wideokonferencjach). Jednak ponieważ do tego typu połączeń potrzebne są szybkie i niezawodne łącza, narzędzie to jest mało powszechne. Filmy publikowane na stronach internetowych służą raczej jako narzędzie instruktażowe (np. w serwisie *YouTube* można znaleźć wiele krótkich filmów prezentujących rytualne techniki okultystyczne) lub umożliwiają bierne uczestnictwo w nabożeństwach. Zamiast wideokonferencji rozwijają się więc raczej czaty z wykorzystaniem grafiki trójwymiarowej oraz komunikacja pozwalająca na przesyłanie dźwięku w czasie rzeczywistym. Użycie takich, jak np. *Skype* czy *Ventrilo*, umożliwia m.in. prowadzenie wspólnej medytacji czy modlitwy.

Wykorzystanie Internetu w celach religijnych jest postrzegane jako naturalne następstwo rozwoju technologicznego. „Nie sądzę – twierdzi Lisa Mc Sherry, autorka książek i strony internetowej poświęconej neopogaństwu – byśmy zaprzeczyli temu, że przy użyciu telewizji lub radia odbywa się rzeczywiste oddawanie czci. Dlaczego zatem nie przez Internet i WWW? [...]”<sup>13</sup>. Z kolei w innym artykule, opisującym sposoby tworzenia skutecznych rytuałów *online*, czytamy: „Cyberprzestrzeń jest sposobem komunikacji, a jako taka może zostać użyta do oddawania czci”<sup>14</sup>. Przyjęcie takiego stanowiska jest stosunkowo łatwe, zwłaszcza dla ludzi dobrze obeznanych z techniką. Z ankiety przeprowadzonej w 1985 roku przez Margot Adler wynika, że blisko 16% neopogan było zatrudnionych jako programiści i naukowcy<sup>15</sup>. Wiadomo także, że zanim zaczęto korzystać z sieci, neopoganie próbowali wykorzystywać telefon podczas rzucania zaklęć<sup>16</sup>.

Ograniczenie się do komunikacji słownej i ewentualnie wizualnej oraz podkreślanie znaczenia wyobraźni i uczucia więzi z bóstwami, a także uczestnikami przy jednoczesnym bagatelizowaniu znaczenia bliskości fizycznej prowadzi do stwierdzenia, że najważniejsze rzeczy dzieją się wewnątrz. Umysł i emocje zostają wywyższone, natomiast ciało i elementy materialne – w odczuciu uczestników rytuałów religijnych *online* – w pewien sposób stają się elementami zbędnymi, ozdobnikami: „W ostatecznym rozrachunku wcale nie potrzebujesz tych narzędzi do doświadczenia Boskości, Bogini czy świętych jaźni, z którymi będziesz się stykał. Krąg, jaki się zakreśla, transcenduje fizyczną przestrzeń przygotowaną do odprawiania rytów”<sup>17</sup>. Podobną analizę tego zjawiska znajdujemy w książce Margaret Wertheim *The Pearly Gates of Cyberspace*.

<sup>13</sup> L. M c S h e r r y, *The History of Magick, Online*, cyt. za: [http://cybercoven.org/joomla/index.php?option=com\\_content&task=view&id=26&Itemid=31](http://cybercoven.org/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=26&Itemid=31) (tłum. K.O.) [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>14</sup> [Walking Stick], *The Care and Feeding of Online Rituals*, za: [http://www.paganlibrary.com/rituals\\_spells/care\\_feeding\\_of\\_online\\_ritual.php](http://www.paganlibrary.com/rituals_spells/care_feeding_of_online_ritual.php) (tłum. K.O.) [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>15</sup> M. A d l e r, *Drawing Down the Moon*, Boston 1986, s. 446.

