

UNIVERZITA KARLOVA
FILOZOFICKÁ FAKULTA

Ústav informačních studií a knihovnictví

Bc. Igor Červený

**IMERZNÍ PROŽITEK
V OBLASTI
DIGITÁLNÍHO NÁBOŽENSTVÍ**

Diplomová práce

Praha 2024

Vedoucí práce: PhDr. Helena Lipková, Ph.D.

Autor práce: **Bc. Igor Červený**

Vedoucí práce: **PhDr. Helena Lipková, Ph.D.**

Oponent práce: *bude upřesněno*

Datum obhajoby: *bude upřesněno*

Bibliografický záznam

ČERVENÝ, Igor. Imerzní prožitek v oblasti digitálního náboženství. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví, 2024. 140 s., přílohy. Vedoucí diplomové práce Helena Lipková.

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá autenticitou imerzního prožitku v oblasti digitálního náboženství. Výzkumným problémem je porovnání autenticity imerzního prožitku získaného pomocí digitálních technologií (bohoslužba ve virtuální realitě a online přenos bohoslužby) s imerzním prožitkem při skutečné fyzické přítomnosti během bohoslužby v reálném sakrálním prostoru.

Cílem diplomové práce je na základě literárně-teoretické analýzy provést a vyhodnotit experiment v oblasti autenticity imerzního prožitku získaného pomocí digitálních technologií a imerzního prožitku při fyzické přítomnosti v sakrálním prostoru. Výzkumnou otázkou je to, zda a v jaké míře, může být imerzní prožitek získaný pomocí digitálních technologií srovnatelný s fyzickou účastí na bohoslužbě v reálném sakrálním prostoru.

Bohoslužba v sakrálním prostoru bude zprostředkována pomocí digitálních technologií jako on-line přenos a jako virtuální realita. Tyto digitální záznamy (online v reálném čase a jeden ve formě záznamu VR) budou následně zpřístupněny zástupcům vybraného náboženského společenství. Dotazované osoby budou hodnotit v jednotlivých parametrech a na stanovené škále srovnatelnost autenticity prožitku bohoslužby virtuální a zpřístupněné online přenosem s fyzickou přítomností na bohoslužbě. Výsledky šetření budou zpracovány pomocí statistických metod a následně diskutovány s odbornou literaturou na dané téma.

Abstract

This thesis will explore the authenticity of immersive experience in the field of digital religion. The research problem is to compare the authenticity of the immersive experience obtained through digital technologies (virtual reality worship and online streaming of worship) with the immersive experience of actual physical presence during worship in a real sacred space.

The aim of the thesis is to conduct and evaluate an experiment in the field of authenticity of immersive experience obtained by means of digital technologies and immersive experience in the case of actual physical presence in a sacred space on the basis of literary-theoretical analysis. The research question is whether and to what extent the immersive experience gained through digital technologies can be comparable to physical participation in a worship service in a real sacred space.

The service in the sacred space will be mediated by digital technologies such as an online transmission and as a virtual reality. These digital recordings (online in real time and one in VR recording form) will then be made available to representatives of the selected religious community. Respondents will rate on individual parameters and on a set scale the comparability of the authenticity of the experience of the virtual and online service with the physical presence at the service. The results of the survey will be processed using statistical methods and subsequently discussed with the literature on the subject.

Klíčová slova

Imerze, Virtuální realita, Digitální spiritualita, Bohoslužba, Mše, Sakrální prostor

Keywords

Immersion, Virtual Reality, Digital Religion, Worship, Mass, Sacred Space

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracoval samostatně pod vedením PhDr. Heleny Lipkové, Ph.D., uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a dodržoval zásady vědecké etiky. Dále prohlašuji, že stejná práce nebyla použita pro k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze, dne 27.06.2024

Bc. Igor Červený

Poděkování

Rád bych tímto velmi poděkoval paní PhDr. Heleně Lipkové Ph.D., za pomoc, odborné konzultace a rady v průběhu zpracování této diplomové práce.

Rovněž děkuji své drahé choti a mamince za podporu během studií a psaní této práce i všem ostatním, kdo mi poskytovali rady a konzultace.

OBSAH

OBSAH	7
PŘEDMLUVA	10
ÚVOD	11
1 TEORETICKÁ ČÁST	13
1.1 DIGITÁLNÍ NÁBOŽENSTVÍ.....	13
1.1.1 Digitální náboženství v kontextu informační vědy a nových médií.....	13
1.1.1.1 Historický vývoj pojmu digitálního náboženství v kontextu technologického vývoje	14
1.1.1.2 Kybernetické náboženství	15
1.1.1.3 Náboženství online a online náboženství	16
1.1.1.4 Digitální náboženství a jeho vymezení	19
1.1.2 Rituál, bohoslužba a mše v kontextu digitálního náboženství	22
1.1.2.1 Rituál	22
1.1.2.2 Bohoslužba	24
1.1.2.3 Mše	25
1.1.2.4 Liturgie z pohledu katolických a nekatolických církví	27
1.1.2.5 Liturgie z pohledu Církve československé husitské.....	29
1.1.2.6 Průběh liturgie Církve československé husitské	30
1.1.2.7 Posvátné místo/prostor	31
1.1.2.8 Rituál z pohledu digitálního náboženství	32
1.1.2.9 Bohoslužba z pohledu digitálního náboženství	35
1.1.2.10 Posvátné místo/prostor z pohledu digitálního náboženství	38
1.1.3 Shrnutí poznání v oblasti digitálního náboženství	40
1.2 AUTENTICITA, OBJEKTIVITA, VĚROHODNOST A PRAVDIVOST	41
1.3 IMERZE	44
1.4 VIRTUÁLNÍ REALITA.....	47
1.4.1 Virtuální realita v kontextu ostatních realit.....	47
1.4.2 Virtuální realita a její vymezení	49
1.4.3 Zprostředkování virtuální reality.....	50
1.4.4 Virtuální realita jako nový nástroj.....	51
1.4.5 Virtuální prostor	53
1.4.6 Komunikace pomocí virtuální reality.....	54
1.4.7 Dopad virtuální reality do procesu vzdělávání náboženství.....	54
1.4.8 Rizika a omezení využívání virtuální reality.....	56

