

nÁBOŽENSTVO **v kyberpriestore**

Martin Dojčár (ed.)

Trnavská univerzita 2023

NÁBOŽENSTVO V KYBERPRIESTORE

Religion in Cyberspace

Martin Dojčár (ed.)

Zborník konferenčných príspevkov z rovnomennej medzinárodnej vedeckej konferencie, ktorú dňa 28. 9. 2023 organizovala Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave, cirkevný odbor Ministerstva kultúry Slovenskej republiky, Brigham Young University v USA a Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Peer-reviewed conference proceedings from the international conference organized on September 28, 2023, by the Faculty of Education at Trnava University in Trnava, Slovakia, the Department of Religious Affairs of the Ministry of Culture of the Slovak Republic, Brigham Young University in Provo, UT, USA, and the Faculty of Mass Media Communication at the University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, Slovakia.

TRNAVSKÁ UNIVERZITA 2023

Autori

doc. PaedDr. Martin Dojčár, PhD.; prof. PhDr. Slavomír Gálik, PhD.; PhDr. Sabína Gáliková Tolnaiová, PhD.; Mgr. Ing. Roman Horváth, PhD.; Mgr. Zuzana Marie Kosticová, Ph.D.; doc. ThDr. Radovan Šoltés, PhD.; Jonathon T. Tichy, J. D. Esq.

Zostavovateľ

doc. PaedDr. Martin Dojčár, PhD.

Návrh a grafické spracovanie obálky

MgA. Štefan Blažo, PhD.

Recenzenti

prof. ThDr. Marek Petro, PhD.
dr hab. Marek Rembierz, prof. UŚ

Tlač a knihárske spracovanie

Vytlač.online, s. r. o.

Publikácia je výstupom z riešenia výskumného projektu KEGA č. 016TTU-4/2021
Program duchovného sprevádzania pre vysokoškolských učiteľov.

Prvé vydanie.

Vydala Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave v roku 2023.

Počet strán: 114

ISBN 978-80-568-0616-6 (print)

ISBN 978-80-568-0615-9 (online)

DOI <https://doi.org/10.31262/978-80-568-0615-9/2023>

CONTENT

PREDHOVOR.....	5
Foreword	
Martin Dojčár	
MOŽNOSTI A RIZIKÁ TRADIČNEJ A NETRADIČNEJ SPIRITUALITY V KYBERPRIESTORE.....	7
The Possibilities and Risks of Traditional and Non-Traditional Spirituality in Cyberspace	
Slavomír Gálik	
SPIRITUALITA V KYBERPRIESTORE: K OTÁZKE AUTENTICITY A HODNOTY SPIRITUÁLNEJ KYBERSKÚSENOSTI.....	23
Spirituality in Cyberspace: On the Question of Authenticity and Value Spiritual Cyberexperience	
Sabína Gáliková Tolnaiová	
LARA CROFT A ALTERNATIVNÍ SPIRITUALITA: K SPIRITUÁLNI ROLI POČÍTAČOVÝCH HER A TRANSMEDIÁLNÍCH UNIVERSES.....	48
Lara Croft and Alternative Spirituality: On the Spiritual Influence on Videogames and Transmedia	
Zuzana Marie Kosticová	
PROBLÉM POZORNOSTI A KONTEMPLÁCIE V KYBERPRIESTORE.....	70
The Issue of Attention and Contemplation in Cyberspace	
Radovan Šoltés	

OD KREMÍKA K SPIRITUALITE: ÚLOHA UMELEJ INTELIGENCIE
PRI FORMOVANÍ LUDSKÉHO MYSLENIA A VIERY 92

From Silicon to Spirituality: The Role of Artificial Intelligence in Shaping
Human Thought and Belief

Roman Horváth

VÝKON NÁBOŽENSKEJ SLOBODY V USA POČAS PANDÉMIE... 104

Religious Freedom in the United States During the Pandemic

Jonathon T. Tichy

PREDHOVOR

Foreword

Martin Dojčár

Náboženstvo naďalej patrí k významným socio-kultúrnym faktorom súčasných spoločností. Podoby náboženstva však oproti minulosti prechádzajú zmenami. V nových socio-kultúrnych podmienkach sa pochopiteľne objavujú nové podoby náboženského života. Jednou z nových foriem náboženstva je „online náboženstvo“, prípadne náboženstvo v online či kyberpriestore.

Kyberpriestor je historicky a kultúrne novou existenciálnou dimenziou súčasného človeka. V nej sa odohráva veľká časť jeho pracovných, vzdelávacích, kultúrnych, zábavných i náboženských aktivít. Náboženstvá tradičného aj netradičného typu presunuli svoje pôsobenie do virtuality online priestoru počas pandémie v rokoch 2019–2021, mnohé tak ale urobili už predtým. Kyberpriestor ponúkol tiež nové možnosti pre šírenie nenáboženskej spirituality, a súčasne s ňou aj rôznych foriem pseudoreligiozity a pseudospirituality.

Táto nová existenciálna dimenzia preto prirodzene nemôže ostať ani mimo záujmu odborníkov spoločenskovedného a humanitno-vedného zamerania, pedagógov a religionistov nevynímajúc. Priestor pre jedno z prvých stretnutí odborníkov na túto tému u nás ponúkla medzinárodná vedecká konferencia *Náboženstvo v kyberpriestore*, ktorú dňa 28. 9. 2023 zorganizovala Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave v spolupráci s cirkevným odborom Ministerstva kultúry Slovenskej republiky, Univerzitou Brigham Younga v USA a Fakultou

masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Odborníci na podujatí diskutovali o pôsobení, obmedzeniach a perspektívach tradičnej i netradičnej religiozity spoločne s rôznymi podobami spirituality a pseudospirituality v online priestore. Literárnym vyústením tohto akademického stretnutia je práve zborník *Náboženstvo v kyberpriestore*, ktorý jeho závery ponúka v literárne ukotvenej podobe odbornej i širokej verejnosti. Publikované štúdie predstavujú vzorku pohľadov na túto aktuálnu problematiku, od filozoficko-náboženských (S. Gálik, S. Gáliková Tolnaiová), cez religionistické (Z. M. Kostíková), kognitívno-vedné a spirituálne (R. Šoltés, R. Horváth), až po právnické (J. T. Tichý). Autori si v nich kladú otázky ako napríklad, „či spirituálna skúsenosť z digitálnej hry môže byť rovnocenná spirituálnej skúsenosti tradičného náboženstva“ (S. Gálik), ako máme rozumieť kyberskúsenosti (S. Gáliková Tolnaiová), akú úlohu hrajú transmédiá na súčasnej náboženskej scéne (Z. M. Kostíková), ako kyberpriestor ovplyvňuje našu pozornosť a konzekventne náboženské prežívanie (R. Šoltés), „ako ovplyvní umelá inteligencia naše vnímanie reality, naše myslenie a našu spiritualitu?“ (R. Horváth), čo nás učí naša dejinná skúsenosť z pandémie COVID-19 o vzťahu štátnej moci a náboženských spoločností a ako sa na jej základe môžeme pripraviť na budúce nepredvídané udalosti tohto druhu (J. T. Tichý)?

Zborník *Náboženstvo v kyberpriestore* je ďalším z plodov dlhoročnej spolupráce medzi Pedagogickou fakultou Trnavskej univerzity v Trnave a cirkevným odborom Ministerstva kultúry Slovenskej republiky. Tradícia spolupráce medzi oboma verejnými inštitúciami je odrazom spoločenskej potreby po interdisciplinarite a transinštitucionálnom prístupe ku komplexnému riešeniu významných socio-kultúrnych výziev súčasnosti.

MOŽNOSTI A RIZIKÁ TRADIČNEJ A NETRADIČNEJ SPIRITUALITY V KYBERPRIESTORE

The Possibilities and Risks of Traditional and Non-Traditional Spirituality in Cyberspace

Slavomír Gálik

Abstract

In traditional religions, cyberspace is used for information sharing, education, or the transmission of religious services, but it also often becomes a space for non-traditional forms of religion and spirituality. In this paper, the author explores the possibilities, risks and limits of traditional and non-traditional spirituality in cyberspace. According to the author, a certain degree of adaptation of traditional spirituality in cyberspace is inevitable, but it has its limits, represented by the human body and the consequent physical proximity of the community of believers. Non-traditional spirituality is manifested mainly in digital games such as World of Warcraft and others. According to the author, it may be a certain saturation of the religious needs of a postmodern and secularized person, but not a full-fledged and authentic spirituality, because here again the body and physical proximity of the other person are absent.

Keywords

Cyberspace, virtual reality, traditional and non-traditional spirituality.

Úvod

Wolfgang Welsch (1995, 4) vo svojej staršej prednáške na Slovensku v rámci 1. Slovenského filozofického kongresu poukázal slovami autorov ako boli Karl Kraus a Günther Anders na ontotvornú silu médií. Obidvaja autori využili Prológ sv. Jána so slovami: „Na počiatku bolo Slovo“ (Jn, 1, 1), ktoré stiahli na jednotlivé médiá. Karla Kraus v predelektronickej dobe napísal: „Na počiatku bola tlač a potom sa objavil svet.“ Günther Anders slová sv. Jána stiahol na televíziu: „Na počiatku bolo televízne vysielanie, preň sa deje všetko vo svete.“ Welsch týmito citáciami upozorňuje na to, že výroky Krausa a Andersa je možné aplikovať aj v súčasnej digitálnej dobe. Opätovne môžeme povedať, že „Na počiatku bol internet a potom sa objavil svet.“ Welscha môžeme z hľadiska súčasnosti ešte doplniť o pokračovanie stvoriteľskej činnosti. Aktuálne pokračuje stvoreniami ako sú sociálne siete, metaverzum, umelá inteligencia a iné.

Možno skonštatovať, že ontický svet sa pre dnešného človeka, osobitne pre mladú generáciu, „začína“ internetom – paradigmatickým médiom súčasnej digitálnej doby. V jeho kyberpriestore častokrát trávi viac času ako mimo neho. Do kyberpriestoru ako nového životného sveta vstupuje denne. Pracuje v ňom, komunikuje, zabáva sa a podobne. Stáva sa v tomto kontexte jeho novou existenciálnou dimenziou. Človeka preto môžeme definovať aj ako *homo medialis*, či *homo digitalis*. Ide tu o jednu z jeho najmladších charakteristík človeka, a to popri takých známych definíciách ako je *homo sapiens*, *homo symbolicus*, *homo ludens*, alebo *homo religiosus*. A práve vzhľadom k tomuto možno povedať, že médiá a náboženstvo prináležia rovnako k podstatným charakteristikám človeka. Ak je to tak, potom sa možno podľa nás pýtať, ako tieto dve dimenzie interferujú, resp. v akom sú prieniku. Tiež sa možno pýtať: Ako vlastne pôsobia súčasné digitálne médiá na náboženstvo?

Menia ho nejakým spôsobom? Menia jeho spiritualitu? Prípadne vytvárajú nové formy náboženstva a spirituality?

Uvedené otázky možno podľa nás zahrnúť do jednej hlavnej otázky, ktorá korešponduje s názvom článku: Aké sú možnosti a riziká tradičnej a netradičnej spirituality v kyberpriestore digitálnych médií? Objasnenie a identifikovanie možností a rizík tradičnej a netradičnej spirituality v kyberpriestore digitálnych médií je zároveň aj cieľom tejto práce. Na dosiahnutie tohto cieľa používame hermeneutickú metódu, konkrétne interpretáciu jednotlivých koncepcií s cieľom porozumenia. Okrem toho v príspevku využívame analýzu dôležitých pojmov ako je napríklad spiritualita, ktorú následne komparujeme z hľadiska tradičného a netradičného v „online náboženstve“. Syntézu poznatkov do vyšších celkov realizujeme v závere práce.

1 Náboženstvo, spiritualita a kyberpriestor – k základnému porozumeniu

Pokiaľ ide o pojem *náboženstvo*, pri prvom (synchronnom) prístupe sa obvykle chápe ako čosi „vonkajšie“, viditeľné a spiritualita ako čosi „vnútorné“, neviditeľné. Obyčajne ním rozumieme súbor doktrín (vieru), rituálov, ktoré sa realizujú v nejakom spoločenstve a ktoré má aj nejakého zakladateľa.¹ Pojem *spiritualita* sa chápe ako osobné prežívanie náboženstva, resp. náboženských úkonov, ktoré na rozdiel od iného bežného prežívania, má charakter posvätna

¹ V každom svetovom náboženstve sa viac-menej vyskytujú tieto tri piliere. Napríklad v kresťanstve je to *zakladateľ* Kristus, potom *vierouka* koncentrovaná najmä v Novom Zákone a „spoločenstvo“ veriacich (*cirkev*). V budhizme je to *zakladateľ* Budha, potom „učenie“ (*dharma*) a „spoločenstvo“ praktizujúcich (*sangha*).

a transcencie. Vzťah medzi náboženstvom a spiritualitou môže byť veľmi úzko previazaný, na strane druhej však môže byť aj uvoľnený, či dokonca bez väzieb na konkrétne náboženstvo, ako je to napríklad v spiritualite New Age.

Pri druhom (diachrónnom) prístupe je dobré začať s objasnením samotnej etymológie slov. V prípade náboženstva má v európskej kultúrnej tradícii silnú pozíciu latinský termín *religio*. Jeho etymológia je rozmanitá. Ján Komorovský (2000, 5–6) hovorí o štyroch pôvodoch slova *religio*. Prvý význam sa odvodzuje z Cicerovej rozpravy *De natura deorum*, v ktorej latinské slovo *relegere* znamená „prečítavať“. V širšom zmysle ide o prečítavanie vo význame horlivého uvažovania vo vzťahu k bohom. Sabinus zasa tvrdil, že slovo *religio* pochádza od slova *relinquere* a označuje to, čo je z obyčajného života „vylúčené“. Lactantius v *Institutiones divinae* odvodzoval slovo *religio* z *religare*, čo znamená „znovuzväzovať“ vzťah s božstvom. Augustinus vo svojom diele *De civitate dei* odvodzoval slovo *religio* od slova *reeligere*, čo znamená „znova voliť“ Boha.

Uvedené etymológie slova náboženstvo naznačujú jeho základné významy, z ktorých môžeme utvoriť hlbší a systematickejší pojem náboženstva. Môžeme teda povedať, že pojem náboženstvo obsahuje významy znova nadviazania vzťahu s absolútnom, resp. Bohom, božstvom, transcenciou a pod. Táto túžba znova nadviazania vzťahu s niečím presahujúcim a absolútnym vyplýva z obmedzenosti a konečnosti človeka. Človek si od nepamäti uvedomoval, že je obmedzeným a smrteľným bytím, a práve náboženstvo mu umožňovalo túto hlbšiu a širšiu integráciu. Náboženstvá sprevádzajú život človeka počas celej jeho histórie a mnohí antropológovia a religionisti ho preto označujú ako náboženskú bytosť (*homo religiosus*). Richard Leakey (1996, 155) tvrdí, že „od času, keď reflektívne vedomie jasne ‘horelo’ v ľudskej myšli, boli vždy mytológia a náboženstvo súčasťou histórie ľudstva.“

Náboženstvo je tak človeku úplne prirodzené a ako hovorí Henri Bergson (1970, 283), „náboženstvo je obrannou reakciou prírody proti predstave inteligencie, že smrť je nevyhnutná.“

Pokiaľ ide o etymológiu druhého spomínaného slova *spiritualita*, pochádza z latinského slova *spiritus* („duša“, „duch“, „odvaha“, „elán“, „dych“) a súvisí s latinským slovom *spirare*, „dýchať“. V latinskom preklade Nového Zákona z konca 4. storočia sa latinské slovo *spiritus* používa na preklad gréckeho *pneuma* a hebrejského *ruach*. Etymológia slova *spiritualita* naznačuje, že ide o intenzívny vnútorný proces, doslova akési „dýchanie“ a „okysličovanie“ náboženstva. Základným štrukturálnym prvkom tohto prežívania je podľa Mircea Eliadeho „posvätno“ (*sacrum*) na rozdiel od „profánneho“ (*profanum*). Podľa neho prechod z profánneho do sakrálneho sa deje vnútornou premenou človeka. Napríklad patriarcha Jakub, ktorý na ceste zaspal a sníval sa mu sen o anjeloch, ktorí zostupovali a vystupovali po rebríku, nazval toto miesto strašné a z kameňa, na ktorom spal, spravil oltár. Posvätno sa podľa Eliadeho vyznačuje neprevoditeľnosťou na iný fenomén (môže sa skúmať len vo svojej originalite), bezčasovosťou a „zmyslom pre posvätno“ (*sensus numinis*) (Eliade 1995, 18–19).

Druhý štrukturálny prvok posvätna je *transcendencia*, čo je v Jakubovom zážitku aj priamo naznačené, lebo rebrík z neba a anjelov hlas totálne prekračuje bežnú skúsenosť človeka. Prvok transcencie v posvätné je mimoriadne dôležitý diferenciálny prvok na odlíšenie od fascinujúcich (*fascinans*), ale pritom pomerne bežných zážitkov ako je napríklad fascinácia novým, výborne spracovaným filmom. Posvätno spolu s transcenciou implicitne obsahujú bytostnú transformáciu človeka, ktorú poznáme pod archetypálnou matricou *život – smrť – znovuzrodenie* (Eliade 1997, 216). V kresťanskej duchovnej tradícii sa táto matrica vzťahuje na smrť a vzkriesenie Krista, čo pre kresťana ako nasledovateľa Krista znamená situáciu smrti starého

človeka a znovuzrodenia človeka nového, duchovného (Ricoeur 1980, 46).²

Tretí dôležitý pojem je *kyberpriestor*. Etymológia slova pochádza z anglického jazyka, konkrétne zo slova *cyberspace*, čo znamená „kybernetický priestor“. Tento priestor nie je skutočný fyzikálny, trojdimenzionálny priestor, ale auditívno-vizuálny „priestor“ digitálneho média, do ktorého môže človek „vstúpiť“, a s ktorým môže komunikovať. Sabína Gáliková Tolnaiová (2015, 460) pojem kyberpriestor definuje takto: „Pojem kyberpriestoru možno pochopiť ako ‘miesto’ alebo ‘priestor’, kde sa stretávajú ľudské vedomie a počítačový systém alebo inými slovami, kde ide o styčný spojovací bod digitálnej informácie a ľudskej percepcie. Teda referuje k informačnému rozhraniu medzi počítačmi a ľuďmi.“ Môžeme sa stretnúť aj s podobnými pojmami ako je „virtuálny“ priestor, prípadne „online priestor“ a pod. Tieto výrazy, napriek istým významovým odlišnostiam, sú do veľkej miery synonymické. Treba povedať, že to, čo je najdôležitejšie a čo dáva významovú nasýtenosť tomuto slovu, je samotné každodenné využitie kyberpriestoru, do ktorého „vstupuje“ súčasný človek s pomocou nových digitálnych technológií a v ktorom prejavuje svoje virtuálne Ja, virtuálnu identitu, žije svoj „virtuálny“ život, resp. realizuje svoju virtuálnu existenciu.

² Paul Ricoeur v podstate interpretuje mnohé Pavlove výroky ako napríklad: „Ale ak sme zomreli s Kristom, veríme, že s ním budeme aj žiť“ (Rim 6, 8). S radikálnou podobou tejto transformácie sa stretávame najmä v mystike. V kresťanskej mystike napríklad u sv. Terézie Avilskej sa stretávame s opisom duchovnej premeny, pri ktorom používa archetypálny obraz premeny húsenice na motýla (Teresa of Avila 1921, 58). Túto premenu označuje aj „smrťou“, ktorá je podmienkou pre vyšší duchovný život.

2 Tradičná a netradičná spiritualita v kyberpriestore: možnosti a riziká

Kyberpriestor digitálnych médií prináša pre tradičné náboženstvá a tradičnú spiritualitu, akou je napríklad aj kresťanstvo, veľa komunikačno-informačných a evanjelizačných možností. Je využívaný na zdieľanie informácií, edukáciu, či prenosy bohoslužieb. Veriaci sa môžu stretávať online a zdieľať svoje názory a skúsenosti. Na webových stránkach kresťanských komunit existujú rôzne užitočné informácie o udalostiach vo farnosti, konaní omší, podmienkach na prijímanie sviatostí a pod. V širšom zmysle je možné aj evanjelizovať. Napríklad Ján Pavol II. vo svojom posolstve k 36. svetovému dňu komunikácie (24. januára 2002) nazvanom *Nové fórum ohlasovania evanjelia* videl veľkú príležitosť na šírenie evanjelia prostredníctvom internetu: „Cirkev pristupuje k tomuto novému médiu realisticky a s dôverou. Rovnako ako iné komunikačné médiá je prostriedkom, nie cieľom samým o sebe. Internet môže ponúknuť veľkolepé príležitosti na evanjelizáciu, ak sa používa kompetentne a jasne si uvedomuje svoje silné a slabé stránky... Je preto dôležité, aby kresťanská komunita premýšľala o veľmi praktických spôsoboch, ako pomôcť tým, ktorí ako prví nadviažu kontakt cez internet. presunúť sa z virtuálneho sveta kyberpriestoru do skutočného sveta kresťanskej komunity“ (Ján Pavol II. 2002).

Všimnime si, že tradičné náboženstvá s ich spiritualitou boli do veľkej miery formované médiami, ako je slovo, resp. reč a písmo. Tieto médiá boli veľmi úzko previazané napr. osobitne s kresťanstvom, ale aj s inými monoteistickými náboženstvami knihy, ako je judaizmus a islam. Slovo Božie sa ohlasovalo ľudskými slovami a písmom. Vzdelávanie, či už náboženské alebo sekulárne, sa realizovalo formou reči a písma a za dvetisíc rokov vytvorilo to, čo nazývame európskou kultúrou. Nové digitálne technológie však narúšajú formu týchto starých médií.

V digitálnych komunikačných médiách dominuje obraz, ktorý podporuje iné kognitívne schopnosti človeka ako je slovo a písmo. Giovanni Sartori (1998, 40) tvrdí, že nad obrazom nemusíme premýšľať a oproti textu ho veľmi ľahko kognitívne spracujeme. Dokonca hovorí, že v antropogenéze spejeme od *homo sapiens* k *homo videns* (Gálik a Cenká 2013, 230). Alberto Martinengo (2013, 309) dnešné trendy sumarizuje ako „obrat k obrazom“, ktorý predstavuje ďalšiu koperníkovskú revolúciu. Napríklad súčasné top komunikačné sociálne siete sú plné obrazov a videí a môžeme povedať, že bez nich by tieto siete nemali ani zmysel.

Ako poukazuje Neil Postman (2010, 105), vizuálne médiá ako také oslabujú kognitívne schopnosti ako pamäť a koncentráciu na jednej strane a na strane druhej podporujú roztržitosť a permanentnú zábavu. Možno si všimnúť v tomto kontexte, že nové médiá, resp. kyberpriestor s jeho obrazmi, videami, a tiež zábavou vplyvajú na tradičné náboženstvá a ich samotnú spiritualitu, z ktorých väčšina vrátane kresťanstva vyrástla na slove a knihe. Čo to znamená pre ich tradičné spirituality a osobitne napr. pre spomínané kresťanstvo? Ukazuje sa, že tradičná spiritualita je v porovnaní so súčasnými kultúrno-mediálnymi zmenami konzervatívna a pre mladú generáciu môže pôsobiť cudzo a nezrozumiteľne. Má sa v tejto súvislosti napr. cirkev prispôbiť súčasným trendom? Do akej miery? Majú byť azda kňazi aktívni na sociálnych sieťach, každý deň natočiť nové video a zdieľať ho s veriacimi? Majú sa stať influencermi? Nezmenilo by sa v tomto kontexte tradičné náboženstvo? Vlastne ako sa vôbec môže meniť pod spomínaným vplyvom digitálnych médií, ich používania? Je možné zachovať podstatu identity jeho tradičnej spirituality, na ktorú sa viaže hlboká transformácia v zmysle matrice *život – smrť – znovuzrodenie*?

Istá miera adaptácie tradičnej spirituality je podľa nás možná a je zároveň nevyhnutná. Ale existujú aj limity. Ide o ľudské telo a fyzickú

blízkosť spoločenstva veriacich. Tieto limity ľudskej telesnosti sa v online komunikácii nedajú prekonať. Na tento zásadný rozdiel v kontexte svätej omše v katolíckej cirkvi upozorňuje aj pápež Benedikt XVI (2007, 72): „keď hovoríme o hodnote prítomnosti na omši, ktorú vysielajú masmédiá, tak potom ten, kto to robí, musí vedieť, že to nie je splnenie si povinnej účasti na omši vo sviatok. Hoci vizuálna reprezentácia môže udalosť zobrazovať, neprináša ju.“ (porov. Gálik 2020, 410). V prípade tradičnej spirituality, a to napríklad v kresťanstve, ktorá je spojená s udeľovaním sviatostí, je telo doslova *conditio sine qua non* udelenia a prijatia sviatosti ako je krst, sviatosť oltárna, birmovanie a pomazanie chorých. Bez existencie tela a telesného kontaktu (napr. liatie vody na hlavu pri krste, jedenie sviatosti oltárnej, pomazanie čela birmovanca a pod.) by sviatosť nebolo možné ani zrealizovať. Na druhej strane tento akt pre veriaceho človeka znamená hlboký duchovný zážitok (Gálik 2020, 412). Veľmi dôležitým telesným alebo fyzickým korelátom a podporou spirituality je fyzická blízkosť alebo spoločenstvo veriacich, ktoré má svoje auratické vyžarovanie, a tak dokáže vytvoriť pozitívnu duchovnú atmosféru. V ruskej filozofickej tradícii (Khomyakov, Solovjov, Losskij a iní) sa „spoločenstvo veriacich“ nazýva *sobornost*,³ ktoré je niečím viac ako len súčtom jednotlivcov, a ktoré predstavuje novú organickú a duchovnú jednotu. Takéto chápanie jednoty veriacich má pravdepodobne svoj pôvod v Kristových slovách: „Lebo kde sú dvaja alebo traja zhromaždení v mojom mene, tam som ja medzi nimi.“ (Mt 18, 20).

³ Nicolas M. Zernov (2023) tvrdí: „Kľúčovým pojmom v Khomyakovovom systéme bola *sobornost*, slovo s množstvom širokých prekladových možností, medzi nimi aj 'spolu' a 'symfónia'. Toto slovo v slovanskej verzii Nicejského vyznania viery zodpovedá výrazu 'katolícky'. Neznamená to však 'univerzálny', ale dokonalé organické spoločenstvo vykúpených ľudí spojených vierou a láskou. Khomyakov veril, že duchovnú a intelektuálnu zrelosť môže človek najlepšie dosiahnuť v organickej komunite, ktorá rešpektuje slobodu svojich členov a že skutočný pokrok nezávisí od konkurencie (ako na Západe), ale od spolupráce.“

Pokiaľ ide o netradičnú spiritualitu, ako už bolo skôr poukázané, pod ňou rozumieme spiritualitu, ktorá nevychádza, resp. nemá základy v tradičnej spiritualite, ale vytvára sa v kyberpriestore digitálnych médií, predovšetkým vo forme videohier.⁴ Týchto hier je v súčasnosti veľa a stále pribúdajú nové, čo svedčí o veľkom záujme o tento fenomén. Niektorí odborníci tvrdia, že „online spiritualita“, resp. „digitálna spiritualita“ je na vzostupe a môže byť rovnocenná tradičnej spiritualite. Tijana Rupčić (2023, 4) sa domnieva, že v súčasnosti „videohry nadobúdajú také rozmery, že ich možno vnímať ako uľahčujúce formy vyjadrovania spirituality alebo ako komentár k náboženským konceptom.“ Dokonca vyslovuje tvrdenie, že interakcia medzi náboženstvom a kyberpriestorom je cesta pre spirituálny progres ľudstva.

Autori ako Robert M. Geraci a Jose Vallikatt, ktorí z nábožensko-spirituálneho hľadiska skúmali digitálnu hru *World of Warcraft*, sa vyslovili ešte jasnejšie. Robert M. Geraci tvrdí: „*World of Warcraft* ponúka svojim hráčom mnoho tradičných náboženských príležitostí vrátane komunity, morálneho kompasu, pocitu identity, zmysluplného cieľa a transcendentných skúseností.“ Jose Vallikatt (2014, 200) sa vyjadruje podobne: „*World of Warcraft* môže plniť náboženské funkcie vytvárania svetonázorov, hľadania zmyslu a skúmania identity prostredníctvom analýzy mýtického obsahu hry, rituálnych praktík a online komunit... *WoW* by sa dalo nazvať ‘mimoriadnym náboženstvom’, pretože pomáha ľuďom prekračovať ich každodennú kultúru a starosti.“

Zásadná otázka podľa nás je, či spirituálna skúsenosť z digitálnej hry môže byť rovnocenná spirituálnej skúsenosti tradičného náboženstva.

⁴ K najznámejším videohram s náboženskou tematikou patrí *Manchester Cathedral, Resistance: Fall of Man, Age of Empires*, prípadne rôzne apokalyptické hry ako *Cyberpunk2077* a *Death Stranding*, alebo fenomenálna MMORPG hra (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) *World of Warcraft*.

Ide tu o možnosti, ale zároveň aj o limity a riziká spirituality v kyberpriestore digitálnych médií, resp. online spirituality. Spomínaní autori, ale aj mnohí iní veria, že nové digitálne médiá, a osobitne digitálne hry, môžu saturovať náboženské potreby súčasného postmoderného a sekularizovaného človeka. V týchto prístupoch k online spiritualite však vidíme dva problémy: 1. nedostatočné porozumenie hĺbky pojmu spiritualita; 2. podceňovanie ľudského tela a spoločenstva veriacich.