<sup>16</sup> E. J. J o n e s, D. V a l i e n t e, *Witchcraft, A Tradition Renewed*, London 1999, s. 42. Łączenie technologii z religią, według neopogan, nie jest sprzeczne z ich pojęciem religii jako kultu natury: „Podstawowa zasada przyjmowana przez większość pogan brzmi tak, że lekcje moralne i etyczne można odnaleźć w świecie naturalnym. Jeśli jesteśmy częścią naturalnego świata, są też nią nasze narzędzia. Błędem jest przyjmować, że w tym kontekście świat naturalny oznacza wszystko poza granicami miast. Sprowadza się to do tego: technologia stanowi część naturalnego świata”; zob. [Walking Stick], *The Care and Feeding of Online Rituals* (tłum. K.O.)

<sup>17</sup> Ibidem.

Autorka twierdzi wręcz, że „Kreując przestrzeń, gdzie obowiązują wirtualne prawa myślenia zamiast praw materii, tworzymy kosmos, w którym *psyche* znowu może żyć i oddychać”<sup>18</sup>. Cyberprzestrzeń przenosi nas zatem na powrót do sytuacji dwudzielności – podziału na *soma* (ciało) i *psyche* (duch), i to mających osobne pola działania<sup>19</sup>. W innym miejscu ta sama badaczka podkreśla także, iż

„[...] jako nowa niematerialna przestrzeń, cyberprzestrzeń staje się prawie nieuniknionym celem dla religijnych, duchowych pragnień. Zarówno greckie, jak i chrześcijańskie dziedzictwo Zachodu zawsze łączyło niematerialność z duchowością”<sup>20</sup>.

Jak zauważa Grzegorz Kubiński:

„Widać wyraźnie, że główną cechą, na której opiera się utożsamianie cyberprzestrzeni i sfery sacrum jest niematerialność, efemeryczność obu przestrzeni. Jest to cecha dominująca w opozycjach świeckie – materialne i nadprzyrodzone – duchowe”<sup>21</sup>.

Cyberprzestrzeń stanowi więc dla uczestników rytuałów *online* odpowiednik „tamtego świata”, astralu, którego istotą jest duch, uczucia, siła woli czy energia. Dla osób dobrze obeznanych z teorią budowy i funkcjonowania obu tych płaszczyzn: astralu – bo dla neopogan istotna jest magia – i cyberprzestrzeni – bo wśród nich stosunkowo dużo jest ludzi blisko związanych z komputerami – tego typu powiązanie musiało zostać skojarzone w sposób zupełnie naturalny<sup>22</sup>.

Idea uwolnienia się od ciała, towarzysząca wirtualnej rzeczywistości i podkreślana przez wielu badaczy cyberprzestrzeni, jeszcze silniej uwidoczniła się w takich przedsięwzięciach, jak trójwymiarowe światy wirtualne. Do projektów tego typu należą m.in.: *AlphaWorld*<sup>23</sup>, *Civilization*, *Ultima Online*, *Everquest*, a także *agoraXchange*<sup>24</sup> – projekt stworzony przez Jacqueline Stevens i Natalie Bookchin, którego celem było powołanie międzynarodowej społeczności, mającej wspólnie stworzyć grę *online*, będącą symulacją społecznej rzeczywistości. Wyjątkowość tej realizacji polega na tym, że rzeczywistość przedstawiona w grze ma być całkowitym odwróceniem reguł systemu społeczno-politycznego funkcjonującego współcześnie na Zachodzie. Do głównych zasad obowiązujących w *agoraXchange* należą: obywatelstwo z wyboru, brak prywatnej własności, a co za tym idzie, także zasady dziedziczenia i brak jakiegokolwiek ingerencji w sferę międzyludzkich kontaktów.

<sup>18</sup> M. Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace. A History of Space from Dante to the Internet*, New York–London, 1999, s. 31 i n.

<sup>19</sup> Idem, *The Medieval Return of Cyberspace* [w:] *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, Princeton Architectural Press, red. J. Beckman, New York 1998, cyt. za: E. Davis, *Tech-Gnoza*, s. 245.

