



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



NÁBOŽENSTVÍ V KYBERPROSTORU

SCÉNÁŘ K FILMU

Studijní materiál pro kurz "Náboženství v postmoderní společnosti"
Zuzana Marie Kostíková

Tento studijní materiál vznikl jako součást projektu Evropských strukturálních a investičních fondů
Zvýšení kvality vzdělávání na UK a jeho relevance pro potřeby trhu práce
CZ.02.2.69/0.0/0.0/16_015/0002362

Husitská teologická fakulta UK 2020



Tento text je licencován pod licencí [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Úvod

Není to tak dávno, co význační evropští filosofové a myslitelé sebejistě prohlašovali, že náboženství je přežitek, pouhá pověra, která umírá a z jejího popela povstane nové lidstvo, jež se již bude opírat jen o vědu. Nebo o filosofii. Nebo o politické ideologii. V každém případě nastane zlatý věk, v němž se již tmářství včerejška nebude přikládat žádný význam.

Nyní, přibližně o sto let později, je již zcela jasné, že v tomto případě bylo přání otcem myšlenky. V šedesátých letech jsme byli totiž svědky obrovského náboženského boomu, kdy nové náboženské směry bujely jako houby po dešti a mezi nimi i mnoho dnes slavných nových náboženských hnutí jako například Hare Kršna nebo Scientologie. Zároveň se však formovalo i hnutí nového věku, které dnes dominuje západnímu alternativní spiritualitě. I v rámci tradičních náboženství docházelo k duchovní obnově, proměně a oživení, bohužel někdy i včetně upevnění fundamentalismu a extremismu. Teorie sekularizace se tak v podstatě zhroutila pod tíhou tvrdých fakt.

Za rychlost, s jakou se šíří, vděčí tyto nové náboženské formy prudkému technologickému rozvoji a novým médiím, bez kterých se dnes již většina populace nedokáže obejít. Ta jsou pak samozřejmě rozsáhle využívána i tradičními náboženstvími – slouží k snadnému informování, vzájemné komunikaci i k misijní činnosti.

Sdělovací prostředky staví religionistu před komplex nových témat, která si v posledních desetiletích vynutila vznik specifického podoboru religionistiky, který se zabývá náboženstvím online. Ten zkoumá celou širokou škálu témat, od tradičních náboženství až po alternativní, a jejich působení v nejrůznějších prostředích, ať už se jedná o oficiální internetové stránky nebo YouTube kanály, blogy, sociální sítě, 3D virtuální světy – nebo třeba aplikace pro Smartphony. Sám způsob, jakým náboženství na těchto platformách figurují, se může také lišit. Na jednu stranu tu mohou aktivně působit sama, například poskytovat svým věřícím prostor k vzájemné komunikaci nebo šířit svou zvěst: na druhou stranu tu však mohou být různě zobrazována, ať už věrně nebo pokřiveně, lichotivě nebo kriticky. Zvláště počítačové hry a virtuální světy někdy pracují s náboženstvími, která se tváří jako fikční, tedy vymyšlená, ale která jsou ve skutečnosti špatně skrývanou alegorií nějakého živého systému, nejčastěji křesťanství. Kritický pohled na obraz náboženství v médiích bude proto také zahrnut v našem dokumentu.

Tradiční náboženství a nová média

Tradiční náboženství bývají často podezírána ze zpátečnictví, nemodernosti a odporu ke všemu, co je nové. Stačí však letmý pohled do dějin, abychom si ověřili, že alespoň v případě médií není tato kritika v žádném případě na místě – tradiční náboženství obvykle velice aktivně přebírala nové technologie a nové sdělovací prostředky a využívala je pro své potřeby. Platí to samozřejmě i pro internet a jeho obrovské možnosti. Dobrým příkladem je katolická církev. Stejně jako se ve své době dychtivě chopila knihtisku, začala už v šedesátých letech, kdy byl mediální boom ještě v plenkách, přemýšlet o vlivu médií na společnost, např. prostřednictvím zakládání papežských komisí nebo vydávání důležitých dokumentů. Sebe prezentace katolické církve v médiích se pohybuje napříč jejich

různými podobami – od radio Vaticana přes internetové stránky církve až po Facebookový profil, vlastní YouTube kanál a další. A to mluvíme jen o těch oficiálních mediálních produktech Vatikánu – existuje však samozřejmě i velká spousta dílčích stránek a portálů, které produkují jednotlivé řády, arcibiskupství, biskupství nebo místní farnosti, katolický tisk či významné osobnosti a různé organizace, ať už duchovní nebo laické. Analogická situace je samozřejmě i v dalších křesťanských církvích – a obecněji vzato i v dalších tradičních náboženstvích jako např. islám nebo judaismus.

Entuziastický způsob, jakým se tradiční náboženství nových médií chopila, však neznamena, že virtuální prostor zároveň není z nejrůznějších pozic kritizován a odsuzován. Důvody, proč k tomu dochází, souvisí s klíčovými tématy, které se v souvislosti s náboženstvím online často skloňují. Mezi tato témata patří otázka po vztahu online a offline komunity, po tom, jak média ovlivňují tvorbu lidské identity, po autenticitě online náboženství a po možnosti online rituálů a jejich odlišnosti od standardní náboženské praxe. Klíčovou otázkou dále je, jaký vliv mají online rozměry náboženského života na tradiční pojetí náboženské autority a nakolik a zda jsou s nimi v konfliktu.

Raná fáze výzkumu nového internetového prostředí se nesla ve znamení dvou přístupů, které bychom pro zjednodušení mohli označit jako utopický a dystopický. Tyto dva rozměry jsou obzvláště vidět v kontextu dvou ze zmíněných témat, a totiž identity a komunity. Internet byl zpočátku některými autory vnímán jako báječné prostředí, kde se kdokoli může stát kýmkoli a kde se mohou uskutečnit sny o svobodnější, demokratičtější a rovnostářštější společnosti. Ruku v ruce s touto nádhernou ideou však kráčely i dystopické koncepty, podle nichž se jedná o umělé prostředí, které lidi odvádí od skutečné reality a kde namísto nekonečných možností převládá nekonečná vyprázdňenost, povrchnost, lež a odcizení. Tam, kde jedni viděli šanci na uskutečnění idealistických snů lidstva v rovnostářské komunitě, druzí viděli eskapismus a předstírání spojené se ztrátou identity.