1. Originálna spirituálna skúsenosť v tradičnom náboženstve (ako sme už v úvode naznačili) sa vyznačuje posvätnom (s kategóriou fascinácie) a transcendenciou. A práve skúsenosť transcendencie prekonáva bežné rámce života a vytvára presahujúcu hĺbku. Na príklade patriarchu Jakuba môžeme vidieť transcendenciu v podobe zážitku videnia iného anjelského sveta s hlasom Hospodina, ktorý ním otriasol, a ktorá ho zmenila. Transcendencia sa často spája aj s niečím strašným, lebo totálna inakosť otrasie človekom. Takto opísal aj patriarcha Jakub zážitok na mieste, na ktorom spal: „Aké hrozné je toto miesto“ (Gn 28, 17). Kategória transcendencie s jej transformatívnym účinkom, v rámci matrice *život – smrť – znovuzrodenie*, v digitálnej spiritualite chýba. V digitálnej hre je síce možné vstúpiť do rôznych virtuálnych svetov a môžeme pritom prežívať fascináciu alebo aj strach, ale stále vieme, že je to len virtuálna hra, ktorú vytvoril človeka s pomocou digitálnych technológií, a z ktorej môžeme vystúpiť. Je podľa nás ťažko uveriteľné, že by tieto digitálne skúsenosti transformovali človeka tak hlboko, resp. podstatne, že by začal spirituálne žiť aj mimo digitálnych hier. Z hľadiska tradičnej spirituality by to bola modloslužba, to znamená viera v ľudské výtvary, konkrétne obrazy a príbehy vo videohrách. Možno hraničným prípadom môže byť ešte technošamanizmus, ktorý vizuálnymi a zvukovými prostriedkami nastoľuje stav extázy ako v tradičnom šamanizme (Martínková 2008, 48). Treba si však uvedomiť, že

aj v tomto prípade technológie predstavujú len podporný prostriedok na fyziologické a kognitívne zmeny, a to podstatné sa deje vo vedomí človeka. Vedomie človeka však nemožno chápať ako karteziánske *cogito* izolované od tela, ale skôr komplexne v jeho prepojenosti s fyziológiou a somatikou človeka. Tu už narážame na druhý nami spomínaný problém týkajúci sa fenoménu ľudskej telesnosti.

2. Ľudské telo predstavuje ďalší dôležitý pilier pre spiritualitu. Ten sa v digitálnej spiritualite podľa nás pomerne dosť podceňuje. V online spiritualite síce do istej miery existuje kognitívne a fyziologické, t. j. telesné prepojenie, prostredníctvom audiovizuálnych náboženských príbehov, ale takýto typ prepojenia môže byť, ako sa domnievame, voči skutočnej spiritualite skôr kontraproduktívny. Náboženské obrazy, príbehy a rituály sú totiž vytvárané technológiami ľuďmi, a preto umelé. Nie sú svojím pôvodom autentické a originálne, a teda sú nekompatibilné s hlbšími úrovňami ľudskej psychiky a kultúrno-náboženským zázemím človeka. Ďalej, pravá spiritualita vyžaduje ticho, sústredenie, modlitbu, meditáciu, a pritom intenzívne zapojenie tela do celej spirituálnej činnosti. To je možno viac zjavné vo východných náboženstvách, ktoré kladú dôraz na kontrolu dýchania, telesných polôh a pohybov ako jednu z podmienok na dosiahnutie hlbších spirituálnych stavov. V tomto prípade je telo človeka úplne nezastupiteľné a digitálne technológie mu môžu – v istých prípadoch – vytvárať maximálne audiovizuálnu podporu. Inak digitálny ekosystém ako taký svojou (už spomínanou) podstatou a povahou skôr ruší tichú spiritualitu, sústredенú modlitbu či meditáciu.

Záver

Kyberpriestor digitálnych médií sa v súčasnosti stáva novým životným svetom a existenciálnou dimenziou súčasného človeka. Možno skonštatovať, že okrem možností predstavuje pre tradičné aj netradičné náboženstvá s ich spiritualitou subtlíne riziko a limity.

Nové digitálne médiá a ich kyberpriestor vplývajú na tradičné náboženstvo a spiritualitu do veľkej miery formované starými médiami ako je reč a písmo. Narúšajú formu týchto médií a v dôsledku toho menia nevyhnutne ich povahu. V tomto kontexte predpokladáme, že je ich istá miera adaptácie na nový mediálno-kultúrny ekosystém možná a je zároveň nevyhnutná. Otázkou v tejto súvislosti je, ako sa tradičná spiritualita môže prispôsobiť novým digitálnym médiam v takej miere, že bude zachovaná jej podstata, resp. identita. Podľa nás v tomto procese musí svoje miesto mať obnova hĺbky spirituality, ktorá je najvýraznejšia v mystike. Hĺbkový aspekt transcencie a následnej duchovnej transformácie v zmysle matrice *život – smrť – znovuzrodenie*, v ktorej ide o intenzívne zapojenie tela v prirodzenom fyzickom svete do spirituálnej činnosti, je v ňom nevyhnutný. Práve tento totiž predstavuje vlastnú podstatu, resp. identitu tradičnej spirituality.

Pokiaľ ide o netradičné online, resp. digitálne spirituality, možno skonštatovať, že nenapĺňajú (v rámci digitálnych hier) spomínaný hĺbkový aspekt transcencie a duchovnej transformácie. Zostávajú na povrchu bežných zážitkov, hoci neraz fascinujúcich. Tento typ zážitkov, o ktorom navyše vždy vieme, že „je umelý“, a preto osobne neautentický, nemôže priniesť hlbšiu a trvalú spirituálnu zmenu človeka. Táto je totiž produktom autentickej hlbkej, osobnej spirituality, teda mystiky, v ktorej je telo, resp. telesnosť človeka nenahraditeľným prvkom. Avšak v netradičných spiritualitách (na úrovni kognície) prepojenie s telom človeka zostáva relatívne slabé.

Sme toho názoru, že nové digitálne médiá, resp. ich kyberpriestor saturujú potreby postmoderného a sekularizovaného človeka žijúceho v digitálnom svete – či už v kontexte tradičnej alebo netradičnej spirituality - len relatívne. Interakcia medzi náboženstvom a kyberpriestorom je z nášho pohľadu len limitovaná cesta pre spirituálny progres ľudstva. Limity sa týkajú intenzívneho zapojenia tela s jeho zmyslami do spirituálnej činnosti, ktoré je nevyhnutné. Nové digitálne médiá, resp. audiovizuálne technológie môžu z tohto hľadiska poskytnúť maximálne podporu pre skutočnú spiritualitu a jej rozvoj, ale nie samotnú autentickú osobnú spiritualitu, jej zdroj. Navyše digitálny ekosystém ako taký svojou podstatou a povahou skôr ruší tichú, sústredenú spiritualitu, resp. dosiahnutie jej mystickej hĺbky. Netradičná spiritualita nemôže byť potom ako taká úplne rovnocenná tradičnej „offline“ spiritualite.

Možno napokon skonštatovať, že dnes tradičná spiritualita zaostáva v dôsledku paradigmatickej zmeny kultúry, ktoré zapríčinili nové digitálne médiá, kým netradičné online, resp. digitálna spiritualita sú na vzostupe. Spomínané je, domnievame sa, veľká výzva pre všetky tradičné náboženstvá vrátane kresťanstva, ktoré potrebuje obnovu spirituality, a to hĺbkou mystiky. Ako vidíme na príkladoch mystikov a svätcov z minulosti, táto hĺbka dokáže oživiť a obnoviť skutočnú, autentickú spiritualitu. Veľký kresťanský teológ Karl Rahner (1980, 161) raz povedal: „Kresťan tretieho tisícročia buď bude mystikom alebo nebude existovať.“ Sme presvedčení, že táto Rahnerova myšlienka by sa mohla viac-menej vzťahovať aj na ostatné tradičné spirituality, ktoré interferujú s novými digitálnymi médiami a meniacou sa kultúrou.

Bibliografia

- Benedikt XVI. 2007. *Posynodálna apoštolská exhortácia Sacramentum caritatis pápeža Benedikta XVI. o Eucharistii – prameni a vrchole života a poslania Cirkvi*. Trnava: SSV.
- Bergson, Henri. 1970. *Filozofické eseje*. Bratislava: Slovenský spisovateľ.
- Eliade, Mircea. 1995. *Dejiny náboženských predstáv a ideí I*. Bratislava: Agora.
- Eliade, Mircea. 1997. *Dejiny náboženských predstáv a ideí II*. Bratislava: Agora.
- Gálik, Slavomír. 2020. „Media and Religion: Possibilities and Limitations.“ *Studia Elbląskie XXI*, 407–415.
- Gálik, Slavomír, Radoslava Cenká. 2013. „Twilight of Christianity in Tele-View of the World: from Homo Religiosus to Homo Videns.“ *European Journal of Science and Theology* 9 (5): 225–236.
- Gáliková Tolnaiová, Sabína. 2015. „Cyberspace of Digital Games as a ‘Living Space’ of Human and Experiential Product.“ In *Marketing Identity: Digital Life – Part I*, Ludmila Čábyová, Dana Petranová (eds.), 458–472. Trnava: FMK UCM.
- Geraci, Robert M. 2014. *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. New York: Oxford University Press.
- John Paul II. 2002. *Message of the Holy Father John Paul II for the 36th World Communications Day*. Navštívené 1. 10. 2023. https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/en/messages/communications/documents/hf_jp-ii_mes_20020122_world-communications-day.html.
- Komorovský, Ján. 2000. *Religionistika: veda o náboženstvách sveta a jej pomocné disciplíny*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave.
- Leakey, Richard. 1996. *Pôvod ľudstva*. Bratislava: Archa.
- Martinengo, Alberto. 2013. „From the Linguistic Turn to the Pictorial Turn – Hermeneutics Facing the ‘Third Copernican Revolution.’“ In *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, Vol. 5, 302–312.
- Martínková, Libuše. 2008. „Computer Mediated Religious Life of Techno-shamans and Cybershamans: Is there any Virtuality?“ *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 3: 43–60. <https://doi.org/10.11588/rel.2008.1.388>.

- Písmo Sväté – Nový Zákon. 1986. Trnava: SSV.
- Postman, Neil. 2010. *Ubavit se k smrti: veřejná komunikace ve věku zábavy*. Praha: Mladá fronta.
- Rahner, Karl. 1980. *Schriften zur Theologie 14: Zur Theologie und Spiritualität der Pfarrseelsorge*. Zürich: Benzinger.
- Ricoeur, Paul. 1980. „Essays on Biblical Interpretation.“ In *Religion Online*. <https://www.religion-online.org/book/essays-on-biblical-interpretation/>.
- Rupčić, Tijana. 2023. „Techno-Religion and Cyberspace Spirituality in Dystopian Video Games.“ *Religions* 14 (2): 247. <https://doi.org/10.3390/rel14020247>.
- Sartori, Giovanni. 1998. *Homo videns: La sociedad teledirigada*. Buenos Aires: Taurus.
- Teresa of Ávila. 1921. *The Interior Castle or the Mansions*. London: Thomas Baker.
- Vallikatt, Jose. 2014. *Virtually Religious: Myth, Ritual and Community in World of Warcraft*. Melbourne: RMIT University.
- Welsch, Wolfgang. 1995. *Umelé rajské záhrady? Skúmanie sveta elektronických médií a iných svetov*. Bratislava: Soros Center for Contemporary Arts.
- Zernov, Nicolas M. 2023. „Aleksey Stepanovich Khomyakov: Russian Poet and Theologian.“ In *Encyclopaedia Britannica*. Navštívené 1. 10. 2023. <https://www.britannica.com/biography/Aleksey-Stepanovich-Khomyakov>.

prof. PhDr. Slavomír Gálik, PhD.

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave

Fakulta masmediálnej komunikácie

E-mail: slavomir.galik@ucm.sk

SPIRITUALITA V KYBERPRIESTORE: K OTÁZKE AUTENTICITY A HODNOTY SPIRITUÁLNEJ KYBERSKÚSENOSTI

Spirituality in Cyberspace: On the Question of Authenticity and Value Spiritual Cyberexperience

Sabína Gáliková Tolnaiová

Abstract

This study deals with the issue of spirituality in cyberspace, which has become our new life world. Its purpose is to clarify the nature and essence of the spiritual “cyber”-experience, especially from the point of view of the current question of its authenticity and value. First of all, it deals with spirituality, its understanding and also outlines its socio-cultural, or especially the “cyber”-cultural context. Furthermore, the very specifics of cyberspace and cyberexperience determining the spiritual experience of contemporary people. Subsequently, she addresses the spiritual dimension of his “cyber”-experience in the context of the problem of its authenticity and, finally, the value, or the meaning of the spiritual “cyber”-experience itself. In this context, relying on several experts, she points to the autonomy of the area of “other” spiritual experience, which in cyberspace acquires the character of “cyber”-experience. It points to its hybrid character within its construction (technology and consciousness) and its authenticity in the “whole reality” of our intersecting worlds – the natural, physical and “virtual”, digital. She points out that it is not a less valuable alternative in the spiritual life, but it is also not something more valuable that could become a “substitute” for the spiritual experiences of our natural world. In fact, these work in a complementary way, so it is more about their expansion and enrichment with “other” spiritual “cyber”-experiences. Finally, she states that although technology (the Internet) cannot provide meaning by itself, it can contribute to our spiritual

life and meaning. Also, on their basis (through the mediation of cyberculture) revalidation – reevaluation, or re-appreciation of our natural world, our physicality, and thus also the spiritual experience of the natural world, even to the spiritualization of religion itself. According to her, this can be considered a current challenge in our society.

Keywords

Cyberspace, cyberculture, cyberexperience, spirituality, authenticity.

Úvod

Kyberpriestor, jeho rôzne digitálne prostredia, resp. virtuálne svety (najmä sociálne médiá a digitálne či online hry), sa stali sa životným svetom súčasného človeka (Gáliková Tolnaiová a Gálik 2020). Ide o fenomén, ktorý so sebou prináša rôzne otázky, o. i. otázku spirituality v kyberpriestore, resp. v kontexte kyberkultúrnych praktík, ktorej sa budeme venovať v nasledujúcom. Cieľom je objasniť povahu a podstatu spirituálnej „kyber“-skúsenosti, a to osobitne z hľadiska aktuálnej otázky jej autenticity a hodnoty.

Najskôr sa budeme zaoberať spiritualitou, jej porozumením, a taktiež načrtnutím jej spoločensko-kultúrneho, resp. osobitne aktuálneho „kyber“-kultúrneho kontextu. Ďalej sa zameriame na predstavenie samotných špecifik kyberpriestoru a kyberexperencie, ktoré ovplyvňujú, resp. determinujú spirituálnu skúsenosť súčasného človeka. Následne sa budeme venovať práve spirituálnemu rozmeru jeho kyberexperencie v kontexte problému jej autenticity. Napokon sa sústredíme na hodnotu, resp. význam samotnej spirituálnej „kyber“-skúsenosti.

1 Spiritualita a jej spoločensko-(kyber)kultúrne kontexty

Slovo *spiritualita*¹ odkazuje na hlbšie hodnoty a pohľady na život, ktoré ľudia chcú žiť. Znamená to hľadať niečo, čo môže človeku pomôcť dosiahnuť plnosť jeho života, nájsť odpovede na svoje základné otázky a zmysel svojho života a realizovať ho v plnosti svojich schopností (Platovnjak 2017). Taktiež spiritualitu možno definovať podľa odborníkov ako nepretržitú ľudskú túžbu po niečom väčšom ako ego, alebo vnútornú skúsenosť či skúsenosť transcendentna bez ohľadu na náboženské presvedčenie (Mansour 2022). Avšak môžeme chápať, a aj tradične chápeme spiritualitu práve v spojení s náboženstvom, ktorá sa vzťahuje na osobne prežívanú vieru, resp. hľadanie posvätného. Totiž v subjektívnej rovine náboženstvo označuje vieru, resp. postoj k posvätnu vyjadrený v osobnom vzťahu rôznymi spôsobmi uctievania svätého a života podľa neho za duchovnosť, resp. spiritualitu. Táto je jeho „srdcom“, skutočným centrom, ktoré sa vyznačuje najmä náboženskou a mystickou skúsenosťou (Platovnjak 2017; Mansour 2022).

Na druhej strane sa podľa I. Platovnjaka predpokladá, že tieto dve úrovne sa navzájom dopĺňajú, ale sú aj príležitostne protichodné alebo sa priamo vylučujú.² Spomínaný autor konštatuje, že možno pozorovať

¹ Ako spomína I. Platovnjak, prvýkrát bolo použité toto slovo v kresťanstve. Na základe Biblie, najmä Pavlovho učenia (napr. 1 Kor 2, 14–15), znamená spiritualita žiť v Božom Duchu a skrze neho. Dnes je ale jeho používanie často veľmi vágne. Je ho ťažké presne definovať, pretože sa (čoraz viac) oddeľuje od náboženských tradícií (Platovnjak 2017).

² Z pohľadu spoločenských vied, resp. v objektívnej rovine náboženstvo zvyčajne znamená inštitúciu, ktorá spája človeka s nadprirodzeným či s posvätným prostredníctvom určitého systému správania, resp. praktík, uctievania, svetonázoru, posvätných textov a miest, teológie a etiky. Tento systém je plodom kultúry (Platovnjak 2017).

rozdiel medzi náboženskou príslušnosťou (konfesionálnosťou) a spiritualitou. Ako podľa neho poukazuje napríklad Klun, „s religiozitou – v zmysle spolupatričnosti a náboženstva – sa môžeme zaoberať bez toho, aby sme vnímali skutočnú spiritualitu. To druhé pôsobí vtedy, keď je verný muž schopný radikálneho spochybňovania a úprimnej pripravenosti na neustále obrátenie (seba)“ (Platovnjak 2017, 120). Alebo možno hovoriť o rozdiel medzi mystikom a vyznavačom náboženstva. Tento spočíva podľa R. Ilnického v tom, že prvý hľadá bezprostrednú skúsenosť s posvätnom a druhý súhlasí so súborom symbolov a praktík, ktoré sprostredkujú jeho/jej prístup k posvätnu (Ilnicki 2015). Ako sa ukazuje, dnes mnohí radšej používajú termín „spiritualita“ ako „náboženstvo“, pretože prvý je širší, menej konkrétny, aj menej spojený s (náboženskou) inštitúciou (Platovnjak 2017). Tiež to podľa nás vyhovuje mentalite, resp. racionalite (post)modernej kultúry a spoločnosti.³

Všimnime si, že v modernej sekulárnej spoločnosti sa vyvinuli rôzne spirituality, ktoré nesúvisia so žiadnym náboženstvom a nespájajú človeka s transcendentnom (Platovnjak 2017). Ako objasňuje v tejto perspektíve S. Forsyth, spiritualita sa ako taká stala v (neskoro) modernej dobe akýmsi univerzálnym kľúčovým slovom pre hľadanie smeru a zmyslu života, a to najmä v časoch osobnej a komunitnej krízy. V mnohých jej alternatívach ide predovšetkým o prebudenie v ľudskom živote do jeho večnej dimenzie. Možno povedať, že spiritualita bola opäť objavená ako „stratená“, či aspoň „skrytá“ dimenzia ľudského života v materialistickom a konzumnom svete. Keďže moderný dôraz na spiritualitu má svoje korene v západnej kultúre, v ktorej je subjekt (čoraz) viac

³ Ak historicky boli kultúry zväčša založené na rôznych náboženstvách, trvá už takmer dve storočia sociálno-kultúrny stav, ktorým je rozkol medzi kultúrou a náboženstvom, a teda hovoríme o sekulárnej spoločnosti. To však neznamená, že kultúra nepreniká do všetkých dimenzií človeka a spoločnosti, v ktorom žije a pracuje. A tak preniká aj do náboženstva a spirituality (Platovnjak 2017).

v popredí individuality, veľká pozornosť sa v nej venuje osobnostnému rozvoju, dôležitosti ľudskej dôstojnosti a rôznym psychologickým školám a terapiám. Alternatíve spirituality sú často založené na filozofii, psychológii, rodovej teórii, estetike a podobne (Forsyth 2022).

Ako sa ukazuje, postmoderná, resp. (neskoro)moderná kultúra pri-niesla rozvoj „filozofickej“ spirituality, ktorá podnecuje človeka k životu v radikálnom spochybňovaní a neustálom hľadaní odpovedí na základné ľudske otázky. V tomto rámci nie je na svete nič samozrejmé. Náboženstvo a jeho spiritualita sú tiež povzbudzované, aby boli otvorené fundamentálnym (filozofickým) otázkam, a pritom neopúšťali jednoduchosť stability a evidentnej povahy, ktorú ponúkajú veriacim (Platovnjak 2017). Pritom „ľudia si vyberajú a prispôsobujú náboženské tradície na použitie v ich zložitých spoločnostiach, aby pochopili, čo sa deje s ich životmi“ (Morello *et al.* 2017 in Perez-Vela 2023).

Dnes vidíme rýchlo sa meniace aspekty náboženských praktík a ich interakcie s digitálnym svetom. Možno skonštatovať, že spiritualita, resp. spirituálna skúsenosť, jej zážitky, majú tendenciu sa presúvať do digitálnych priestorov v podobe virtuálnych svetov, rôznych fór, diskusných miestností, hier a sociálnych médií... (Campbell 2005a; Campbell 2012a; Ilnicki 2015; Mansour 2022). Napríklad spisovateľka vedy Margaret Wertheim opisuje vývoj v kyberpriestore ako techno-náboženský fenomén. Vzniká v ňom kybernetická religiozita. Konkrétne ideály tzv. technospiritualistov napodobňujú ideály náboženských písiev v novej božskej ríši, kde je všetko možné (Forsyth 2022). V tomto kontexte možno skonštatovať, že náboženstvo a spiritualita sa stávajú, resp. sú súčasťou kyberkultúry, ktorá je rozvíjaná v spätosti s mediálnymi technológiami, resp. prostredníctvom internetu a v jeho kyberpriestore. Tieto svojou povahou unikátne fenomény ovplyvňujú, resp. determinuje samotnú povahu náboženskej, resp. spirituálnej skúsenosti, a to tak, že jej zážitky sa v ňom rozvíjajú ako technologicky sprostredkované „kyber“-experencie.

2 K povahe kyberpriestoru a kyberexperiencie

Termín *kyberpriestor*⁴ u P. Lévyho označuje komunikačné prostredie na základe celosvetového propojenia počítačov. Ide nielen o hmotnú infraštruktúru digitálnej komunikácie, ale zároveň aj o nesmierny „oceán informácií“, ktoré v nej sídlia, a to rovnako ako ľudské bytosti, ktoré sa v ňom „plavia“ a zásobujú ho (Lévy 2000). Môžeme ho pochopiť ako pluralitný a procesuálny fenomén: Ide o diferencovanú jednotu, resp. prepojenie (štyroch; Clark 2010) vlastných úrovní – je to súbor komputovaných zariadení, prístrojov spojených cez sieť, v ktorých je elektronická informácia uložená, používaná a komunikovaná. Ide o manipuláciu a exploatáciu informácií, facilitáciu a rozširovanie komunikácie medzi ľuďmi, a tiež interakcie ľudí a informácií (Groothius 1998; Clark 2010; Gáliková Tolnaiová 2015).⁵

⁴ Ako vysvetľuje Di Maio (2019), termín *kyberpriestor* zaviedol William Gibson vo svojom románe *Neuromancer*. Pozostáva z dvoch etymologických koreňov: *cyber*, ktorý pochádza z gréckeho slovesa *kubernao*, „riadiť“, čo je tiež koreň slova „vládnuť“. Tento poukazuje na navigáciu a ovládanie. Ďalej je to *space* z latinského *spatium*, „miestnosť“, „oblasť“, „vzdialenosť“, „časový úsek“, ktorý sa tiež používa na označenie časových období, vzdialenosti a intervalov. Konceptne aj vizuálne možno priestor vnímať ako prázdnotu, „to, čo tam nie je“.

⁵ Neexistuje jedna definícia, resp. porozumenie internetového kyberpriestoru. Pokiaľ ide o internet, ako uvádza A. Drozdek, je to veľmi zložitá štruktúra pozostávajúca z prepojených počítačových sietí, káblov, smerovačov, cez ktorú prúdi oceán bitov vo forme elektrických a laserových svetelných impulzov (Drozdek 2014). Podľa definície, s ktorou pracuje Di Maio (2019), kyberpriestor pozostáva z interagujúcich internetových komunikačných kanálov a uzlov a možno ho charakterizovať používaním elektroniky na ukladanie, úpravu a výmenu údajov prostredníctvom sieťových systémov a súvisiacich fyzických infraštruktúr. World Wide Web (www) je vrstva kyberpriestoru typu „čítanie a zápis“, ktorá umožňuje ľuďom komunikovať prostredníctvom výmeny digitálnych informácií, zvyčajne pomocou digitálnych objektov (súbory, poštové správy, grafika atď.). Taktiež

Je potrebné v objektivej rovine predovšetkým povedať, že hovoriť o priestore v prípade kyberpriestoru je len metafora, resp. môžeme tak robiť len analogicky, pretože nejde o fyzikálny priestor (Clark 2010). Je to „priestor“ konštituovaný, (re)produkovaný prostredníctvom informačno-komunikačných technológií. Jeho prvky nepatria k prirodzene fyzikálnym (hmotným) prvkom, k tým, ktoré označujeme bežne ako „reálne“ objekty, entity (veci). Sú to umelo generované objekty – softvérové konštrukty. Vzniká takto špecifická trieda objektov, ktoré sú väčšinou grafické a ktoré reprezentujú obvyklé manipulatívne fyzikálne objekty, resp. entity, ktoré sú prezentované ako časť používateľského rozhrania počítačových programov a s ktorými interagujú používatelia počítačovej technológie. Môžeme povedať, že prostredníctvom informačno-komunikačných technológií je reprodukováaná realita, resp. svet umelej „virtuálnej“ povahy (Brey a Søraker 2009; Bostrom a Sandberg 2011; Honey a Morgan 2013; Gáliková Tolnaiová 2015).

„Virtuálny svet“ je trojrozmerné počítačom generované prostredie, ktoré sa javí podobné nášmu „skutočnému“ svetu (Barness a Mattson 2008). Informačné procesy môžu tvoriť špecifické „virtuálne svety“

možno pochopiť v nadväznosti na viacerých (aj vyššie spomínaných) autorov kyberpriestor ako zahŕňajúci rozsah technicky konštituovaných prostredí, v ktorých individuality experiendujú, pričom ich umiestnenie nie je redukovateľné na fyzický svet. Možno ho chápať ako priestor, kde sa stretávajú ľudské vedomie a počítačový systém, iným slovom ide o styčný, spojovací bod digitálnej informácie a ľudskej percepcie. Takéto chápanie referuje vlastne k informačnému rozhraniu medzi počítačmi a ľuďmi, pričom sa netýka intersubjektívnej dimenzie, nejde o referenciu k interakcii medzi ľuďmi. V tomto základnom význame, resp. prístupe, nejde o referenciu k súčasnej prítomnosti druhých, interakcii s nimi, teda význam sa netýka intersubjektívnej dimenzie. Avšak v iných prípadoch chápanie pojmu kyberpriestor referuje práve k interakcii medzi ľuďmi, pričom tu môže ísť dokonca o multi-používanie (kolektívne) virtuálnych entít (Gáliková Tolnaiová 2015).

s vlastným časom, priestorom, entitami, resp. objektami. Pritom tieto technicky generované (grafické a sluchové) formy svetov so zmyslom pre geografiu a prítomnosť nie sú dnes už len virtuálnymi priestormi v zmysle súboru priestorov, v ktorých je možné sa geometricky hýbať. Ide o perzistentné digitálne prostredia umožnené internetovými technológiami, v ktorých viaceré ľudské subjekty pripojené na internet interagujú v reálnom čase. Sú to vlastne zdieľané prostredia medziludskej interakcie, teda ide o sociálne priestory (Bostrom a Sandberg 2011; Honey a Morgan 2013; Gáliková Tolnaiová 2015). Umelá, technicky vystavaná virtuálna realita kyberpriestoru je pre nich dostupná cez počítač (jeho terminál), pričom technológia môže byť používaná nielen samostatne, ale v súčasnosti hlavne multi (Koepsell a Rapaport 1995). Verejná vrstva kyberpriestoru pre väčšinu ľudí prístupná používaním grafického rozhrania ich naviguje prostredníctvom prehliadačov (Di Maio 2019).

Kďže interaktívny a vysoko dynamický kyberpriestor⁶ (Baeva 2014; Di Maio 2019) je pre ľudí konštruovaný, predstavujú jeho najdôležitejšiu úroveň (Clark 2010). V tejto extrémne dynamickej sfére ľudskej bytosti žijú, a „presúvajú“ doň značnú časť svojho života, ba v niektorých prípadoch aj väčšinu. Pracujú v nej, obchodujú, zabávajú sa, hrajú, tiež vzdelávajú... Utvárajú svoju identitu a spoznávajú nových ľudí, komunikujú s nimi a spájajú sa. Milujú a dokonca sa aj pochovávajú. Ako také do tejto sféry premietajú svoje túžby, myšlienky, predstavy, fantázie (Baeva 2014; Gálik 2014; Gáliková Tolnaiová 2015), aj rozvíjajú svoje náboženstvo a spiritualitu (Campbell 2005a; Campbell 2005b; Campbell 2012a; Campbell 2012b; Drozdek 2014; Ilnicki 2015; Gálik a Gáliková Tolnaiová 2017; Di Maio 2019).

⁶ „Zážitkové svety“ ako otvorené platformy virtuálnej masívnej interakcie sa stali dnes vysoko interaktívnymi, kolaboratívnymi a komerčnými (Barnes a Mattson 2008, 195).