1.4.8.1	Kybernetická nevolnost ve virtuální realitě.....	577
1.4.8.2	Nevhodnost pro uživatele trpící specifickými duševními/neurologickými poruchami	588
1.4.8.3	Nevhodnost pro děti do 12 až 14 let.....	58
1.4.9	Shrnutí poznání v oblasti virtuální reality	59
1.5	SHRnutí TEORETICKÉ ČÁSTI	61
2	PRAKTICKÁ ČÁST	62
2.1	CÍL PRAKTICKÉ ČÁSTI.....	62
2.2	VÝZKUM – PROCES A SPECIFIKA METODY SBĚRU DAT	62
2.3	CHARAKTERISTIKA ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU	63
2.3.1	Církev československá husitská	64
2.3.2	Náboženská obec Církve československé husitské v Blansku	65
2.4	PŘEDVÝZKUM.....	66
2.5	ŠETŘENÍ.....	66
2.5.1	Tvorba otázek pro polostrukturovaný rozhovor	66
2.5.1.1	Původní otázky nastavené v rámci studie „Development of a Questionnaire to Measure Immersion in Video Media: The Film IEQ“	67
2.5.2	Použitý soubor otázek	68
2.5.3	Technické zabezpečení experimentu.....	72
2.5.3.1	Kamera Insta360 PRO II.....	72
2.5.3.2	Software pro zpracování 360° videozáznamu	72
2.5.3.3	360° videozáznam bohoslužby.....	73
2.5.3.4	Autonomní headset Meta Quest 3	73
2.5.3.5	Software pro přenos online streamu bohoslužby – Zoom One	74
2.5.3.6	Hardware pro přenos online streamu bohoslužby – iPhone 14 Pro Max	75
2.5.3.7	Software pro přepis rozhovorů – Azure AI Video Indexer	75
2.5.4	Omezení výzkumu.....	75
2.6	VÝSLEDKY ŠETŘENÍ	76
2.6.1	Otázky věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR	76
2.6.1.1	Zaujatost (Z).....	76
2.6.1.2	Disociace od reálného světa (D).....	77
2.6.1.3	Porozumění (PR)	78
2.6.1.4	Pohlčení (PH)	78
2.6.2	Diskuse k otázkám věnujícím se měření imerze při bohoslužbě ve VR	79
2.6.3	Otázky věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online.....	80
2.6.3.1	Zaujatost (Z).....	80
2.6.3.2	Disociace od reálného světa (D).....	81

2.6.3.3	Porozumění (PR).....	82
2.6.3.4	Pohlčení (PH).....	82
2.6.4	Diskuse k otázkám věnujícím se měření imerze při bohoslužbě streamované online	83
2.6.5	Otázky věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline)	83
2.6.5.1	Zaujatost (Z).....	83
2.6.5.2	Disociace od reálného světa (D).....	84
2.6.5.3	Porozumění (PR).....	85
2.6.5.4	Pohlčení (PH).....	85
2.6.6	Diskuse k otázkám věnujícím se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline).....	86
2.7	ZÁVĚR ŠETŘENÍ.....	87
2.8	NÁVRHY PRO DALŠÍ VÝZKUM.....	88
ZÁVĚR.....		89
REFERENČNÍ SEZNAM		91
POUŽITÁ LITERATURA.....		91
POUŽITÉ VIZUÁLNÍ PRVKY		108
PŘÍLOHY		109
P.0 SEZNAM PŘÍLOH.....		109
P.1 PŘÍLOHA Č. 1		110
P.2 PŘÍLOHA Č. 2		111
P.3 PŘÍLOHA Č. 3.....		115

PŘEDMLUVA

Téma diplomové práce z oblasti digitálního náboženství jsem si zvolil na základě inspirativních rozhovorů s PhDr. Helenou Lipkovou, Ph.D., která byla tak laskava a stala se poté i vedoucí mé práce. Ačkoliv se profesně zabývám digitalizací a jejími dopady do společnosti (především v oblastech spjatých se vzděláním a komunikací – marketing, komercionalizace, projektový management), až do prvních diskusí na zvolené téma jsem netušil, jaký přínos a rozměr má digitalizace v oblasti náboženství.

Téma mé práce vyžaduje porozumění široké škále jevů (od informační vědy přes náboženství, sociologii, psychologii, historii až po digitalizaci). Proto jsem v rámci svého předvýzkumu uskutečnil i několik osobních rozhovorů s odborníky z výše uvedených oblastí. Děkuji v této souvislosti zejména doktoru Bulantovi za diskuse na témata spjatá se sociologií a historií. Až do doby, kdy jsem téma konzultoval s doktorkou Lipkovou, jsem si také jako věřící neuvědomoval, jak silný vliv mohou mít digitální technologie na náboženské prožitky a na spiritualitu samotnou v různých společenstvích a situacích (obzvláště v těch nečekaných, k nimž patřilo a svým způsobem stále ještě patří období pandemie COVID-19). Ještě hlubší poznání uvedeného vlivu mi pak umožnily desítky odborných publikací a vědeckých článků.