Společným znakem obou těchto starších přístupů je, že vnímají život online a offline jako dva oddělené, naprosto nepropojené světy. Současné výzkumy však ukazují, že to není pravda – a platí to jak s ohledem na online identitu, tak na formující se online komunity. Na jednu stranu se ukazuje, že dlouhodobá a konzistentní existence na internetu vyžaduje identitu, která se do obrovské míry překrývá s identitou offline. Je pravda, že sama konstrukce této identity již není převážně náboženskou záležitostí, jako byla v minulosti, nicméně tento fakt opět platí i pro offline světy – i zde narůstá individualismus, eklektičnost a volná bricolage. Na stranu druhou se ukazuje, že velká část náboženského komunitního života ve virtuálních prostředích je úzce propojena s náboženskými komunitami offline. Jak ukazují moderní studie, například Facebooková fóra věnovaná různým náboženstvím žádnou komunitu v podstatě negenerují. A naopak – Facebook a další online nástroje jsou například aktivně využívány místními farnostmi nebo církvemi k usnadnění vzájemné komunikace mezi duchovním a věřícími nebo mezi věřícími navzájem. Ukazuje se tak, že utopické i dystopické představy o tom, jak online život v budoucnosti plně nahradí offline realitu, jsou paradoxně zcela mimo její vývoj. Propojenost online a offline života se ukázala být tak významná, že se dokonce stala jedním z hlavních témat soudobých výzkumů náboženských projevů na internetu. V tomto ohledu nejsou náboženství a nová média žádnými konkurenty.

Jestliže se ukázalo, že v případě identity a komunity jsou nová média pro náboženství v podstatě svěžím a téměř blahodárným větrem, otázka autority zůstává nadále kontroverzní. Internet a obecně nový věk elektronické komunikace může představovat velkou výzvu tradiční náboženské autoritě, a

to hned z několika hledisek. Především má tendenci přestat do určité míry respektovat stávající náboženskou hierarchii a dává příležitost prakticky komukoli, aby se projevoval a vystupoval jako autorita bez ohledu na své zakotvení v tradičních hierarchiích. Toto téma dobře ukázaly například studie fenoménu online imámů v rámci islámu. Dalším problémem jsou ostří kritikové, které se staví k náboženství (nebo náboženstvím) negativně a tím podkopávají jejich autoritu. Může jít jak o „schizmatické“ hlasy zevnitř jednotlivých náboženských společností, tak ale o lidi z jiných náboženských tradic nebo přímo agnostiky či ateisty - internet jim poskytuje dosud nebývalé možnosti ovlivnit nejširší veřejnost. Důležité je, že mezi tyto kritiky nepatří jen významné veřejně činné osobnosti, ale zejména také moderátoři a administrátoři různých serverů, portálů a diskusních klubů či auditorií. Na kritiku z této strany, byť by i byla pomýlená, se reaguje poměrně obtížně – jak ukázaly studie, tradiční náboženské autority jsou proti ní do velké míry bezbranné. Je samozřejmě pravda, že situace není zcela černobílá a že internet také pomáhá stávajícím náboženským autoritám šířit své názory a zasáhnout rozsáhlejší publikum. Faktem však zůstává, že internetové prostředí představuje velkou výzvu tradičním náboženským autoritám a v mnoha ohledech je dokáže účinně podkopávat, kritizovat nebo dokonce zesměšňovat. S tím souvisí i to, že si v online kontextu snadněji budují svou fanouškovskou základnu i vůdci okrajových či násilných hnutí – nejslavnější případ, který to dokladuje, je současný rozmach islámského extremismu a terorismu, který je do velké míry nesen právě novými médii.

Posledním tématem jsou možnosti online rituálů a otázka jejich autenticity. Jak ještě uvidíme, zejména 3D virtuální světy s sebou nesou příležitost k přenesení náboženských aktivit online a dokonce i k vzniku nových, které by bez internetu nebyly vůbec možné. V tomto ohledu je užitečná terminologie, kterou zavedl sociolog Christopher Helland, totiž rozlišení náboženství online a online náboženství. To první představuje pouhé přenesení offline aktivit do online světa – to druhé je však novou formou, k níž jsou nová média více či méně nezbytným předpokladem a která se rozvinula primárně na jejich základě. Příkladem náboženství online je např. katolická mše v 3D prostoru Second life. Příkladem online náboženství mohou být třeba aplikace do smartphonů, které během dne pravidelně posílají náměty k zamyšlení, upozorňují, že je čas k modlitbě nebo k meditaci, umožňují sestavit si vlastní knihovnu oblíbených výroků nebo citátů z posvátných textů a někdy nabízejí dokonce vedené meditace nebo modlitby. Možnosti, které kyberprostor nabízí, jsou však ještě rozsáhlejší – k dispozici je například online léčení, věštění nebo požehnání, online poutnictví a další fenomény. Je samozřejmě, že virtuální charakter těchto počinů vznáší otázku po jejich autenticitě. Religionista Gregory Grieve však správně poznamenává, že i rituály odehrávající se ve fyzickém, offline světě, jsou založeny na spoustě tichých dohod a nevyřčených předpokladů o tom, co je posvátné a co profánní, co je přijatelné a co nepřijatelné a jak vypadá odpovídající chování na konkrétních místech. Mnohé otázky po autenticitě online náboženských projevů jsou proto dány vlastně jen tím, že celý fenomén je v podstatě stále v plenkách a dosud neexistuje pevně daný společenský konsensus ohledně pravosti a opravdovosti rituálního jednání ve virtuálním prostoru.

Náboženství ve virtuálních světech: Second life - NATOČENO

Specifický případ mezi sociálními sítěmi tvoří Second Life, který původně vyvinula v roce 2003 firma Linden Lab. Ta prostor dodnes spravuje. Jedná se o velký bohatě graficky vyvedený virtuální svět, kde se pohybujete s pomocí svého avataru čili virtuální postavičky, která vás reprezentuje. Povaha Second life se v průběhu jeho třináctileté existence měnila, stejně jako jeho grafické možnosti, nicméně v

zásadě platí, že většina obsahu Second life je, stejně jako u jiných sociálních sítí, tvořena jeho uživateli. Základní mechanismy, včetně například virtuální měny, jsou však dílem Linden Labu. O Second life se někdy mluví jako o jednom z takzvaných MMORPG neboli „massive multiplayer online role playing games“, což můžeme volně přeložit jako online hry pro velké množství uživatelů: prostor Second life však nebyl primárně vytvořen jako hra. Přestože zde existuje určité množství oddělených prostor, takzvaných „simů“, které jsou využívány pro roleplay čili hraní rolí, většina Second life je v podstatě jakýmsi virtuálním chatem určeným pro vzájemnou komunikaci jednotlivých hráčů. Odehrává se tu nákup virtuálních komodit, tanec a poslech hudby, tvorba a vystavování virtuálního umění, je zde množství míst, kde se lze seznámit nebo jen tak popovídat – a samozřejmě tu bují i méně bohubilé činnosti, jako například agresivní reklama nebo virtuální prostituce.