V kyberpriestore pritom ľudské subjekty nie sú klasickým „homo sapiensom“, ale virtualizovaným bio-socio-elektronickým subjektom, ako poukazuje aj L. V. Baeva. Ich myseľ a telá sú „prenášané“ do virtuality digitálneho sveta, ktorý je konštrukciou ich vedomia a vysokých technológií. Presúvajú sa do sveta virtuálneho simulakra (Baeva 2014). Keďže telesnosť sa nachádza v priestore, kde je narušené vedomie a vnímanie pojmov realita, kópia a simulácia“, tak je možné, že „telo sa v jeho rôznorodnej postati stáva súčasťou virtuálneho, resp. kybernetického prenosu“ (Volko 2016, 119).⁷ Počítačové rozhranie umožňuje, aby boli naše fyzické pohyby odzrkadľované cez digitálneho avatara v reálnom čase. Zahŕňajúc technologické protézy sensorického vnímania umožňuje experienciu tela v akcii vo virtuálnom prostredí. Vnímanie skúsené vlastne mimo fyzického tela môže byť ako také kognitívne zmapované a precítené cez naše fyzické telo (aj bez taktilných, resp. kinestetických senzorov spätnej väzby) (Cleland 2010). Niektoré programy ako napríklad počítačové hry, a tiež virtuálna realita, poskytujú používateľom vizuálne, sluchové a dokonca aj hmatové zážitky, vďaka ktorým sa kybernetický priestor môže cítiť „skutočne“ ako vo fyzickom svete (ponúkajú vizuálny a sluchový zážitok a tento sa týka kognitívnej sféry bytostí (Di Maio 2019)).⁸

⁷ Toto umožňuje o. i. hovoriť o (istom type) telesnosti, resp. vtelenosti či stelesnenia v podobe virtuálneho tela v kyberpriestore.

⁸ Virtuálna realita je špecifický druh grafického používateľského rozhrania prezentujúceho počítačovo generované trojdimenzionálne interaktívne prostredie, ktoré je prístupné a manipulovateľné používateľmi technológií (napr. Brey a Soraker 2009). Alebo je princípom virtuálnej reality samotné zdieľanie imaginácie, prebývanie v grafických a sluchových svetoch, ktoré sa navzájom vyjadrujú (napr. Lanier in Horrocks 2002). V nadväznosti na M. Heima a ďalších autorov možno aj s ohľadom na spomínané rozlíšiť silnú a slabú verziu (chápania) virtuality, resp. virtuálnej reality. V silnej, technologicky určenej verzii ide o zvláštny typ technológie ako zdroja virtuality. Prvý prípad virtuálnej reality je teda viazaný na produkt

V tzv. kyberskúsenosti subjektov ide potom o zdieľanie virtuálneho sveta (grafických sluchových...) a v samotnom prežívaní o ich aspekt vedomia, resp. vnímania a prežívania času, ktoré je „iné“ ako v prirodzenom čase. Ide o špecifickú skúsenosť vyviazanú z toku fyzikálneho času vrátane skúsenosti ich relatívnej netelesnosti, resp. „inej“ telesnosti v rámci tzv. imerzie a prezencie (t. j. vnorenia a pocitu prítomnosti). Tieto sú mentálnymi fenoménmi založenými na úrovni perceptívnej ilúzie (Gáliková Tolnaiová 2015). Prináša ich technické zariadenie, ktoré dokáže izolovať zmysly natolko, že sa človek cíti „prenesený“ na iné „miesto“. Možno skonštatovať, že existuje typológia imerzie, jej informačnej intenzity. Platí, že čím dokonalejšia technológia, tým objektívne hlbšia, intenzívnejšia imerzia, aj hlbší, intenzívnejší subjektívny pocit prezencie. Svoju rolu tu však zohrávajú aj emócie a empatia v interakciách, ktoré ho indukujú (Ahn 2011; Farrow a Iacovides 2012; Gáliková Tolnaiová 2015). V tejto súvislosti je azda vhodné dodať, že napriek technologickému pokroku a očakávaniam niektorých je plne imerzívna virtuálna realita, resp. kompletná senzorická imerzia stále rarita, resp. kyberexperiencia v zmysle plného transferu tela (telesnosti) subjektu priamo nemožná a zostáva „science fiction“ (Jennet *et al.* 2008; Cleland 2010; Samoylova 2014; Gáliková Tolnaiová 2015).

Za týmto napokon možno konštatovať, že rastúci vplyv technológie je dôležitý pre všetky sféry ľudskej skúsenosti. Je zrejmé, že medzi

technického riešenia, resp. technických výhod počítačovej grafiky. Ako taká je vecou charakteristik technológie v rámci interakcií človeka a stroja. Slabá verzia chápania virtuality odkazuje zasa na zdieľanú halucináciu či ilúziu poskytovanú technológiou (počítačom) – týka sa stavu „ako keby“ založenom na získaných nových technologických extenziách. V tomto druhom prípade je jej zdroj nie technologický (ako je to v prvom prípade), ale biologický. Virtuálna realita sa zakladá skôr na biologických potenciách človeka – je telom a myslou dosiahnuteľná, resp. je stavom mysle (vedomia) (Horrocks 2002; Gáliková Tolnaiová 2015).

všetkými typmi skúseností, ktoré spadajú do kategórie technologicky transformovanej skúsenosti, resp. „kyber“-experencie, by mala byť aj osobitná sféra práve spirituálnej skúsenosti (Ilnicki 2015).

3 Spirituálny rozmer kyberexperencie v kontexte problému jej autentickosti

E-kultúra, resp. kyberkultúra je založená na virtuálnych objektoch (Baeva 2014, 2017), a tie sú zároveň technologické, psychologické a kultúrne (Di Maio 2019).⁹ R. Ilnicki konštatuje, že čím viac životov ľudí sa presúva do kyberkultúry, tým problematickejšie sa stáva nie to, čo je všedné, pretože to je samozrejmé, ale vyššie skúsenosti, ku ktorým patrí práve spirituálna skúsenosť. Spomínaný autor poukazuje, že je dôležitou úlohou v realizovanej kyberkultúre predovšetkým rozlíšiť rôzne skúsenosti, resp. zážitky a vybrať práve ten spirituálny. Pri zvažovaní spirituálnej skúsenosti v kyberkultúre výskumníci väčšinou začínajú uznaním nejakého špecifického typu tejto skúsenosti, pričom vo väčšine prípadov ide o náboženskú záležitosť. Na druhej strane je možné rozpoznať jeho všeobecnejší aspekt. Potom druhým typom ich postoja v tejto súvislosti je vytvorenie špekulatívnej metafyziky spirituálnej skúsenosti v kyberkultúre (Ilnicki, 2015).

Napríklad z hľadiska metafyziky možno podľa nás skonštatovať, že samotný kyberpriestor zachováva západnú dualistickú koncepciu oddelenia tela a duše. Existuje ako nehmotná oblasť prirovnávaná k spirituálnej – doména digitálneho nefyzického priestoru bez jasného

⁹ To je dôvod, prečo je také ťažké pochopiť ich odlišné vlastnosti. Ale na úrovni ľudskej skúsenosti to nie je problém, ľudia si zvyknú na kyberkultúru (Di Maio 2019).

spojenia s fyzikálnym časom a priestorom.¹⁰ Mnohí chápu „spirituálno“, resp. odkazujú naň práve v metafyzickom, resp. dualistickom zmysle. V tomto prípade sa niečo, čo je v rozpore s látkou, teda s materiálnym, resp. s fyzickým, t. j. fyzikálnym svetom, považuje za niečo nehmotné (Heim 1993; Forsyth 2022; Ilnicki 2015;). A v tejto súvislosti spirituálna skúsenosť, resp. kyberskúsenosť, sa rovná nefyzikálnej kyberskúsenosti, či skôr kyberskúsenosti ne-fyzikálneho (ne-fyzického, „virtuálneho“) (Gáliková Tolnaiová 2015).

Ako je to, pokiaľ ide práve o náboženskú záležitosť? Ak hovoríme o všeobecnej technologickejšej sprostredkovanej skúsenosti v kyberkultúre, a osobitne náboženskej skúsenosti¹¹, je zrejmé (ako už bolo skôr poukázané), že angažovanosť s našimi technologickými zariadeniami má základnú kvalitu stavu mysle, ktorá je aktívna, intelektuálne zaujatá, intenzívne zaneprázdnená, prípadne in-flow, tranzová a „zapojená“. Meditácia, spoločenstvo, posvätné zjednotenie so živými nám umožňuje posunúť sa do „bytia mysle“, v ktorej sa intelekt môže uvoľniť a odovzdať vyššiemu poznaniu (Campbell 2015). Môžeme tu ale hovoriť o autenticknej nábožensko-spirituálnej experiencii, zážitku, kde ide o sväté, resp. o spirituálny styk s posvätným? Môže byť vlastne náboženská kultúra založená na virtuálnych objektoch v kyberpriestore?

Ako poukazuje R. Ilnicki, je ťažké hovoriť o náboženskej skúsenosti v kyberkultúre.¹² Podľa neho dnes jediná možnosť spirituálneho zážit-

¹⁰ „Virtualizácia objektov“ je vzťahujúca sa k transformácii času a priestoru. Ide o „generálny útok“ na základné koordináty našej bežnej skúsenosti. Tieto sa telekomunikatívne vyradujú, stávajú sa marginálne (Welsch 1995).

¹¹ Hoci v kultúre mnohé predmety zohrávali dôležitú funkciu v náboženstve a duchovnej praxi, ich využitie v kyberkultúre nie je také bežné (Ilnicki 2015).

¹² Náboženské organizácie a ich predstavitelia sa o možnosti náboženskej skúsenosti v kyberkultúre vyjadrujú s rezervou. Skôr ukazujú ako technické médiá môžu slúžiť náboženským účelom. Tie spočívajú výlučne v evanjelizácii a šírení materiálov. V tejto súvislosti ide o tzv. náboženské médiá. Väčšina monoteizmov

ku svätého, resp. posvätna, je bohužiaľ z kyberkultúry vylúčená. Predpokladá sa totiž, že nemôže byť priestorom autentického spirituálneho zážitku, resp. osobitne, že v kyberkultúre nie je nič sväté.¹³ Tento stav podľa Ilnickiho možno pripísať všeobecne strachu spojenému s ontologickým statusom kyberkultúry a virtuálnych objektov. Dnes niečomu nehmotnému, virtuálnemu, t. j. nefyzickému, zdá sa, je v rámci náboženstva ťažšie priradiť spirituálny rozmer ľudskej skúsenosti ako reálne materiálnym predmetom. Nie je ale podľa neho potrebné vylučovať technologické zo spirituálneho. Cennejšie je ukázať, ako sa prelínajú (Ilnicki 2015).

Všimnime si, že človek v kyberpriestore ako v jeho „novom“ prostredí, ktoré je pritom získané práve (len) zmenou v jeho ľudskom prostredí, vlastne neprekračuje toto pôvodné ľudské prostredie. Čiže nejde pre neho o nejaké radikálne iné prostredie, ako vysvetľuje F. Varanini (Varanini 2018). J. de Mul napríklad zasa poukazuje, že kyberpriestor nie je len novou zážitkovou dimenziou presahujúcou geografický priestor či historický čas, v ktorej sa odohráva ľudský život, ale tiež vstupuje do rôznych hybridných vzťahov s takmer všetkými aspektmi nášho každodenného života. To znamená, že nielen časť ľudských záležitostí sa prenáša do virtuálnych prostredí, ale zároveň sa náš každodenný svet čoraz viac prelína s virtuálnym priestorom a virtuálnym časom. Inými slovami, „emigrácia do kyberpriestoru“ ide ruka v ruke s (často

nerieši otázku náboženskej skúsenosti v kyberkultúre (napríklad pri čítaní posvätného textu, sledovaní omše, modlitbe s použitím virtuálnych predmetov). potom kyberkultúra ako rovina, ktorú možno využiť len v zmysle evanjelizácie a šírenia materiálov sa považuje skôr za hmotnú sféru ako duchovnú. Hoci náboženstvá takýto názor výslovne neprezentujú, možno ho odvodiť z ich rezervovanosti, neochoty, prípadne nepriateľstva voči kyberkultúre. Ukazuje sa, že ľudia často nehovoria o spirituálnych skúsenostiach v kyberkultúre (Ilnicki 2015).

¹³ Ukazuje sa, že ľudia často nehovoria o spirituálnych skúsenostiach v kyberkultúre. Kultúra im zakazuje mať spirituálne zážitky v kyberkultúre (Ilnicki 2015).

nenápadnou) „kolonizáciou každodenného života v kyberpriestore“ (de Mul 2010). Ako sa však ukazuje, svet kyberpriestoru zmenil a narušil naše vnímanie reality, sveta a miesta človeka. Ide o krízu jeho vedomia reality a schopnosti jej odlišenia od simulácie (Volko 2016).

Je pravda, že v kyberkultúre sa ľudia môžu pýtať, či to, čo zažívajú, je skutočné (Ilnicki 2015). M. Deuze v nadväznosti na J. de Mula ale upozorňuje, že sa nemáme nesprávne pýtať, či mediálna (digitálna, virtuálna) realita je pre nás skutočne reálna. Mali by sme sa zamerať na „život v médiách“, resp. v kyberpriestore ako na niečo, čo ustanovuje nový, odlišný vzor bytia vo svete, a tiež pýtať sa, ako naše rôzne skúsenosti súvisia (Deuze 2015). R. Ilnicki, zdá sa, že uvažuje podobne, pokiaľ ide o spiritualitu v kyberpriestore, resp. v kyberkultúre. V tomto virtuálnom priestore podľa neho totiž ide o iný, odlišný vzor – nový druh konfigurácie spirituálnej skúsenosti, ktorá však nie je tak nová, že ju vôbec nemožno porovnávať s predchádzajúcimi spirituálnymi skúsenosťami mimo kyberpriestoru. Treba teda podľa neho identifikovať „nový“, iný spirituálny zážitok v rámci realizovanej kyberkultúry, ďalej pýtať sa, či je ako „nový“ kompatibilný s predchádzajúcou symbolickou kultúrou, ktorá nebola technologicky sprostredkovaná,¹⁴ a aj ukázať, ako naše rôzne (rozlíšené) zážitky spolu súvisia (Ilnicki 2015).

Samotná kyberkultúra je podľa Ilnickiho autonómnu sférou spirituálnej skúsenosti – „kyber“-skúsenosti, ktorá je mnohonásobný a hybridný fenomén. Táto skúsenosť spočíva na mnohých prekrývajúcich sa realitách (Ilnicki 2015). Ako poukazuje L. Baeva, v kyberkultúre ide pritom o náš „druhý“ život, no prototyp, ale zároveň pokračovanie reality a „živej kultúry“, v ktorej ľudia v preddigitálnom veku hľadali riešenia

¹⁴ Ak chceme vystopovať nový druh spirituálnych skúseností, potom najjednoduchším spôsobom je vytvoriť prísnu definíciu založenú na duchovnej skúsenosti v nesprostredkovanej kultúre. Je tu však riziko tejto možnosti – že sa nerozozná, čo je nové a odlišné (Ilnicki 2015).

svojich (existenciálnych) problémov (Baeva 2014). V tejto perspektíve v celku našej ľudskej reality a kultúry naše prirodzeno-svetské spirituálne skúsenosti sú „pokračujúce“, a to ako komplementárne dopĺňané a rozširujúce sa o spirituálne kyberskúsenosti. Avšak nejde len o ich obohatenie novou, „inou“, technologicky sprostredkovanou spirituálnou skúsenosťou v kyberpriestore. Ako totiž upozornil aj W. Welsch, „nové“, vždy mení „staré“ – naše prirodzenosvetské skúsenosti sa teda pod vplyvom nových, „iných“ „kyber“-skúseností vždy transformujú (Welsch 1995).

Všimnime si v kontexte predchádzajúceho fenomén, že sa dnes už neraz ľudia necítia byť autentickí, skutoční fyzicky, vo fyzickom, prirodzenom svete, pretože sa cítia byť takí práve vďaka svojej virtuálnej identite¹⁵ v kyberpriestore, ktorá je konštrukciou ich vedomia a vysokých technológií (Baeva 2014). No napriek tomu zostáva pravdou, že tak ako sa prelína priestor a čas reálneho fyzického, prirodzeného sveta so svetom digitálnym, prelínajú sa aj identity a životy ľudí v prirodzenom a digitálnom, resp. virtuálnom svete (Rankov 2006). Potom ak si kladieme otázku, či prestáva byť napríklad kresťan kresťanom v kyberkultúre,¹⁶ ktorá je technológiami sprostredkovanou kultúrou, tak ako poukazuje aj R. Ilnicki, neprestáva (Ilnicki 2015). Výber a používanie (online) technológií sa nedajú ľahko oddeliť od našich offline kontextov aj v prípade náboženského života, resp. spirituality (Perez-Vela 2023).

Ak však v našej ľudskej kultúre a realite zostávajú rôzne sféry našich skúseností autonómny v rámci ich kontextu, potom sa napríklad z hľadiska otázky prínosu kyberkultúry pre spiritualitu možno pýtať,

¹⁵ Zdám sa, že virtuálne vzťahy môžu byť úprimnejšie, autentickejšie než vzťahy v skutočnom živote (Rankov 2006).

¹⁶ A keď aj ľudia majú tendenciu tráviť v kyberkultúre viac času, táto tendencia nemá vplyv na náboženský život (Ilnicki 2015).

či sú, príp. môžu byť azda pre ňu kyberskúsenosti, virtuálne „veci“ lepšie, viac hodnotné, oproti tým prirodzenosvetkým skúsenostiam a veciam. Môžeme sa aj – inšpirujúc sa napríklad aj zamysleniami H. Dreyfusa či L. Introna – pýtať, či môže byť kyberpriestor napríklad až tak pre nás hodnotný, že sa môže stať podstatnou alternatívnou realitou, resp. svetom našej spirituálnej skúsenosti, resp. či môže a dokáže až takto významne, t. j. podstatne rozšíriť, obohatiť náš zmysel (Introna 1997; Dreyfus 2009).

4 Axiologický aspekt spirituality v kyberpriestore

Virtualizácia prináša fenomény, ktoré sú príťažlivé. Ide o špecifiká technicky produkovaných svetov, resp. elektronických svetov (Welsch 1995). Ako také sú tieto virtuálne svety pre nás atraktívnou záležitosťou. Ako sa ukazuje, my v nich pomerne radi prebývame. A podľa všetkého je pre nás kyberskúsenosť, ktorú nám umožňujú, aj prínosná. Prináša nám zábavu, uvoľnenie, no aj možnosť katarzie. Môžeme sa v nej tešiť z napodobňovanej reality, z nekonečného priestoru a možností.¹⁷

¹⁷ Elektronická, resp. digitálna forma bytia ponúka jednotlivcom nový, virtuálny životný svet, simulovaný alebo vyberaný z mnohých verzií, ktoré sami konštruujú. Ľudská bytosť v ňom môže byť, no nemusí byť – môže si totiž vyberať svoju prítomnosť – môže sa prihlásiť do siete, alebo vystupovať z nej podľa vlastných želaní. Prípadne ju môže ignorovať. V rámci svojej prítomnosti taktiež môže špecifikovať jej podmienky, predstaviť si svoj vlastný životný príbeh, účely... Môže napríklad komunikovať s ostatnými, ale aj nemusí, môže byť, resp. zostať sama. Môže akceptovať alebo neakceptovať rôzne podmienky jedného alebo iného systému, do ktorého chce vstúpiť (hry alebo stránky sociálnych sietí). Môže sa v ňom aj zmeniť (postavenie, mená alebo podstatu), aj zachrániť... (Baeva 2014, 2017). Kyberpriestor totiž ponúka telesný návrat ako hypertelesnú syntézu (Forsyth 2022).

Kyberpriestor, zdá sa, aktuálne predstavuje raj, ktorý ľudstvo vytvorilo a v ktorom môže hľadať únik z obmedzení reality. V ňom vládne neobmedzená sloboda kybernetickej transcencie a večnosť. Ľudský subjekt totiž môže žiť v istom druhu „virtuálnej samsary“ (*avatari*), môže regenerovať život, dokonca aj smrť. Pre mnohých sa vízia takéhoto digitálneho raja môže zdať až príliš lákavá (Baeva 2014; Forsyth 2022).

V sekulárnych spoločnostiach, resp. kultúre kyberpriestor oslovuje všetky naše túžby. Vidíme medzi nimi intenzívnu túžbu po transcencii, prekonaní nášho telesného obmedzenia, zbavení sa boleti či otupenosti života. Zdá sa, že kyberpriestor svojich používateľov dokáže oslobodiť od ich tela, aby si užili všetky vzrušenia biologického tela bez jeho obmedzení. Ak je pre nich mimo kyberpriestoru málo vzrušenia, môžu si anonymne vychutnávať svoje túžby. Kyberpriestor upokojí túžbu po transcencii nad obmedzeniami krvi a kostí. Oslobodzuje od hraníc nášho hmotného tela, ponúka vyhliadku na nesmrteľnosť. Môžeme v ňom na chvíľu zabudnúť na sklamanie, aby sme unikli všednosti telesného života. No tiež môžeme naplňať svoje duchovné túžby, premietiť svoje náboženské sny (Forsyth 2022).

V kontexte spomínaného sa môžeme pýtať, či je, resp. môže byť kyberpriestor tak hodnotný, že sa môže stať podstatnou alternatívnou realitou a skutočne ako taký dokáže významne obohatiť náš zmysel (Introna 1997; Dreyfus 2009). Máme tu hneď poruke veľmi jednoduchú, no jasnú odpoveď: Keď zástrčku vytiahneme, prestáva existovať, a sním aj naše virtuálne ja. Dnes už pravdepodobne chápeme, že virtuálne svety, v ktorých žijeme, nie sú dostatočné alternatívy k prvému (prirodzenému, fyzickému) svetu (Fallman 2011). Virtuálna realita a ďalšie pokroky v technológii prinášajú efemérny príslub transcencie mimo čas a priestor. Digitálna prítomnosť nás neodvádza preč z našich tiel. Poskytuje len ilúziu nekonečného času a priestoru, ktorým sme na chvíľu oslobodení od bolestného otroctva tela (Forsyth

2022). Avšak je zaujímavé, že kyberskúsenosť napríklad môže priniesť, resp. prináša revalidizáciu telesného, ako naznačil napríklad W. Welsh (1995). V tomto prípade je jej prínosom „pripomenutie“ hodnoty živej, prirodzenej telesnosti, jej krásy a zmyslu.

Nie je ťažké vidieť, ako náš vzťah k technológii v nás podnecuje o. i. práve spirituálne túžby, túžby spojiť sa s nefyzickým ja vo vnútri, s čistým vedomím, či s nefyzickou časťou druhých, zažiť seba ako neobmedzeného, nesmrteľného... (Campbell 2015). Hľadať a nájsť odpovede na svoje základné otázky, realizovať zmysel svojho života v plnosti svojich schopností, nájsť, vieru, vzťah k posvätnu... Technológie však musia pri plnení takýchto našich spomínaných ľudských túžob nevyhnutne zaostávať. No napriek tomu určite veľa prispievajú k nášmu spirituálnemu životu, ako upozorňuje D. Campbell (2015). Vďaka nim totiž vstupujú do nášho života unikátne kyberexperencie, v ktorých ide o subjektívny individuálny proces s temporálnym charakterom. Sú fyziologické, multisenzorické, emocionálne, resp. súvisiace s cítením a emóciami, ako také zároveň mentálne, vedomé, reflektovateľné, poznateľné a zapamätateľné, a práve ako také môžu byť pre nás signifikantné, hodnotné a viesť tak k našej personálnej zmene (Vallius *et al.* 2007; Gelter 2007; Gáliková Tolnaiová 2015). Možno si všimnúť, že práve vďaka nim dnes začínajú mnohí znovu objavovať tajomstvá vnútorného života, bohatstvo a výzvy neviditeľného sveta vykročením na cestu spirituality. Je to podľa S. Forsytha stimul, ktorý potrebujú dnešní ľudia viac počúvať, pretože stratili pradávne úzke spojenie s prírodou a s náboženstvami (Forsyth 2022).¹⁸

Tradične, resp. na prvý pohľad technológia nevyzerá ako niečo, čo by sa dalo samo osebe považovať za spirituálne, predovšetkým ak ide o jej inštrumentálny charakter (Ilnicki 2015). Ako každá technológia sa dá internet, resp. kyberpriestor používať, a aj sa používa v dobrom aj

¹⁸ Ide aj o istý znak sklamaní zo súčasných náboženstiev a kultúr (Forsyth 2022).

v zlom. Môžu byť teda obidva fenomény nielen konštruktívnou silou, ale rovnako aj silou deštruktívnou. Ide len o nástroje, ktoré sa dajú použiť na dosiahnutie konkrétnych cieľov, pričom charakter týchto cieľov je určený škálou ľudských hodnôt, morálnym rozmerom človeka. Ako také sú však Božím darom preto, lebo boli vytvorené Božím darom ľudskej vynaliezavosti. A malo by sa s nimi tak aj zaobchádzať. Je teda v najlepšíšom ľudskom záujme, aby – spoliehajúc sa na Božiu prozreteľnosť – zvíťazili v tomto konštruktívne sily. Boh sa potom môže prejavíť v kyberpriestore práve tak, ako jeho ruku možno vidieť v prírode a v životoch ľudí. Avšak ako v technológii v nich nie je osebe nič posvätné, rovnako ako nie je nič posvätné v iných revolučných technológiách, ako je tlač, telefón, telegraf, rádio alebo televízia (Drozdek 2014).¹⁹

Dnes možno hovoriť o spiritualizácii technológie súvisiacej s internetom, resp. s jeho kyberpriestorom,²⁰ čo je odrazom súčasného názoru, že technológia má v našej kultúre náboženský význam. Technologický pokrok je v tejto perspektíve Božím darom, ktorý je primárne určený na to, aby viedol ľudí k Bohu. Jej blahodárne účinky vedúce k zlepšeniu kvality ich života sú len vítanými „vedľajšími účinkami“ tohto pokroku.²¹ Internet, resp. kyberpriestor môže byť, resp. je teda chápaný ako spirituálny nástroj – ako mocná a progresívna sila, ktorá môže byť používaná na spájanie ľudí so spirituálnymi myšlienkami alebo presvedčeniami. Ide o novú mediálnu sféru, v ktorej môže prevládať spirituálna stránka života (Campbell 2005a; Drozdek 2014).

¹⁹ Napríklad Cobb poukazuje, že internet poskytuje cestu vedúcu k Božstvu. Argumentom, že práve „posvätné je prítomné v počítačoch“, predstavuje kyberpriestor ako miesto, kde spoločnosť môže nájsť uzdravenie (Campbell 2005, 122).

²⁰ V rôznych štúdiách ide o spirituálne alebo filozofické koncepcie. Analyzujú sa v nich filozofické základy podporujúce určité chápania, resp. koncepty technológie. Ide o snahu preskúmať jej spirituálne a ontologické zakotvenie (Campbell 2005).

²¹ Môže ísť o prinajmenšom príjemnejší život v kyberpriestore (Rankov 2006).

Ako už ale bolo skôr spomenuté, dnes technológia nesie naše sny, nádeje o spasení, formuje naše presvedčenia a hodnoty a je dnes kotvou, na ktorej sa držia naše predstavy o tom, čo je dôležité a zmysluplné. Je tu podľa A. Drozdka riziko, že sa môže stať nahradením spirituality, prípadne že spiritualitu ovládne technologický duch. Možno totiž už aj vidieť tendenciu posväcovať, ba dokonca zbožšťovať technológiu – technológia je takto považovaná za všemocnú silu, ktorá dokáže splniť všetky naše sny a spirituálne túžby, sila jediná, ktorá môže takto zabezpečiť ľudské šťastie, priviesť ľudstvo k novým a lepším spôsobom života (Drozdok 2014). Sny premietnuté našou vedeckou a kybernetickou predstavivosťou sú silné predstavy, ktoré formujú našu kultúrnu krajinu – kyberkultúru (Forsyth 2022). Dôležitá by mala byť potom v našom vzťahu k technológii v rámci kyberkultúry istá rovnováha, ktorú treba pestovať. A to, ako poukazuje D. Campbell (2015), práve v tom, resp. tak, že si pamätáme, že bola vytvorená na zlepšenie života, a nie na to, aby mu (sama osebe) dávala zmysel.

Avšak nemali by sme si popri spomínanom riziku nevšimnúť ďalšie riziko akoby „z opačnej strany“. A to riziko, ktoré sa objavuje v situácii, keď sa technológia úplne vylučuje zo spirituálneho a keď sa kyberkultúra interpretuje len inštrumentálne, resp. ak predpokladáme, že nemôže byť priestorom autentického spirituálneho zážitku, alebo iným slovom, že vlastne v nej nie je nič sväté. Potom napríklad, ako vysvetľuje R. Inicki, v kyberkultúre nemusia platiť, resp. neplatia ani symbolické normy, a nie sú ani podstatné. Ľudia sa ale v dôsledku toho budú správať tak, akoby boli ich činy v kyberpriestore neutrálne (Inicki 2015).²² A to má vždy svoj efekt. V tomto kontexte, domnievame sa, je relevantná otázka, čo to v takomto prípade za svet vlastne kyberpriestor pre nás ľudí môže

²² Nezáleží na spomínanom len z hľadiska tých, ktorí praktizujú náboženstvo a spiritualitu, ale aj ostatných ľudí. A je to dôležité hľadisko nielen pre skúmanie samotnej spirituality, ale predovšetkým človeka ako takeého (Inicki 2015).

byť? Avšak podľa spomínaného autora nie je nevyhnutné či potrebné vylučovať technologické zo spirituality a kyberkultúra môže byť podľa neho spirituálna ako ktorákoľvek iná sféra ľudskej skúsenosti (Ilnicki 2015). Ak dnes niektorí autori a výskumníci tvrdia, že kybernetická náboženská prax by nemala byť, resp. nie je len platným a prijateľným využitím tejto technológie a mala by byť uznaná a podporovaná, pretože poskytuje jedinečné a inovatívne formy spirituálneho vyjadrenia,²³ ako poukazuje H. Campbell (2005a), podľa Ilnickiho by sa dokonca náboženská skúsenosť mohla zduchovniť, spiritualizovať práve sprostredkovaním kyberkultúry (Ilnicki 2015).²⁴

Záver

V súčasnosti sme svedkami, ako sa o. i. aj spiritualita súčasného človeka presúva a rozvíja v kyberpriestore. Spirituálna skúsenosť, jej zážitky v ňom nadobúdajú špecifickú povahu spirituálnej „kyber“-skúsenosti, ktorá so sebou prináša aktuálne otázky jej autenticity a hodnoty.