<sup>20</sup> M. Wertheim, *Is cyberspace a spiritual space?*, „Cybersociology Magazine”, Issue &: Religion Online/Techno-Spiritualism (1 Sept. 1999), za: [http://www.cybersociology.com/files/7\\_wertheim.html](http://www.cybersociology.com/files/7_wertheim.html) [dostęp z dnia 11.12.2007], cyt. za: G. Kubiński, *Sacrum i profanum w internecie* [w:] *Ostatnie przed wielkim milczeniem. Język a religia*, red. E. Przybył, Kraków 2001, s. 252. Zob. także inne artykuły w tym wydaniu magazynu internetowego, np. E. Davis, *The Spiritual Cyborg*; M. Bauwens, V. Rossi, *Dialogue on the Cyber-Sacred and the Relationship Between Technological and Spiritual Development*; L. Collette, *Cyberspace: the New Frontier for Religion*.

<sup>21</sup> G. Kubiński, *Sacrum i profanum w Internecie*.

<sup>22</sup> Ibidem.

<sup>23</sup> Analizę świata *AlphaWorld* przedstawiła M. Wertheim w swojej książce: *The Pearly Gates...*

<sup>24</sup> Zob. <http://www.agoraxchange.net>

Obecnie najpopularniejszym projektem tego typu jest niewątpliwie Second Life – wirtualny świat nazywany też „wirtualnym życiem” lub „internetową grą w życie”<sup>25</sup>. Warto podkreślić, że wielu rezydentów tego świata uważa, iż Second Life to coś więcej niż tylko gra. Takie przekonanie podziela także twórca Second Life, szef firmy Linden Lab – Philip Rosedale. W wywiadzie udzielonym „Gazecie Wyborczej” stwierdził:

„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 przyjrzeć im się z bliska i porozmawiać”<sup>26</sup>.

Second Life to świat tworzony przez uczestników. Choć średnia wieku użytkowników to 31 lat, najwięcej czasu w Second Life spędzają najstarsi, co – jak twierdzi Rosedale – może wynikać stąd, że więcej nadziei upatrują w jej nazwie<sup>27</sup> (dosłownie: „Drugie Życie”).

Główne hasło Second Life: *Your world. Your imagination* („Twój świat. Twoja wyobraźnia”) w pełni oddaje charakter tego świata. Użytkownik może tutaj niemal wszystko, jeśli tylko potrafi napisać odpowiedni program – może zostać producentem wirtualnych samochodów, architektem itp. Według oficjalnych danych firmy Linden Lab, na początku 2007 roku zarejestrowanych w nim było prawie 2 mln mieszkańców (definiowanych jako awatar o unikatowej nazwie z prawem logowania się do gry), z czego blisko 200 tys. było aktywnych i regularnie odwiedzało Second Life<sup>28</sup>. Na jej obszarze trzy państwa (Malediwy, Szwecja, Estonia) założyły swoje oficjalne ambasady, a rząd brytyjski stara się doprowadzić do tego, by można było ściągać podatki z transakcji tam zawieranych. Wirtualny dolar (*Linden Dolar*) ma bowiem swój oficjalny przelicznik na dolara amerykańskiego, a transakcje zawierane w Second Life przekładają się na realne dochody w zwykłym życiu. Wirtualny rynek ekonomiczny rozwija się tak, iż „twórcy gry szacują, że do końca roku PKB wirtualnego świata sięgnie 60 mln dolarów. Tych prawdziwych”<sup>29</sup>. Polska znajduje się na dwunastym miejscu pod względem liczby uczestników – mieszkańców Second Life. Według danych z końca października 2007 roku swoich awatarów ma zaledwie 7 tysięcy Polaków<sup>30</sup>. Mimo tak niewielkiej liczby użytkowników, wiele polskich firm coraz chętniej otwiera swoje siedziby w SL, traktując je jako formę reklamy. W tym roku otwarta została m.in. redakcja „Tygodnika Powszechnego”, a Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej zakupił wyspę, na której zamierza zbudować budynki, w których będą się odbywały wykłady i wystawy.