Second life je s oblibou využíván nadšenci pro nové technologie jako alternativní prostor, kde mohou působit komunity a instituce z reálného světa. Kromě univerzit, galerií a dalších oficiálních organizací se do tohoto prostoru pokusily proniknout také náboženské společnosti, a to od těch etablovaných přes nová náboženská hnutí až po hnutí nového věku, jehož vliv je tu rovněž masivně cítit. Obecně se dá říci, že tradiční náboženství nemají v Second life příliš velký vliv, přesto existují pokusy vytvořit zde prostor i pro víru. Mnoho z těchto snah rychle zaniká, některé však přetrvávají i dlouhodobě a mají značný úspěch. Mezi nimi rozhodně vyniká křesťanský sim House of Prayer, Dům modlitby, který obsahuje nejen kostel, ale i galerii křesťanského umění nebo malé obchodní centrum. Sim vznikl již v roce 2007 a sám se prohlašuje za nejstarší kontinuálně existující náboženský prostor v Second Life. V místním virtuálním kostele se konají prakticky každý den pravidelné bohoslužby pod patronátem hlavního pastora Bretta, který patří do Sjednocené metodistické církve: dva ze tří pastorů, kteří zde působí, zastávají toto povolání i ve svém občanském životě (nebo to alespoň tvrdí). Dům modlitby se nicméně nehlasí pouze k jedné denominaci, ale pokouší se být univerzálním prostorem pro všechny křesťany – jak sami říkají na svých internetových stránkách, „House of Prayer je místem, kam mohou přijít všichni, ať už žijí jakkoli, a chválit Pána svým jedinečným způsobem.“

Kromě House of Prayer je zde další spektrum komunit tradičních náboženství. Nachází se zde například anglikánská katedrála na ostrově Epiphany island, kde se rovněž odehrávají každodenní bohoslužby, scházejí se tu kroužky studia Bible a občas se organizují i další mimořádné akce. Jedná se opět o jeden z nejstarších přeživších náboženských simů, funguje od roku 2007 a jeho hlavou je Helene Milena, vlastním jménem Ailsa Wrightová, která je i v občanském životě laickou kazatelkou anglikánské církve.

Co se týče ostatních tradičních náboženství, v Second life existuje sim určený pro setkávání muslimů, meditační prostory pro buddhisty, hinduistické chrámy, několik synagog, prostory pro praktikování jógy a další drobné či větší lokace. Zajímavá je například rozsáhlá soustava chrámů zvaná Brahmův ášram, kde se pravidelně konají meditace a meditační kurzy.

Počítačové hry a interpretace živých náboženství: případ křesťanské inspirace - NATOČENO

Zatímco na sociálních sítích a ve virtuálních světech typu Second life působí reálná náboženství zcela běžně, v případě virtuálních světů počítačových her je situace radikálně jiná: Herní vývojáři nemají ve zvyku pracovat s realistickými vyobrazeními existujících, živých náboženství. Důvodem je primárně strach z konfliktu se zástupci daných denominací – a k obavám také existují pádné precedenty.

Například ve hře Resistance: Fall of man, ve které Zemi napadnou tajemní mimozemšťané, se základna lidské domobrany nachází ve virtuální kopii anglikánské katedrály v Manchesteru. V rámci hry dojde k tomu, že objekt padne do rukou mimozemšťanům, kteří si zde založí líheň, a když se lidé pokusí ztracené území znovu získat, rozpoutá se v prostoru kostela boj. Rozzlobení zástupci anglikánské církve to prohlásili za znesvěcení, požadovali mimo jiné kompletní stažení hry a finanční kompenzaci a vyhrožovali společnosti Sony, která hru vytvořila, soudním procesem. Ta se hájila tím, že se jedná o fikci. Přestože k soudu nakonec nedošlo, k věci se vyjadřoval dokonce i tehdejší britský premiér Tony Blair, který napomenul vývojářské společnosti, aby se nechovaly necitlivě a respektovaly náboženské citění ostatních.

Z těchto důvodů se herní designéři raději uchylují k vymýšlení náboženství fikčních, což jim umožňuje vytvářet často velmi kritické obrazy různých reálných náboženských společností nebo hnutí, nejčastěji křesťanství, aniž by se museli obávat potíží. Příkladem je série Thief, Zloděj. Tato nesmírně úspěšná hra, zobrazuje hned tři zajímavé náboženské skupiny. První z nich jsou "Kladivouni", mužský řád, který žije v kláštrech, modlí se v katedrálách a uctívá boha Stavitele a nejrůznější světce. Jde o velmi negativní interpretaci křesťanství – Kladivouni jsou svatouškovští náboženští fanatici mluvící archaizující biblickou dikcí, kteří neustále dokola mumlají tytéž fráze o „ctnosti“ a opájejí se myšlenkami na rozdrčení a vyhlazení pohanů. Fikční náboženství, které vyznávají, se točí kolem metafory kladiva jako nástroje, kterým se vytvářejí trvalé stavby, ale také jako zbraně, kterou se zabíjí nevěřící a kterou každý Kladivoun poctivě nosí při sobě. Není náhodou, že dlouhou rukojetí a krátkou příčnou hlavicí kladivo připomíná křesťanský kříž.

Jako protipól Kladivounů se ve hře vyskytují Pohané, tajuplná společnost žijící v ruinách starých domů pohlcených přírodou, která uctívá Pokušitele, děsivé přírodní božstvo s kozíma nohama a růžky. Pohané se oblékají do zvířecích kůží a masek, na rozdíl od Kladivounů prskají a šišljají a pěstují rostliny, které zalévají lidskou krví; dokážou také vytvářet nemrtvé. V mnoha ohledech jsou inspirováni novopohany, nemají však žádnou úctu k lidskému životu a rozsévají chaos, kudy chodí. Stejně jako Kladivouni nenávidí je, nenávidí i oni Kladivouny.