Možno skonštatovať, že samotná kyberkultúra je autonómnou sférou autentickej spirituálnej skúsenosti, ktorá v kyberpriestore nadobúda „iný“ charakter „kyber“-skúsenosti. Táto je hybridným fenoménom v rámci kontextu našich rôznych, no prelínajúcich sa svetov rôznych prostredí – prirodzeného, t. j. fyzického, resp. fyzikálneho a „virtuálneho“, t. j. digitálneho. Je výsledkom konštrukcie technológie a nášho vedomia. Ako taká nie je menej cennou alternatívou v našom spirituálnom živote, ale nie je ani niečím viac cenným, čo by sa mohlo stať

²³ To si vyžaduje redefiníciu určitých konceptov a spôsobov vnímania religiozity (Campbell 2005a).

²⁴ Ako všetkým hmotným artefaktom by sa mu dala pripísať skôr opozičná hodnota (Ilnicki 2015).

„náhradou“ spirituálnych skúseností nášho prirodzeného sveta. Vo vnútornom živote pôsobia totiž komplementárne, takže skôr ide o ich rozšírenie a obohatenie o „iné“ spirituálne „kyber“-skúsenosti.

Technológie nám samozrejme samé osebe nedokážu poskytnúť zmysel, no môžu prispieť k nášmu spirituálnemu životu a zmyslu. V konečnom dôsledku na ich základe – práve sprostredkovaním kyberkultúry, môže dôjsť napríklad k revalidizácii – prehodnoteniu, resp. (znovu)oceneniu nášho prirodzeného sveta, našej telesnosti, a tým aj prirodzenosvetskej spirituálnej skúsenosti (Welsch 1995), aj k spiritua-
lizácii samotného náboženstva (Ilnicki 2015). Podľa nás je možné toto považovať v našej spoločnosti za aktuálnu výzvu.

Bibliografia

- Ahn, Sun Joo. 2011. „Embodied Experiences in Immersive Virtual Environments: Effect on Proenvironmental Attitude and Behavior.“ [Dissertation Thesis]. Stanford University. <https://vhil.stanford.edu/pubs/2011/ahn-embodied-experiences.pdf>.
- Baeva, V. Ludmila. 2014. „Existential and Ethical Values in an Information Era.“ *Journal of Human Values* 20 (1): 33–43. <https://doi.org/10.1177/0971685813515593>.
- Baeva, V. Ludmila. 2017. „Values of Mediasphere and e-Culture.“ *Przegląd wschodnioeuropejski* 8 (1): 173–184. <https://doi.org/10.31648/pw.3611>.
- Barnes, J. Stuart, Jan Mattson. 2008. „Brand Value in Virtual Worlds: An Axiological Approach.“ *Journal of Electronic Commerce Research* 9 (3).
- Bostrom, Nick, Anders Sandberg. 2011. *The Future of Identity*. Oxford University. <https://nickbostrom.com/views/identity.pdf>.
- Brey, Philip, Johnny Søraker. 2009. „Philosophy of Computing and Information Technology.“ In *Handbook of the Philosophy of Science*, 1341–1407. <https://doi.org/10.1016/B978-0-444-51667-1.50051-3>.
- Campbell, Debora. 2015. *Is There a Techno Spirituality?* https://www.huffpost.com/entry/post_b_8143744.

- Campbell, Heidi. 2005a. „Considering Spiritual Dimensions within Computer-Mediated Communication Studies.“ *New Media Society* 7 (1): 110–134. <https://doi.org/10.1177/1461444805049147>.
- Campbell, Heidi. 2005b. „Spiritualising the Internet Uncovering Discourses and Narratives of Religious Internet Usage.“ *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1: 1–26. <https://archivub.uni-heidelberg.de/volltextserver/5824/1/Campbell4a.pdf>.
- Campbell, Heidi. 2012a. „Understanding the Relationship between Religious Practice Online and Offline in a Networked Society.“ *Journal of the American Academy of Religion* 80 (1): 64–93. <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfr074>.
- Campbell, Heidi. 2012b. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London: Routledge.
- Clark, David. 2010. *Characterizing Cyberspace: Past, Present and Future*. Cambridge: MIT.
- Cleland, Kathy. 2010. „Prosthetic Bodies and Virtual Cyborgs.“ *Second Nature* 3: 74–101. https://www.kathycleland.com/wp-content/uploads/Cleland_Prosthetic_Bodies.pdf.
- Deuze, Mark. 2015. *Media life: život v médiích*. Praha: Karolinum.
- De Mul, Jos. 2010. *Cyberspace Odyssey: Towards a Virtual Ontology and Anthropology*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Di Maio, Paola. 2019. „Spirituality in Cyberspace.“ In *The Routledge International Handbook of Spirituality in Society and the Professions*. London: Routledge.
- Dreyfus, Hubert L. 2009. *On the Internet*. Milton Park: Routledge.
- Drozdek, Adam. 2014. „On Sanctifying Cyberspace.“ In *Studia Gdańskie* TOM XXXIV, 79–88.
- Fallmann, Daniel. 2011. „The New Good: Exploring the Potential of Philosophy of Technology to Contribute to Human-Computer Interaction.“ In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1051–1060. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979099>.
- Farrow, Robert, Ioanna Iacovides. 2012. „In the Game? Embodied Subjectivity in Gaming Environments.“ In *6th International Conference on the Philosophy of Computer Games: The Nature of Player Experience*, 1–11. oro.open.ac.uk/33357/1/82-Farrow-Iacovides_FINAL.pdf.

- Forsyth, B. Scott. 2022. „Cyberspace as a Crypto-Religion: Exploring the Spiritual Potential of the Digital Realm.“ https://www.researchgate.net/publication/371868216_Cyberspace_as_a_Crypto-Religion_Exploring_the_Spiritual_Potential_of_the_Digital_Realm.
- Heim, Michael. 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Horrocks, Charles. 2002. *Marshall McLuhan a virtualita*. Praha: Triton.
- Gálik, Slavomír. 2014. „Kyberprieštor ako nová existenciálna dimenzia človeka.“ In *Kyberprieštor ako nová existenciálna dimenzia človeka*, Slavomír Gálik et al. Lódz: Ksiezi Mlyn.
- Gáliková Tolnaiová, Sabína. 2015. „Cyberspace of Digital Games as a Living Space of Human and Experimental Product.“ In *Marketing Identity: Digital life – Part I*, Ludmila Čábyová, Dana Petranová (eds.), 458–472. Trnava: FMK UCM.
- Gálik, Slavomír, Sabína Gáliková Tolnaiová. 2017. „Possibilities and Limits of Religion in the Cyberspace of Digital Media.“ *Spirituality Studies* (3) 1: 2–9.
- Gáliková Tolnaiová, Sabína, Slavomír Gálik. 2020. „Cyberspace as a New Living World and its Axiological Contexts.“ In *Cyberspace*, Evon Abu-Taieh et al. (eds.), 39–51. IntechOpen.
- Gelter, Hans. 2007. „Towards an Understanding of Experience Production.“ In *Digital Media and Games: Articles on Experiences 4*, Mika Kylänen (ed.), 28–50. Rovaniemi: University of Lapland Press.
- Honey, Tania, Rhian Morgan. 2013. „Technology and Community: The Changing Face of Identity.“ *Etropic: Electronic Journal of Studies in the Tropics* 12 (1): 64–72. <https://doi.org/10.25120/etropic.12.1.2013.3394>.
- Ilnicki, Rafał. 2015. „Cyberculture and Spiritual Experience, Przegląd Religioznawczy.“ *The Religious Studies Review* 4 (258): 71–79.
- Introna, D. Lucas. 1997. „On Cyberspace and Being: Identity, Self, and Hyperreality.“ *Philosophy in the Contemporary World* 4 (1–2): 16–25. <https://doi.org/10.5840/pcw199741/22>.
- Jennett, Charlene, Anna Cox, Paul Cairns. 2008. „Being ‘In the Game.’“ In *Conference Proceeding of the Philosophy of Computer Games*, Stephan Günzel et al. (eds.), 210–227. Potsdam: Potsdam University Press.
- Koepsell, David, William Rapaport. 1995. „The Ontology of Cyberspace: Questions and Comments.“ <https://cse.buffalo.edu/~rapaport/Papers/cyber.pdf>.

- Mansour, Nesrine. 2022. „The Holy Light of Cyberspace: Spiritual Experience in a Virtual Church.“ *Religions* 13 (2): 121. <https://doi.org/10.3390/rel13020121>.
- Platovnjak, Ivan. 2017. „The Relationship between Spirituality, Religion, and Culture.“ *Studia Gdańskie* TOM XLI, 117–125.
- Lévy, Pierre. 2000. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu Nové technologie: Kulturní spolupráce a komunikace*. Praha: Karolinum.
- Rankov, Pavel. 2006. *Informačná spoločnosť: perspektívy, problémy a paradoxy*. Levice: LCA.
- Rolando, Perez-Vela. 2023. „The Mediatization of Religious Practices in Urban Daily Life: The Peruvian Case.“ *Religions* 14 (5): 649. <https://doi.org/10.3390/rel14050649>.
- Samoylova, Elena. 2014. „Virtual World of Computer Games: Reality or Illusion?“ *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 149: 842–845.
- Vallius, Laura, Tony Manninen, Tomi Kujanpää. 2007. „Sharing Experiences – Playing Together in Experimental Collaborative Computer Games.“ In *Digital Media and Games: Articles on Experiences 4*, Mika Kylänen (ed.), 52–86. Rovaniemi: University of Lapland Press. http://www.webcag.fi/Hannun-Tarinoita/julkaisut/Articles_on_Experiences_4-Digital_Media_Games.pdf.
- Varanini, Francesco. 2018. „Human Beings in the Digital World: Lessons From the Past for Future CSIOs“. In *CSIOs and the Digital Transformation*, Giorgio Bongiorno et al. (eds.). Doi10.1007/978-3-319-31026-8_2.
- Volko, Ladislav. 2016. „Telá virtuálnej účasti ľudstva na sebe samom.“ In *Premeny identity človeka v kyberpriestore digitálnych médií*, Slavomír Gálik et al., 107–130. Lódz: Ksiezi Mlyn.
- Welsch, Wolfgang. 1995. *Umelé rajské záhrady? Skúmanie sveta elektronických médií a iných svetov*. Bratislava: Soros Center for Contemporary Arts.

PhDr. Sabína Gáliková Tolnaiová, PhD.

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave

Fakulta masmediálnej komunikácie

E-mail: sabina.galikova.tolnaiova@ucm.sk

LARA CROFT A ALTERNATIVNÍ SPIRITUALITA: K SPIRITUÁLNÍ ROLI POČÍTAČOVÝCH HER A TRANSMEDIÁLNÍCH UNIVERS

Lara Croft and Alternative Spirituality: On the Spiritual Influence on Videogames and Transmedia

Zuzana Marie Kostičová

Abstract

While Tomb Raider has been largely debated in the context of gender studies, there is only very little scholarly debate related to its implicit or explicit religious/spiritual content. In an intent to introduce this approach to the famous transmedia phenomenon, the article discusses esoteric and spiritual influences on the Tomb Raider. In this sense, it emphasizes both the core theme of supernatural artifacts and idea that “myths are real”.

Keywords

Tomb Raider, Lara Croft, esotericism, spirituality, religion, religion in videogames.

Úvod

Řekne-li se „náboženství v kyberprostoru“, většinou si představíme především internet, a to nejen webové stránky, ale především sociální sítě, diskusní fóra a jiná prostředí, ve kterých dochází k setkávání lidí. Ta jsou samozřejmě velmi důležitá – a způsobem, jakým interagují s tradičními náboženstvími, zvláště s křesťanstvím a buddhismem,

se současná religionistika rozsáhle zabývá (významnou přehledovou publikací je tu např. Campbell 2013). Je však dobré si uvědomit, že digitální technologie ve skutečnosti působí v daleko širším měřítku a zahrnují toho mnohem více, než pouze webové stránky a portály. Patří k nim totiž například i počítačové hry. A ty se staly neoddělitelnou součástí životů obrovského množství lidí.

Ještě zhruba před dekádou a půl bylo nutné zahajovat přednášky vyvracením představy, že hraní videoher je především doménou mladistvých chlapců. Už tehdy byl totiž průměrný věk hráčů v USA něco kolem 35 let, což v podstatě znamená, že se hraní věnovalo celé věkové spektrum populace. Co víc, přestože muži stále mírně převažovali, rozdíl oproti ženám byl ve skutečnosti zanedbatelný. Situace se však od té doby proměnila ještě více. Za prvé došlo k velikému rozvoji smartphonů, které napomohly bezprecedentnímu boomu *casual gamingu* a způsobily, že procento hráčů napříč všemi věkovými kategoriemi prudce narostlo. V souvislosti s tím také začaly vznikat mobilní verze oblíbených titulů určených původně pro PC nebo herní konzole, stejně jako mobilní hry spojené s jinými typy transmediálních univers (např. oblíbené „lovení Pokémonů“). A za druhé se prudce rozvinulo mnoho dalších digitálních aktivit s hraním spojených, od YouTuberů natáčejících a komentujících hry až po digitální sporty populární především ve východní Asii. K celé věci zásadně přispěla také pandemie – lidé izolovaní během lockdownů hledali způsob, jak se doma o samotě povyrazit, a videohry byly pochopitelně jednou ze snadno dostupných, levných možností. V dnešní době tak na této planetě existuje několik miliard hráčů, kteří patří do celého věkového a genderového spektra. Logicky se proto v herním byznysu točí obrovské peníze a jeho vliv na uživatele je nesmírný.

Studium videoher a jejich vlivu na člověka se v rané fázi vyznačovalo poněkud černobílým viděním. Na jedné straně mělo tendenci hry

démonizovat a poukazovat na násilný obsah a na závislostní potenciál (zjm. Anderson 2003). Na druhé straně pak existoval opatrný entuziasmus především mezi pedagogy, kteří doufali, že budou moci videohry využít k výuce. Na veřejnosti byli pochopitelně slyšet především pesimistické hlasy: je konečně pravdou, že panická reakce veřejnosti je typickým průvodním jevem vzniku a rozšiřování nového média, jak ostatně zdůrazňoval už např. Marshall McLuhan (1994). V tomto ohledu si počítačové hry prošly tím samým, čím krátce předtím televize (a ještě před ní film, rozhlas, telefon a další média; viz např. Briggs a Burke 2009). I s ohledem na hry se lze setkat s tímž varováním před extrémním násilným obsahem, stejným brojením proti eskapismu a závislosti. I přes to, že zvláště v první dekádě tyto názory hodně rezonovaly na veřejnosti, se ale nakonec ukázalo, že plošný alarmismus apokalyptického stříhu je zásadně přehnaný (viz např. Ferguson a Kilburn 2010).

1 Náboženství a hry?

Akademický zájem o videohry měl přítom na co navazovat: už na počátku dvacátého století se zejména pod vlivem textů Johana Huizingy (zjm. Huizinga 1949) začal formovat obor herních studií (či *ludologie*), který se zabýval hrou jako specifickým fenoménem, jež je třeba studovat specifickými prostředky. Rané videohry byly samozřejmě poměrně jednoduché – od vůbec první počítačové hry *Pong*, která vznikla v roce 1972 a představovala extrémně zjednodušenou simulaci ping-pongu, až po rané plošinovky typické zjm. pro osmdesátá léta (jejichž nejslavnějším zástupcem je pravděpodobně hra *Super Mario Bros* z r. 1985). Už tehdy se však i v rámci těchto 2D her začaly rozvíjet komplexní příběhy, které měly mnohdy silný impakt na publikum

– příkladem může být *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Když pak na přelomu 80. a 90. let došlo k rozvoji 3D prostředí, rozjel se herní průmysl na plné obrátky. Není se co divit, že se v té době začínají humanitní vědci věnovat hrám z nejrůznějších perspektiv – nejen ludologické, psychologické a pedagogické, ale i filosofické, umělecko-teoretické, historické, sociologické. A v téže době se o hry začíná zajímat i religionistika.

Mohlo by se přitom zdát, že náboženství a hra jsou dva fenomény, které se zásadním způsobem vylučují. Hraní (či obecně *hraní si*) bývá totiž vnímáno jako pouhá zábava bez jakékoli vážnosti. Přetrvávající předsudek, že videohry jsou záležitostí školní mládeže, je s tím ostatně úzce spojen: hra je chápána jako aktivita vhodná především pro děti a mladistvé. Ti si hraním v lepším případě nacvičují práci či sociální život „nanečisto“, v horším jen zabíjejí čas. Zjednodušeně řečeno, hra bývá chápána jako bezvýznamná a „nevážná.“ Náboženství – či spiritualita – je naproti tomu bráno smrtelně vážně, a to at se chápe pozitivně, nebo negativně (např. jako nebezpečný fanatismus nebo tmářství). Lehkovážnost hry se s pochmurnou ultimativností náboženství zdánlivě vůbec neslučuje. Je však třeba podotknout, že už zmíněný Huizinga (1949) ukázal, jak náboženství úspěšně využívají herních prvků např. v tzv. božích soudech nebo různých druhích věštění. Co víc, hraní (náboženských) her bylo důležitou součástí mnoha kultur, vzpomeňme např. řecké Olympijské hry nebo mayskou a aztéckou míčovou hru. I s onou pověstnou „nevážností“ hry („je to jenom jako!“) je to složitější, než to vypadá: už Huizingův koncept „magického kruhu“ naznačuje, že ti, kteří se hry v danou chvíli účastní, ji berou naopak nesmírně vážně (Huizinga 1949). Když k tomu připočítáme, jak obrovské množství lidí hraje a jak obrovské peníze se v tomto odvětví točí, vychází nám, že akademické studium her, včetně studia religionistického, je už po dekádách zásadní nezbytností.

Hry však v posledních letech málokdy stojí samy o sobě. Proto se také poslední poznámka této úvodní části) bude týkat tzv. „transmediality“ (blíže viz např. Wagner 2012). V rámci různých popkulturních produktů – her, filmů, seriálů, knih atd. – vynikají zvláště ty, které tvoří jedno více či méně celistvé imersivní universum. To je typicky propojeno společnými motivy, hrdiny, povahou specifického fikčního světa atd. Takovým universum se říká „transmediální“ – tentýž obsah se v nich přelévá z média do média a tím pochopitelně zesiluje svůj účinek. Mezi slavné transmediální fenomény patří např. *Hvězdné války* a na jejich příkladu dobře vidíme, jak mohou transmédia vznikat. Počátkem je typicky zdařilé dílo, v tomto případě film, jehož úspěch podnítl vznik dalších pokračování. Pokud jsou pak i ony úspěšné, následují další a další, a kromě nich animované filmy, seriály, různé druhy her (počítačových, deskových, karetních a jiných), gamebooky, komiksy a romány. Nelze zapomínat ani na obrovskou spoustu zboží a služeb, od triček a hrníčků až přes akční figurky až například po tematické zábavní parky. Je-li fenomén opravdu kultovní, vzniká kolem něj i *fandom*, tzn. skalní fanoušci a fandovské spolky. Ti daným universem žijí, píší fanfikci, kreslí či malují fanart a organizují nejrůznější akce, od conů přes cosplay srazy až např. po tematické lapy. To už není „jen hra“: právě ve fandomu začíná dané universum nabývat daleko významnějšího rozměru.

A nemusí se to zastavit jen tam. Právě příklad *Hvězdných válek* ukazuje, jak blízko mají transmediální universa k náboženství: právě z lůna tohoto fenoménu povstalo nejslavnější „hyperreálné náboženství“ světa, totiž rytíři Jedi, kteří vznikli podle svého fikčního filmového předobrazu. Idea duchovního řádu zodpovědného za mír ve vesmíru se ukázala být natolik vlivnou, že si získala své následovníky i v reálném životě. Ano, část z nich jsou „jen“ fanoušci nebo recesisté, jiní však provozují celou věc s plnou vážností, a to dokonce do té míry, že začali zakládat reálné náboženské společnosti. Jedijské společnosti (tedy nikoli

fanouškovské, ale skutečně duchovní) se konečně vyskytují i v našem kontextu – v současné ČR např. působí (nebo donedávna působilo) hnutí Cesta síly. Tento typ fenoménů označuje religionista Adam Possamai (2004) za „hyperreálná náboženství“ – a definuje je jako nové náboženské směry, které povstaly z komodifikované popkultury. Hyperreálná spiritualita je nejvýraznějším příkladem toho, jak se některá transmediální universa překlápí do silně symbolických narativů, jež bychom mohli označit za implicitně (někdy dokonce explicitně) mytické. Ty pak následně generují živé světónázory zastávané s naprostou vážností a provázené symbolickým chováním (rituály), jež je na nich založeno. Nic dalšího v podstatě nepotřebujeme, abychom je mohli uznat nejen za implicitně, ale vyloženě za explicitně náboženské.

Na této nezřetelnou hranici, kde se živá popkultura překlápí v živou mytologii a ta následně v živá náboženství, se pohybuje hned několik významných světových badatelů. Z nich je asi nejvýznamnější britský religionista Christopher Partridge (viz zjm. Partridge 2004b a 2005). Kromě obligátních *Hvězdných válek* a reálných Jediů, kteří dnes představují učebnicový příklad hyperreálného náboženství, se spousta pozornosti dostává fenoménu průniku popkultury a „okultury“. Tento proces je dobře patrný např. na hororovém žánru nebo na novopohanstvím inspirovaných fenoménech jako např. seriál *Chilling Adventures of Sabrina*. Význačnými tématy analýzy jsou ale i obrazy nadpřirozené technologie, které z jedné strany souvisí s fenoménem mimozemšťana (Partridge 2004a) a z druhé strany se propojují s obrazem nadpřirozených, sakralizovaných robotů, které najdeme např. v některých odnožích transhumanismu. První z nich můžeme pozorovat např. v seriálu *Akta X*, druhý třeba ve filmu *AI: Umělá inteligence*.

Z výše uvedeného je snad patrné, jak zásadní roli hrají transmédiá na současné náboženské scéně. Je proto zásadní, aby religionistika neustrnula v analýze zavedených duchovních systémů, jejichž

náboženská je samozřejmá, a nebála se vydávat se za hranice poznání do světů, které jsou v mnoha ohledech zcela nové. Analýza toho, jak s náboženskými motivy pracují význačná transmediální universa, přestává být zvláštním výstřelkem a stává se nezbytností. Tento článek nabízí na ukázkou analýzu fenoménu *Tomb Raider*, transmediálního universa, jehož centrální osobností je slavná virtuální archeoložka Lara Croft. K tématu „náboženství v kyberprostoru“ se toto téma mimořádně dobře hodí: jako jsou jádrem transmediálního universa *Hvězdných válek* stejnojmenné filmy, *Tomb Raider* je primárně založen na sérii počítačových her, první z nichž vyšla v r. 1996. A přestože vedle her vzniklo i množství komiksů, tři celovečerní filmy, tematický zábavní park a gigantické množství zboží, jádrem tu nadále zůstávají videohry.

2 Fenomén Tomb Raider

Hry *Tomb Raider* patří do žánru *third person shooter* (TPS): ve zkratce to znamená, že mezi hlavní herní mechaniku patří souboje a že avatar, tedy herní figurku, kterou hráč ovládá, vidíme během hry celou před sebou. Touto figurkou je samozřejmě Lara Croft, jedna z vůbec prvních silných ženských protagonistek ve světě počítačových her. Byly to především právě její krása a kouzlo, byť zkraje jen stylizované vlivem počátků počítačové grafiky, které se staly význačným tahákem série. Mimo jiné právě Lařin gender způsobil obrovskou vlnu zájmu akademiků o *Tomb Raider* – a pod slovem „akademici“ se v tomto případě skrývají především genderová studia, která Laru tu opěvovala, tu ji nemohla přijít na jméno. Čekali bychom, že genderové teoretiky okouzlí, že se do hypermaskulinního prostředí hardcore hráčů konečně probjovaly i silné ženské postavy; někteří skutečně zdrženlivě oslavovali (pozitivně o Laře mluví např. Popescu 2005). Mnoho z nich však překvapivě

poukazovalo na to, že i přes sexy ženské tělo se Lara Croft stejně chová a projevuje spíše jako muž, např. proto, že neprojevuje žádné emoce, nebo proto, že je její ženství neutralizováno příliš mnoha mužskými atributy. Ve výsledku je tak spíše krokem zpátky než příznakem skutečné emancipace (např. Kennedy 2002; Schleiner 2001). Je nutno zdůraznit, že uvedené výtky zarezovaly s týmem, který byl zodpovědný za game design posledních třech *Tomb Raiderů*. Lara Croft, s níž se tu setkáváme, skutečně není ani trochu „mužsky“ stoicky klidná: namísto toho křičí, pláče, naříká, v *Rise of the Tomb Raider* trpí posttraumatickým stresovým syndromem a v *Shadows of the Tomb Raider* ji dokonce stíhají výčitky svědomí za chybné rozhodnutí s fatálními následky. Nechme však stranou otázku, zda je proměna neohrožené bojovnice v citlivou dívku pro současný feminismus vítězstvím nebo prohrou: důležitější je, že nekonečné diskuse o Lařině genderu mají tendenci zakrývat jiné dimenze *Tomb Raideru*, které také stojí za analýzu. Universum má totiž své charakteristické prvky, jež se jako červená nit vinou většinou děl, která do něho spadají. A u některých z nich se dá jednoznačně hovořit o spirituálním rozměru.

Ještě předtím se však stručně podívejme na nejvýznamnější součásti transmediálního universa *Tomb Raider*. První z nich, nesmírně úspěšná hra *Tomb Raider*, vyšla v r. 1996 – právě ona zformovala ikonickou podobu Lary Croft a založila její popularitu. V následujících dvou letech (1997–1998) se objevily další dva díly, *Tomb Raider II.* a *III.*, po nichž přišel *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999). V té době už bylo jasné, na jakých důležitých prvcích je série postavena. V prvním díle provázíme Laru ruinami v Peru, Řecku a Egyptě, abychom ji nakonec zastihli v ruinách pyramidy pocházející z tajemné Atlantidy. Druhý díl se odehrává v Číně, v Benátkách a Tibetu a třetí v Indii, Tichomoří, Londýně, v USA a nakonec na Antarktidě. Motiv dávné antarktické civilizace, který se tu objevuje, byl patrně inspirován bájnou Hyperboreou.

Čtvrtý díl je rozdělen napůl mezi Kambodžu a Egypt, primárním motivem je tu však stará egyptská civilizace a roli hlavního antagonisty hraje egyptský bůh Set (Sutech). V r. 2000 se objevil nepříliš úspěšný pátý díl *Tomb Raider: Chronicles*, který svou roztržštěnou povahou připomíná spíše sérii herních „povídek“ než jednolitě dobrodružství. Lokací je tu opět vícero – odehrává se v Římě, Rusku, Irsku a New Yorku, kde Lara hledá různé bájně artefakty. Přestože hra získala poměrně dobré recenze, byl na ní patrný pokles zájmu hráčů a snad i vyčerpání designérů: po *Chronicles* tak následovala několikaletá pauza.

Tomb Raider: Angel of Darkness, který vyšel v r. 2003, volně navazuje na *Last Revelation* a odehrává se napůl v Paříži a napůl v Praze. Přestože uvidíme, že motivy starých božstev, tajných bratrstev, skrytého vědění a nadpřirozených artefaktů je charakteristický pro celé transmediální universum, právě v tomto díle se motivy pocházející ze západního esoterismu objevují v nejexplicitnější podobě. Lara je tu na stopě tajné společnosti černého alchymisty Eckhardta, která v podzemních kobkách pod pražskou pevností Strahov skrývá bytosti *nefilim*, křížence lidí a andělů. *Angel of Darkness* se od předchozích her výrazně liší jak technicky, tak po vizuální stránce. Ještě o kousek dokonalejší byl další díl, *Tomb Raider: Legend* (2006), jehož jádrovým motivem je mytologie rytířů krále Artuše. Lara sjezdí půl světa (Bolívii, Peru, Británii, Ghanu, Japonsko, Kazachstán aj.), aby zjistila, že Artušův meč Excalibur byl skutečným artefaktem tajemné zaniklé civilizace, jež po sobě zanechala ruiny na mnoha místech planety. Otevřený konec *Legend* hlasitě volal po dalším díle, místo něj však v r. 2007 vyšel přepracovaný remake prvního *Tomb Raideru* z r. 1996. Ukončení příběhu *Legend* se hráči dočkali až v *Tomb Raider: Underworld* z r. 2008, který kombinuje motivy artušovských mýtů s bájí o Atlantidě a generuje nihilisticky vyznívající příběh, v němž se Lara podívá do Thajska, Mexika, a několikrát dokonce až na mořské dno. *Underworld* byl velkým zklamáním pro vývojářský

tým i pro hráče – prodeje vázly, verze pro PlayStation 2 byla plná neodladěných chyb, a přestože recenze hry celkem vychválily, následovala pětiletá pauza, než se objevil další díl. Jak už jsme si zmiňovali, ten zahrnuje nejen přechod na lepší engine a výrazně lepší technické i grafické vlastnosti hry, ale také přehodnocení celé Lařiny osobnosti.