<sup>25</sup> Por. M. K u z m i ń s k i, *To nie jest gra*.

<sup>26</sup> Cyt. za: *Stworzyłem lepszy świat. Z Philipem Rosedalem rozmawia Marta Strzelecka*, „Gazeta Wyborcza” 161 (2007), s. 13.

<sup>27</sup> Ibidem.

<sup>28</sup> Podaję za: *Spis powszechny w Second Life: 2 mln czy 200 tys.?*, <http://www.mediarun.pl/news/id/18975> [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>29</sup>Za:

<http://manager.money.pl/ludzie/portrety/arttykul/anshe;chung;pierwsza;milionerka;w;second;life;3,0,205315.html#> [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>30</sup> Z. S z y b i s t y, *7 tys. Polaków w Second Life*, <http://www.idg.pl/news/129143.html> [dostęp z dnia 5.12.2007].

Wszystko to rodzi pytanie, dlaczego grupa zaledwie 7 tys. mieszkańców Second Life wydaje się warta aż takiej uwagi, by kierujący tymi instytucjami zdecydowali się na wykupywanie wirtualnej przestrzeni i inwestowanie w nierzeczywiste budynki. Zdaniem niektórych badaczy, osoby posiadające awatarę w wirtualnym świecie to osoby kreatywne, ambitne i pragnące zmienić swoje życie. Second Life jest więc nie tylko rodzajem wirtualnego eksperymentu. „Second Life jest jak Ameryka sto lat temu – twierdzi Rosedale. – Wsiadasz na Ellis Island z węzełkiem i wszystko przed tobą. Może zostaniesz za kilka lat miliarderem, a może skończysz w noclegowni”<sup>31</sup>. W świecie rzeczywistym sytuacje tego typu zawsze stanowiły bodziec do silnego rozwoju różnego rodzaju ruchów religijnych. Wydaje się, że wirtualne światy typu Second Life również mogą być miejscem rozwoju religii, a także miejscem, gdzie dokonuje się specyficzna ich modyfikacja.

Główną funkcją Second Life jest możliwość kreacji drugiego życia. M. Heim podkreśla funkcjonalność jednostki w świecie wirtualnym, uważając, że możliwości, które tutaj przed nią stoją, są większe niż w rzeczywistości<sup>32</sup>. Uczestnik Second Life określa wszystkie aspekty swego wirtualnego „ja”, takie jak płeć, kolor skóry, włosów i oczu, długość ramion, wielkość nosa, odchylenie uszu itp.<sup>33</sup>. Ponieważ nazwa owej wirtualnej reprezentacji, awatar, została zaczerpnięta z tradycji hinduistycznej i oznacza inkarnację boga Wisznu, prowadzi to do daleko idących interpretacji. Ks. Andrzej Drağuła dostrzega w awatarze próbę osiągnięcia ciała uwielbionego<sup>34</sup>. Powołując się na Jeffreya Fischera, stwierdza:

„[...] mamy tu do czynienia z bardzo interesującą dialektyką. Pierwszym krokiem jest negacja cielesności na rzecz bezcielesności cyberprzestrzeni. Ciało – jak pisze [Fischer – przyp. E.P.-S., K.O.] – powraca jednak w hipercielesnej syntezie. Tak więc ciało zanegowane zostaje uwznioślone, stając się wirtualną inkorporacją jaźni jednostki. Otrzymujemy w ten sposób triadę: ciało – bezcielesność – inkorporacja. W teozoficznej interpretacji Fischer porównuje ten proces do pragnienia wyzwolenia się z ciała i jego zmartwychwstania. Hipercielesna synteza w sieci jest równoznaczna ze zmartwychwstaniem ciała w chwale na Sądzie Ostatecznym. Klasyczne rozumienie związków między duszą a ciałem mówi, że dusza wyzwala się z ciała w momencie śmierci, a łączy się z nim ponownie w momencie zmartwychwstania ciała, po którym rozpoczyna się życie uwielbione i doskonałe. Avatar jest podobny do ciała uwielbionego: nie ulega rozkładowi, jest bowiem zestawem danych i staje się – przynajmniej potencjalnie – niezniszczalny”<sup>35</sup>.