Ve hře existuje ještě třetí skupina, totiž řád „Strážců“. Na rozdíl od negativní interpretace křesťanství, kterou představují Kladivouni, jsou Strážci především písaři a vzdělanci, kteří střeží a opisují staré posvátné knihy; moc magických glyphů, které se v těchto knihách nacházejí, jim pak dodává nadpřirozené schopnosti. Žijí v utajovaných komunitách kolem velkých knihoven a v mnoha ohledech je zde znát inspirace středověkými mnišskými řády. Hlavním cílem Strážců je udržovat rovnováhu mezi Kladivouny a Pohany, a nedopustit, aby jedni získali příliš mnoho moci. Ani Kladivouni, ani Pohané nejsou sami o sobě špatní – zlé je pouze to, získají-li příliš velký vliv. V prvním díle se musí hlavní hrdina hry vypořádat s tajemným Pokušitelem: ve druhém se zase mezi Kladivouny objeví pološílený fanatik, který se pokusí vyvraždit lidi a zalidnit zemi mluvícími stroji. Ani Strážci, přestože jejich úloha je vesměs pozitivní, nejsou automaticky dobří – ve třetím díle se i mezi nimi objeví zlý člověk, který zneužije jejich vědění pro své sobecké účely.

Podobné křesťanské inspirace můžeme najít v obrovském množství dalších her. Typická je například metafora světla, za níž se v podstatě skrývá křesťanský Bůh nebo Ježíš – takto funguje například Lathander v Neverwinter Nights nebo Innos, bůh paladinů, v sérii Gothic. Tato poloha bývá pozitivní. Jiným typickým motivem je rigidní a vysoce hierarchizovaná nábožensko-politická organizace, která

připomíná katolickou církev – tento motiv najdeme například ve hře Halo. Tato poloha bývá častěji kritická a daná společnost může dokonce ve fikčním světě hry hrát roli hlavního antagonisty.

Počítačové hry a interpretace živých náboženství: případ islámu a romantického orientalismu - NATOČENO

Užitečným srovnáním s křesťanským případem je způsob vyobrazování islámu. Opět existuje tendence spíše se vyhýbat přímým portrétům tohoto náboženství: výjimku mohou tvořit FPS hry neboli takzvané „střílečky“, které tematizují současné skutečné, či fiktivní válečné konflikty na blízkém východě. Zde mohou hráči hrát zpravidla pouze za stranu západních vojsk a nepřátel, kteří nesou vizuální znaky odkazující na Araby a muslimy (jako typické oblečení a pokrývky hlavy) jsou popisováni jako teroristé, radikálové či povstalci jejichž jediným smyslem života je šířit kolem sebe násilí a které je třeba porazit. Jak říká Vít Šisler, “většina těchto her vykazuje silnou kulturní předpojatost a schematicky zobrazuje Araby a muslimy jako nepřátele v narativním rámci fundamentalismu a mezinárodního terorismu”.

Velmi častá jsou však také fikční náboženství islámem inspirovaná, která se nesou v duchu romantizujícího orientalismu 19.století. Orient je zde jakousi zasněnou mýtickou krajinou písečných pouští, prokletých hrobek, začarovaných chrámů, zelenajících se oáz a bohatých měst plných exotické architektury, značně čerpající z Pohádek Tisíce a Jedné Noci. Hrdina překonává nejrůznější smrtelné nástrahy, setkává se s beduíny, prochází bazáry kde se prodává nejrůznější exotické zboží, zachraňuje princezny v nesnázích, které vypadají jako spoře oděné břišní tanečnice a bojuje proti prastarým monstrům, džinům, zlým vezírům a kouzelníkům. Arabské, perské, indické motivy, jména, božstva, písmo i architektura se zde zcela volně mísí dohromady a vytvářejí tak obraz orientu jako magického, ahistorického světa našich fantazií, který se s tím skutečným protíná pouze na rovině mytologie a umění.

Ve hře Prince of Persia: Forgotten Sands se tak například dovídáme, že kdysi dávno za vlády krále Šalamouna existoval Zlatý věk, kdy spolu lidé a džinové žili v harmonii, míru a prosperitě. Tento stav se však nelíbil démonovi jménem Ratash, který tak z pouštního písku vytvořil armádu jemu podobných a téměř se mu podařilo zničit svět, než je jej aliance lidí a džinů vedená Šalamounem porazila a na dlouhou dobu uvěznila. Teď se však Ratash se svojí armádou vrací a pouze Princ Perský jej dokáže zastavit. V Heroes of Might and Magic 5 vidíme pro změnu národ kouzelníků, oblékající se do turbanů a dlouhých plášťů, jezdících na slonech, ovládajících armády džinů, se jmény jako Nazir a Sar-Shazzar žijících v městě Al-Safír. A ve hře Gothic 3 zase najdeme pouštní krajiny kde vládne bohatý národ tzv Hašašínů ve městech se zlatými kopulemi jako Barrakesh nebo Ištar a kteří uctívají krutého boha Beliara. Je zde jasně patrná inspirace středověkými arabskými asasíny, marockým městem Marrákéš a starověkými božstvy blízkého východu jako Ištar a Bél.

Strategie: případ islámu - NATOČENO

Specifickým případem, kdy se tvůrci hry snaží o co nejuvěrnější ztvárnění historických fakt, jsou takzvané strategie. Jedná se zpravidla o hry zasazené do období středověku, kde má hráč na starosti hrad, město, či panství o které se musí starat, řídit hospodářství, chránit poddané a případně úspěšně dobývat cizí území.

V tomto žánru je oblíbeným tématem období křížových výprav a válečného střetu křesťanských a muslimských kultur, v nichž hrají tradiční náboženství a jejich věrouka i vizualita důležitou roli. Na rozdíl od redukce muslimů a Arabů na teroristy, kterou najdeme ve „střílečkách“, se strategie snaží protiklady smiřovat a nahlížet kulturní rozdíly bez zaujatosti. Například ve hře Stronghold Crusader 2 proti sobě válčí křižáci a arabští muslimové, žádná strana však není demonizována ani přehnaně oslavována. Sami tvůrci tvrdí, že se snažili co nejdříve se držet historie a jít proti zjednodušením; zdůrazňují například, že arabské síly bojovaly za svobodu proti křižácké invazi. Neznamená to však ani inverzi standardní černobílé polarity, protože náboženské fanatiky tu najdeme na obou stranách. Na straně Arabů je to například krutý Kalif, který touží spálit křižáky na uhel, na straně křižáků Templář, který věří, že byl vyvolen Bohem, aby do svaté země přinesl spravedlnost. Ta však paradoxně spočívá v bohapustém vraždění a dobývání.