*„Víte, že se tady něco děje,
ale nevíte, co to je,
že je to tak, paní Jonesová?“*

Bob Dylan

Doplnění k obrazovému aparátu diplomové práce: *Ač by se implementace některých prvků mohla jevit jako nadbytečná, jako autor jsem je umístil do práce zcela úmyslně, a to z důvodu primárního zacílení na cílovou skupinu duchovních, kteří dle mých osobních zkušeností leckdy nejsou dosud dostatečně obeznámeni s virtuální realitou a jejím SW a HW provedením (což je v kontextu jejich pracovního vytížení pochopitelné).*

ÚVOD

V současné digitální éře, kdy se s technologickým pokrokem rychle mění i náš pohled na tradiční způsoby komunikace, interakce a zkušenosti, se moje práce snaží prozkoumat konvergenci mezi digitálním a reálným světem v kontextu náboženství a náboženských rituálů.

Z pohledu informační vědy se zaměřuji na to, jak moderní digitální technologie ovlivňují naši schopnost zapojit se do náboženských obřadů. Proto je cílem teoretické části seznámit čtenáře s dílčím poznáním jednotlivých složek, které se přímo i nepřímo podílejí na průběhu experimentu, a kterým je tudíž nutno porozumět před jeho samotnou realizací. Pro tento podstatný krok, který vytváří pevný základ mé práce, jsem vycházel v rámci předvýzkumu z publikací jedné z celosvětově nejvýznamnějších autorek v oblasti digitálního náboženství Heidi Campbell, obzvláště z děl: „*Digital religion: understanding religious practice in new media worlds*“ (2013) a „*Digital religion: understanding religious practice in digital media. Second edition*“ (2021). Avšak teprve výzkum dr. Lipkové zaměřený na duchovní potřeby a technologie na území České republiky na počátku období COVID-19 mě inspiroval k přesnému vymezení tématu (Lipková a Jarolímková, 2023).

Pandemické období spjaté s COVID-19 (mezi roky 2020 a 2022) zapříčinilo z mého pohledu jakožto autora dvě protichůdné situace. Z různých šetření v oblasti chování v průběhu pandemie (např. Nováková, 2022; The Kaspersky, 2020 apod.) a částečně i z mé osobní zkušenosti vyplývá, že online synchronní komunikace umožnila nám všem zvládnout daleko více pracovních povinností, zábavy a dalších činností, aniž bychom museli vynakládat větší množství energie například na cestování, či samotné pozornosti na činnosti uvedené výše.

Uživatelé digitálních technologií mohli v jednom okamžiku poslouchat přenos, rozhodovat o důležitých projektových činnostech spjatých s jejich zaměstnáním a zároveň u toho například odpovídat jiným osobám na emailovou korespondenci. V případě náboženské praxe (například v rámci konání bohoslužby) mohly obzvláště ženy v roli matek víceročet upustit od hlídání svých dětí v kostele a (konečně) uskutečnit vlastní „duchovní ponor“ s vědomím, že přirozené chování jejich dětí nebude nikoho rušit (Lipková a Jarolímková, 2023).

S přibývajícím časem v online (kybernetickém) prostředí však někteří lidé začali na své chování, byť někteří jen dočasně, měnit k pohodlnějšímu způsobu života (např. se

již nepřevlékali do pracovních šatů, ale zůstávali v domácích). Od prvotního šoku, kdy se najednou nesměli fyzicky setkávat (v návaznosti na platná vládní nařízení vyhlášená postupně v rámci nouzového stavu na jaře 2020) a kdy jen narychlo přenesli své zvyky i postupy do online prostředí (tzn. stále se oblékali, jako by byli stále fyzicky přítomni v zaměstnání, a vyhlíželi čas, kdy se budou moci opět za týden či po Velikonocích setkat), přišlo období (podzim 2020 až jaro 2021), kdy už pomalu někteří jedinci ani nevstávali z postelí a jen zapínali své notebooky s mnohdy přelepenou kamerou a často i ztlumeným zvukem. V některých obdobích tak u některých věřících docházelo k situacím, kdy *„pohodlí přístupu k online bohoslužbám umožňovalo vstát ,na poslední chvíli‘ , sledovat bohoslužby v pyžamu‘ , běhat a dělat jiné věci‘ (vaření, úklid...), ,nechat se rozptylovat mobilem‘.“* (Lipková a Jarolímková, 2023). Postupem času zkrátka došlo k proměně online synchronní komunikace (obzvláště z prostoru bydliště), a to téměř ve všech oblastech.

Jako čtenář desítek případových studií z oblasti digitálního náboženství, a především jako jeden z realizátorů prvního česko-slovenského dokumentu ve virtuální realitě (Muži 28. října), jsem přesvědčen, že v případě činností spjatých s praktikováním náboženství a/nebo spirituality v digitálním prostředí virtuální reality by k této situaci nemuselo docházet. Mou domněnku potvrzují i zkušenosti mnohých účastníků výzkumu H. Lipkové, jež stávající provedení online (kybernetického) prostředí hodnotí *„jako oddělenou zkušenost (,je to jako sledovat banket‘)“* (Lipková a Jarolímková, 2023). Slovy německého profesora mediální filozofie Engella (2005) jsou média v této podobě spíše vnímána jako *„okrajové výřezy vnitřního prostoru ve vnějším prostředí“*. Nicméně všepohlcující stav volného plynutí mysli spolu s děním je zároveň vcelku těžké navodit a není ve virtuální realitě samozřejmý (Vodová, 2018). V mé práci tak bude o to těžší popsat, a především postihnout všechny aspekty, které ovlivňují imerzní prožitek, a to obzvláště v tak citlivé oblasti, jakou je prožívání náboženství a spirituality.

Praktická část práce je následně zaměřena na konkrétní postupy použité k uskutečnění a vyhodnocení daného experimentu. Detailní pohled na tyto postupy nám umožní porozumět, jak lze výzkumný záměr převést do praxe a jakým způsobem byly výsledky vyhodnoceny.