I dodaje:

„Jeśli więc – idąc za Fischerem – transcendencja postrzegana była kiedyś jako teologicznie możliwa, to obecnie myślimy o niej jako o technologicznie wykonalnej”<sup>36</sup>.

Koncepcja ta ma wyraźną podbudowę chrześcijańską. Według innej tezy, propagowanej m.in. przez Erika Davisa, autora *TechGnozy*, tezy opartej na gnostycyzmie, idea

<sup>31</sup> L.K. T a l k o (Kronos Pokryshkin), *Moje drugie życie*, za: <http://www.gazetawyborcza.pl/gazetawyborcza/2029020,75480,3809977.html> [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>32</sup> M. O s t r o w i c k i, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006, s. 23.

<sup>33</sup> Por. <http://miasta.gazeta.pl/poznan/1,36001,3809977.html> [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>34</sup> A. D r a g u ł a, *Kto mnie wyzwoli z ciała*, za: <http://tygodnik.onet.pl/1546,1435389,dzial.html> [dostęp z dnia 5.12.2007].

<sup>35</sup> Ibidem.

<sup>36</sup> Ibidem.

awatara zamyka się w dążeniu do wyzwolenia z ciała poprzez osiągnięcie poznania<sup>37</sup>. W przypadku cyberprzestrzeni ma to być poznanie technologiczne, czyli techgnoza. Bardzo interesujące jest również wykorzystanie do tego typu interpretacji koncepcji symulakrum, czyli symulacji doskonałej – teorii stworzonej przez Baudrillarda<sup>38</sup>. Wielu badaczy podkreśla także, iż źródeł koncepcji bezcielesności, z jaką mamy do czynienia w wirtualnych światach, należy szukać w literaturze cyberpunkowej, a także japońskich mangach i anime.

Niezależnie od tego, jaką teorię wybierzemy do interpretacji awatarów, a co za tym idzie – do interpretacji całego zjawiska Second Life i innych jemu podobnych, niewątpliwie mamy tutaj do czynienia z niezwykle złożonym i delikatnym fenomenem. Niezależnie od tego, czy uznamy Second Life za grę, czy też za odrębny wirtualny świat, spotykamy się tutaj z przenoszeniem części własnej tożsamości do rzeczywistości wirtualnej, z „unikatowym współlistnieniem lub przenoszeniem aktywności świadomego, emocjonalnego człowieka ze świata realnego do alternatywnej sfery elektronicznego środowiska wirtualnego”<sup>39</sup>. Dla wielu mieszkańców tego świata Second Life, podobnie jak *Real Life* (czyli Świat Rzeczywisty, jak często mieszkańcy Second Life nazywają zwykle życie) jest miejscem, w którym lokują własne emocje, wyrażają swoje uczucia i wartości. Za każdym awatarem stoi rzeczywisty człowiek, który wyraża siebie za pośrednictwem owej wirtualnej manifestacji. Trudno się zatem dziwić, że wirtualne światy typu Second Life są również terenem działania wielu religii.