Poslední tři díly *Tomb Raideru* (kterým se přezdívá *The Survivor Trilogy*) jsou v tzv. prequely, tzn. odehrávají se dávno před dějem původní hry z r. 1996. Lara je v nich mladou nejistou dívkou, která se teprve rozkoukává a již první velké dobrodružství zastihne zcela nečekaně. Hra vyšla v r. 2013 pod jednoduchým názvem *Tomb Raider* a celá se odehrává nedaleko Japonska na ztraceném ostrově Yamatai. Lara tu musí vypátrat zdroj nadpřirozených sil, jež brání jí i zbytku posádky ztroskotané lodi v odjezdu. Následující *Rise of the Tomb Rider* z r. 2015 posílá otřesenou Laru bojující s PTSD pátrat po prameni nesmrtelnosti nejprve v Sýrii a potom na Sibiři. Stejně jako v předchozím díle, i tady se pracuje s motivem bájného ztraceného království, jímž je tentokrát bájně ruské město Kitěž. Posledním dílem, který zároveň trilogii *Survivor* uzavírá, je *Shadow of the Tomb Rider* z r. 2018. Ten pracuje především s indiánskými motivy a odehrává se dílem v Mexiku, dílem v Amazonii, kde se Laře podaří objevit ztracené incké město Paititi. Tam se dozví, že místní fanatický náboženský vůdce hledá artefakt, jež mu propůjčí nadpřirozenou moc boha Kukulkana. Hra pracuje s motivem hrozící apokalypsy, kterou Lara v podstatě sama rozpoutala a již musí za každou cenu zastavit, jinak bude zničen svět. Autoři scénáře se tu navíc s nejistým úspěchem pokusili tematizovat temnější stránky Lařiny duše, které si dívka postupně uvědomí a naučí se s nimi pracovat. *Rise* je doposud poslední hrou hlavní TPS série *Tomb Raider*, a přestože se již množí spekulace o dalším dílu, zatím nedošlo k jeho oficiálnímu ohlášení.

To však neznamená, že se v transmediálním universu Lary Croft neděje nic. Kromě hlavní série TPS her tvoří totiž jeho součást mnoho

dalších produktů, které zmíníme alespoň stručně. Především je tu dvou-
dílná doplňková RPG série (*Lara Croft and the Guardian of Light* 2010,
a *Lara Croft and the Temple of Osiris* 2014), která pracuje s jinými herní-
mi mechanikami a v níž se Lara pohybuje jednak po Mexiku a jednak
opět po Egyptě. Dále existuje několik casual her, ať už starších pro pla-
tformu GameBoy (*Tomb Raider* a *Lara Croft: Curse of the Sword*), nebo
modernějších pro mobilní platformy (*Relic Run*, *Lara Croft GO*, *Tomb
Raider Reloaded*). K Laře patří i několik komiksových sérií, které před-
nedávnem vyšly v souborném vydání v českém překladu. Možná nej-
větší pozornost veřejnosti z celého *Tomb Raider* universa si však získa-
ly tři celovečerní filmy, dva s Angelinou Jolie a jeden s Alicí Vikander
v hlavní roli. V současné chvíli se pak připravuje animovaný seriál *Tomb
Raider: The Legend of Lara Croft*, jehož uvedení se očekává v r. 2024.

3 Mýty jsou pravdivé!

Na to, abychom detailně prodlévali u jednotlivých součástí universa
Tomb Raideru a všech jeho složitých spirituálních souvislostí, je v tom-
to článku příliš málo prostoru. Pokusím se tedy vypíchnout dva hlavní
klíčové motivy. Ano, hlavním pojivem příběhu je tu samozřejmě Lara
Croft – a v pozdějších hrách i variace na osudy jejích ztracených ro-
dičů, kteří získávají rozsáhlý prostor především po přelomu tisíciletí.
Na otázku, kam zmizela Lařina matka a proč a jak zahynul Lařin otec,
dávají různé hry, filmy a komiksy různé odpovědi. V dalších zase potká-
me Lařiny mentory a přátele, ať už věrné, nebo zrádné; od kontroverzního
Von Croye a hrdinného Conrada Rotha až po vlídného Jonaha,
nepraktického intelektuála Alistaira a zlou Amandu. Lařin osobní život
se přitom rozpadá do dílčích vzájemně se popírajících verzí, které jsou
daleko spíše dílčí kulisou než skutečným rámem celé série. Na rozdíl

od jiných transmediálních univers (např. např. zmíněných *Hvězdných válek*) proto neexistuje žádná „kanonická“ verze Lařiných osudů. Např. lord Croft je sice v každém případě mrtev, ale jeho smrt jednou zavinili Illumináti, jindy fanatický řád Trinity, v další verzi jej zabila mocichtivá královna Natla a jindy zase sám spáchal sebevraždu. V některých dílech je pak jeho smrt referovaná jen v retrospektivě, jindy jej však zastihneme živého, aby byl zabit až v průběhu příběhu. Fakt, že se děj jednotlivých her, filmů a komiksů vzájemně popírá, patrně nevadí ani scénáristům, ani hráčům.

O to zajímavější je položit si otázku, v čem je Tomb Raider naopak přísně konzistentní. V tomto ohledu je tu skutečným pojítkem představa, že všechny mýty mají pravdivé jádro, a bude-li Lara pátrat skutečně důkladně, pokaždé se jí podaří se tohoto jádra dopátrat a odhalit jeho fascinující důsledky (Holtorf 2007; též Kostiřová 2012). A to ať už bylo v průběhu věků překrouceno, záměrně skrýváno či omylem dezinterpretováno jakkoli. Přestože jsme na tomto skromném prostoru neměli možnost ponořit se do hloubky do každého jednotlivého díla, mohli jsme přesto zahlédnout obrysy tohoto faktu na mnoha příkladech. Je tu explicitní či implicitní inspirace ztracenými zeměmi (Atlantida, severská Hyperborea, japonské Yamatai, ruský Kitěž nebo peruánské Paititi), jsou tu nadpřirozené bytosti jako Sutech nebo Nefilim – a jsou tu i zmínky o mytických cyklech, např. o artušovských legendách (v jejichž rámci se Lara probojuje až přímo do hrobky krále Artuše a vyjme z jeho mrtvých rukou jilec Excaliburu). Viděli jsme ale i to, že působištěm Lary Croft je doslova celá planeta – potkali jsme ji na všech kontinentech (snad s výjimkou Austrálie), v tropických džunglích, vyprahlých pouštích i zasněžených pláních, na horských svazích i v hlubinách moří. Přestože se pak na svých cestách dostala do mnoha relativně novodobých prostředí, od pařížského Louvru přes sovětské základny v Kazachstánu i na Sibiři až po pražský Strahov, většina lokací,

kteřé jsme si zmiřovalí, patří mezi skutečné nebo fiktivní ruiny starých kultur. Odpovídá to na otázku, *jaké mýty jsou pravdivé*: samozřejmě *ty pradávné*, které nám zbyly coby nepochopené pozůstatky zaniklých kultur.

Kontrast s Larou, která v pravdivost mýtů neochvějně věří, typicky tvoří skeptici. Nejčastěji je představují akademičtí učenci – např. kolegové lorda Richarda Crofta, kteří jsou v hlavní sérii (a v jednom filmu) několikrát obecně zmíněni. Někdy jsou dokonce prezentováni jako ti, kdo zavinili úpadek kariéry slavného archeologa – lord Croft se totiž netajil se svou vírou v pravdivost mýtů a kolegové jím proto opovrhovali nebo se mu vysmívali. Zajímavé je, že v prvním díle série prequelů *The Survivor Series* je skeptičkou zpočátku i Lara. Alespoň tedy dokud se na vlastní oči nepřesvědčí, že magie opravdu existuje, mýty o Yamatai se zakládají na skutečnosti a že její otec, kterého měla za poblouzněného snílka, měl naprostou pravdu. Autoři scénáře postavili tento moment do role iniciačního zážitku – právě jím začíná Lařina kariéra, právě jím se stává *tomb raiderem*. Jinou postavou, která zastává roli nevěřícího Tomáše, je pak již zmíněný Lařin asistent Alistair. Ten krátce figuruje ve hrách *Legend*, *Anniversary* a *Underworld*, aby nakonec tragicky zahynul. Zvláště v *Legend* se přitom projevuje jeho skeptická povaha, s níž odmítá věřit v existenci reálného krále Artuše a vysmívá se pochybnému vědci, který měl objevit jeho hrobku. Během příslušného levelu se ale ukáže, že se hrobka na daném místě skutečně nachází a že mýty o rytířích kulatého stolu byly, jak jinak, skutečně pravdivé. Alistair sám je přitom prezentován podobně, jako kolegové lorda Crofta: jako kabinetní krysa, která tráví život mezi zaprášenými svazky knih a v džungli nebo poušti by nepřezila ani sekundu. Alistair skutečně knihovnu opustí jen jedenkrát, totiž v *Legend*, kdy se vydá do britského Cornwallu na sraz s Larou. Prakticky okamžitě je zajat a celý level končí tím, že ho (spolu s počítačovým expertem Zipem) musí Lara vysvobodit.

Ve své knize *Archaeology is a Brand!* (Holtorf 2007) popsal Cornelius Holtorf popkulturní pojetí archeologa, které rozdělil na základní čtyři typy. Za prvé, typ D (*detective*, „detektiv“); inteligentní (někdy přímo geniální), ale nešikovný a roztržitý teoretik, který sice dokáže ve starých dokumentech odhalit existenci ztracených měst nebo cenných artefaktů, ale je naprosto nepřipraven na reálná nebezpečí hrozící v divočině. Za druhé, typ A (*adventurer*, „dobrodruh“). Typicky je to statečný mladý muž, který nemusí mít tak rozsáhlé znalosti, jako jeho starší kolega, ale zato dokáže dobře zacházet se zbraní. Vyskytuje-li se s archeologem typu D v témže příběhu, je to typicky právě on, kdo je skutečným hrdinou a kdo dokáže zachránit před děsivým nebezpečím nejen sám sebe, ale i starého učence. A protože, jak Holtorf podotýká, je typ A protkán silnými genderovými stereotypy, může být objektem záchrany nejen starý vědec, ale i jeho krásná dcera, má-li nějakou. Třetí kategorií je typ R (od *revelation*, „odhalování“): hlavním tématem jsou tu seznační objevy, odhalování dávné moudrosti, snaha zabránit apokalypsy předpovězené starými kulturami atd; právě tento typ je dle Holtorfa silně spojen s esoterními a obecně spirituálními motivy. Pro úplnost si uvedme ještě čtvrtý typ C (od *care*, „ochrana“), kdy archeolog bojuje za ochranu nebo přímo záchranu nějakého naleziště.

Použijeme-li tuto typologii, má Lara, ač je zároveň statečnou dobrodružkou s prvky typu A, své hlavní těžiště především ve fenoménu R. Kolegové lorda Crofta, stejně jako Lařin asistent Alistair, by pak mohli aspirovat tak maximálně na typ D, pokud by dokázali myslet dostatečně inovativně. Motiv *revelation*, „odhalení“, který směřuje k potvrzení, že mýty jsou pravdivé, tu tak v podstatě vystupuje jako zásadní kritérium, jež Laru odlišuje od akademických archeologů. Kdybychom to měli nadlimitně zjednodušit: klíčovou vlastností archeologa-hrdiny v *Tomb Raideru* je víra v magii a nadpřirozeno. Akademický racionálně zaměřený archeolog je naopak prezentován v podstatě jako moula,

jenž fatálně selhává ve schopnosti zahlédnout nejdůležitější rovinu své vlastní práce.

V tomto kontextu je třeba zmínit ještě jednu důležitou věc: univerzum *Tomb Raideru* obsahuje i motivy tajných spiknutí. Až na jedinou výjimku, již je řád Fiamma Nera v *Angel of Darkness*, se jedná o pochybné či přímo zlé organizace, mezi jejichž nejvýraznější exempláře patří spolek temného alchymisty v *Angel of Darkness* a zejména Ilumináti, kteří se objevují ve filmu *Lara Croft Tomb Raider*. K nim se v trilogii *Survivor* připojuje i fanatická křesťanská organizace Trinity, jež začne hrát dominantní úlohu v *Rise of the Tomb Raider*. Ve *Shadow* se pak potkáme i s její amazonskou odnoží, která se skrývá ve ztraceném městě Paititi a jejíž představitel je (opět fanatickým) vůdcem kultu boha Kukulkana. Zde se samozřejmě ocitáme v hájemství prvků převzatých z různých tzv. „konspiračních teorií“. Protože se v posledních letech o konspiracismu v akademické sféře hojně mluví, má snad na tomto místě smysl poznamenat, že *Tomb Raider* se v tomto ohledu nijak nevymyká dalším slavným dílům, jež s motivem zlovolného spiknutí s oblibou a hojně pracovaly. Nejčastěji se v tomto ohledu cituje seriál *Akta X*, film *Conspiracy Theory* nebo původní trilogie *Matrix*, již nedávno přibyl ještě čtvrtý díl. Ve všech těchto případech je však spiknutí a boj proti němu naprosto ústředním motivem, na rozdíl od *Tomb Raideru*, kde se vyskytuje jen místy – pro Laru Croft jsou tak společnosti zlých spiklenců v podstatě jen dalším pravdivým mýtem do sbírky. Tento fakt velmi nahrává takovým teoretikům (např. Aspren a Dyrendal 2015; Robertson a Dyrendal 2018, u nás např. Vojtíšek 2016 nebo Chlup 2023), kteří považují konspiracismus za fenomén blížící se mytologii nebo přímo náboženství/spiritualitě. Vyhrocené černobílé narativy a apokalyptickou rétoriku konspiracistů pak přirovnávají k jiným typům mýtů a mileniálních narativů, které známe z nejšířšího kontextu světových náboženství (Vojtíšek 2016).

4 Artefakty s magickou mocí

Je důležité zdůraznit, že pravdivost mýtů může nabývat velmi materiální, neřkuli přímo instrumentální podobu. Fakt, že dávná vyprávění obsahují pravdivé jádro, zásadně souvisí s tím, že reálné jsou i mocné artefakty v nich popsané. Opět jsme se s nimi na své rychlé exkurzi napříč fenoménem Tomb Raider mnohokrát setkali – dávný artefakt obsahující kompletní vědění Atlantidy, kopí osudu, kámen mudrců, Artušův Excalibur, kitěžský pramen nesmrtelnosti, Thorovo kladivo Mjöllnir atd. Část artefaktů je zcela smyšlená (za všechny např. dýka dynastie Si-an z *TR II* nebo mayská skříňka bohyně Ix Chel ze *Shadow*), jiné však známe z nejrůznějších reálných mytologií světa.

Obraz slavného nálezu patří mezi důležité prvky popkulturního pojetí archeologie, které popisuje zmíněná Holtorfova kniha (Holtorf 2007). Archeologové nejsou v této perspektivě v podstatě příliš odlišní od hledačů pokladů nebo dokonce vykradačů hrobek: liší se snad jen v tom, že umísťují poklady do muzea všem pro potěšení, místo toho, aby je zneužili nebo prodali. Ve vyhrocenější podobě, kterou najdeme i v transmediálním universu *Tomb Raideru*, pak nejde jen o krásu a závažnost výjimečného nálezu, ale i o jeho nadpřirozenou moc. Artefakty, jež Lara objevuje, jsou velmi často právě magickými zbraněmi nebo nástroji. Mohou přitom být ve své podstatě pozitivní (jako např. Horovo brnění), neutrální (Excalibur, Mjöllnir) nebo dokonce negativní či prokleté (kopí osudu, dýka Chak Chel, Pandořina skříňka atd.). Lara je často okolnostmi donucena artefakt použít, aby zachránila sebe nebo celý svět před hrůzami, které přirozenými způsoby potřitit nejdou (zjm. v *Legend* nebo v *Last Revelation*). Jindy musí naopak zabránit zneužití artefaktu zlými, ambiciózními nebo mocichtivými lidmi (jako v *Rise of the Tomb Raider*, *Shadow of the Tomb Raider* nebo v původním *Tomb Raider/Anniversary*).

Je nutno poznamenat, že kromě mocných magických artefaktů se ve hrách často vyskytuje množství vedlejších předmětů, které žádnými výjimečnými vlastnostmi neoplyvají. Lara s nimi může zacházet různě. V některých případech přispívají k poznání světa, v němž se daná hra odehrává, a odhalují širší kontext hlavní příběhové linie nebo pozadí jednotlivých postav (typicky v trilogii *Survivor*). Jindy však nemají jiný význam než ten, že jejich hromadění „odmyká“ hráči bonusový obsah hry. V mnoha ohledech tu přitom logika *Tomb Raideru* stojí v příkrém protikladu ke skutečné akademické archeologii – někdy až do té míry, že Lara při své honbě za artefakty *de facto* ničí objevené naleziště. Nejvýrazněji je to vidět v *Underworld*, kde se sebratelné předměty nacházejí ve starých keramických nádobách rozmístěných v rozích místností nebo podél stěn chodeb. Aby se k nim Lara dostala, musí nádoby rozbít efektním kopem. Lze si sotva představit větší kontrast se skutečnou prací archeologa, který naopak rozbité keramické nádoby opatrně vyprošťuje z hlíny a pečlivě rekonstruuje. Je jasné, že je tento aspekt věci vděčným terčem kritiky profesionálních archeologů. Sama jsem se před mnoha lety setkala s význačným americkým archeologem, který zahajoval úvodní přednášku pro studenty následujícími slovy: „Kdo si tenhle předmět zapsal proto, aby se stal Larou Croft nebo Indianou Jonesem, ať se laskavě sebere a jde domů.“ Pro religionistické potřeby je však konflikt mezi univerzitní a popkulturní archeologií méně podstatný: daleko důležitější je vyzdvihnout materiální rozměr *Tomb Raideru* úzce spojený s magickými artefakty skrytými v ruinách. Série na to ostatně sama naráží svým vlastním titulem: *tomb raider* znamená doslova a do písmene „vykradač hrobek“.

5 Počítačové hry a alternativní spirituality

Čtenář rozsáhle znalý popkultury by samozřejmě mohl nyní namítnout, že nic z toho není ani neobvyklé, ani nové. Motivy neuvěřitelných objevů, ztracených měst a pravdivých jader dávných mýtů jsou skutečně už mnoho set let pevnou součástí západní společnosti. Reinterpretace archeologických objevů a jejich vysvětlování s pomocí nadpřirozených sil, mimozemšťanů, potopených kontinentů a jiných motivů na pomezí popkultury a spirituality můžeme potkat na každém pomyslném rohu. Některé z nich, jako universum Indiana Jonese, film *Mumie* apod., zcela zůstávají na rovině fikce. Jiné jsou ale brány v určitých kruzích velice vážně a dá se mluvit o jejich implicitní (a někdy explicitní) náboženské povaze. Známa je například myšlenka starověkých astronautů spojená především s Erichem von Dänikenem; s její pomocí se artefakty a výtvarné motivy nejrozličnějších civilizací interpretují jako důkaz o návštěvě a kulturním vlivu mimozemšťanů na Zemi. Jiné pojetí najdeme v theosofii: dějiny starověkého světa jsou tu rozsáhle reinterpretovány v intencích duchovní evoluce lidstva napříč sedmi „rasami“, z nichž současná je pátá. Předchozí věky pak lidstva souvisely s některými již zaniklými kontinenty, jako Hyperborea, Lemurie a Atlantida. Se dvěma z nich jsme se už setkali – Hyperborea možná částečně inspirovala *Tomb Raider III* a Atlantida a atlantská královna Natla jsou důležitou součástí hned několika děl, zjm. původního *Tomb Raideru*, *Anniversary* a *Underworld*. Theosofické motivy v *Tomb Raideru* neušly ani badatelům: přestože v analýzách universa stále dominují teoretici gender studies, před několika lety vyšel i článek (Utaaker 2017), který na blízkost theosofie a universa Lary Croft stručně upozorňuje. Dobře tak ilustruje Partridgeovu tezi o mocném průniku popkultury a „okultury“. Skrz něj se do současné společnosti dostává stále více a více motivů pocházejících z prostředí

západního esoterismu, alternativní spirituality, novopohanství a neošamanismu.

Na Tomb Raider se proto dá nahlížet jako na důležitý příklad tohoto procesu. A fakt, že jádrem jeho transmediálního universa je interaktivní žánr počítačové hry, má jeden důležitý rozměr: hráč vše uvedené nejen sleduje, ale sám *de facto* přímo zakouší. Je to v podstatě on (byť Lařiným prostřednictvím), kdo pátrá po předmětech, shromažďuje indicie, bojuje s nadpřirozenými nepřáteli, a nakonec si na vlastní kůži vyzkouší sílu a moc magických artefaktů. Není divu, pokud hra zapůsobí na hráče natolik, že se otiskne i do jeho světonázoru. Takový člověk může i mimo obrazovku počítače začít registrovat záhadné souvislosti mezi různými kulturami světa, číst o potopených kontinentech a možná i tak trochu věřit, že vše z toho, s čím se ve hrách Tomb Raider setkali, je skutečné. A pokud věda říká něco jiného, třeba na tom tolik nezáleží. Vědci jsou možná opravdu příliš konzervativní a málo otevření vůči zázrakům a magii.

Čímž se obloukem dostáváme zpět na začátek. Náboženství v kyberprostoru, to není zdaleka jen otázka působení náboženských společností na internetu a potíže, které kolem toho mohou vzniknout. Ani když k tomu přidáme nejrůznější typy alternativních spiritualit, jimž se zvláště na sociálních sítích výtečně daří, zdaleka nevyčerpáme potenciál, který digitální světy představují. Ano, z jedné strany se skutečně drží za ruce s offline komunitami a zračí nebo dokonce přetvářejí náboženství, která vznikla dávno před počítačem. Kyberprostor však na druhou stranu představuje nové působiště pro popkulturu a její interaktivní formy, které se vznikem videohry získaly silnou a celosvětově nesmírně vlivnou posilu. Snad jsme také zvyklí se domnívat, že hra je „jenom jako“ a není třeba ji brát vážně, dokud nekazí mládež násilným obsahem. Musíme si však uvědomit, jak obrovský vliv v dnešním světě hry mají a kolik lidí se jim náruživě věnuje. V této perspektivě není ani

náhodou nepodstatné, jakým způsobem se v nich zobrazuje náboženství obecně i jednotlivé náboženské kultury konkrétně. Mluvíme-li proto o náboženství v kyberprostoru, je třeba se ptát i na ně. A potažmo i na transmediální univerza, kterých jsou součástí.

Bibliografia

Primární prameny

Hlavní série *Tomb Raider* (TPS):

Tomb Raider (1996)

Tomb Raider II (1997)

Tomb Raider III (1998)

Tomb Raider: The Last Revelation (1999)

Tomb Raider: Chronicles (2000)

Tomb Raider: Angel of Darkness (2003)

Tomb Raider: Legend (2006)

Tomb Raider: Anniversary (2007) – Remake of TR I

Tomb Raider: Underworld (2008)

Tomb Raider (2013)

Rise of the Tomb Raider (2015)

Shadow of the Tomb Raider (2018)

Série *Lara Croft* (RPG):

Lara Croft and the Guardian of Light (2010)

Lara Croft and the Temple of Osiris (2014)

Mobilní hry:

Relic Run (2015)

Filmy:

Lara Croft: Tomb Raider (2001)

Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life (2003)

Tomb Raider (2018)

Komiksy:

Tomb Raider: Archivy, sv. 1. 2017. Praha: Comics Centrum.

Tomb Raider: Archivy, sv. 2. 2017. Praha: Comics Centrum.

Tomb Raider: Archivy, sv. 3. 2018. Praha: Comics Centrum.

Tomb Raider: Archivy, sv. 4. 2018. Praha: Comics Centrum.

Sekundární prameny

Anderson, Craig A. 2003. „An Update on the Effects of Playing Violent Video Games.“ *Journal of Adolescence* 27: 113–122. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.009>.

Asprem, Egil, Asbjorn Dyrendal. 2015. „Conspirituality Reconsidered: How Surprising and New is the Confluence of Spirituality and Conspiracy Theory?“ *Journal of Contemporary Religion* 30 (3): 367–382. <https://doi.org/10.1080/13537903.2015.1081339>.

Briggs, Asa, Peter Burke. 2009. *A Social History of the Media: From Guttenberg to the Internet*. Cambridge: Polity Press.

Campbell, Heidi (ed.). 2013. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. New York: Routledge.

Ferguson, Christopher J., John Kilburn. 2010. „Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al.“ *Psychological Bulletin* 136 (2): 174–178. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0018566>.

Helen W. Kennedy. 2002. „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis.“ *Game Studies* 2 (2). www.gamestudies.org/0202/kennedy.

Holtorf, Cornelius. 2007. *Archaeology is a Brand! The Meaning of Archaeology in Contemporary Popular Culture*. Oxford: Archaeopress.

Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan.

Chlup, Radek. 2023. „Conspiracy Narratives as a Type of Social Myth.“ *International Journal of Politics, Culture, and Society*. <https://doi.org/10.1007/s10767-023-09454-1>.

Kostičová, Zuzana Marie. 2012. „Náboženství a počítačové hry.“ In *Game Industry* 2, Jan Jirkovský et al. Praha: D.A.M.O, 195–208.

Kostičová, Zuzana Marie. 2013. „Ženy v počítačových hrách.“ In *Game Industry* 2, Jan Jirkovský et al. Praha: D.A.M.O, 127–135.

- McLuhan, Marshall. 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press.
- Partridge, Christopher. 2004. „Alien Demonology: The Christian Roots of the Malevolent Extraterrestrial in UFO Religions and Abduction Spiritualities.“ *Religion* 34 (3): 163–189. <https://doi.org/10.1016/j.religion.2004.04.014>.
- Partridge, Christopher. 2004. *Re-Enchantment of the West: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture, and Occulture*. Vol. 1. London, New York: T&T Clark.
- Partridge, Christopher. 2005. *Re-Enchantment of the West: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture, and Occulture*. Vol. 2. London, New York: T&T Clark.
- Popescu, George. 2005. „Women in Video Games: From Barbie to Xena.“ In *Gender and the (Post) 'East'/'West' Divide*, Mihaela Frunzâ, Theodora Eliza Văcărescu (eds.). Cluj-Napoca: Limes.
- Possamai, Adam. 2004. *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*. Brüssel: Peter Lang.
- Robertson, David G., Asbjørn Dyrendal. 2018. „Conspiracy Theories and Religion: Superstition, Seekership, and Salvation.“ In *Conspiracy Theories and the People Who Believe Them*, Joseph E. Uscinski (ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Schleiner, Anne-Marie. 2001. „Does Lara Croft wear fake polygons?“ *Leonardo* 34 (3): 221–226. <https://doi.org/10.1162/002409401750286976>.
- Utaaker, Oskar-Torjus. 2017. „The Theosophical Society in Religious Studies.“ *Alternative Spirituality and Religion Review* 8 (1): 77–93. <https://doi.org/10.5840/asrr201742532>.
- Vojtíšek, Zdeněk. 2016. „Konspirátoři a konspiracisté: Nástin religionistického výkladu tvorby a sdílení konspiračních teorií.“ *Dingir* 2016, 2: 49–51.
- Wagner, Rachel. 2012. *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. New York: Routledge.

Mgr. Zuzana Marie Kosticová, Ph.D.

Univerzita Karlova v Praze

Husitská teologická fakulta

E-mail: zuzana.kosticova@htf.cuni.cz

PROBLÉM POZORNOSTI A KONTEMPLÁCIE V KYBERPRIESTORE

The Issue of Attention and Contemplation in Cyberspace

Radovan Šoltés

Abstract

This study deals with the problem of attention of the human mind in the context of the impact of new digital technologies. Cyberspace has become a natural part of our culture and brings many positive opportunities but also risks. Many neuroscientists and psychologists agree that the side effects of new technologies on our way of thinking and experiencing need to be addressed. Our minds have evolved in a stimulus-differentiated environment. Therefore, we need to address how new technologies are changing our living habits and affecting our way of perceiving and experiencing. An example is the contemplative mode of perception, which presupposes an inner silence. However, in the stimulus-saturated environment of the digital world, inner silence is becoming very difficult to achieve.

Keywords

Attention, contemplation, cyberspace, religion, mysticism.

Štúdia je výstupom z riešenia projektu KEGA č. 016TTU-4/2021 *Program duchovného sprevádzania pre vysokoškolských učiteľov.*

Úvod

„Nedokážem prečítať viac než dve stránky za sebou. Zachváti ma nepotlačiteľné nutkanie byť online a pozrieť sa, či nemám nový e-mail. Zdá sa mi, že strácam schopnosť udržať si sústredenie na čokoľvek významné,“ skonštatoval istý významný filmový režisér, ktorého výrok uvádza v knihe *Pozornosť* známy psychológ Daniel Golemman (2014, 16). Voči tomu však nie je imúnny nikto z nás. Renomovaný švédsky psychiater Anders Hansen v knihe *Instamozek* píše podobne v súvislosti s takzvanými „digitálnymi rušičkami“, ktoré nás neustále atakujú a zrejme vedú k tomu, že sme voči vyrušeniu ešte citlivejší. To môže byť dobrý dôvod, prečo má toľko ľudí pocit, že sa v poslednej dobe čím ďalej, tým horšie sústreďujú, a to i vo chvíli, keď nie sú na internete. Sám Hansen (2021, 51) konštatuje: „Pre mňa je napríklad problém sa začítať do knihy, ako som to dokázal ešte pred desiatimi rokmi. Keď narazím na stránky, ktoré vyžadujú väčšie sústredenie, dostanem prišernú chuť siahnuť po mobile, ako keby som už nemal silu namáhať mozog tak, ako predtým.“

Tieto problémy sú v súčasnosti čoraz viac akútnejšie. Preto sa pokúsime v predloženej štúdií načrtnúť problematiku týkajúcu sa pozornosti v súvislostiach kyberdoby, v ktorej sa nachádzame a ukázať ako vplýva priamo či nepriamo na náboženské prežívanie, zvlášť v kontexte schopnosti koncentrácie pri kontemplatívnej forme modlitby. Tá je široko zastúpená v rôznych náboženských tradíciách, ktoré majú vlastnú mystiku. Zaiste nemôžeme v tak malom priestore poukázať na všetky súvislosti, ale obmedzíme sa na priblíženie istého východiská reflektovaných problémov, ktoré súvisí s tým, čo filozof Martin Heidegger kedysi nazval „bytnosťou techniky“. Poukážeme na jej vzťah k spôsobu myslenia, ktoré dominuje v našej západnej kultúre a ako zasahuje, prípadne robí človeka nespôsobilým pre kontemplatívny spôsob vnímania seba, sveta a transcendentnej roviny.