Náboženství se zde tematizuje především svým spojením s politikou a hraje roli příběhové kulisy, která hráče může i nemusí zajímat. Na jednu stranu může sloužit jako důvod k útoku na nepřátelskou civilizaci, tutéž roli však daleko častěji hrají prosté ekonomicko-mocenské zájmy, tedy to, že ten druhý má víc úrodné půdy a nerostného bohatství. V rámci herních mechanik je zajímavé, že zde náboženství funguje doslova jako opium lidstva, tedy stejně, jako například pivo. Aby si totiž hráč na svém panství udržel poddané, musí se snažit, aby byli spokojeni. Válka, přelidnění, hladomor, krutovláda, to vše vyvolává nespokojenost a reptání, existují však nástroje, které činí obyvatele spokojenějšími. Mezi ty patří například větší porce jídla, hospody se spoustou piva a dost kněží, kteří dělají mše, svatby a žehnají lidem. Pomocí několika hospod a kostelů tak lze ve hře vykompenzovat nedostatek jídla, přelidnění a krutovládu.

Existují strategie, které se pokoušejí o velmi komplexní a hloubkovou simulaci středověku. Například hra Crusader Kings 2 se místo vizuálního zaměření na stavbu hradů a jejich dobývání, orientuje na budování dynastie a velice detailně propracovanou středověkou politiku. Zde se náboženství (opět především Islám a křesťanství) a jeho souvislost s mocenskými zájmy tematizuje ještě mnohem více, a to až do té míry, že se tu náboženství prakticky od politiky oddělit nedá. Hra rozeznává zhruba 30 náboženství a 28 jejich herezí, řeší se zde papežské schizma, možnost exkomunikace, konverze, investitura, rytířské řády, křížové výpravy i džihád, náboženské poutě, a i dokonce pronásledování židů.

Inspirace tradičními náboženstvími v MMORPG: případ Holy Light - NATOČENO

World of Warcraft, nejslavnější hra žánru MMORPG, se odehrává v rozlehlém virtuálním světě fiktivní planety Azeroth osídlené tisíci dalšími hráči: jejich celkový počet dosáhl historického maxima dvanácti milionů. Na rozdíl od Second life, který je vlastně jen virtuálním chatem, oplývá World of Warcraft stovkami nejrůznějších dílčích malých i větších zápletek a konfliktů a pobyt v Azerothu může zahrnovat mnoho činností, od bojů a zabíjení nestvůr přes prozkoumávání obrovského čarovného virtuálního světa až po společenský život. Ten zahrnuje chat, obchodování, společné výpravy nebo vzájemné soupeření. Pro MMORPG je charakteristické, že jejich tvůrci musí z technických důvodů omezovat komplexitu ztvárnění a nemohou si proto dovolit tak vysokou míru detailnosti jako hry pro jednoho hráče. Z toho důvodu se mnoho důležitých informací dozvídáme pouze z příruček pro

nadšence, knižních románů ze světa Warcraftu, ale i ze strategických her Warcraft, které vzniku World of Warcraft předcházely.

Azeroth je pestrým místem, obývaným mnoha velmi různorodými rasami se svými vlastními kulturami. Součástí těchto kultur jsou samozřejmě i náboženské systémy, sice převážně fiktivního charakteru, ale často s velmi jasnými odkazy k reálným náboženským tradicím. Herní obraz křesťanství nacházíme ve fiktivním náboženství Svatého Světla (The Holy Light), jež je vyznáváno primárně lidmi a trpaslíky, ale které je zároveň otevřené i jiným rasám. Se symbolikou protikladu světla a temnoty v konečném důsledku pracuje téměř každé fiktivní náboženství Warcraftu, avšak odlišnými způsoby a s odkazy na jiné náboženské tradice. Inspirace křesťanstvím je nejlépe patrná v architektuře chrámů Svatého světla, která je silně inspirována gotickými církevními stavbami. Neméně silné asociace pak vyvolává hudba hrající při návštěvě svatých míst, která se nápadně podobá gregoriánskému chorálu. V příručkách pro nadšence se pak můžeme dočíst, že učení Svatého Světla klade silný důraz na soucit, pomoc bližnímu a hlavně na snahu stát se ctnostnější, laskavější a obecně lepší bytostí a vlastní proměnou změnit k lepšímu celý svět. Tenhle duševní růst podstupují také samotní kněží Světla. Ti jsou pak součástí širší hierarchie nápadně podobné katolické církvi, jejich nadřízení se nazývají biskupové, na ty zase dohlíží arcibiskup. Kouzla často obsahují slova a slovní spojení jako kupříkladu modlitba, pokání, boží prozřetelnost, duch spásy a podobně a hráč svým hraním vlastně naplňuje učení Svatého Světla – dělá svět lepším místem, a to léčením zraněných nebo bojem proti hrůzám, které ho ohrožují. V tomto ohledu mohou hráči hrát za kněze-léčitele nebo svaté válečníky paladiny bojující proti zlu.

Křesťanská inspirace Holy Light byla výraznější ve starších verzích WoW a v jeho singleplayer předchůdcích, postupný vývoj tohoto systému však zjevně směřuje k opouštění křesťanských prvků a postupně proměně ve zcela fikční, abstraktní náboženství. Nadále se tu však můžeme setkat s křesťanskými motivy, například s ideou spásy či s možnými narážkami na Svatou trojici v podobě tří mocných bytostí Světla, zvaných Naaru, kteří přicházejí, aby vykoupily duši statečného a laskavého bojovníka z otroctví smrti a uvedli ho do ráje.

Ve World of Warcraft nacházíme rovněž kritiku Křesťanství a možná i náboženství obecně. Například Scarlet Crusade neboli Šarlatová Křížová Výprava je fanatickou válečnou organizací, která pokládá každého, kdo k ní nepatří, za zkaženého nečistými silami. Své zajatce krutě mučí, snaží se vynutit z nich přiznání, že spolupracují s nemrtvými, a pokud se oběť skutečně přizná, je popravena. V tomto motivu není těžké zahlédnout populární představy o středověké inkvizici a náboženském fanatismu obecně. Kritiku církve jako hierarchizované instituce, jejíž představitelé baží jen po moci, pak představuje například zrada arcibiskupa Benedicta, kde otevřeně prohlásí, že není žádné dobro, ani zlo, jenom moc.