Wśród wielu wirtualnych świątyń<sup>40</sup> i centrów religijnych, jakie możemy znaleźć w Second Life, można wymienić chociażby takie, jak: Universal Sufi Center, Witches, d’Grey Wiccans, Tao, Thai Buddhist Temple: Therevadan, Temple of Shiva, Myokoin Buddhist Temple czy Mission of Maitreya, a także wiele kościołów chrześcijańskich (katolickich, prawosławnych i protestanckich). Niektóre swoim wyglądem przypominają tradycyjne świątynie (il. 5–9), inne zaś przystosowują swój wygląd do potrzeb i estetyki wirtualnego świata (il. 10 i 11). W wielu świątyniach dokładnie starano się odwzorować tradycyjne miejsca kultu. Do takich należą np. świątynie prawosławne. Powstaje też wiele kościołów niemających swoich odpowiedników w świecie rzeczywistym, np. Universal Second Life Church, The Second Life Fellowship of Faith, Shaman of SL, Crossroads Christian Church, czy God 2.0, Kościół satanizmu (il. 12), Świątynia Bogini (il. 13) czy świątynia staroegipskiej bogini Seshat (il. 14). Niektóre z istniejących tam świątyń wyraźnie ukazują związki Second Life z grami RPG (np. Jedi Knights of the Temple, The New Jedi Temple, Minas Morgul, Vampire’s Victims czy Vampires Sanctuary). Nie są to jednak zbyt liczne grupy. Największe z nich gromadzą około 100 członków.

<sup>37</sup> E. D a v i s, *TechGnoza...*

<sup>38</sup> J. B a u d r i l l a r d, *Symulacja i symulakry*, Warszawa 2005; M. Ostrowicki, *Wirtualne realis...*, s. 42.

<sup>39</sup> M. O s t r o w i c k i, *Wirtualne realis...*, s. 48.

<sup>40</sup> Badając Second Life, należy zwrócić baczną uwagę na to, że wiele grup używających nazwy „świątynia” nie ma charakteru religijnego. Niektóre z nich, jak Temple of Luxory czy Art. Sanctuary Info już samą nazwą wskazują na swój niereligijny charakter. Inne, np. odwołujące się do greckiej mitologii, to często nazwy grup skupiających homoseksualistów.



Ilustracja 5. Świątynia ALM CyberChurch w Second Life – widok wnętrza kościoła



Ilustracja 6. Świątynia ALM CyberChurch w Second Life – na placu przed kościołem ksiądz i zakonnica prowadzą rozmowę na temat tego, kto jest pośrednikiem między ludźmi a Bogiem – Jezus czy Maria



Ilustracja 7. Second Life – prawosławna cerkiew św. Jerzego



Ilustracja 8. Second Life – wirtualne Lourdes. Ciekawostką jest to, że można tutaj znaleźć specjalny program „wspomagający uzdrawianie”





Ilustracja 9. Second Life – wirtualne Lourdes



Ilustracja 10. Wirtualny Campus LifeChurch.tv

Za: <http://swerve.lifechurch.tv/2007/03/12/lifechurchtv-has-a-second-life-church-campus/>



Ilustracja 11. Pierwszy Unitariański Kościół w Second Life



Ilustracja 12. Kościół Satanizmu, Second Life



Ilustracja 13. Świątynia Bogini w Second Life



Ilustracja 14. Świątynia egipskiej bogini mądrości i pisma – Seshat w Second Life

Second Life dla wielu religii jest terenem misyjnym. Opisy takich misji prowadzonych w Second Life przez wyznawców różnych religii można znaleźć już nie tylko na stronach internetowych<sup>41</sup>, lecz także w artykułach z prasy codziennej publikowanych przez polskie czasopisma, m.in. przez „Gazetę Wyborczą” i „Tygodnik Powszechny”. W jednym z nich czytamy:

„Na wyspie Life is Life – centrum dyskotek, sklepów z wirtualnymi ubraniami – w parku przy fontannie spotkałam dwie postaci w muzułmańskich szatach z zakrytymi twarzami. Maxanna – ubrana na czarno i Bran – na biało. »Skąd jesteście?« – pytam. Bran: »Allah akhbar«. Maxanna: »Czy można ofiarować przyjaźń komuś, kto nie wierzy w twoją prawdę? W twój Pana, Allaha? A może należy być ostrożnym i obawiać się najgorszego?«. Biją poklony. »Teraz wiesz? Jesteśmy z Afganistanu. Módl się do Allaha«. »Tak jak wy?« – pytam trochę wystraszona, bo nie widzę ich twarzy. »Tak, teraz. Wysyłam ci Allaha« – mówi Maxanna. Klikam na ikonę, którą dostałam. Niespodziewanie zaczynam uderzać otwartymi rękami o ziemię. »Dobrze« – chwali Maxanna. Polubili mnie, choć kłaniam się wbrew sobie. Jako dowód akceptacji odsłoniли na chwilę chusty, żeby pokazać twarze”<sup>42</sup>.