1 TEORETICKÁ ČÁST

Primárním cílem teoretické části této diplomové práce je uvedení do tematického kontextu problematiky digitálního náboženství a jeho začlenění do stávajícího souboru znalostí v současném aktuálním výzkumu. Sekundárním cílem je na základě provedení literárně odborné analýzy příprava parametrů pro realizaci a následné vyhodnocení experimentu, který se v praktické části zabývá výzkumnou otázkou, zda a v jaké míře může být imerzní prožitek získaný pomocí digitálních technologií (skrže online přenos a záznam ve virtuální realitě) srovnatelný s fyzickou účastí na bohoslužbě v reálném sakrálním prostoru.

Z tohoto důvodu má teoretická část za cíl představit dílčí poznání jednotlivých složek, které se přímo i nepřímo podílejí na průběhu experimentu a kterým je nutno porozumět před samotnou realizací experimentu.

1.1 Digitální náboženství

1.1.1 Digitální náboženství v kontextu informační vědy a nových médií

Podle McLuhana a Luhmanna dochází v současném globálním prostředí k tak intenzivní transformaci lidského vědomí, že ji téměř nedokážeme adekvátně vnímat. Tato evoluce podněcovaná novými technologiemi, které nám poskytují nástroje pro vnímání a shromažďování informací o světě, probíhá mnohdy bez hlubšího porozumění jejím dlouhodobým dopadům; včetně potenciálních rizik. Internet a související digitální inovace (aplikace, sociální sítě, virtuální/rozšířená realita, metaverse apod.) jsou bezesporu technologickým průlomem, avšak jako lidstvo bychom neměli přestat být ostražití v udržování rovnováhy mezi konstruktivními a destruktivními mentálními návyky, ke kterým nás „nové“ technologie vedou či přímo svádí. Stejně jako minulý přechod od orální kultury ke kultuře písemné, což znamenalo přínos v podobě snižování negramotnosti, ale zároveň také oslabení umění orální poezie a vyprávění, přináší i současný přechod komunikace od kultury tisku k vizuální (kybernetické/digitální) kultuře významné zisky i nemalé ztráty (McLuhan, 2011 a Luhmann, 2014).

Informační věda se zabývá výzkumem komunikace informace/cí ve společnosti. Samotný proces komunikace informací je v posledních dekáдах výrazně ovlivněn digitálními technologiemi. V různých aplikačních oblastech se tato proměna projevuje odlišným způsobem a zcela specifických rysů nabývá v oblasti náboženství.

Co všechno může být ohroženo v oblasti náboženství v době, kdy jsou digitální obrazy dominantním prvkem komunikace velkého množství věřících, může z pohledu zmiňovaných médií objasnit interdisciplinární výzkum informační vědy, studia nových médií, sociologie náboženství a religionistiky.

Studium (digitálního) náboženství nabízí již několik dekad pohled na to, jak informační společnost a obzvláště digitální kultura ovlivňují a mění podobu náboženství a jak naopak náboženství reflektuje a formuje vývoj digitální komunikace a technologických inovací (Campbell, 2013 a Helland, 2000). Konkrétně se zaměřuje na výzkum, který má popsat a objasnit, jak se informace a zdroje o náboženství přesunuly do digitálního prostoru a jak je tento přechod ovlivnil. To zahrnuje analýzy, jak náboženské organizace a jednotlivci využívají digitální technologie k šíření svých poselství, sdílení náboženských textů, organizování náboženských aktivit a vytváření online komunit. Dále se zabývá mapováním, jak se digitální technologie a platformy přizpůsobují potřebám různých náboženských skupin, či jak náboženské instituce či autority přistupují k šíření a interpretaci náboženských nauk nebo k informacím v digitálním věku (Campbell, 2013 a 2022; Barker in Hojsgaard a Warburg, 2005 a Helland, 2000).

Níže uvedené poznání převážně z oblasti informační vědy tudíž reflektuje desítky let vedený výzkum zaměřený na dopad elektronizace náboženství i spirituality a integruje jej do teoretického základu potřebného k následnému vyhodnocení experimentu v oblasti autenticity imerzního prožitku získaného pomocí digitálních technologií.

1.1.1.1 Historický vývoj pojmu digitálního náboženství v kontextu technologického vývoje

Pro porozumění jednotlivým pojmům je nejprve nutné sledovat historický vývoj dané problematiky. Podobně jako v jiných oblastech (např. zábavy a volnočasových aktivit či sociální komunikace) došlo i v oblasti náboženství k postupné integraci a propojení s kybernetickým prostředím.

U volnočasových aktivit můžeme tuto transformaci pozorovat dokonce již v průběhu druhé světové války, kdy matematik Raymond Redheffer zahájil práci na vůbec první počítačové hře, která byla elektronickou verzí hry NIM (Smith, 2020).

V případě sociální interakce lze vyzorovat obdobné tendence u formy elektronické komunikace prostřednictvím emailů. Ta za necelé dva roky od svého spuštění v roce 1971 zaznamenala neuvěřitelný nárůst, takže již v roce 1973 vytěžovala

téměř tři čtvrtiny veškerého provozu na tehdejším ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETwork – předchůdce dnešního internetu; Hafner a Lyon, 1996).

I z tohoto důvodu spustili tvůrci ARPANET v roce 1975 první diskusní fóra, která podporovala skupinovou komunikaci synchronní formou online. Ačkoliv tyto diskuse měly být moderovány a zacíleny výhradně na výzkumná témata, již od počátku se objevovaly i první neoficiální skupiny. Jednou z nich byla například „SF-Lovers“, v níž mohli výzkumní pracovníci diskutovat o tématech spjatých s žánrem Sci-Fi (Rheingold, 1993).