V rámci World of Warcraft je třeba, aby hráč bezvýhradně přistoupil na realie virtuálního světa, ve kterém se pohybuje. To znamená, že může zakoušet náboženské představy, nekriticky je přijímat a brát za samozřejmé, protože ve hře to tak prostě je. Výzkumy mezi hráči pak odhalily nesmírně zajímavou skutečnost – totiž že sami hráči právě takovýto únik před pochybnostmi a relativizací na hře oceňují. World of Warcraft jim umožňuje volně prožívat náboženské představy, které nemusí podrobovat kritickému pozitivisticky-racionálnímu soudu, jako by to činili v reálném životě. Vždyť je to jenom hra!

Buddhismus online

Do této chvíle jsme se zaměřovali především na křesťanství a islám – je tedy čas na krátký exkurz do jiných velkých systémů. Bylo by velmi obtížné detailně pokrýt podobu vztahu k virtuálním prostředím ve všech živých světových náboženstvích, podíváme se proto podrobněji pouze na případ buddhismu. Buddhistické sanghy mají dnes podobně jako komunity dalších náboženství svá virtuální rozšíření. Podle etnografické studie, kterou prováděl religionista Gregory Grieve v letech 2007-2010, je buddhismus jedním z nejvýznamnějších náboženství Second Lifu. Buddhistické praktiky tu činí až 5.3 % veškerých online náboženských aktivit.

Praktickým příkladem je sangha The Buddha Center³ situovaná do rajského údolí plného nádherné přírody a virtuálních buddhistických stúp, kde se každý den konají pravidelné společné meditace a tematické přednášky. V této komunitě, která není nikterak etnický či jinak vyhraněná, se také slaví tradiční velké svátky jako tibetský či čínský nový rok, svátek narození a osvícení Buddha, narození Dalajlámy, čínský svátek Hladových duchů, a další. Stejně jako při vstupu do buddhistického chrámu v reálném světě, i zde platí jistá pravidla pro vstup. Za prvé, vhodně se obléknout, nechovat se přehnaně vyzývavě a vystříhat se sexuálních narážek. Za druhé nenosit s sebou dovnitř zbraně, nekonat násilí (byť virtuální) a nemluvit hrubě.

Pozoruhodné je, že buddhismus obecně má s virtuálními světy a realitami daleko menší problém než jiná náboženství. Lama Thutop ze Second Lifu tvrdí, že vzhledem k tomu, že vše je ve své podstatě prázdné, tak se od sebe fyzický a virtuální svět příliš neliší. Říká, že na jednu stranu je pravda, že v náboženské praxi jsou hodnotnější některé činy uskutečněné ve fyzickém světě, protože je třeba vynaložit na ně mnohem větší úsilí. Na druhou stranu jsou však prospěšné i například virtuální rituály konané před sochou Buddha, byť ne tolik. Grieveův výzkum nicméně ukazuje, že samotní pravidelní návštěvníci těchto virtuálních prostor vesměs vnímají obě aktivity jako naprosto ekvivalentní.

Vztah buddhismu k počítačovým hrám je obdobně rozporuplný, jako u jiných náboženství. Na jedné straně jsou kritizovány jako náhražková, násilná nebo vyprázdňená aktivita, na straně druhé vznikají výukové a misijní hry, často nevalné kvality. Podstatně zajímavější je v tomto ohledu obraz buddhismu (a obecně náboženství a kultur Indie a dálného východu) v mainstreamové herní produkci. Z velké části se jedná o obraz velmi stereotypní, který akcentuje klid, vnitřní vyrovnanost či usebranost a je vyšperkovan obrazem starých mudrců, nadpřirozených válečníků ovládajících bojová umění, pokojných klášterů a někdy i rájů na zemi ve stylu Šangri-la. Příkladem může být World of Warcraft, kde nacházíme rasu pandarenů, kteří svojí kulturou kombinují jak buddhistické tak tradiční čínské i tibetské motivy. Mentalita pandarenů by se dala charakterizovat jako poklidná a rozvážná (v protikladu k dnešní uspěchanosti) a jejich učení je příběhem představeno jako nástroj proti rasové i politické nenávisti, která ve světě Warcraftu dlouhodobě zuří.

Obraz pokojných a duchovních východních kultur běžně slouží jako idealizovaný protiklad kriticky nahlížené západní nebo islámské civilizace. Najdeme však i díla, kde se buddhismu poskytuje podstatně širší a ne tak zromantizovaný prostor. Například ve hrách Asura's Wrath či Overwatch je buddhismus spojován s oproštěním se od emocí, pojatým negativně jako chladná robotická racionalita bez soucitu nebo pozitivně jako most mezi lidmi a roboty. Pozoruhodným případem je

Planescape Torment a jeho motiv „Spalovačů“, který tematizuje temné, nihilistické aspekty buddhismu, jež popkultura jinak příliš často nereflektuje.

Historická náboženství

Zajímá-li nás obraz náboženství ve virtuálním prostoru, musíme se alespoň krátce dotknout otázky inspirace historickými náboženstvími. Ta se objevují buď přímo, nebo ve více či méně zakamuflované podobě, která je však obvykle snadno identifikovatelná. Existuje skutečně nepřeberné množství zaniklých či exotických náboženských kultur, které v tomto ohledu slouží jako inspirace popkulturním produktům. Často se potkáváme například s více či méně věrnými obrazy náboženství starého Egypta, Řecka, Germánů nebo Keltů, indiánských kultur Ameriky, Inuitů, dávných civilizací Číny, Indie, Japonska, Tichomoří a dalších koutů světa. Někdy se autoři snaží být originálu aspoň trochu věrní a rámcově se držet jak obsahů, tak umění dané kultury; jinde se však jedná skutečně jen o vzdálenou inspiraci, která se svým původním předobrazem již nemá prakticky nic společného.