1 Technika a problém prítomnosti

Psychológovia Paul Babiak a Robert D. Hare vo svojej knihe *Hadi v oblečích aneb Psychopat jde do práce* poukazujú na veľké zmeny, ktoré sprevádzajú našu súčasnosť. Predovšetkým ide o zmeny na poli podnikania, kde sa rýchlosť zmien a tempo napredovania zmenili tak dramaticky, že sme sa dostali do nových problémov, ktoré sa prejavujú v strese či únave, frustrácia sa zmenila na strach a strach na paniku (Babiak a Hare 2014, 123).

To, že začíname štúdiu odkazom na navonok nesúvisiacu témou o psychopatoch je zámer. Podľa spomenutých psychológov takzvaní „úspešní psychopati“, prípadne sociopati sú zároveň symbolom toho, že sme položili dôraz na rýchlosť pred pomalším spôsobom napredovania, na aktivitu pred pokojom, na výsledky a výkon pred procesom realizácie a pod. Jednoducho povedané týmto typom osobnosti rýchla doba zameraná na zisk a kariéru imponuje a naopak, je zúfalo zničujúca pre citlivejšie a empatickejšie osobnosti. Kyberpriestor je v tomto na strane rýchlosti, ktorú ešte navyše neustále zrýchľuje tým, že umožňuje neustále nové možnosti zefektívňovania procesov, plánovania, kontroly, multitaskingu. Takmer nikto (okrem psychiatrických kliník a ambulancií, kde vyhorení a „rozbití“ ľudia často končia) však nevenuje pozornosť tomu, či je naša prirodzenosť na takýto životný štýl nastavená. Mnoho, zvlášť starých ľudí sa akoby čoraz viac cíti, že už sa nedokážu v tomto našom svete bezpečne pohybovať a rozumieť mu. Zasahuje to však aj aktívne pracujúcich.

Hare a Babiak hovoria o spochybnení konceptu takzvanej „psychologickej zmluvy“, ktorá spočívala v istote zamestnania na celý život. Táto zmluva bola nahradená novou psychologickou zmluvou o podnikaní, ktorá zdôrazňuje flexibilitu a mobilitu, čím sa vzťah zamestnanca a zamestnávateľa začal chápať skôr ako prechodný, než dlhodobé

partnerstvo. To sa deje už aj v inštitúciách a nielen v súkromných firmách. To úplne postihlo vedúcich pracovníkov i radových zamestnancov v emočnej, psychologickej i sociálnej rovine a spôsobilo, že i ľudia s najvyšším sebedomím mali pocit, že sa im život vymkol z rúk (Babiak a Hare 2014, 124, 127).

K tomu sa začínajú pridružovať mnohé zdravotné problémy a civilizačné ochorenia, ktoré sú podmienené stresom. Ako uvádza gastroenterológ Ladislav Kužela v posledných desaťročiach sa výrazne zvýšilo tempo a vstúpili do toho zmeny, ktoré navodzujú stres. Okrem iného aj digitálny stres, ktorý naši starí rodičia ešte nepoznali, no my s ním už dennodenne žijeme. Rýchla doba a životný štýl tak majú vplyv nielen na náš mozog, ale aj na zdravotné problémy (Kužela 2021, 77).

Musíme pritom poďakovať, že naša doba disponuje takými informačnými a technologickými vymoženosťami, o ktorých sa našim predkom ani nesnívalo, čo by mohlo byť dobrým predpokladom stabilnejšej a spokojnejšej spoločnosti. Zdá sa však, že tomu tak nie je a s novými možnosťami pribudlo aj mnoho nových problémov. Objavuje sa tu istý paradox – vedecko-technický pokrok a z neho vyplývajúce možnosti sú na vysokej úrovni, ale zároveň sa zvyšuje úroveň stresu, dochádza k preťažovaniu ľudí v práci a väčšina z nás je do nejakej miery frustrovaná a netuší ako situáciu zlepšiť (Kmecová 2014, 214). Nové technológie nám síce umožňujú podávať väčšie výkony avšak postupne to vedie k preťažovaniu a zaťažovaniu zamestnancov aj takou prácou, ktorá na tých istých pracovných pozíciách v „dobe písacích strojov“ neexistovala. Inými slovami povedané, zrýchlili sme tempo, za ktoré však musíme platiť istú daň.

Problém však nespočíva v samotnej technike. Techniku odstrániť nemôžeme a ani by to nedávalo zmysel. Musíme sa s ňou naučiť žiť a zmysluplne ju využívať. Pod technikou však nerozumieme len prístroje a technológie, ale aj spôsob premýšľania a existencie, ktorú by

sme mohli nazvať termínom „bytnosť techniky“. Tento pojem zaviedol významný nemecký filozof Martin Heidegger, ktorý už v päťdesiatich rokoch dvadsiateho storočia varoval pred vlnou technologickej revolúcie, ktorá by mohla byť tak chytľavá, očarujúca, osľňujúca a lákavá pre človeka, že takzvané kalkulujúce vedomie by sa jedného dňa mohlo stať jediným spôsobom myslenia. To by mohlo byť na úkor „meditatívneho myslenia“, ktoré je podľa Heideggera podstatou našej ľudskosti. Goleman humorne poznamenáva, že keby Heidegger dnes žil a bol požiadaný, aby napísal tweet, asi by sa zhrzil (Goleman 2014, 25–26).

Bytnosť techniky podľa Heideggera spočíva v móde moci. Človek je vydaný na „povel“ (*gestell*) istej moci, ktorá si naň robí nárok, a vyzýva ho. Táto moc sa zjavuje v bytnosti techniky (Heidegger 1995, 24). V ľudskom živote začne vládnuť *gestell* ako typický rys techniky – istý automatizmus neosobného „ono sa“. Preto nebezpečenstvo nespočíva v technológiách ako takých, ale v bytnosti techniky, ktorá fascinuje imitáciou bytia a istoty v budúcnosti. Bytnosť techniky dnes spôsobuje, že sa sťahujeme z reálneho prítomného času do fiktívneho sveta, ktorý umožňuje technika. Môžeme uveriť, že v našom živote nie je nič dôležitejšie ako byť neustále aktívny a „prítomný“ vo virtuálnom priestore sociálnych sietí, aby sme si zachovali pozíciu „byť in“. Tým sa však naša pravá identita dostáva do tieňa toho, čo sa nám predkladá ako život zvonku, z vopred objednaných základov (Hogenová 2011, 198).

Žijeme v akomsi pred-behu a prichádzame o to najdôležitejšie, čo je spojené s „prítomnosťou“. Minulosť nás straší tým, čo sme mali urobiť, budúcnosť straší tým, čo by sme mali urobiť, a tak nám nepatrí ani prítomnosť. K nej nás vracia už len bolesť, konštatuje česká fenomenologička Anna Hogenová. Ak však prítomnosť nepatrí nám, ale patrí manažérom a moci systému, ktorý pred–určuje naše rozhodovanie,

sme iba bábkami. V takomto rozpoložení sa prítomnosť prežíva už len ako forma aktuálneho zážitku – opojenia, a peniaze sú jediným prostriedkom na kúpenie takejto iluzórnej prítomnosti (Hogenová 2020).

Samozrejme, prítomnosť nespočíva v izolovanosti od minulosti a budúcnosti. Vždy sa nachádzame v prítomnosti „pri niečom“, vždy sme v konkrétnom rozvrhu. Je to však rozvrh poznačený individualistickým spôsobom myslenia. Ulrich Beck tento trend nazýva „vynútenou individualitou“. Z pozície moci sa presadzuje stratégia, že ekonomická súťaž a individualizovaná stratégia životného štýlu a práce je tým najlepším spôsobom, ako si udržať svoje postavenie a dôstojnosť napr. v strednej vrstve. Človek je napríklad utvrdzovaný v tom, že má *čeliť trhovým rizikám len svojimi vlastnými silami* (Keller 2010, 159–160).

Pre starých Grékov však bola prítomnosť momentom času, v ktorom bol človek prítomný svojmu vlastnému bytiu. Stretnúť sa s bytím je možné len čase, ktorý nazývali termínom *kairos*. Bol to opak času *chronos*, ktorý neustále plynie a vyvoláva pocit tlaku a neistoty. Čas – *chronos* – nás totiž núti k neustálemu zaistovaniu zo strachu, že príde me o to, čo sme dosiahli alebo o nové príležitosti a možnosti. Núti nás neustále sa ponáhľať, plánovať, sledovať čo sa deje, organizovať a presne usporadúvať, aby sme nič nezanedbali z toho, čo musíme urobiť. Táto uponáhľanosť spôsobila, že sme zabudli na to, čo je podstatné a trvalé.

Zastavenie sa v čase *kairos* je teda nutne spojené s cvičením sa v odstupe od toho, čo sa neustále odohráva v našej mysli. To sa nedá len na istotu (v podstate výlučne empirickú, prípadne logickú) zameraným subjekt-objektovým *karteziánskym ráciom*. Ak sa totiž pýtame na bytie len ako na príčinu v chronologickom čase, robíme z neho súcno, predmet objektívneho myslenia – teda to, čo sa *pred-nás pred-kladá* ako *objekt*. Toto rozlíšenie medzi bytím a súcnom nazval Heidegger *ontologickou*

diferenciou. Preto z pozície *chronos* sa môžeme ako tak orientovať v empirickom svete, ale nemôžeme porozumieť vlastnej prítomnosti a ani vlastnému bytiu (Heidegger 2013, 46–47). Je nutné zastaviť sa (*kairos*) a pýtať sa na to, čo je podstatné.

2 Pozornosť a subjekt-objektové myslenie

Ludská myseľ je nestála a naučiť sa ju „skrotiť“ nepôjde za jeden deň, hovorí Štěpán Smolen k knihe o púštnych otcoch, ktorí problém pozornosti veľmi dobre vnímali a prirovnávali myseľ k točiacemu sa mlynu, ktorý zomiera všetko, čo prinášajú podnety zvonka (Smolen 2016, 72). Náš vnútorný život sa teda bude odvíjať podľa toho, čo budeme v myšli „zomierať“, čo je kľúčom k pochopeniu pozornosti.

Čím sa viac naša myseľ „túla“ a teda sa stráca v prúde podnetov a aj vlastných myšlienok, tým menej si všimame, čo sa deje práve teraz a práve tu, konštatuje psychológ Daniel Goleman. Naša sústredenosť neustále zvädza boj s rozptyľovaním, nech už je spôsobené vnútornými alebo vonkajšími popudmi. Je to všeobecne bežný mentálny návyk. Do hry nevstupujú len podnety informačného charakteru, ale aj automatické emočné systémy na podvedomej úrovni. Ak sa posilní emočný charakter podnetu, automaticky to pevnejšie pripúta našu pozornosť. K tomu, aby naše sústredenie ovládli emócie sme však náchylnejší práve vtedy, keď sa naša myseľ túla (Goleman 2014, 17, 34). Blúdiaca myseľ nás totiž pri oslabení pozornosti voči tomu čo robíme vracia do „bahna“ neustálených projekcií, z ktorých dominujú tie, ktoré sú zamerané na naše starosti. Zatúlaná myseľ má totiž sklon k negatívnym projekciám a k obavám. Myseľ teda neustále balansuje medzi pozornosťou zaujatou náhodnými podnetmi a vedome usmerňovanou pozornosťou. Preto naopak, ak sa dokážeme sústrediť na tu a teraz,

neuronálne siete, ktoré umožňujú „túlanie sa“ myšlienok, znižujú svoju aktivitu (Goleman 2014, 56, 59).

Naša myseľ je však navyše binárna. To znamená, že uvažujeme v rámci dvojhodnotovej logiky. Vždy rozdeľujeme pole takmer každého okamihu na dve časti – na tú, ktorú je možné pochopiť, a tú, ktorú považujeme za „zlú“ či nepravdivú. Máme radi, keď sú veci jasné, čiernebiele – buď/alebo. Ale keď ide o situáciu aj/aj alebo ani/ani, nevieme si s tým poradiť. Navyše je naša myseľ vybavená schopnosťou zovšeobecňovať. Bez toho by sme sa vo svete nedokázali orientovať. Predstavme si, že každý jeden okamih a udalosť by sme videli ako jedinečný a neopakovateľný, ktorý nemá nič spoločné s tým, čo ho predchádzalo. Ako by sme ho však mohli poznať, keď by bol úplne nový a nemal by nič spoločné s tým, čo sme poznali doteraz? Aj to, čo prichádza do života ako nové, poznávame najprv tak, že to prirovnávame k tomu, čo už poznáme. Jednoducho to spárujeme s tým, čo sa nám k tomu hodí alebo sa na to podobá. Takto je naše poznávanie sveta nutne skresľujúce. Navyše zovšeobecniť znamená zjednodušiť nesmierne komplexnú realitu, ako nás o tom poučila fenomenológia.

My na Západe máme navyše ešte jeden problém, ktorý súvisí z náklonnosťou k typu racionality, ktorá sa sformovala v novoveku. Symbolom toho je už vyššie spomenutý Descartov prístup k hľadaniu pravdy ako *istoty*, ktorú máme takpovediac v hrsti. Podľa tejto schémy všetko, čo nie je *isté*, nie je *skutočné*. Kto však o tom rozhoduje? Nuž ten, kto si je istý sám sebou (Hogenová a Slaninka 2019, 137). V skutočnosti je táto istota len prejavom moci, ktorá prekrýva strach z bytostnej neistoty. To pochopil už dávno grécky filozof Herakleitos, keď povedal známou vetu: „Do tej istej rieky nemožno dvakrát vstúpiť.“ (Herakleitos 1998, 105). To je však pre náš typ racionality, ktorá potrebuje predmety v rézii buď/alebo, desivé. Namiesto kontemplácie prúdenia života okolo nás radšej vytvárame umelý svet, v ktorom kričime: „Moje fakty

sú lepšie než tvoje.“ A to neplatí len pre modernú vedu, ale aj pre náboženstvo.

Našej kultúre dominuje kategoriálne myslenie, ktoré všetko triedi a zjednodušuje podľa logických schém. Takto nám však uniká svet ako celok a dokážeme analyticky nazerať len na časti. Radšej dávame prednosť len určitým aspektom reality a nedoprajeme javom, aby sa ukázali, aké sú bez prívěsku toho, čo chceme vidieť my. Takto by sme mohli povedať, že dochádza k *pohlteniu javu jeho vysvetlením*.

Podnety, ktoré sa ponúkajú a doslova vnučujú zvonku, sú tak nutkavo lákavé a hneď „po ruke“, že si myslíme, že to ináč ani nemôže byť. Pod podmetmi máme na mysli všetko, čo zamestnáva našu myseľ od myšlienok, pocitov, vnútorných dialógov, vízií, spomienok, rozptyľujúcich podnetov a pod. Od narodenia sa trvalo nachádzame v pozícii zameriavania sa na nejaké veci a neustále niečo pozorujeme. Nemusíme sa ani namáhať, pretože sa to deje spontánne a automaticky. Vidíme, cítime, dotýkame sa a počúvame rôzne podnety. Nemusíme sa ani usilovať a naša myseľ bude vytvárať rôzne myšlienkové scenáre, opierajú sa o naše zmysly, predstavivosť a pamäť. A my ich budeme považovať za jedinú realitu, na ktorú sústredíme našu pozornosť. Ak sme emočne precitlivení často sa náš svet zúži na upínanie sa na veci, ktoré nás rozčulujú. Ved' to, *na čo sa naša pozornosť nezameriava, pre nás vlastne neexistuje*. A naopak, čomu venujeme pozornosť, to bude naším svetom, ktorý sa bude zväčšovať. Je charakteristické, že ľudia, ktorí majú problémy udržať si otvorenú pozornosť sú v zajatí iritujúcich detailov, ktoré budú prehlbovať ich negatívne nastavenie, konštatuje Golenam (2014, 62). Možno aj to je jedná z odpovedí, prečo v našej spoločnosti pribúdajú rôzne formy agresivity, ktoré sú sýtené negatívnymi informáciami, ktoré prevažujú v rôznych médiách.

Determinujúcim faktorom preto nie je len obsah myšlienok, ale nastavenie našej pozornosti (Bourgeault 2018, 42). Nie že by naše

uvažovanie o veciach nebolo dôležité, ale ak neobrátime pozornosť od toho, *na čo* sa zameriavame, *k* nášmu vnútru, z ktorého pozornosť vychádza, rýchlo sa v našich myšlienkach a podnetoch stratíme (Bourgeault 2018, 51). Často sa potom s tým, *na čo* myslíme, ako o tom myslíme, ako to cítime a prežívame stotožňujeme, pričom ide len o prejavy mysle a emocionality, ale nie o naše vnútorné Ja. V takomto spôsobe premýšľania je naša identita daná tým, čo nás odlišuje od všetkého ostatného a byť si „vedomí samých seba“ potom znamená byť si vedomými, že sme schopní stáť niekde vonku vo svete, alebo byť schopní pohybovať sa dopredu či dozadu pozdĺž šípky času prostredníctvom pamäte a predstavivosti. Toto je známe „zrkadliace vedomie“, typ myslenia, na ktorom je vystavaný celý západný svet. Náš svet je jednoducho obmedzený len na to, čo je vonku, a to sa neustále mení (Bourgeault 2018, 61).

Základný problém spočíva v tom, že nežijeme v súlade s našou duchovnou prirodzenosťou (princípom vnútorného Ja), ale v súlade s našou myslou. Naše Ja je stratené v prúde myšlienok. Ako sme už povedali, je to náš bežný mentálny návyk. Reakcia na aktuálne podnety či aktívne sústredenie akéhokolvek druhu vyradzuje z činnosti naše Ja. Preto v prípade otvorenej pozornosti nedochádza k emočným „únosom“ a dokážeme si viac vychutnávať bohatosť okamihu (Goleman 2014, 63).

Je potrebné uveriť, že sa potrebujeme učiť istému odstupu od prílišného pohltienia svojím diskurzívnym myslením, ktoré neustále orientuje našu pozornosť na rôzne veci. Mysleľ sama osebe nie je problémom. Nakoniec sa jej nemôžeme zrieknuť, ale môžeme ju používať nesprávnym, teda nevedomým spôsobom. Problém je teda v správnom nasmerovaní našej pozornosti. Preto práca s pozornosťou spočíva v schopnosti uvedomiť si rozdiel medzi tým, *čo* pozorujeme, a tým, *kým* sme (Dojčár 2017, 32). A tomu sa spočiatku musíme cvičiť v priestore ticha.

Vnútorne ticho vzniká aj ako vedľajší produkt rozlíšenia subjektu a objektu. Vonkajšie podmienky tejto praxe pochopiteľne zahŕňajú aj tiché prostredie bez rušivých zvukov a rušivých zmyslových podnetov. Je zrejmé, že ak je človek zahľtený podnetmi z okolia a zvlášť z mediálneho sveta v celej šírke, je vnútorne ticho takmer nemožné.

3 Vplyv kyberpriestoru na naše myslenie

Naša kultúra zažíva kyberrevolúciu, ktorá zasahuje súkromný i profesionálny život. Slovo *kyber* pochádza z gréčtiny a označuje „umenie riadiť loď“. Tento výraz v našom význame použil americký matematik Norbert Wiener v názve knihy *Cybernetics* pre označenie vedy o radiačich, kontrolných a komunikačných procesoch. Neskôr sa toto slovo stalo označením pre virtuálny svet vytvorený počítačom (Spitzer 2016, 20). Dnes sa táto virtuálna realita stále viac dotýka nášho prežívania, myslenia a predovšetkým sociálnych vzťahov.

Nemecký neurovedec Manfred Spitzer vo svojich knihách upozorňuje na negatívne dôsledky týchto nových technológií, ktoré evidujeme počas posledných desaťročí, no náš mozog sa vyvíjal státisíce rokov. Na mieste je teda otázka, či je na takéto podnety a v takom rozsahu ako to zaznamenávame disponovaný. V opačnom prípade to povedie k rôznym problémom, ktoré popísal v knihe *Kybernemoc*. Spitzerovi nejde o jednoduché odsudzovanie technológií, ale o upozornenie na ich vedľajšie negatívne účinky, podobne, ako to robíme v klasickej farmakológii. Ukazuje sa totiž, že ak digitálnym médiám prenechávame kontrolu nad všetkými oblasťami nášho života, keď hráme dlhé hodiny on-line hry a strácame sa na sociálnych sieťach, stávajú sa z nás *kybernemocní ľudia*. Vyvoláva to v nás stres, nadváhu, depresie i poruchy spánku a sústredenosti. Zdá sa, že si to mnoho ľudí dostatočne neuvedomuje, alebo

už nedokáže uvedomiť, pretože digitálne médiá sa stále viac stávajú neodmysliteľnou súčasťou života (Spitzer 2016, 21–22).

Kultúra virtuálneho priestoru stále rýchlejšie nahrádza obmedzené a čím ďalej vzácnejšie skutočné priestory (Lipovetsky a Juvin 2012, 191). Napríklad smartfóny sa stali akoby ďalším „životným orgánom“ ľudí, bez ktorého sa nikde nepohnú, a mnohí sa od nich skutočne nedokážu odpútať. V rôznych experimentoch sa ukázala súvislosť medzi nárastom úzkosti a stresu a nemožnosťou zodvihnúť telefón alebo mať svoj mobil či smartfón vôbec poruke. Nové technológie priniesli nové formy závislosti a spôsobu uvažovania o reálnom svete. Niekde založený, stratený alebo ukradnutý mobil môže potom vyvolávať búšenie srdca, úzkosť a stres. Viac než tri štvrtiny ľudí v experimentoch vravia: „Keď práve nič nerobím, siahnem najprv po mobile.“ Ak automaticky siahame po mobile, pozeráme mailové správy alebo surfujeme po internete len preto, že sa práve nič iné nedeje, je to príznak závislosti, konštatuje Spitzer. Žiaľ, moderný človek má stále častejšie zjavné problémy, keď ostane len tak sám so svojimi myšlienkami (Spitzer 2016, 19, 295).

Konkrétnych zdravotných a psychologických problémov, spojených s pojmom *kybernemoc*, uvádza Spitzer celý rad. Napríklad stále aktuálny je výskum skúmajúci strach z toho, že *niečo premeškáme*, čo sa označuje skratkou FoMO (z anglického *Fear of Missing Out*). Ide o syndróm, súbor symptómov, ktorý spôsobuje úzkosť z toho, že niečo nestihneme, premeškáme alebo o niečo prídeme. Samozrejme, vždy sme pociťovali istý strach, že niečo premeškáme. Vychádza to z našej intuitívnej schopnosti zaisťovať zdroje na prežitie a vedieť sa čo najefektívnejšie zariadiť v prítomnom čase a do budúcnosti. Rozšírením sociálnych médií však tento strach priamo explodoval (Spitzer 2016, 152).

Psychiater Anders Hansen vysvetľuje, že ak nám napríklad mobil (prípadne počítač) denne servíruje stovky dopaminových povzbudení,

nestačí, keď si stlmíme zvuk alebo ho vložíme do vrečka prípadne vypneme, pretože ak sme naň navyknutí, bude dané médium naďalej priťahovať našu pozornosť. Zrejme to je dôvod prečo má dnes toľko ľudí pocit, že sa čím ďalej dokážu horšie sústrediť a to i vo chvíli, keď nie sú na internete. Ak je mozog sýtený neustálym prúdom podnetov (preklikávanie medzi Instagramom, esemeskami, tweetmi, e-mailmi atď.) a neustále sa niečo deje, nestačí zamerať pozornosť. Navyše presýtenie informáciami preťažuje našu už i tak obmedzenú kapacitu pracovnej pamäte. Človeku zaberie určitú dobu, než sa znovu sústredí a preto potrebuje čas k „prenastaveniu“ (Hansen 2021, 49–55).

Aj preto je dnes tak často skloňovaný *multitasking* problematický. Keď si myslíme, že robíme viac vecí súčasne, v skutočnosti len rýchlo preskakujeme medzi jednotlivými činnosťami. Ak napríklad sledujeme prednášku a popri tom vybavujeme správy na mobile v podstate bleskovo premiestňujeme pozornosť. Problém je v tom, že mozog zotráva u tej činnosti, ktorú sme aktuálne robili. Keď sa napríklad mentálne presunieme k mobilu, ponechá čiastočnú koncentráciu na prednáške a naopak. Nazýva sa to *zbytková pamäť*. Preto mozog podľa Hansena potrebuje mnoho minút, než sa začne stopercentne sústredovať na ďalšiu úlohu po zmene objektu pozornosti. To väčšina ľudí nedokáže. Je len malé percento populácie, ktorá zvláda vykonávať viac činností naraz. Väčšina ľudí takto nastavený mozog nemá. Je však zaujímavosťou, že v súvislosti s multitaskingom sú ženy vo všeobecne schopnejšie než muži. Dokážu lepšie „preskakovať“ s pozornosťou (Hansen 2021, 46).

Vo všeobecnosti však platí, že keď neustále robíme viac vecí naraz, môže to viesť k povrchnejšiemu spracovaniu viacnásobného a neustále sa meniaceho podnetu. Vo výskumoch tak multitaskéri dopadli horšie než nemultitaskéri. Napríklad u multitaskérov s pribúdajúcim počtom rozptyľovacích podnetov klesal výkon, potrebovali viac času na riešenie

úloh a horšie zvládali ignorovanie nielen rozptyľujúcich vonkajších podnetov, ale i vlastné rozptyľujúce myšlienky. Boli teda voči rozptyľovaniu náchylnejší (Spitzer 2014, 206n).

Žiaľ mnohí ľudia si osvojujú dojem ako keby sa život v podstate odohrával už len na internete, pretože skoro každú našu činnosť sprevádzajú digitálne informačné technológie. Kdekoľvek stretnete ľudí, takmer vždy sa niekto zaoberá svojím smartfónom, tabletom alebo notebookom. Je ponorený do virtuálnej reality a vzťahov. Navyše tento kyberpriestor často sprevádza nejasná úzkosť a kyberstres (Spitzer 2016, 21–22). To všetko nemôže nezanechať vplyv na úsilie o meditatívnu prípadne kontemplatívnu činnosť.

Súčasný človek prechádza dosť vážnou krízou povrchnosti. Akosi nedokáže ísť do hĺbky, pretože v okamihu, keď sa o to pokúsi, je zo svojho vnútra vytrhnutý zvláštnym nervovým napätím. Exerციátor a duchovný učiteľ Anthony de Mello opisuje svoju skúsenosť s touto roztržitosťou aj u ľudí, ktorí úprimne túžia po prehĺbení duchovného života a na exercíciami (duchovných cvičeniach) s prekvapením zistia, že ticho je niečo, na čo jednoducho nie sú zvyknutí. Nech robia, čo robia, nedokážu premôcť ustavičnú osciláciu mysle ani upokojiť emocionálnu vravu, ktorá prebieha v ich mysli (De Mello 1999, 37, 220). Zrazu im je ťažké byť sám so sebou a v pokoji. Až teraz zistia, že v bežnom živote spontánne nechávali priebeh nutkaniu neustále niekde chodiť, niečo robiť, niečo počúvať a pozeráť, niečo hovoriť. Niet sa čo čudovať, že po pár minútach stíšenia môže človeka prepadnúť nechúť a rozptylenie, ba niekedy až úzkosť a pocit samoty. A to bolo v čase, kedy ešte neexistovali smartfóny a internet sa ešte len začínal rozvíjať.

4 Zneschopnenie pre kontemplatívne vnímanie?

Z toho, čo sme doteraz povedali je zrejmé, že diskurzívny typ myslenia v kombinácii s technikou doby má vplyv aj na náboženské myslenie, ktoré je vtahované do zabehnutého predporozumenia súčasného človeka. Naše prebývanie na svete je podmienené našou situovanosťou, ktorú sme si nevybrali, ale na pozadí ktorej si nejako rozumieme (Démuth, 2003, 70). Neustále niečo vnímame, o niečom premýšľame, niečo vytvárame, a to tvorí základ nášho sveta a neraz aj našej identity alebo aj pseudoidentity.

Celok reality sa však nedá myslieť binárnou logikou. Tá je síce výborná v empirickej vede, ale na pochopenie života použiteľná len minimálne. Je to len jeden, značne redukcionistický spôsob nazerania na svet. Náboženská rovina sa však vyznačuje takým vzťahom k svojmu „predmetu“, ktorý si vyžaduje istý transcendentný presah, typický pre mystickú rovinu.

Božské bolo preto vždy spájané s transcendovaním diskurzívneho myslenia. Zároveň však bolo trvalým pokušením človeka priblížiť si božské nielen obrazom, ale dať mu *konkrétne, zrozumiteľnú formu*, ktorá preklenie „medzeru“ medzi konečnosťou človeka a transcendenciou. Avšak práve preto má systém vytvárania obrazov sklon k *sebestačnosti* a oddeleniu sa od toho, čo zobrazuje (Poláková 1996, 49). Ako to opisuje filozofka Jolana Poláková na príklade kresťanského náboženstva: „Prejav Božej blízkosti sa môže stať takmer „koristou“ psychologických, sociálnych a intelektuálnych potrieb a záujmov a paradoxne posilniť ich tendenciu k samoúčelne chápanej ľudskej istote, prestíži, možnosti nového „poznania“ a pod. Emócie, predstavy a úvahy, ktoré vstúpili medzi človeka a Boha namiesto toho, aby boli skôr odsunuté alebo slúžili ako obyčajný materiál k sebaodovzdávajúcej ľudskej odpovedi, sa stávajú oporou spontánneho pokusu o privlastnenie neprivlastniteľného.“ (Poláková 2001, 42–43).