Uživatelé výpočetní techniky si zkrátka záhy uvědomili, že nový kybernetický prostor se svou elektronickou formou komunikace zásadně usnadňuje vzájemnou sociální interakci (Rheingold, 1993). V důsledku této skutečnosti se počátkem 80. let dvacátého století rozšířily kategorie diskuzních fór do desítek oblastí včetně náboženství, jež bylo prvotně reprezentováno skupinou „net.religion“. V tomto případě se jednalo o platformu věnující se diskusím o náboženských, etických a morálních důsledcích lidského konání (Ciolek, 2004).

1.1.1.2 Kybernetické náboženství

Rozšiřující se kybernetika (způsob prvotní elektronické formy náboženské komunikace pomocí emailů, blogů a webových stránek na principu Web 1.0) tedy následně ovlivnila samotné pojmenování duchovní praxe elektronickou formou, a to v podobě „kybernetického náboženství“. To se primárně odvolávalo na transcendentní pojetí kyberprostoru (Campbell, 2013 a 2022, Evolvi, 2021). Ten lze chápat jako „sociální arénu, do níž vstupují všichni sociální aktéři, kteří využívají ke vzájemné sociální interakci pokročilé informační technologie“ (Hakken, 1999).

Samotné označení „kybernetické náboženství“ pak ve svých počátcích první poloviny 80. let dvacátého století často spíše metaforicky evokovalo mýtické, utopické a někdy až dystopické obrazy náboženství, kde by náboženská praxe mohla být oproštěna od obvyklých omezení a vzorců (Campbell, 2013), a to i od tradičně strukturovaných náboženských autorit (Hojsgaard in Hojsgaard a Warburg 2005).

Náboženská praxe poté až do konce 90. let dvacátého století nasvědčovala tomu, že mezi počítačovou technologií a náboženstvím vzniká nové spojení, které uživatelům umožní experimentovat s jejich duchovními životy v kyberprostoru (Bauwens, 1996).

Ve spojitosti s rozmachem kybernetického náboženství ve společnosti se tudíž vědečtí pracovníci začali soustřeďovat na otázky, které mapovaly různé podoby, jichž

mohou digitální náboženství nabývat a jak je lze případně srovnávat a porovnávat s tradičními náboženskými formami. Dále se zaměřili na dopady, jaké měla digitalizace náboženství na náboženskou účast a společenství, na to, jakou roli hrálo kybernetické náboženství v osobním duchovním rozvoji jednotlivců nebo jak nově definovalo pojmy posvátných prostor a rituálů (Hojsgaard a Warburg, 2005; Campbell 2003, 2005 a 2006; Cobb 1998; Wertheim a Munt, 2000;). Přestože je již dnes většina těchto textů kvůli rychlému vývoji digitálních technologií zastaralá, ve své době představovaly klíčovou počáteční dokumentaci o vzestupu různých kybernetických náboženských forem (Campbell, 2013).

Nicméně z dnešního pohledu je považováno samo pojmenování z druhé poloviny 90. let dvacátého století za ne zcela citlivé, protože *„mělo tendenci popisovat internet jako prostor, který je oddělený od fyzické reality a který vyzývá spíše k praktikám nesouvisejícím s „offline“ dimenzí.“* (Campbell, 2021 in Evolvi, 2021). Pozdější studie se proto otevírají novému pohledu, kdy považují život v kyberprostoru za téměř totožný s reálným životem, a to se týká i náboženství a religiozity na internetu (Roszak a Horvat, 2022).

1.1.1.3 Náboženství online a online náboženství

Až během tzv. „druhé vlny studií o náboženství a internetu“ na počátku dvacátého prvního století začali výzkumní pracovníci přistupovat k digitálnímu prostoru jemnějším způsobem. *„U kybernetického náboženství totiž jeho amorfní pojmenování a vazby na koncepty kyberprostoru a virtuality často vyvolávaly předpoklady, že bylo založeno na neúplné nebo nějak falešné formě religiozity“* (Helland, 2000), což v důsledku ovlivňovalo jeho platnost (Helland, 2000). Oproti tomu nový a širší přístup umožnil Christopheru Hellandovi (2000) přesněji vymezit rozdíl mezi „náboženstvím online“ (dále NO); *„označujícím zavedené náboženské skupiny, které využívají internet ke zlepšení svých aktivit“* a „online náboženstvím“ (dále ON); *„popisujícím interaktivní online praktiky existující většinou nebo výhradně online“* (Helland, 2000).

Ač by se na první pohled mohlo zdát, že rozdíl mezi těmito pojmy není příliš významný, opak je pravdou. Samo rozlišení totiž zdůrazňuje existenci dvou odlišných pojetí náboženství. První (NO) využívá online prostor primárně za účelem vzájemné komunikace, zatímco pro druhou (ON) je esencí její existence (bytí), neboť jí digitální technologie umožňují vytvářet nové typy praktik, které by jinak v klasickém „offline“ prostředí nebylo možné praktikovat (Campbell, 2021 in Evolvi, 2021).

Zjednodušeně si můžeme pod „náboženstvím online“ představit webové portály, které poskytují pouze předem odsouhlasené náboženské informace bez možnosti interaktivního zapojení ze strany uživatelů. V případě „online náboženství“ se však jedná o webové stránky, na nichž mohou uživatelé jednat s neomezenou svobodou a vysokou úrovní interaktivity (Helland, 2000; Maxwell, 2002; Karaflogka, 2002 in Campbell, 2013 a 2022).