Situaci si ilustrujme na příkladu náboženství Germánů. Historicky věrnější vyobrazení staroseverské kultury se nachází například ve strategii Age of Mythology, kde hráč nejen velí severským armádám, ale může uctívat i germánská božstva a nechat si pomáhat od mocných mýtických bytostí. Hra dokonce umožňuje hráči dozvědět se víc o jednotlivých typech bojovníků, nadpřirozených bytostí, božstev nebo dobové technologie v odborně citovaných textech dostupných přímo ve hře. Volněji interpretaci, která stojí především na severské estetice, představuje hra Skyrim, pátý díl série Elder Scrolls, jehož svět je mocně inspirován starou Skandinávií a motivem hrdiny drakobijce. Další inspiraci starým severem (ale i keltskou kulturou) představuje Zaklínač III s ostrovy Skellige, které mimo jiné obývají drsní a loupeživí Vikingové uctívající bohyni Freyu.

Fantazijnější variantu, která se již od svého předobrazu více či méně odklání, vidíme například na rase Vrykul ve World of Warcraft. Severská inspirace se objevuje jak ve vzhledu těchto lidí, tak ve světě, který obývají, a jeho architektuře nebo ve jménech jednotlivých lokalit. Najdeme tu i různé výpůjčky ze severské mytologie, již však poměrně transformované – božstva jsou například pojata jako technologicky vysoce vyspělé bytosti disponující lasery nebo roboty. V některých případech jsou věrné svým předlohám, v jiných však kombinují několik božstev do jednoho, nebo naopak rozdělují komplexní božstva na vícero postav. Kupříkladu Odinn byl rozdělen na reprezentace jeho temnějších stránek v podobě prastarého božstva Yogg Saronu, které vyvolává svár a šílenství mezi smrtelníky a Krále Lichů, zvaného Bůh Smrti, jenž si za pomoci valkýr shromažďuje nemrtvé hrdiny. Naopak silně idealizovaný obraz staroseverského Ódina nacházíme v postavě Odyna, jenž hraje roli dobrého vládce.

Stejně jako v ostatních zmiňovaných titulech je i zde vidět postupný nárůst sympatií k předkřesťanským kořenům anglosaského světa. Ten je však doprovázen jasným nepřítelstvím vůči nebezpečným aspektům Ódina i germánského pohanství jako takového, které mohou odkazovat k nebezpečí vyhroceného nacionalismu.

Západní esoterismus

S obrazem zaniklých náboženství souvisí dodnes praktikovaný proud západního esoterismu. Ten má kořeny v renesančním znovuoobjevení novoplatonských a gnostických myšlenek, ve studiu a

praktikování křesťanské a židovské kabaly, ve středověké tradici hermetismu, alchymie či astrologie, a konečně ve spiritismu, okultismu a theosofii. Jeho důležitou součástí tvoří i různé reálné či smyšlené tajné společnosti více či méně náboženského charakteru, od Rosikrucianů a Illuminátů až po martinisty a svobodné zednáře. V rukou herních designérů a obecně popkulturních tvůrců se jedná o rozsáhlou paletu nástrojů, která opět slouží jako přímý či nepřímý inspirační zdroj. Dobrým příkladem přiznaného použití je Angel of Darkness, pátý díl série Tomb Raider, který je přímo postaven na esoterických a okultních motivech. Setkáme se tu se zlovolnou tajnou společností, dostaneme se do alchymistické laboratoře jejího vůdce, nebo se potkáme s Nefilim, dávnými kříženci lidí a andělů. Svou roli v příběhu hrají i astrologické fenomény, umělecká díla s okultními motivy a nesobecký mnišský řád, který ochraňuje svět před zlem.

Sofistikovanější podobu esoterické interpretace však představuje využívání jejích dílčích motivů. To se týká například tradiční ideje vyšších světů naplněných mocnými bytostmi a kosmickými silami, které se projevují a manifestují skrze tento svět, oživují přírodu, splétají nitky osudu a pomáhají či škodí člověku. V esoterismu je vše vzájemně provázáno, mikrokosmos se odráží v makrokosmu, význam jedné události se zrcadlí v druhé a projeví-li zasvěcenec dostatečnou snahu, dokáže se postupně dobrat k základní pravdě, která leží pod tím vším a která se jen různým způsobem projevuje v různých zdrojích. Těmito zdroji pak v současné době nejsou jen tradiční esoterické nauky, ale i věda, osobní mystické zkušenosti a právě i různá historická nebo exotická náboženství. Moderní esoterismus předpokládá hlubokou jednotu všech posvátných textů a jednotu všech tradic a starých kultur, které vypovídají o tom samém. Jinými slovy, jsou různými zobrazeními jedné univerzální pravdy o holistickém světě.

V sérii Tomb Raider se nachází i tento implicitní esoterický vliv – většina jejích her stojí na principu, že všechny mýty v sobě skrývají nějaký střípek skutečnosti a neúnavné archeoložce Laře Croft se pokaždé zdaří tuto pravdu vypátrat. Nejvýznamnějším příkladem je mýtus o Atlantidě vyobrazený ve vůbec prvním Tomb Raideru: hra vypráví o trestuhodném zneužití moci, které ve svém důsledku vedlo k zničení této dávné civilizace. V mnoha ohledech se blíží svým esoterickým, například theosofickým předobrazům, například včetně motivu, podle něhož uprchlíci z potopeného kontinentu podnítili rozvoj kultury v Egyptě, Řecku a Peru. V závěru hry se dokonce dostaneme do vlastních ruin Atlantidy a máme příležitost zabránit zlé atlantské královně, aby se znovu pokusila získat světovládu. Tento motiv se v jiné verzi opakuje ještě v Tomb Raider Underworld, kde se ukáže, že atlantské zříceniny se skrývají i pod starými městy v dnešním Thajsku či Mexiku nebo na dně Severního ledového oceánu. I estetika ruin byla grafiky vytvořena tak, aby jasně ukazovala na vzájemnou příbuznost jednotlivých lokalit. Hráč se tak esoterické paralely a korespondence nejen dozvídá, ale přímo je osobně odhaluje – a jejich definitivní potvrzení bývá vyvrcholením hry.

Postmoderní spiritualita

V poslední dějinné fázi své existence se západní esoterismus prudce proměnil a vstoupil do mainstreamu, a to především v rámci hnutí nového věku, které těsně navazuje na theosofii. Není to však jediná podoba, do jaké se vtělila religiozita postmoderní společnosti. Vedle new age tu najdeme novopohanské a neošamanské proudy, které se s hnutím nového věku blíže pojí, a samozřejmě i nová náboženská hnutí, která mohou navazovat na náboženství tradiční, ale také se od nich naopak ostře distancovat. Zatímco staré systémy se musejí s novými médii postupně vyrovnávat a učit se s

nimi pracovat, postmoderní fenomény vznikly přímo ruku v ruce s televizí, filmem, internetem a dalšími sdělovacími prostředky.