Aktywność religii w Internecie dostrzegł nawet Kościół katolicki, stosunkowo ostrożny wobec rzeczywistości wirtualnej. Choć w dwóch oficjalnych kościelnych dokumentach poświęconych Internetowi, wydanych w 2002 roku (*Kościół a Internet, Etyka w Internecie*), wyraźnie pobrzmiewają ostrzeżenia przed Internetem, który – choć sprzyja lepszemu kontaktowaniu się – może prowadzić do izolowania się od innych, to już pięć lat później wpływowy jezuicki miesięcznik „La Civitta Cattolica” uznał Second Life za teren misyjny. W słynnym już artykule Antonia Spadaro, *Second Life. Pragnienie drugiego życia*, zamieszczonym w owym miesięczniku, czytamy: „Nie wolno zmarnować szansy i trzeba wyjść naprzeciw duchowym oczekiwaniom”, gdyż „są ludzie wyrażający siebie poprzez metaforę Second Life, a część tej ekspresji ma charakter duchowy”<sup>43</sup>. Autorzy „La Civita Cattolica” przywołują też obraz szwedzkiego muzułmanina, który każe swojemu awatarowi klęczeć, gdy w rzeczywistym świecie sam się modli. Jezuici ogłosili też, że mają kilku awatarów w Second Life i że „wyruszyli tam, by szukać człowieka. Bo przecież za każdym avatarom kryje się prawdziwa ludzka istota”<sup>44</sup>. Mimo tej deklaracji wielu katolickich księży nie potrafi zrozumieć nośności idei Second Life. Wywiad z ks. Józefem Klochem, prezesem Fundacji „Opoka”, opublikowany w „Tygodniku Powszechnym”, wyraźnie to obnaża. Na pytanie, czy można mówić o modlitwie, gdy ludzie spotykając się w wirtualnym świecie, odmówią *Ojcze nasz*, ks. Kloch odpowiada:

„Słowa Jezusa »Gdzie dwóch lub trzech jest zebranych w imię moje, tam jestem wśród nich« odnoszą się do ludzi, nie do awatarów w wirtualnym świecie. Co innego, kiedy ludzie odmawiają np.

<sup>41</sup> Zob. np. sprawozdanie z rezultatów misyjnej działalności wspólnot ewangelikalnych w Internecie – *International Internet Evangelism Performance Measurement Report* – zamieszczone na stronach The Internet Ministry Conference: <http://www.webevangalism.com> [dostęp z dnia 14.12.2007]. Zob. też blog *Evangelism in Second Life*, <http://www.internetministryconference.org/blog/?p=50> [dostęp z dnia 14.12.2007] oraz artykuł *Second Life Gospel. The Potential for Evangelism and Church Planting*, <http://ied.gospelcom.net/secondlife-evangelism.php> [dostęp z dnia 14.12.2007].

<sup>42</sup> Ima Tomas [pseudonim], *To Second Life. Wszystko jest możliwe*, „Gazeta Wyborcza” 244 (2007), s. 14.

<sup>43</sup> Cyt. za: J. K l o c h, *Chleba nie kupisz za lindeny. Wiara w Second Life*, „Tygodnik Powszechny” 48 (2007), za: <http://tygodnik.onet.pl/1546,1432029,dzial.html> [dostęp z dnia 12.12.2007].

<sup>44</sup> Ibidem.

różaniec za pośrednictwem Skype'a, bo to tylko inna forma komunikowania się, a nie przenosiny do innego świata. [...] – Czyli avatary nie tworzą Kościoła? – Bez przesady – oczywiście, że nie. Second Life to gra, a nie realny świat"<sup>45</sup>.