To, co se nyní může jevit jako banalita (rozlišení mezi pasivním zprostředkováním informací a interaktivním přístupem), reprezentuje posléze rozsáhlou problematiku (např. výklad věrouky, způsob provedení rituálů, vytváření vnitřní opozice, sdílení informací o osobním životě autorit apod.), se kterou si některé autority náboženských skupin praktikujících náboženství online stále nevědí rady (Helland, 2000; Maxwell, 2002; Karaflogka, 2002 in Campbell, 2013 a 2022).

Jak uvádí ve své studii Barker (2005), rozličná tradiční náboženství přesně nevědí, jak mají na určité typy nových výzev vyplývajících z rozmachu při využívání internetu v populaci reagovat. Obzvláště pak autorka poukazuje na narušení paradigmatu ve sdílení informací výlučně prostřednictvím vertikálních autoritativních struktur, které byly dlouhodobě zvyklé kontrolovat obsah komunikovaný ve své komunitě shora. Tato společenství totiž nyní bývají méně odolná vůči horizontálnímu šíření informací, které internet zpřístupňuje jako alternativní zdroje, a to nejenom v oblastech spjatých s náboženskou tematikou, ale nově i v informacích o samotných autoritách. Přičemž právě tato – z pohledu vedoucích struktur – neoprávněná sdělení následně vedou až ke ztrátě jejich autority. V závěru autorka adresuje daným autoritám varování, že ignorování tohoto faktoru může být pro jejich společenství nebezpečné a za určitých podmínek i fatální (Barker in Hojsgaard a Warburg, 2005).

Problematika udržení vlivu a kontroly je pro některé náboženské skupiny natolik zásadní, že se někdy uchylují i k extrémním řešením. Jedním z příkladů je ultraortodoxní židovská komunita Haredi, jejíž autority se v letech 2004 až 2007 rozhodly zakázat využívání telefonů podporující 3G služby, a to kvůli obavám z případného šíření škodlivého obsahu na internetu. Tento krok následně zamezil přístupu k většině online služeb i aplikací. Navzdory počátečnímu odporu komunity byly nakonec autority natolik úspěšné, že všichni tehdejší izraelští mobilní operátoři zabezpečili tzv. „košer“ telefon, který splňoval základní požadavek – zamezit/neposkytovat přístup k internetu. Tento telefon umožňoval a dodnes zprostředkovává pouze telefonování, a v sobotu nadto

za speciální příplatek (Friedman, 2005; MacKinnon, 2005; Holmes, 2006; Sarmad, 2006 in Campbell, 2013).

Nicméně většina židovské společnosti k moderním technologiím takto nepřístupuje. Například členové jiné ultraortodoxní komunity Chabad od počátku běžně využívali internet ke spojení se svými členy po celém světě, a to dle ústní proklamace již od roku 1988 formou dnes zaniklé diskusní skupiny „Ask the Rabbi“ (Zaleski, 1997). Později, od roku 1993, pak i pomocí vlastního webového portálu Chabad.org (Campbell, 2013).

Na druhé straně internet poskytuje a zprostředkovává tradičním autoritám i nové příležitosti k opětovnému uplatňování vlivu, jak popisuje například studie Barzilai-Nahon a Barzilai (2005). V ní se autorský tým zaměřil na konceptualizaci vztahu mezi náboženským fundamentalismem a internetem prostřednictvím čtyř dimenzí: „hierarchie, patriarchy, disciplíny a odloučení“, přičemž pozornost byla věnována i potřebám komunit zachovat si svou jedinečnou kulturu. Z šetření vyplývá, *„že náboženství, dokonce ani ve své fundamentalistické hermeneutice a praxi, nevnímá IT s nezvratným nepřátelstvím“* (Barzilai-Nahon a Barzilai, 2005). Naopak, většina náboženství považuje digitální technologie spíše za užitečný nástroj pro šíření náboženských textů a pro ekonomické účely. Studie dále poukazuje na skutečnost, že *„náboženským fundamentalistům pomohla informační technologie nejen přežít, ale rovněž se rozvíjet“* (Barzilai-Nahon a Barzilai, 2005). I přesto, že se v důsledku tohoto konání staly dané komunity silnějšími a efektivnějšími, a to i v offline prostředí, jejich základní východiska zůstala zachována.

S postupným rozšířením digitálních technologií a principu Webu 2.0 (ustálené označení pro etapu vývoje webu, v níž byl pevný obsah webových stránek nahrazen prostorem pro sdílení a společnou tvorbu obsahu; RVP.CZ, 2010) se začaly měnit behaviorální vzorce ze strany lidské společnosti, a to nejenom v oblasti informační potřeby (tzv. googlení neboli okamžité vyhledávání informací; Waardenburg, Winkel a Lamers, 2012), sociální interakce (sociální sítě, aplikace pro synchronní a asynchronní komunikaci apod.; Calvo-Porrall, Pesqueira-Sanchez a Medín, 2018) či uspokojování každodenní spotřeby (online služby jako v ČR Rohlik.cz či Košík.cz, případně Answear.cz, v zahraničí pak Amazon.com či Alibaba.com apod.; Gil-Gomez, Guerola-Navarro, Oltra-Badenes a Lozano-Quilis, 2020), ale i v náboženské praxi (Hojsgaard a Warburg, 2005).

V důsledku toho bylo postupně čím dál více zřejmé, že při studiu náboženství je třeba změnit a rozšířit stávající zaměření výzkumu pod vlivem nových médií na společnost (Bologaro, Cheong, Fischer-Nielsen, Gelfgren, Ess, 2013). Tuto změnu v posuzování označujeme z dnešního pohledu jako třetí a čtvrtou vlnu, které jsou charakterizovány teoretickým přístupem a označením „digitální náboženství“. Na rozdíl od předchozích vln, kybernetického náboženství a online náboženství, digitální náboženství znamená, že online a offline prostory jsou vzájemně propojeny (Campbell, 2013, 2017 a 2022).