Dnes sa pre spôsob vnímania, ktorý prekračuje diskurzívne myslenie často používa výraz *meditácia*, prípadne *kontemplácia*. Meditácia je v našej kultúre niekedy spájaná skôr s rozjímaním, ktoré využíva diskurzívne myslenie (napríklad ignaciánska meditácia postavená na imaginácii), preto budeme viac hovoriť o kontemplatívnom vnímaní. Pod kontempláciou rozumieme nepredmetný, prípadne predmetnosť prekračujúci charakter, pretože sa neuskutočňuje v médiu myslenia, či vzťahovania sa k nejakému predmetu vedomia, ale v obracaní pozornosti na vedomie samotné cez nespochybniteľný fakt vlastnej existencie (Dojčár 2021, 101). To nás vovádza do neintencionálnej skúsenosti, ktorá je neprevoditeľná na diskurzívne myslenie. Preto sa často pri mystike stretávame s poéziou a obrazmi, ktoré naznačujú o čo v skúsenosti ide bez toho, aby to vymedzovali definujúcim spôsobom. Kontemplácia preto nie je poznanie diskurzívnou myslou, ale môžeme povedať jednoduchý „vhlád“. Nie je teda na ceste ku svojmu predmetu ako myslenie, ale je to spôsob práce s vedomím, ktoré v samotnom predmete spočíva (Pieper 2021, 62–63). Je to výslovne skúsenostná rovina, ktorá sa nedá pretlmočiť do informácie. Preto mystika bola, a zdá sa vždy bude, v istom napätí voči diskurzívnemu spôsobu myslenia.

Vyplýva to aj z etymológie pojmu *contemplatio*, „pozorovanie“, ktorý podľa Tomáša Špidlíka nachádza v gréčtine ekvivalent v slove *theoria*. Ten má pravdepodobne svoj koreň v slove *thea* („pozeráť sa“; v odvodenom zmysle slovo *theoria* znamená aj „uvažovať“, „rozjímať“, „filozofovať“) a *horan* („vidieť“ v zmysle duchovného videnia). Kontemplácia preto nie je konštrukt našej obrazotvornosti a rozumu. Nie je to „racionálne pochopenie“, ktoré sa vyjadruje slovom *noein*, ale, ako sme už povedali, vhlád nediskurzívnej povahy (Špidlík 1999, 193–194).

Aj keď je človek kontemplatívneho spôsobu vnímania schopný musí sa mu učiť, čo nie je ľahké. Zotrvávať v pozorujúcej prítomnosti vlastnej skutočnosti je spoiatku značne namáhavé, pretože ide o isté

prenastavenie spôsobu práce s vedomím, ktoré je navyknuté na diskurzívne myslenie, ktoré sa v istých interpretáciách chápe ako prejav ega. Naše ego si na primárnej úrovni neuvedomuje, že náš spôsob premýšľania je pozornosťou nasmerovaný len na to, čo vnímame na úrovni zmyslov ako prvé, a pri tom potom ostávame, ako keby to bolo všetko. Preto nedokážeme byť pozorní voči nášmu neustále bytostnému spojeniu s bytím.

Môžeme to ilustrovať na príklade prístupu k Bohu u teologičky Cynthia Bourgeault, ktorá sa dlhodobo aktívne zaoberá problematikou kontemplácie. Konštatuje, že v našej kultúre sme boli príliš dlho vystavení zameriavaniu pozornosti len na predmetné chápanie reality. Preto aj dušu a Boha môžeme ustavične chápať ako niečo, čo je možné priamo opísať podstatnými menami. Preto, že sme nezažili iný spôsob existencie, nevieme o inej existencii nič, a tak samovoľne prisudzujeme Bohu a našej duši nejaký tvar, a preto s nimi nevstupujeme do živej skúsenosti. Dokonca aj v modlitbe nás predmetne zamerané očakávania, napríklad hľadanie zážitku, útechy alebo aj tajomného posolstva, v istom zmysle blokuje od spočinutia v jeho prítomnosti. A túto naučenú, hlboko zakorenenú túžbu je veľmi ťažké zlomiť (porov. Bourgeault 2018, 42). Jedinou cestou, ako sa dostať z tohto návyku, je vstúpiť do metavedomia v priestore ticha, ktoré vyplaví všetky naše spôsoby uvažovania, chcenia a snívania. Preto kontemplatívna modlitba má nutne *kenotický charakter*. Učí nás opúšťať, nelipnúť, neprivlastňovať si, nestávať sa na obdiv a netrápiť sa starosťami, keď opakovane opúšťame rušivú myšlienku za myšlienkou, aby sme vstúpili do reči ticho prítomného Boha (Bourgeault 2018, 46).

Jednoducho sa nastavujeme na vnímanie prítomnosti Boha v nás bez toho, aby sme o nej myšlienkovo uvažovali, špekulovali, analyzovali. A s prípadnými prichádzajúcimi myšlienkami nebojujeme ich potláčaním, ani ich nerozvíjame, nekomentujeme, ale necháme ich

jemne zaniknúť tým, že sa zľahka vrátíme (alebo opakovane vraciame) k nášmu zámeru, ktorým je spočinutie v prítomnosti Toho, ktorý je v nás. Cieľom kontemplácie je teda spočinutie v tichej (bez aktívnych myšlienok) pozornosti voči prítomnému Bohu v nás (Bourgeault 2018, 49, 51, 81).

Nie je to nič zložité, pretože to z podstaty veci musí byť jednoduché, ale to neznamená, že je to ľahké. Prax si vyžaduje istý čas a isté vnútorné a vonkajšie podmienky, ku ktorým v prvom rade patrí ticho, ale aj zdravý životný štýl (spánkový režim, strava a fyzický pohyb), v ktorom naša západná civilizácia rovnako zlyháva. Vnútorné ticho je síce dôležitejšie než vonkajšie, ale tým vonkajším je potrebné začať.

Po tom čo sme opísali vyššie je zřejmé, že myseľ súčasného človeka je značne presýtená zvlášť podnetmi mediálneho sveta. To je veľkou prekážkou pri práci s vlastným vedomím, sebakpresahom a snahou o vnútorné ticho. V našom myslení sa neraz len neustále cyklicky opakuje to, čo sme prijali zo správ v mobiloch, na internete alebo v televíziách a rozhlasoch, až sa v istom zmysle stávame od takéhoto myslenia závislí, a keď je negatívne, čo je dominantnejšia časť informácií, máme z toho stres. Predstavivosť v nás vyvoláva rôzne predstavy zvukov či obrazov, ktoré sprevádzajú rozum a neustále ho zamestnávajú. Sú to rôzne rušivé spontánne asociácie. Dobrou správou však je, že si to môžeme uvedomiť a cvikom voči ním zaujať istý odstup (Peroutka 2013, 56).

Tento stav je vážny, pretože je ako chronické ochorenie. Neustále sa vracia a aj pri akej-takej snahe o zmenu sa zdá, že spočiatku človek prehráva. Vnútorné ticho totiž nie je tichom od fyzikálnych javov, ruchov, ale od toho, čo sa neustále odohráva v našej myšli, aj keď sa fyzicky stíšime. Mnohé podnety z médií a života, ktorých je dnes omnoho viac ako kedykoľvek predtým a sú omnoho intenzívnejšie, sa pri stíšení začnú vynárať a určovať spôsob nášho myslenia. Pohyb do ticha je preto dôležitý obranný mechanizmus, ktorý nás chráni pred povrchnou

časťou nášho Ja. Ticho, ktoré nás bude nutne sprevádzať však bude spočiatku bolestné a vyprahnuté a možno vyvolávajúce frustráciu z prázdneho pocitu márnenia času a ničnerobenia v temnote, ktorá sa objavuje, keď sa začíname skutočne stišovať, hovorí Thomas Merton (2019, 135).

Pristihnúť svoju túlajúcu sa myseľ pri čine nie je ľahké, ale čím je väčšie metauvedomenie, tým sa naša myseľ menej túla. Preto základnou meditačnou inštrukciou je, že kedykoľvek si všimnete, že sa vaša myseľ zatúlala, vráťte sa k téme, na ktorú bola zameraná. Aj z psychologického hľadiska sa potvrdzuje, že meditatívny a rovnako aj kontemplatívny spôsob práce s vedomím sa posilňuje opakovaným vrátením pozornosti k téme. Je to podobné ako pri fyzickom cvičení – čím viac opakovaní, tým viac sa sval posilní (Goleman 2014, 174). Podľa Golemana je každý druh meditácie vhodný pre tréning pozornosti. Mení totiž naše návyky ohľadom pozornosti a obzvlášť tlmí tendenciu mysle neustále sa vracieť do „túlavého“ režimu. Aj pre študentov môže byť praktizovanie meditácie prospešné, pretože blúdiaca myseľ naše chápanie narušuje, ale metauvedomenie – pozornosť k pozornosti samotnej (podobne ako keď si všimnete, že si všímate) je liekom proti odbiehaniu myšlienok (Goleman 2014, 202–203).

Meditatívny a kontemplatívny spôsobom vnímania je prirodzenou výbavou človeka a je pre nás prospešný. Značné presýtenie podnetmi ho môže oslabiť. Je však možné ho napriek rôznym podmienkam a okolnostiam trénovať. Musí to však človek chcieť. To je kľúčová a fundamentálna podmienka úspechu.

Záver

Z predchádzajúcich úvah je zrejmé, že náboženský spôsob myslenia, ktorý hľadá možnosť hlbšej skúsenosti s transcenciou na úrovni vedomia, je v súčasnosti značne atakovaný kvantitatívne neprimeraným počtom podnetov, ktoré ovplyvňujú vnútorný pokoj a ticho človeka. Zvlášť, je veľkým problémom, ak je človek pohltý kyberpriestorom, ktorý má, ako uvádza Spitzer, mnoho vedľajších účinkov ovplyvňujúcich naše kognitívne schopnosti. Hovoríme o rôznych formách závislostí a stresov, ktoré sa podceňujú. Disciplína je teda na mieste a v kontexte spirituálneho prežívania nutnou súčasťou budovania vnútorného ticha. Zdá sa, že mnohí si to stále viac uvedomujú, čo je pozitívnym znakom.

Nesmieme však zabúdať, že naše mozgy majú istú plasticitu, a podľa niektorých pesimistických názorov môže dôjsť k tomu, že mozgy ľudí, ktorí prirodzene vyrastali v kyberpriestore budú prepojené ináč, ako mozgy predchádzajúcej generácie. To znamená, že pociatia omnoho viac negatívne účinky ako je napríklad zhoršenie pamäte a schopnosti pozornosti a koncentrácie, nedokážu uvažovať komplexne a môžu mať problémy vytvárať skutočné osobné vzťahy a spoločenstvá (Spitzer 2014, 188). Optimisti sú zase opačného názoru a hovoria o pozitívach týchto zmien. Nuž čas ukáže, ale nateraz sa mi javí, že problémy, ktoré môžeme v spojitosti s užívaním kybertechnológií sledovať dávajú za pravdu skôr pesimistom.

Bibliografia

- Babiak, Paul, Robert D. Hare. 2014. *Hadi v oblecích aneb Psychopat jde do práce*. Praha: Academia.
- Bourgeault, Synthia. 2018. *Srdce kontemplativní modlitby*. Olomouc: Fontána.
- De Mello, Anthony. 1999. *Spojení s Bohem: exerciční přednášky*. Brno: Cesta.
- Démuth, Andrej. 2003. *Homo-anima cognoscens alebo o pozadí nášho poznávania*. Bratislava: Iris.
- Dojčár, Martin. 2017. *Sebatranscendencía: antropologický model*. Trnava: Dobrá kniha.
- Dojčár, Martin. 2021. *Spirituálny dialóg*. Bratislava: Teologická fakulta Trnavskej univerzity.
- Goleman, Daniel. 2014. *Pozornost: skrytá cesta k dokonalosti*. Brno: Jan Melvil.
- Hansen, Anders. 2021. *Instamozek: stres, deprese a úzkosti zapříčiněné moderní dobou*. Praha: Portál.
- Heidegger, Martin. 1995. „Už jenom nějaký bůh nás může zachránit. Rozhovor, jež redaktorům časopisu Spiegel poskytl dne 23. září 1966 Martin Heidegger.“ In *Filosofický časopis*, roč. XLIII, č. 1.
- Heidegger, Martin. 2013. *Rozhovory k osmdesátým narozeninám*. Praha: Oikoymenh.
- Herakleitos z Efezu. 1998. In *Antológia z diel filozofov: predsokratovci a Platón*. Bratislava: Iris.
- Hogenová, Anna. 2011. *Čas jako problém*. Chomutov: L. Marek.
- Hogenová, Anna, Michal Slaninka. 2019. *Žít z vlastního pramene: rozhovory o životě a filosofii s Annou Hogenovou*. Praha: Malvern.
- Hogenová, Anna. 2020. „Ukradli nám přítomnost.“ In *priestori*. <https://www.priestori.sk/anna-hogenova-ukradli-nam-pritomnost-pandemia/>.
- Keller, Jan. 2010. *Tři sociální světy*. Praha: Slon.
- Kmecová, Jaroslava. 2014. „Vodcovstvo.“ In *Teória a výskum dobrovoľníckej činnosti v súčasnej praxi*, Jaroslava Kmecová et al. Warszawa: Instytut Wydawniczy Humanum.
- Kuželá, Ladislav. 2021. *Zdravie bez liekov*. Bratislava: IKAR.
- Lipovetsky, Gilles, Hervé Juvin. 2012. *Globalizovaný Západ: polemika o planetární kultuře*. Praha: Prostor.

- Merton, Thomas. 2019. *Nová semena kontemplace*. Brno: Barrister & Principal.
- Peroutka, David. 2022. *Vnitřní mlčení: uzdravující cesta meditace*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Pieper, Josef. 2021. *Šťěstí a kontemplace*. Praha: Krystal OP.
- Poláková, Jolana. 1996. *Možnosti transcendence*. Praha: Zvon.
- Poláková, Jolana. 2001. *Bůh v dialogu*. Praha: Vyšehrad.
- Smolen, Štěpán. 2016. *Bud', kde jsi*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství.
- Spitzer, Manfred. 2014. *Digitální demence*. Brno: Host.
- Spitzer, Manfred. 2016. *Kybernemoc! Jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Brno: Host.
- Špidlík, Tomáš. 1999. *Spiritualita křesťanského Východu: modlitba*. Velehrad: Refugium.

doc. ThDr. Radovan Šoltés, PhD.

Prešovská univerzita v Prešove
Gréckokatolícka teologická fakulta
E-mail: radovan.soltes@unipo.sk

OD KREMÍKA K SPIRITUALITE: ÚLOHA UMELEJ INTELIGENCIE PRI FORMOVANÍ ĽUDSKÉHO MYSLENIA A VIERY

From Silicon to Spirituality: The Role of Artificial Intelligence
in Shaping Human Thought and Belief

Roman Horváth

Abstract

This article explores the increasingly significant role of artificial intelligence (AI), especially large language models (LLMs), in shaping human perception, thinking, and spirituality. It delves into the advancements in AI across various domains, highlighting achievements in image recognition and strategic games like chess and Go. The discussion further extends to the relationship between language, thought, and AI, examining how humans anthropomorphize LLMs and attribute humanlike intelligence and reasoning capabilities to them. The article also addresses LLMs' technical aspects and limitations, underscoring their lack of realworld understanding and the challenges in developing generalized AI systems. It posits that the inspiration derived from AI could potentially lead to new cults or religions centered around the glorification of AI capabilities. Finally, the article contemplates the future trajectory of AI development, its impact on human society, and the philosophical implications of AI achieving a form of artificial thinking.

Keywords

Artificial intelligence, large language models, spirituality and technology, anthropomorphism in artificial intelligence, artificial intelligence and society.

Úvod

V súčasnosti umelá inteligencia (UI) prelomovo preniká do rôznych oblastí nášho života. V tomto kontexte sa objavuje nová otázka: Ako ovplyvní UI naše vnímanie reality, naše myslenie a našu spiritualitu? Tento článok sa zameriava na prelínajúce sa oblasti ľudského jazyka, myslenia a veľkých jazykových modelov (LLM) umelej inteligencie. Skúma možnosti toho, ako by mohli s rastúcim vývojom a sofistikovanosťou UI niektorí ľudia začať rozvíjať svoju spiritualitu novým spôsobom.

Rôzne druhy umelých inteligencií, ktoré boli za posledné desaťročia vyvinuté dosahujú úroveň výkonnosti človeka, často ju i prekračujú. Medzi príkladmi môžeme nájsť rozpoznávanie obrázkov a ich klasifikácia – napríklad identifikácia rakovinového bujnenia alebo hranie komplexných hier ako sú šachy (Deverell 2023) alebo Go (Silver, Huang, Maddison *et al.* 2016; Gibney 2016). Nedávny nástup veľkých jazykových modelov (LLM) posúva systémy umelej inteligencie na vyššiu úroveň. Mnohým (vrátane mňa) ukázali nové pohľady na fascinujúci svet ľudského jazyka a kognície.

1 Veľké jazykové modely (LLM)

Veľké jazykové modely (napríklad GPT3) sú pokročilé systémy umelej inteligencie určené na spracovanie a generovanie textu. Tieto modely sú trénované technikou hlbokého učenia sa na veľkých množinách údajov. Majú vynikajúce schopnosti zovšeobecňovania, dokážu porozumieť zadanému textu (tzv. *promptu*) a na základe toho generovať relevantné odpovede (Naveed, Khan, Qiu *et al.* 2023). LLM, zjednodušene povedané, predpovedá text na základe štatistik

a pravdepodobností. Tento proces je však v praxi omnoho komplikovanejší a vonkajšie prejavy LLM vzbudzujú otázky o podobnosti medzi ľudským a umelým myslením.

V psychológii je dobre známy úzky vzťah medzi jazykom a myslením u ľudí. Keď počujeme alebo čítame vetu, spravidla predpokladáme, že bola vyprodukovaná racionálnou osobou na základe jej vedomostí, kritického myslenia a schopnosti úsudku. Nevedome však nevnímame výroky iných ľudí len ako odraz ich jazykových zručností, ale aj ako okno do ich mysle. Ako však správne upozorňuje Irving Wladawsky-Berger (2023) „dobrý v jazyku“ (v jeho používaní) nemusí znamenať „dobrý v myslení“ (človek alebo stroj, ktorý je dobrý v jazyku, nemusí byť spravidla dobrý aj v myslení) a naopak, „zlý v jazyku“ nemusí automaticky znamenať „zlý v myslení.“

LLM dokážu generovať text, ktorý na jazykovej úrovni konkuruje človeku. Práve preto im podvedome pripisujeme ľudské vlastnosti a schopnosti, ľudskú úroveň myslenia, ľudskú inteligenciu, úsudok a spoľahlivosť – atopomorfizujeme ich. Keby však platilo pravidlo, že „dobrý v jazyku“ znamená byť aj „dobrý v myslení,“ asi by sme sa pri týchto modeloch nestretávali s chybami, ktoré často pôsobia školácky až detsky. Prečo vznikajú takéto omyly? Začneme to vnímať ako celkom prirodzené, keď si uvedomíme, že LLM zatiaľ chýba priamy kontakt so svetom, s tým, čo nazývame „realitou.“ LLM predsa čelia pri používaní jazyka rovnakým obmedzeniam ako ľudia.

Z technického hľadiska preto nie je logickým postupom pri ďalšom rozvoji umelých inteligencií (ako LLM) ich ďalšie škálovanie – zväčšovanie rozmerov. Niektoré experimenty (ktoré som zachytil) už ukázali, že niekedy aj menšie LLM môžu podať lepšie výkony ako ich väčší konkurenti. Veľkosť modelu teda nie je zásadným prvkom. Cestou môže byť (čo navrhuje aj Wladawski-Berger) zvyšovanie komplexnosti modelov, tvorba modulárnej architektúry, ktorá by fungovala podobne

ako ľudský mozog, kde jednotlivé moduly (podobne ako centrá v mozgu) by sa zaoberali spracovaním vizuálnych informácií, analýzou zvukov, generovaním reči, racionálnym myslením, plánovaním a tak ďalej. Uvidíme, aké výsledky prinesú takto štruktúrované modely.

2 Prirodzené a programovacie jazyky

Zastávam názor, že väčšina programovacích jazykov je ľudských (v zmysle „nie strojových“), ibaže sú to jazyky formálne a umelé. Ich formálnosťou mám na mysli to, na že sú na vysokej úrovni formalizácie, napriek tomu sú to jazyky vytvorené ľuďmi, pre ľudí a primárne určené na to, aby ľudia komunikovali so strojmi.

To, že sú umelé netreba zdôrazňovať, avšak nie sú jediné. Umelých jazykov jestvuje mnoho v rôznych oblastiach ľudskej činnosti (spomeňme napríklad Tolkienove jazyky alebo esperanto). To, že je niečo umelo vytvorené, nemusí byť automaticky vnímané ako „hendikep“ predurčujúci to byť menejcenným. Skôr by som ich (tieto jazyky) vnímal ako rozšírenie našich schopností komunikovať a vyjadrovať komplexné myšlienky a procesy (v tomto zmysle sme tento rok predstavili programovacie jazyky aj na Európskom dni jazykov v Trnave).

Povedal som tiež, že „väčšina“ (programovacích) jazykov je ľudských, ale vo svojej podstate je iba jediný jazyk (v rôznych obdobiach) skutočne „strojovým jazykom“: strojový kód – binárny kód, do ktorého sa prekladá všetko, čo bolo napísané v tých ostatných (vyšších alebo nižších) programovacích jazykoch. Strojový kód je v princípe jediný „jazyk“, ktorému stroj skutočne rozumie a skutočne (reálne) ho vykonáva. Neexistujú iné „strojové jazyky“, ktoré by boli priamo vykonávané hardvérom (ak opomenieme bajtkód, ktorý je obdobou strojového kódu).

3 Jazyk a myslenie

Spojenie jazyka a myslenia je v psychológii veľmi fundamentálne. Vedecký konsenzus k tejto téme však nie je úplne jednoznačný. Vzniká jazyk až po vzniku myslenia alebo je myslenie dôsledkom začatia používania akéhosi „protojazyka“ (úmyselne nenarážame na jazyk v zmysle materinského jazyka)? Jestvujú rôzne hypotézy, napríklad hypotéza lingvistickej relativity od Benjamina Whorfá, ktorá naznačuje, že štruktúra jazyka ovplyvňuje a obmedzuje spôsoby, akými jeho používatelia vnímajú a myslia o okolitom svete. Tiež jestvujú tiež protiargumenty zameriavajúce sa na to, že kognitívne procesy môžu jestvovať nezávisle od jazyka a že jazyk je skôr nástrojom na vyjadrenie vopred existujúcich myšlienok. Táto otázka je stále otvorená. Rané formy komunikácie (alebo protojazyky) mohli byť katalyzátorom rozvoja zložitejších myšlienkových procesov, naproti tomu určité formy myslenia mohli jestvovať už pred vznikom komplexne rozvinutého jazyka.

V tomto kontexte je zaujímavé myšlienkovito preskúmať problematiku potenciálu vzniku umelého myslenia prostredníctvom používania jazyka vo veľkých jazykových modeloch (LLM). LLM preukazujú pôsobivú schopnosť generovať koherentný a zmysluplný text, čo vedie k špekuláciám, že by mohli byť na ceste k získaniu nejakého druhu „myslenia.“ Aktuálny stav vedeckého poznania však naznačuje, že hoci tieto modely môžu napodobňovať niektoré aspekty ľudského jazyka a myslenia, stále im chýba (ako bolo spomenuté vyššie, spolu s návrhom riešenia) hlbšie porozumenie okolitého sveta, ktoré považujeme za jeden zo základných aspektov ľudskej inteligencie.

LLM sú schopné vykonávať úlohy založené na vzorcoch a predpovediach. Ich „myslenie“ je obmedzené na to, čo bolo obsiahnuté v ich obrovských údajových tréningových množinách. (Avšak podobnosť a paralelu tu môžeme hľadať aj pri človeku. Aj človek je schopný „generovať“

myšlienky adekvátne jeho predchádzajúcemu vzdelaniu, alias jeho „tréninovým údajovým množinám.“) LLM podľa všetkého nemajú vlastnú schopnosť porozumenia alebo kritického myslenia nezávislého od poskytnutých informácií. Preto dominuje názor, že hoci LLM môžu byť nástrojom na skúmanie určitých aspektov myslenia a jazyka, ešte stále sú ďaleko od vytvorenia skutočného umelého myslenia.

V tomto kontexte vidím opätovne problém v chápaní toho, čo už považujeme za „jazyk.“ Už samotné myšlienkové operácie sú spracovaním informácií na úrovni „jazyka“ (príp. protojazyka). Jazyk má aj procesuálnu stránku – neslúži len na ploché vyjadrenie myšlienok a komunikáciu, ale aj na ich spracovanie. A práve v rámci procesu myslenia mozog často neuvedomelo používa skratky a uchýľuje sa k niečomu, čo sa skôr podobá na protojazyk. Táto problematika mi príde veľmi podobná ako poukázanie na rozdiel medzi vyššími a nižšími programovacími jazykmi verzus strojovým jazykom. Vnímame to ako rôzne úrovne spracovania informácií, ale na každej z nich sa vyskytuje prítomnosť jazyka v určitej jeho forme. Preto si myslím, že ak nebudeme rozlišovať rôzne úrovne strojových alebo ľudských jazykov, nebudeme schopní vnímať podstatu filozofickej dilemy, ktorá sa nám tým otvára.

Ak sa zhodneme na tom, že myšlienkové operácie môžu byť vnímané ako prejavy jazyka na procesuálnej úrovni, dospejeme k podobnosti medzi prirodzenými a umelými jazykmi v tom, že by vyššie a nižšie programovacie jazyky a strojový kód mohli byť považované za rôzne „manifestácie jazyka“ na rôznych úrovniach abstrakcie. Táto perspektíva rozširuje tradičné chápanie jazyka (nielen z hľadiska verbálnej a písomnej komunikácie) na širšie poňatie jazyka ako základnej súčasti kognitívnych procesov.

Tento koncept by sa mohol vzťahovať aj na schopnosť LLM vykonávať určité základné kognitívne operácie, ako sú rozpoznávanie vzorov, generovanie koherentných odpovedí a dokonca aj základné formy

dedukcie, ktoré sa zdajú byť na povrchu podobné ľudskému mysleniu. Toto „protomyslenie“ je síce v týchto raných fázach rozvoja LLM obmedzené na úroveň algoritmov a veľkých údajových tréningových množín, na ktorých sú tieto modely postavené a zatiaľ neposkytuje plnú škálu ľudského kritického myslenia a porozumenia (ako už bolo povedané), ale zatiaľ nevieme s určitosťou predpovedať budúcnosť rozvoja v tejto sfére. (Rozvoj umelých inteligencií už viackrát priniesol rôzne prekvapenia.)

LLM momentálne trpia hendikepom v pochopení reálneho sveta kvôli ich odtrhnutosti od fyzickej reality a priamej skúsenosti. Avšak, tento hendikep by mohol byť postupne zmiernený prostredníctvom integrácie LLM s inými technológiami, ako sú senzorické systémy a robotika, čo by im umožnilo hlbšie porozumieť a interagovať s vonkajším svetom, ak vôbec jestvujú predpoklady LLM na porozumenie čokoľvek, pretože stále panuje silné presvedčenie, že LLM sú len silnejšími verziami tzv. expertných systémov. (Tu by som len rád upozornil na silný potenciál informačného skreslenia. Ak niečo vytváram a poznám, ako to funguje od úplného základu, tak mám dojem, že nad týmto produktom mám absolútnu moc. Môžu však vzniknúť momenty prekvapenia, kedy fungovanie produktu nadobudne prejavy, ktoré na počiatku jeho tvorby vôbec neboli zamýšľané. Nesmieme zabúdať na to, že vesmír „disponuje“ niečím, čo nazývame vynárajúce sa vlastnosti alebo správanie.)

4 Umelá inteligencia a vedomie

Skôr, či neskôr si budeme musieť položiť otázku: *Sú stroje vedomé?* V súčasnosti na to existuje veľmi jednoduchá a rýchla odpoveď: *Nevieme, pretože nechápeme podstatu vedomia.* S istotou každý z nás môže vedieť

len to, že on sám je vedomý. Vedomie môže byť vlastnosťou hmoty alebo niečo mimo času a priestoru. V súčasnosti nemáme žiadne nástroje na meranie prítomnosti vedomia (prípadne úrovne vedomia – pretože vedomie, podľa všetkého, nie je binárna vlastnosť) u rôznych bytostí. Oblasť detekcie vedomia je plná otázok a špekulácií. Súčasná hypotéza a metódy merania vedomia sú výrazne obmedzené a väčšinou sa zameriavajú len na ľudské vedomie.

Ak je vedomie vynárajúcou sa vlastnosťou hmoty (podobne ako teplota), tak môže vznikať v dostatočne zložitých systémoch, ktoré spracúvajú informácie a ktoré majú rôzny charakter – organický (ľudský mozog – pretože to, že je tam teraz negarantuje automaticky, že tam bolo vždy; mohlo sa vynoriť „niekde po ceste“) alebo aj umelo vytvorený (LLM). Rôzne úrovne vedomia v hmote však zmerať nedokážeme. Ak aj vedomie nepochádza z nášho časopriestoru a nie je vlastnosťou hmoty, tak (späť na začiatok) nepoznáme pravidlá a princípy jeho „viazania sa“ na hmotu. Nemôžeme vylúčiť, že aj v tomto prípade nie sú umelé systémy vylúčené z týchto potenciálnych pravidiel a teda, že i tak môžu nadobudnúť vedomie (ak sa to už nestalo). Antropocentrický pohľad na vlastnenie vedomia sa nezdá byť objektívny. Okrem ľudí (a potenciálne strojov) môžeme predsa zvažovať i napríklad:

- Vedomie zvierat: Ak keď je ťažko merateľné, výskumy naznačujú, že určité živočíšne druhy, najmä tie s vyvinutejším nervovým systémom ako sú primáty, veľryby, niektoré vtáky a dokonca aj chobotnice, prejavujú znaky vedomia alebo sebauvedomenia. Tieto štúdie sa však často spoliehajú na pozorovanie správania a nie vždy jednoznačne zmerateľných neurónových reakcií, čo prináša isté interpretačné výzvy.
- Vedomie iných foriem života: U iných foriem života, ako sú strohy alebo slimáky, je ešte ťažšie identifikovať čokoľvek, čo by sa podobalo ľudskému vedomiu. Ich nervové systémy (ak nejaké majú)

sú výrazne odlišné a nemusia podporovať procesy, ktoré by sme tradične považovali za súčasť vedomia.