Wyraźnie widać, że teolog raz traktuje Second Life jak świat, innym razem zaś jako grę, w zależności od tego, jaką tezę chce udowodnić. To zaś na powrót unaocznia podstawową kwestię zaznaczoną na wstępie. Podczas badania różnorodnych przejawów religii w Internecie najistotniejszy pozostaje problem ich definicji. Czy istnienie świątyń internetowych i uczestnictwo w rytuałach online należy definiować jako zjawisko religijne, jako „grę” o cechach religijnych, czy też jako rodzaj czatu?

Daniele Hervieu-Leger definiuje religię jako pamięć, tradycję rozumianą jako „zbiór wyobrażeń, obrazów, teoretycznej i praktycznej wiedzy, zachowań, postaw itd., które społeczeństwo przyjmuje w imię koniecznej ciągłości między przeszłością a teraźniejszością”<sup>46</sup>. W myśl jej koncepcji kultury oralne to „społeczeństwa pamięci”, przechowujące pamięć zbiorową w rytuałach społeczno-religijnych, w języku i strukturach organizacyjnych. W ten sposób społeczności te odwołują się do przeszłości, której początkiem jest akt stworzenia, nadający sens teraźniejszości. Religia jest więc „kodem sensów” zapisanym w tradycji i układającym się w łańcuch wzajemnych powiązań, co z kolei pozwala istnieć wspólnocie (czyli organizacji religijnej). Z kolei kultury pisma, według Hervieu-Leger, to „społeczeństwa zmiany”, w których zachodzi proces ciągłego zapominania i przywracania pamięci dzięki autorytetom. Mamy tutaj do czynienia z dyslokacją struktur wiarygodności religii, ze stopniowym kruszeniem pamięci zbiorowej<sup>47</sup>.

W przypadku „religijności internetowej” nie mamy jednak do czynienia ze zbiorową pamięcią, ale z pamięcią wirtualną, z której każdy może w dowolnym momencie wyjąć odpowiadający mu fragment, bez konieczności zapoznawania się z całą tradycją towarzyszącą mu w świecie rzeczywistym. Ponowoczesna religia to pamięć, która jest rodzajem rozsypanych puzzli. Uczestnik internetowych rytuałów religijnych może brać udział w obrzędach neopogańskich, zaratusztrańskich czy jakichkolwiek innych, może czuć się neopoganinem bądź zaratusztrianinem, ale nie musi przyjmować wszystkich zobowiązań, jakie zwyczajowo nakłada na niego rzeczywista przynależność do danej wspólnoty religijnej.

## RELIGION ONLINE COMMENTS ON THE PROCESS OF VIRTUALIZATION OF RELIGION

### Summary

The article constitutes an attempt to describe the functioning of religion in the Internet, and particularly of the religious practices which are conducted online. The authoresses of the article trace the transformations which have taken place in the use of the Internet as an instrument employed to conduct types of practices, beginning with the simplest communicators, through the use of videoconfer-

<sup>45</sup> Ibidem.

<sup>46</sup> D. H e r v i e u - L é g e r, *Religia jako pamięć*, tłum. M. Bielańska, Kraków 1999, s. 35 i n.

<sup>47</sup> Ibidem.

ences, up to the use of three-dimensional techniques. Special attention was devoted to virtual temples, that is those Internet sites where one can make a virtual sacrifice to a deity. In the article, the author-esses also draw attention to the ways of conducting these types of rituals and they present the views thanks to which the participants of these events may have an impression that they are actually taking part in religious practices, rather than just participating in a game. The article closes with an analysis of the ways of functioning of religion in the virtual worlds, with particular attention being drawn to the Second Life, which has become immensely popular in recent times. Apart from traditional religions which open up their sites of worship in Second Life, there also arise new cults in this world which are characteristic exclusively of ritualistic reality. The fundamental problem which has to be faced here by scholars is an attempt to answer the question, to what extent these are really new religious movements and to what extent they constitute an element of internet games and instruments which these games make use of.