1.1.1.4 Digitální náboženství a jeho vymezení

Digitální náboženství se snaží využívat širší spektrum digitálních technologií během náboženských praktik (Campbell, 2017), integruje tedy spiritualitu a náboženství v prostředí digitálních a online technologií. Zahrnuje způsoby, jakými lidé využívají technologie ke zkoumání a vyjádření svých náboženských přesvědčení, praktik a hodnot (Sousa, Tudor a Evolvi, 2021).

Samo je pak definováno jako „*technologický a kulturní prostor, kde se online a offline náboženské sféry prolínají nebo integrují*“ (Campbell, 2013).

To ve své podstatě postihuje mnoho oblastí spojených s náboženstvím, od online komunit a bohoslužeb přes využívání sociálních médií jako prostředků pro sdílení náboženských textů, příběhů, zpráv a jiných informací s věřícími až po synchronní a asynchronní komunikaci s ostatními členy dané náboženské komunity, která může posílit vztahy mezi jednotlivci a podpořit pocit sounáležitosti a společenství (Campbell, 2013).

Digitální náboženství nicméně rovněž zahrnuje využívání běžně dostupných digitálních technologií, jako jsou například mobilní aplikace, které věřící mohou používat k praktikování náboženských úkonů například formou meditací a rituálů. (Mann, 2019).

Ve své prozatím nejrozsáhlejší formě z pohledu digitálních technologií nabízí digitální náboženství rozmanité elektronické simulace. Například v případě virtuální reality (VR) se mohou uživatelé pohybovat ve vizuálních replikách náboženských staveb, prostředí či událostí. Pomocí technologií zprostředkovávajících VR pak mohou s daným prostředím mnohdy i interagovat (modlit se, provádět rituál apod.), a v ojedinělých případech dokonce provádět synchronní komunikaci s programem, který simulaci zprostředkovává (Campbell, 2013, 2017 a 2022). V době vzniku této práce (jaro 2023) došlo k propojení dvou technologií – virtuální reality a umělé inteligence – v podobě

interaktivního programu, který umožňuje uživateli diskutovat s křesťanským řeholníkem v digitálním prostředí. Řeholník je vizuálně interpretován v rámci virtuální reality a reaguje na dotazy ze strany uživatelů pomocí SW umělé inteligence (AI). Program dále umožňuje rozšířenou diskusi o další AI osobu reprezentující například buddhismus (více na webu: www.tamulur.com).



Obrázek 01 a 02 – Záznam rozhovoru s AI, Knabe, 2023

Samotný koncept digitálního náboženství se v posledních letech stává stále více zkoumaným fenoménem, který vyvolává elementární otázky o povaze náboženství. Vědečtí pracovníci jsou tak stavěni před následující otázky. Jak digitální technologie ovlivňují náboženské praktiky a víru? Jak se formují a fungují online náboženské komunity? Jaká je dynamika utváření náboženské identity v digitálním prostoru? Jaký je dopad digitálních technologií na náboženskou autoritu a vedení, případně v jakém rozsahu ovlivňují digitální technologie mezináboženský dialog, porozumění, šíření náboženských myšlenek a praktik? (Campbell, 2013, 2017 a 2022; Sousa, Tudor a Evolvi, 2021). Důvodem je skutečnost, že zatímco digitální forma může nabídnout nové příležitosti pro zkoumání duchovního života a jeho vyjádření, je zároveň předmětem debat a diskusí v rámci duchovních a náboženských komunit (Campbell, 2013, 2017 a 2022).

Někteří zástupci náboženských společenství i vědecké obce totiž tvrdí, že digitální náboženství může být vnímáno pouze jako povrchní, mělká a neosobní alternativa tradičních náboženských praktik, které jsou založeny na osobním vztahu mezi věřícím a Bohem či transcendentním principem. Tyto kritiky se často opírají o argumenty, že digitální prostředí a technologie nejsou schopny poskytnout takovou hloubku a autenticitu, jakou lze nalézt v tradičních náboženských praktikách (Hoover a Echchaibli, 2012).

V kontrastu s klasickým náboženstvím se digitální náboženství liší ve třech hlavních aspektech: je více interaktivní, hypertextualitě a způsobu rozptýlení (Campbell, 2013 a 2017).

- „*Interaktivita definuje schopnost uživatelů zasáhnout, reagovat a vidět účinky jejich zásahu (okamžitě) v reálném čase*“ (Campbell, 2013 a 2017).
- *Hypertextová navigace umožňuje uživatelům čtení pomocí „odkazů“, které je přenášejí obratem a přímo na jiné místo v digitálním textovém dokumentu nebo na jiný webový obsah*“ (Campbell, 2013 a 2017).
- „*A konečně „rozptýlení“ popisuje, jak jsou digitální média decentralizovaná. Věřící si například mohou stáhnout aplikaci s podporou GPS, která je průběžně informuje o ostatních členech církve v jejich blízkosti.*“ (Campbell, 2013 a 2017).

Tyto tři vlastnosti digitálního náboženství umožňují věřícím vyšší míru flexibility v zapojení narozdíl od klasického formátu náboženství s jeho statickou a lineární produkcí (Campbell, 2013 a 2017).

Zcela samostatným tématem jsou etické výzvy vyplývající z prolínání digitálních technologií a náboženství. Digitální náboženství sice může přinášet nové příležitosti, nicméně přináší i nemalá rizika. Mezi asociovaná rizika řadíme například ztrátu soukromí či osobních dat, zneužívání technologií k manipulaci s lidmi nebo k šíření nenávistných projevů (zahrnujících ponižování a pomluvy), xenofobie a extremismu vedoucích až k rozdělení dané náboženské komunity či k destabilizaci celé společnosti (Roszak a Horvat, 2022).