- Vedomie vesmíru: Myšlienka, že celý vesmír by mohol mať formu vedomia patrí do oblasti *panpsychizmu* – filozofického pohľadu, ktorý pripisuje vedomie všetkým častiam hmoty. Tento názor je však viacmenej metafyzický než vedecký a je mimo pôsobísk hlavných prúdov súčasnej vedy.

Celkovo, hoci vedomie je zásadnou súčasťou života mnohých tvorov, naše pochopenie toho, čo to vedomie je, ako ho merať a ako sa líši medzi rôznymi formami života (prípadne neživej hmoty) je stále v počiatočných fázach. Je možné, že budeme musieť vyvinúť úplne nové teoretické a experimentálne prístupy, aby sme mohli lepšie pochopiť a kvantifikovať vedomie v jeho rôznych prejavoch. Ak by sa ukázalo, že stroje môžu mať vedomie, otvorilo by to nielen rôzne etické otázky, ale aj dvere na skúmanie nášho vlastného ľudského vedomia. Niektoré veci by sa tým skomplikovali, napríklad hľadanie odpovedí na spomenuté etické otázky, ale mnohé iné by sa tým zjednodušili, hlavne v oblasti skúmania vedomia.

V prípade záujmu: Okrem tohto textu som sa otázkou vedomia v strojoch čiastočne zaoberal aj v článku Horváth (2023).

4 Umelá inteligencia a spiritualita

Ukazuje sa, že úloha umelých inteligencií v našom každodennom živote bude čoraz významnejšia. LLM dráždia ľudskú predstavivosť a otvárajú otázky o podobnosti medzi ľudským a umelým myslením a o potenciálnom vplyve umelých inteligencií na naše vnímanie reality, myslenie a spiritualitu. LLM sú schopné generovať texty, ktoré môžu na

prvý pohľad pôsobiť ako výtvor ľudskej mysle. Nie je preto prekvapujúce, že ľudia umelé inteligencie antropomorfizujú. Majú tendenciu pripisovať im ľudskú úroveň myslenia, inteligenciu a dokonca aj spoľahlivosť.

Je prirodzené, že nás LLM oslovujú a stimulujú bujnejšie predstavy o vzniku umelého vedomia a myslenia. Ľudské myslenie je úzko prepojené s jazykom. Keby bolo naše myslenie úzko prepojené s komunikáciou v obrazoch, stimulovali by tieto predstavy vizuálne zamerané umelé inteligencie (ktorých zdokonaľovaním by sme sa v tom prípade zaoberali omnoho hlbšie). Keby bolo naše myslenie úzko prepojené s hudobným citom a vnímaním, nechali by sme sa viac unášať produktmi hudobných umeleckých inteligencií. Aj keď vznik umelého vedomia nie je úplne vylúčené (nepoznáme pravidlá, akými sa tieto sféry riadia), je na mieste zdržanlivosť.

V praxi vidíme, že umelé inteligencie ľudí inšpirujú. Rôznymi spôsobmi. Niektorí sa o ich produkty priamo opierajú, iní to kritizujú, niektorých ich výstupy vedú k novým pohľadom na vec. Inšpiratívny potenciál sa nedá poprieť, preto sa dá predpokladať, že umelé inteligencie inšpirujú väčšie alebo menšie skupiny ľudí ku vzniku kultu, sekty alebo dokonca nového náboženstva. Povedie ich (ako to často býva) túžba po dokonalosti, hlbšom porozumení sveta, usmernení vyššou mocou alebo dokonca túžba po transcendentnosti.

Môže sa to začať relatívne nevinne, istým stupňom glorifikácie, ktorá postupne povedie k tomu, že ľudia začnú pripisovať umelým inteligenciám rôzne superlatívne vlastnosti ako je absolútna spravodlivosť, nezájatosť alebo dokonca vševedomosť. Skupiny nekritických vyznávačov potom môžu posilňovať svoje postoje aj napriek tomu, že glorifikované inteligencie v skutočnosti nebudú vševedúce a dokonalé. Fenomén vzniku kultu je často silne ovplyvnený spôsobom ľudského vnímania a interpretácie vecí (v tomto prípade preceňovania schopností umelých inteligencií), než samotnou objektívnou realitou.

Záver

V súčasnosti sme svedkami významnému pokroku v oblasti umelých inteligencií (UI), ktoré majú potenciál ovplyvniť naše vnímanie reality, myslenie a dokonca aj spiritualitu. Od rozpoznávania obrazov, cez hranie komplexných hier, až po rozvoj veľkých jazykových modelov (LLM; ako GPT3), dokazujú umelé inteligencie svoje schopnosti, ktoré často prekračujú ľudské výkony. To často prirodzene vedie k antropomorfizácii týchto systémov.

Napriek tomu, že LLM sú schopné generovať text na porovnateľnej úrovni ako človek, objavujú sa relevantné otázky o skutočnom porozumení a kognitívnych schopnostiach UI (Gibney, 2016 a mnoho iných). A hoci umelé inteligencie narážajú na svoje obmedzenia pri pokusoch o porozumenie reálneho sveta, ich pokrok a potenciál prekvapujú a inšpirujú. Tento inšpiratívny potenciál môže viesť ku vzniku nových foriem kultov alebo náboženstiev, ktoré môžu prameniť z glorifikácie schopností umelých inteligencií a pripisovania im vlastností ako sú absolútna spravodlivosť, nezaujatosť alebo vševedomosť. Takýto scenár nemusí byť iba čisto hypotetický. História ukazuje, že ľudská spoločnosť má tendenciu hľadať usmernenie a potenciál pre transcendentnosť vo vonkajších silách, či už ide o tradičné náboženstvá alebo moderné technológie. Preto aj v prípade umelých inteligencií môžu ich zdokonaľujúce sa schopnosti a neustály rozvoj vytvoriť prostredie na vznik nových duchovných prúdov.

Celkovo, rozvoj umelých inteligencií a LLM otvára nové sféry pre ľudskú kreativitu, predstavivosť a hľadanie hlbšieho zmyslu. Hoci sú tieto technológie ešte ďaleko od dosiahnutia skutočného vedomia alebo myslenia, ich vplyv na ľudskú spoločnosť a kultúru je už teraz nezanedbateľný a bude pravdepodobne rásť a meniť sa spolu s tým, ako budú pokračovať ďalšie inovácie v tejto oblasti. LLM môžu mať potenciál

dosiahnutia úrovne umelého myslenia, čo otvára otázky o ich budúcom postavení v ľudskej spoločnosti.

Bibliografia

- Deverell, James. 2023. *Artificial Intelligence and Chess: An Evolving Landscape*. Regency Chess. Navštívené 1. 12. 2023. <https://www.regencychess.com/blog/artificial-intelligence-and-chess-an-evolving-landscape/>.
- Gibney, Eisabeth. 2016. „Google AI Algorithm Masters Ancient Game of Go.“ *Nature* 529: 445–446. <https://doi.org/10.1038/529445a>.
- Horváth, Roman. 2023. „Thinking About the Language Models and What We Can Do with Them.“ *Journal of Language and Cultural Education* 11 (1): 38–45. <https://doi.org/10.2478/jolace-2023-0003>.
- Naveed, Humza, Asad Ullah Khan, Shi Qiu *et al.* 2023. „A Comprehensive Overview of Large Language Models.“ In *arxiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.06435>.
- Silver, David, Aaja Huang, Chris J. Maddison *et al.* 2016. „Mastering the Game of Go with Deep Neural Networks and Tree Search.“ *Nature* 529: 484–489. <https://doi.org/10.1038/nature16961>.
- Wladawsky-Berger, Irving. 2023. *Large Language Models: A Cognitive and Neuroscience Perspective: Cognitive World*. Navštívené 1. 12. 2023. <https://blog.irvingwb.com/blog/2023/03/the-language-thought-relationship-in-humans-and-large-language-models.html>.

Mgr. Ing. Roman Horváth, PhD.

Trnavská univerzita v Trnave

Pedagogická fakulta

E-mail: roman.horvath@truni.sk

VÝKON NÁBOŽENSKEJ SLOBODY V USA POČAS PANDÉMIE

Religious Freedom in the United States During the Pandemic

Jonathon T. Tichy

Abstract

The COVID-19 pandemic had a significant impact on religious practice in the United States. Most houses of worship were shuttered, for various periods of time, during the height of the pandemic but fought back against bureaucratic and regulatory overreach when they were subjected to restrictions that were greater than those placed on secular organizations and commercial entities. This article looks at how churches fared during the pandemic and how state, local, and federal governments and the courts responded to the various issues pertaining to religious freedom that arose.

Keywords

Religious freedom, religion, pandemic, state-church relations.

Po nedávnej pandémie máme istú povinnosť posúdiť stav náboženskej slobody vo svete. Musíme pochopiť, čo fungovalo a čo nie, aby sme sa mohli pripraviť na budúce nepredvídané udalosti tohto druhu. Medzinárodné spoločenstvo – vrátane krajín s odlišnými väčšinovými náboženskými tradíciami – už dlho uznáva náboženskú slobodu ako základné ľudské právo a zakotvuje ju v niekoľkých medzinárodných dohodách.

V Spojených štátoch sa náboženská sloboda často označuje ako „prvá sloboda,“ pretože je to vôbec prvá základná sloboda uvedená v Listine

práv k Ústave USA. Ústava konkrétne zakazuje štátu uprednostňovať jedno vierovyznanie pred iným a obmedzuje ho, aby zasahoval do práv Američanov uplatňovať svoje náboženské presvedčenie (*U. S. Constitution, Amend. 1*; Houser a Constantin 2020).

V americkom federalistickom systéme sú jednotlivé štáty zodpovedné za legislatívu v otázkach verejného zdravia, vzdelávania a sociálneho zabezpečenia v rámci svojich hraníc. S obmedzenými výnimkami nemá federálna vláda právomoc prijímať alebo uplatňovať zákony o verejnom zdraví s výnimkou tých, ktoré sa týkajú medzištátneho obchodu a cezhraničného cestovania, ale môže štátom ponúknuť všeobecné odporúčania (Houser a Constantin 2020). V reakcii na koronavírus preto každý štát zaviedol svoje vlastné preventívne opatrenia (Baldwin 2021).

Na začiatku pandémie existovali pochopiteľné obavy z potenciálneho šírenia vírusu na verejných bohoslužbách, či iných veľkých zhromaždeniach, a väčšina veriacich bola ochotná spolupracovať so štátnymi orgánmi, dokonca dočasne pozastaviť verejné bohoslužby. Pôvodne asi očakávali, že prerušenie pravidelných bohoslužieb bude skôr krátkodobé.

Väčšina náboženských spoločenstiev rýchlo prešla na online alebo vonkajšie stretnutia, aby vyhověla miestnym predpisom a národným zdravotníckym odporúčaniam. Napríklad v Cirkvi Ježiša Krista Svätých neskorších dní bola na začiatku pandémie inštalovaná infraštruktúra na streamovanie nedelných bohoslužieb v každej kaplnke. Tento systém umožnil malému počtu veriacich zhromaždiť sa v kaplnke na bohoslužbách, zatiaľ čo zvyšok zboru ich mohol sledovať online. Tento systém sa dodnes používa pre tých členov zboru, ktorí sú starší, chorí alebo sa nemôžu osobne zúčastniť bohoslužieb z iného dôvodu. Takto však môžu zostať v spojení s ostatnými veriacimi. Členovia zboru sú potom poverení, aby týchto jednotlivcov osobne navštevovali a presvedčili sa, že ich duchovné a osobné potreby sú naplnené.

Zatiaľ čo virtuálne bohoslužby v ranej fáze pandémie boli určite dôležitým dočasným opatrením na udržanie podpory a súdržnosti v rôznych náboženských spoločenstvách, väčšina veriacich ich považuje za nedokonalú náhradu štandardných verejných bohoslužieb. V Spojených štátoch sa celkovo kladie veľký dôraz na pravidelnú osobnú účasť na verejných bohoslužbách a návštevnosť bohoslužieb je pomerne vysoká (Pew Research Center 2023). Vládne obmedzenia verejných bohoslužieb tak bránili jednému z najzákladnejších aspektov náboženského života v USA.

Ako pandémie pokračovala a jednotlivé štáty začali realizovať plány na návrat k normálu, mnohí americkí veriaci boli čoraz viac frustrovaní z obmedzení verejných bohoslužieb, ktoré ostali v platnosti v mnohých štátoch a mestách, ako aj z nariadení, o ktorých sa domnievali, že nesprávne až nezákonne uprednostňujú obchodné a rekreačné aktivity pred náboženskými. To viedlo k mnohým právnym sporom v americkom súdnom systéme (Brady 2021).

Americké sudy pri hodnotení zákona, ktorý sa akýmkoľvek spôsobom dotýka náboženskej praxe skúmajú, či je zákon neutrálny a vzťahuje sa na všetky subjekty práva (náboženské aj nenáboženské) rovnako – to znamená, že sa nesmie osobitne zameriavať na náboženské spoločnosti so zvláštnym alebo rozdielnym zaobchádzaním (Houser a Constantin 2020).

Ak príslušný zákon nie je neutrálny, a ak sa tiež netýka všetkých subjektov práva rovnako, sudy ho potvrdia len v prípade, že štát dokáže, že fakticky súvisí s legitímnym štátnym záujmom. V praxi to znamená že „musí byť odôvodnený naliehavým záujmom štátu” a musí byť úzko prispôbený tak, aby tento záujem podporoval, inak ho sudy zamietnu (Houser a Constantin 2020).

Náboženské skupiny vzniesli námietky proti pandemickým obmedzeniam na rôznych štátnych a federálnych súdoch. Zatiaľ čo niektoré

z týchto sťažnosti boli úspešné a iné nie, vo všeobecnosti platí, že čím dlhšie pandémia trvala, tým boli súdy ústretovejšie k argumentom štátu. Ako sa však medzery vo vedeckých poznatkoch čoraz viac zapĺňali, tendencie súdov sa výrazne posunuli v prospech ochrany práv veriacich.

Americkí veriaci si chceli zabezpečiť možnosť stretávať sa legálne a bezpečne v najväčšej možnej miere. Tento legitímny náboženský záujem vyvolal dôležité otázky ohľadne rovnosti všetkých občanov a spravodlivosti. Veriaci požadovali, aby sa ich duchovné a náboženské potreby riešili prinajmenšom s takou naliehavosťou, ako obchodné a rekreačné záležitosti, a aby sa im neprikladala menšia dôležitosť ako iným službám (verejná doprava, zdravotná starostlivosť, nakupovanie a pod.).

V jednom súdnom rozhodnutí sudca vyslovil nádej, že „veriaci a ich duchovní budú pri uplatňovaní svojich práv na náboženskú slobodu dbať na dobro druhého i celej spoločnosti rovnako, ako ich spoluobčania (či už nábožensky orientovaní alebo nie), ktorí sa zapájajú do spektra povolených nenáboženských aktivít“ (*Berean Baptist Church v. Cooper* 2020).

Mimoriadny význam má séria súdnych sporov, ktoré sa dostali na Najvyšší súd USA, pretože tieto rozhodnutia sú záväzné nielen pre štát, z ktorého pochádzajú, ale platia pre všetky štáty rovnako. Najvyšší súd rozhodol o rôznych miestnych obmedzeniach uložených v štátoch ako New York, Kalifornia a Nevada.

Keď súd rozhodol, že newyorské obmedzenia porušujú Ústavu, dospel k záveru, že newyorské zdravotné nariadenia zaobchádzajú so sekulárnymi aktivitami priaznivejšie ako s náboženskými, čím ukladajú neprímerané obmedzenia pre výkon náboženskej slobody. Jeden zo sudcov napísal, že „štáty nesmú diskriminovať náboženské inštitúcie ani keď čelia smrteľnej kríze ako je táto“ (*Roman Catholic Diocese of Brooklyn v. Cuomo* 2020).

Najvyšší súd vyhlásil, že obmedzenie výkonu náboženskej slobody pri podpore pandemických opatrení „aj na minimálne časové obdobia nepochybne predstavuje nenapraviteľnú ujmu“. Iný sudca napísal, že z regulačného režimu v New Yorku vyplýva, že nie je bezpečné ísť v nedeľu do kostola, ale je úplne v poriadku kúpiť si fľašu vína, dať sa ostrihať, alebo ísť do posilňovne. Sarkasticky dodal: „Ktože vedel, že verejné zdravie bude tak dokonale v súlade so svetským pohodlím?“ (*Roman Catholic Diocese of Brooklyn*, Gorsuch, concurring opinion, 2020).

V ďalšom prípade Najvyšší súd zrušil kalifornské obmedzenia náboženských aktivít v súkromných domoch. Súd vyhlásil, že „Kalifornia zaobchádza s niektorými porovnateľnými sekulárnymi aktivitami priaznivejšie, ako s náboženskou praxou v súkromných domoch, pričom povoľuje kadernícke salóny, obchody s oblečením, kúpele, kiná, súkromné boxy na športových podujatiach a koncertoch a reštaurácie“ (*Tandon v. Newsome* 2021; Baldwin 2021).

Absurdnosť zdravotných nariadení niektorých štátov a nepriateľský postoj niektorých štátnych aktérov k náboženstvu dokumentujú regulatívy štátu Nevada, kde bola účasť na bohoslužbách obmedzená na najviac 50 prítomných bez ohľadu na to, aké veľké boli bohoslužobné priestory alebo v akej vzájomnej vzdialenosti boli usadení prítomní, zatiaľ čo megakasína v Las Vegas mohli pokojne fungovať na 50 % svojej kapacity, čo v podstate znamenalo, že v jednom kasíne sa mohlo zhromaždiť až niekoľko tisíc hráčov pod podmienkou, že budú hrať hazardné hry a nebudú sa modliť (*Calvary Chapel Dayton Valley v. Sisolak* 2020).

Jeden sudca Najvyššieho súdu bol taký frustrovaný z neprimerane represívnych štátnych zákonov, že napísal: „Vládni aktéri celé mesiacce posúvajú mantinely novými nepodloženými pravidlami a prijímajú nové kritériá, ktoré, ako sa zdá, zakaždým odsúvajú obnovenie slobody do úzadia.“ (*S. Bay United Pentecostal Church v. Newsom* 2021). Jeden

poslanec z Ohia sa rétoricky opýtal, či je „úlohou štátu chrániť nás pred smrťou, ktorá je nevyhnutná“, alebo či je „úlohou štátu radikálne chrániť našu slobodu.“ (Fieldstadt 2020).

Vzhľadom na záruky Ústavy Spojených štátov bol nielen právny základ na obmedzenie náboženskej slobody pochybný, ale do značnej miery chýbalo aj vedecké odôvodnenie. To všetko potom vyvoláva otázku, ako by mal štát postupovať pri vytváraní regulačnej a zdravotnej politiky počas pandémie, ktorá môže ovplyvniť výkon náboženskej slobody. Nie je to jednoduchá otázka. Profesor Christopher Lund (2020) kladie niekoľko zaujímavých otázok o tom, ako by spoločnosť mala vnímať a hodnotiť náboženskú prax.

Ak by ste mali zodpovednosť rozhodnúť, ktoré zariadenia by mali ostať otvorené a ktoré by sa mali zavrieť, prirodzene by ste zvažili spoločenskú hodnotu, resp. prínos príslušnej inštitúcie. Nikdy sa nemuseli zatvárať najnutnejšie podniky a služby ako sú obchody s potravinami, nemocnice, advokátske kancelárie a podobne. Každý štát si vytvoril svoje interpretácie pojmu „najnutnejšie podniky“, pričom spoločným cieľom bolo stanoviť to, ktoré služby sú dôležité natoľko, aby neboli obmedzené (Lund 2020).

Pri prijímaní takýchto rozhodnutí je nevyhnutné porovnávať hodnoty. Obchody s potravinami sú nevyhnutné podniky, pretože ľudia musia jesť. Nemocnice sú nevyhnutné, pretože ľudia potrebujú prístup k zdravotnej starostlivosti. Opatrovanie detí je nevyhnutné, pretože rodičia nemôžu pracovať ani v nemocnici, ani v obchode s potravinami, ani ako policajti bez toho, aby mali prístup k starostlivosti o svoje neplnoleté deti (Lund 2020).

Takže tieto rozhodnutia sa netýkajú len úrovne rizika, ale aj vnímanej spoločenskej hodnoty danej veci. Inými slovami: „Stojí daná vec za riziko?“ Čím väčšiu hodnotu niečo má, tým väčšie riziko sme ako spoločnosť ochotní prijať.

To však vyvoláva ďalšie komplikované otázky pokiaľ ide o cirkvi a náboženské spoločnosti. Aká dôležitá je bohoslužba v porovnaní s návštevou kaderníka, kina či reštaurácie, alebo v porovnaní s nákupom v supermarkete? Problematickosť takýchto otázok spočíva v tom, že spoločenskú hodnotu náboženskej praxe posudzuje štát. A to sú presne tie rozsudky, ktorým by sa štát mal vyhnúť. V americkom spoločenskom systéme si ľudia môžu sami určiť hodnotu náboženstva: náboženstvo môžu považovať za dobré alebo zlé, či cenné, neoceniteľné alebo bezcenné (Lund 2020).

V USA boli veriaci dočasne ochotní praktizovať svoju vieru online, ale čoskoro sa chceli vrátiť k verejným bohoslužbám tak, ako pred pandémiou. Domnievam sa, že dôsledky narušenia činnosti našich cirkví a duševného zdravia ich členov sa ešte nemuseli úplne prejaviť. Jestvujú silné dôkazy, že to bude mať dlhodobé následky pre duševné zdravie, ktoré sa ešte možno plne neprejavili. Počas pandémie a po nej zaznamenali úmrtia súvisiace s alkoholom bezprecedentný nárast o 25 %. Počet tinedžeriek, ktoré uvažujú o sebapoškodzovaní alebo samovražde sa zvýšil o 26 % a prípady domáceho násillia narástli o viac ako 8 % (Panchal, Sunders *et al.* 2023). Schopnosti detí školského veku v matematike a čítaní sa v dôsledku pandémie výrazne znížili (Associated Press 2022).

Len veľmi málo žiakov, študentov, rodičov alebo učiteľov by tvrdilo, že škola v kyberpriestore je adekvátnou náhradou osobnej prítomnosti v školskej lavici. Ani online bohoslužby nie sú rovnako uspokojivé a poznašajúce ako fyzické bohoslužby v reálnom spoločenstve.

David Bednár, najvyšší náboženský predstaviteľ Cirkvi Ježiša Krista Svätých neskorších dní, sa v tejto súvislosti vyslovil v medzinárodnej diskusnej relácii: „Zhromažďovanie je základom viery a náboženstva. Ak sa totiž veriaci nezhrromažďujú, skôr či neskôr sa začnú rozchádzať. A pretože zhromažďovanie leží v samom srdci náboženstva, právo

na zhromažďovanie leží v samom srdci náboženskej slobody.“ (Bednar 2020).

Zatiaľ čo kyberpriestor poskytoval cirkvám a náboženským organizáciám v prvých dňoch pandémie dočasné záchranné lano, mnoho dôležitých duchovných hodnôt bolo stratených. Cez Zoom, Google či Facebook nemožno plnohodnotne krstiť, sobášiť, ani vykonávať ďalšie náboženské obrady.

Záujem štátu o verejné zdravie nesmie prepožičiavať vládnym aktérom neobmedzenú moc. Je potrebné zabezpečiť ochranu verejného zdravia tak, aby zásahy štátu do náboženského života veriacich boli obmedzené na nevyhnutné minimum; štát musí prispôsobiť svoje nariadenia tak, aby bola zachovaná možnosť pre náboženské spoločenstvá bezpečne sa verejne stretávať kedykoľvek je to možné. Ochrana náboženskej slobody podľa Prvého dodatku Ústavy USA síce nepriznáva ľuďom právo na verejnú bohoslužbu bez ohľadu na zdravotné následky, ale určite by mala chrániť bohoslužby v prípadoch, keď sú sekulárne aktivity povolené. To všetko vedie k záveru, že v prípade budúcej krízy, akou bola nedávna pandémia, štát a náboženské spoločnosti musia spolupracovať pri riešení problémov verejného zdravia ako partneři. Jednostranná akcia štátu, ktorý neberie do úvahy práva a prínos náboženských spoločností, nesie so sebou riziko nárastu hnevu a odporu v časoch, keď je spolupráca životne dôležitá.

Bibliografia

Associated Press. 2022. *Reading and Math Scores Fell Sharply During Pandemic, Data Show*. <https://www.npr.org/2022/09/01/1120510251/reading-math-test-scores-pandemic>.

Baldwin, Guy. 2021. „The Coronavirus Pandemic and Religious Freedom: Judicial Decisions in the United States and United Kingdom.“ *Judicial Review* 26 (4): 297–320. <https://doi.org/10.1080/10854681.2021.2057719>.

- Bednar, David A. 2020. „And When He Came to Himself.“ In *BYU Law School Religious Freedom Annual Review*. <https://newsroom.churchofjesuschrist.org/article/bednar-byu-religious-freedom-review-speech>.
- Berean Baptist Church v. Cooper*, 460 F. Supp.3d 651 (E.D.N.C.). 2020.
- Brady, Kathleen. 2021. „COVID-19 and Restrictions on Religious Worship: From Nondiscrimination to Church Autonomy.“ In *SSRN*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3748165>.
- Calvary Chapel Dayton Valley v. Sisolak*, 140 S.Ct. 2603. 2020.
- Fieldstadt, Elisha. 2020. „Ohio Lawmaker Refuses to Wear Mask Because he Says it Dishonors God.“ In *NBC News*. <https://www.nbcnews.com/news/us-news/ohio-lawmaker-refuses-wear-mask-because-he-says-it-dishonors-n1201106>.
- Houser, Ryan, Andrés Constantin. 2023. „COVID-19, Religious Freedom and the Law: The United States' Case.“ *American Journal of Law & Medicine* 49 (1): 24–40. <https://doi.org/10.1017/amj.2023.14>.
- Lewis, Andrew, Daniel Bennett. 2020. „Church Closures, Religious Freedom, and the Coronavirus Pandemic: Assessing the Christian Legal Movement's Response.“ *Canopy Forum*. <https://canopyforum.org/2020/10/02/church-closures-religious-freedom-and-the-coronavirus-pandemic/>.
- Lund, Christopher. 2020. „Quarantines, Religious Groups, and Some Questions About Equality.“ *Canopy Forum*. <https://canopyforum.org/2020/10/02/quarantines-religious-groups-and-some-questions-about-equality/>.
- Panchal, Nirmita, Heather Sunders *et al.* 2023. „The Implications of COVID-19 for Mental Health and Substance Use.“ In *KFF*. <https://www.kff.org/mental-health/issue-brief/the-implications-of-covid-19-for-mental-health-and-substance-use/>.
- Pew Research Center. 2023. „How the Pandemic Has Affected Attendance at U.S. Religious Services.“ <https://www.pewresearch.org/religion/2023/03/28/how-the-pandemic-has-affected-attendance-at-u-s-religious-services/>.
- Roman Catholic Diocese of Brooklyn v. Cuomo*, 141 S.Ct. 63. 2020.
- Roman Catholic Diocese of Brooklyn*, Gorsuch, J., concurring opinion. 2020.
- Saiya, Nilay, Stuti Manchanda, Rahmat Wadidi. 2023. „Did Religious Freedom Exacerbate COVID-19? A Global Analysis.“ *Journal of Religion and Health* 62 (4): 2799–2819. <https://doi.org/10.1007/s10943-023-01810-x>.

S. Bay United Pentecostal Church v. Newsom, 141 S.Ct. 2563 (Mem). 2021.

Tandon v. Newsome, 141 S.Ct. 1294. 2021.

U.S. Constitution, Amend. 1. <https://constitution.congress.gov/constitution/amendment-1/>.

Jonathon T. Tichy, J.D. Esq.

Brigham Young University

College of Humanities

E-mail: jttichy@yahoo.com

NÁBOŽENSTVO V KYBERPRIESTORE

Religion in Cyberspace

Martin Dojčár (ed.)

Zostavovateľ © doc. PaedDr. Martin Dojčár, PhD.

Návrh a grafické spracovanie obálky © MgA. Štefan Blažo, PhD.

Tlač a knižárske spracovanie: Vytlač.online, s. r. o.

Prvé vydanie.

Vydala Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave v roku 2023.

ISBN 978-80-568-0616-6 (print)

ISBN 978-80-568-0615-9 (online)

DOI <https://doi.org/10.31262/978-80-568-0615-9/2023>

Zborník konferenčných príspevkov z rovnomennej medzinárodnej vedeckej konferencie, ktorú 28. septembra 2023 organizovala Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave, cirkevný odbor Ministerstva kultúry Slovenskej republiky, Brigham Young University v USA a Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Peer-reviewed conference proceedings from the international conference organized on September 28, 2023, by the Faculty of Education at Trnava University in Trnava, Slovakia, the Department of Religious Affairs of the Ministry of Culture of the Slovak Republic, Brigham Young University in Provo, UT, USA, and the Faculty of Mass Media Communication at the University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, Slovakia.

Kyberpriestor je historicky a kultúrne novou existenciálnou dimenziou súčasného človeka, v ktorej sa odohráva významná časť jeho pracovných, vzdelávacích, kultúrnych, zábavných i náboženských aktivít. Náboženstvá tradičného aj netradičného typu presunuli svoje pôsobenie do virtuality online priestoru počas pandémie v rokoch 2019 – 2021, mnohé tak ale urobili ešte predtým. Kyberpriestor ponúkol tiež nové možnosti pre šírenie nenáboženskej spirituality, prípadne rôznych foriem pseudoreligiozity a pseudospirituality.

Hlavným cieľom medzinárodnej vedeckej konferencie Náboženstvo v kyberpriestore bolo preskúmať pôsobenie, limity a perspektívy tradičnej i netradičnej religiozity spoločne s rôznymi podobami spirituality v online priestore. Zborník Náboženstvo v kyberpriestore sumarizuje zistenia zúčastnených odborníkov z tejto oblasti a ponúka ich odbornej i širokej verejnosti v literárne ukotvenej forme.

ISBN 978-80-568-0615-9



9 788056 806159