Obecně vzato představuje internet pro religiozitu postmoderního věku přirozenou komunikační platformu, s jejíž pomocí se mohou sympatizanti různých skupin a proudů vzájemně dorozumívat, informovat, hádat, ovlivňovat se navzájem a tak podobně. Platí to i pro taková jinak svět odmítající hnutí, jako například Hare Kršna. To nejenže propaguje svůj životní styl na internetových stránkách i na sociálních sítích, ale například vytváří i komunitní sítě v Second Life, kde si můžete zatančit, pomodlit se i dozvědět se něco o Šrílovi Prabhupádovi, zakladateli hnutí. Je pak přirozené, že média slouží i bojovníkům proti takzvaným "sektám" a snadno se jimi šíří také stereotypně negativní obrázek nových náboženských hnutí. Neplatí to jen o webových stránkách a sociálních sítích, ale i o hrách. Vyhrcozeným příkladem obrazu nebezpečné sekty je například Tomb Raider z roku 2013 vyobrazující krvavé a násilné hnutí, které se zformovalo na izolovaném ostrově Yamatai.

V kontextu hnutí nového věku a novopohanství se pak dá říci, že spiritualita je nesena z velké části právě novými médii. Jistě, je tu nepřeberné množství blogů, diskusních fór a chatů, facebookových stránek, které slouží k setkávání a komunikaci sympatizantů, a internetových stránek či cílených reklam, které lákají na přednášky, semináře, různé akce apod. Online si však můžete nechat vyložit tarotové karty nebo věstit s pomocí čínské knihy proměn, s pomocí příslušné aplikace se věnovat vedené meditaci, a tak dále. Tržní charakter kultury, ve které žijeme, se úzce odráží i v nových náboženských formách. Existují tak spirituální e-shopy, internetové prezentace velkých osobností, magazíny, agentury, duchovní centra a cestovní kanceláře, kde se můžete přihlásit do kurzu jógy či astrologického semináře nebo vyjet na meditační dovolenou na Bali. Zejména marxističtí kritikové new age to považují za obrovský úpadek, ve kterém je člověk nesvobodně uvězněn. Tento jev však lze interpretovat také jako fakt, že právě výběrem či nákupem náboženských služeb realizujeme svou individuální svobodu vyznání.

Průsečík tradičních náboženství, hnutí nového věku a nových médií, ve kterém se postmoderní religiozita nachází, však má ještě čtvrtého člena, a tím je popkulturní spiritualita. Jejím klíčovým tématem je především transmedialita, tedy fenomén, ve kterém se atraktivní příběhy a sugestivní fikční světy přelévají z média do média. Začnou např. jako komiks, ale brzy vznikají filmy, seriály, novely a novelizace, počítačové hry, zábavní parky, larpy a rozsáhlé fandom komunity, nemluvě o související výrobě suvenýrů, hraček, tematického oblečení a dalšího zboží. Odbornice na online náboženství Rachel Wagnerová tvrdí, že transmédia jsou novými mýty dneška. Religionista Adam Possamai se pak zabývá náboženskými uskupeními, které z takovéto komodifikované popkultury vznikají, a označuje je za „hyperreálná náboženství“. Nejznámějším příkladem takového hnutí jsou rytíři Jedi inspirovaní Lucasovou filmovou sérií Hvězdné války a transmediálním univerzem, které se kolem ní vytvořilo. Nová média tu už nejsou jen prostředkem, který slouží k vzájemné komunikaci, setkávání a protínání se, ale přímo kolébkou, z níž se rodí nové podoby postmoderní spirituality. Média se tak stávají nezbytnou podmínkou našeho současného způsobu života, vnímání i postmoderní náboženské zkušenosti člověka.

Závěr

Na závěr si tedy shrňme základní motivy studia náboženství v online prostoru, které se tento film snažil zdůraznit. Nová média nemění jen způsob komunikace v rámci náboženství tím, že je zasazují do online prostoru, ale přímo ovlivňují ona náboženství sama. Často až do té míry, že vznikají naprosto nové, dosud neexistující náboženské formy - tak zvaná online náboženství.

Tuto symbiózu online a offline života je třeba studovat nezaujatě a nepropadat ani utopizujícím snům o dokonalé online svobodě, ani chmurným dystopickým vizím o vyprázdněném a závislém životě v budoucnosti naplněné kabely a stroji. Jak jsme viděli na problematice náboženských komunit, virtuální identity, autenticity rituálu a procesu zpochybňování či glorifikace náboženské autority, vzájemný vliv nových médií a náboženství je velmi komplexní a má své pozitivní i negativní efekty. Navíc se neustále živě vyvíjí.

Další důležitou věcí je, že náboženské obsahy v počítačových hrách, které jsou prezentovány jako fikční, jsou ve skutečnosti často přímo inspirovány reálnými náboženskými kulturami. Není proto divu, že se například mohou vyznačovat množstvím klišé a stereotypů, nebo že často nejsou ani zdaleka neutrální. Viděli jsme to v případě romantického orientalismu, v ostře kritických obrazech křesťanství nebo ve vesměs vysoce pozitivním obraze buddhismu. Nakonec je třeba si uvědomit, že i zdánlivě zcela nekonfesní popkulturní produkty jsou často samy nositeli náboženských obsahů. Příkladem může být vyznění prakticky celé série Tomb Raider, o níž se dá říci, že je velkou platformou pro šíření základních idejí západního esoterismu. A nejen to, ale transmediální světy, jichž jsou počítačové hry často součástí, jsou všudypřítomné, obrovsky vlivné a svým způsobem spolu-vytvářejí současnou mytologii. Jako takové nejen interpretují a dále předávají offline náboženské fenomény, ale samy se svým způsobem náboženským fenoménem stávají.

Za těchto okolností je pochopitelné, že se vztah nových médií a náboženství postupně stává významným tématem religionistického výzkumu. Ten je přirozeně v podstatě stále v plenkách, zvláště s ohledem na zcela nové jevy, které vlivem rychlého vývoje v oblasti technologií neustále vznikají. Příkladem je virtuální realita, která se teprve v poslední době začíná přibližovat masové dostupnosti. Zároveň je však analýza náboženství v kontextu nových médií jednou z nejrychleji se rozvíjejících dimenzí religionistiky - a dá se očekávat, že její význam poroste i v budoucnosti.