V konečném důsledku je nicméně samotný dopad digitálního náboženství na jednotlivce či komunity závislý na řadě faktorů, mezi něž řadíme využívání konkrétní technologie, přesvědčení i hodnoty jedinců apod., a to i v kontextu vnímání celkového dopadu nových médií na danou společnost či komunitu (Campbell, 2013).

Celkově lze říci, že digitální náboženství představuje novou dimenzi vývoje náboženství a jeho výzkum má stále větší opodstatnění. „*Není to jen z důvodu, že náboženská angažovanost online je sama o sobě zajímavým fenoménem ... ale je to převážně proto, že náboženství je důležitou součástí běžného života mnoha lidí v informační společnosti*“ (Campbell, 2013). Tuto společnost lze pro potřeby této práce vnímat jako „*společnost založenou na integraci informačních a komunikačních technologií do všech oblastí společenského života v takové míře, že zásadně mění společenské vztahy a procesy*“ (Jonák, 2003).

Pro potřeby samotné práce budu nadále používat pojem digitální náboženství jako: „Úsilí o vědomé praktikování určitého náboženství pomocí digitálních technologií, a to jak v online, tak v offline prostředí.“ (Campbell, 2013).

1.1.2 Rituál, bohoslužba a mše v kontextu digitálního náboženství

V praktické části této práce se zabývám výzkumnou otázkou, zda a v jaké míře může být imerzní prožitek získaný pomocí digitálních technologií, srovnatelný s fyzickou účastí na bohoslužbě v reálném sakrálním prostoru. Z tohoto důvodu je nyní nutné přesně vymezit pojmy rituálu a bohoslužby, a to i v kontextu digitálního náboženství. Nicméně stejně jako u definice „náboženství“ jde i u vymezení „rituálu“ o složitý úkol (Campbell, 2013).

1.1.2.1 Rituál

Studium rituálů se v průběhu druhé poloviny dvacátého století rozvinulo do interdisciplinárního výzkumu (od biologie přes etologii, kulturní a sociální antropologii, sociologii až po psychologii), který zkoumá teoretické koncepty, systémy klasifikace, behaviorální procesy nebo i konkrétní charakteristiky rituálů (Bell, 1992).

Pro potřeby této práce však můžeme vycházet z široce uplatňované definice popisující rituál jako „*standardizovaný soubor předem ustanovených činností i úkonů, slov a symbolů, které se provádějí v definovaném pořadí i v určitém kontextu a jež umožňují identické opakování inscenované formy*“ (Karlova, 2014 a Pazlarová, 2000).

Převážně se jedná o symbolické vyjádření víry, hodnot a kulturních zvyklostí, které oslavují významnou událost nebo základní, vůdčí myšlenku daného společenství (Stephenson, 2012). Samy o sobě jsou rituály podstatnou součástí lidského života a hrají důležitou roli při utváření společenských norem, identity i udržování kulturního dědictví (Kuper, 1996). Historicky se praktikují od počátku prvních společenství (Karlova, 2014).

Je však nutné zdůraznit, že by osobní účast jednotlivce při rituálu neměla být vnímána pouze jako stereotypní a opakující se činnost, neboť pro účastníky může mít pokaždé odlišné důsledky (Eliade, 2019). Dále je nutné podotknout, že rituály nejsou primárně zaměřeny na poskytování reflexe vývoje vědeckého poznání (objektivních informací), které se z dnešního pohledu neustále vyvíjejí, a mohou tak být změněny v souladu s naším soudobým poznáním (Eliade, 2004). Je také nutno uvést, že některé druhy rituálů mohou být i spontánní a osobně konstruované (Kreinath, 2006).

Rituály lze ve vztahu k náboženství rozdělit například dle francouzského antropologa, religionisty a etnologa van Gennepa do dvou základních kategorií na profánní (sekulární) a posvátné (náboženské). Za profánní považujeme ty, které nemají náboženské záměry a slouží především k legitimizaci stávajícího politického nebo společenského řádu. Tyto rituály se často konají k oslavě významných událostí nebo autorit a mají napomoci k posilování sociálních vazeb v rámci daných struktur. Oproti tomu náboženské rituály jsou „sociálním aspektem náboženství, který dává představám o nadpřirozenu konkrétní podobu“ (Eriksen, 2008). V zásadě se provádějí v posvátném kontextu a jejich účelem je navázat spojení mezi božskou a lidskou sférou (van Gennep a Beguivinová, 2018). Tato komunikace by měla praktikujícím pomoci k nastavení takových podmínek pro vnitřní transformaci, kterých by bez transcendentní pomoci nedosáhli vůbec nebo jen velmi obtížně (Bell, 1992). Mnohdy jsou náboženské rituály konstituovány k oslavě významných momentů lidského života, ať už se jedná o narození, dospívání, trvalé spojení života s druhým člověkem, pocit viny a odpuštění, oslavy, nemoci, utrpení nebo smrt (Hraba, 2018).

Pro potřeby této práce je sice důležitá předchozí diferenciaci, sám van Gennep však nabízí i další kritéria, podle nichž lze rituály klasifikovat. Nabízí se tak například hledisko, zda jsou rituály „sympatetické či kontaktní“. Sympatetické rituály působí na dálku pomocí principu, „že podobné ovlivňuje podobné“ (van Gennep a Beguivinová, 2018), nebo tak, že část může ovlivnit celkovou situaci. Naopak kontaktní rituály působí přímo a okamžitě v dané situaci a místě. Rituály mohou být rovněž děleny na „přímé a nepřímé“, kdy přímé rituály mají okamžitý vliv, zatímco nepřímé jsou spíše počátečním impulsem, který uvádí do pohybu „autonomní síly“. Nakonec se rituály mohou dělit i na „pozitivní a negativní“. Pozitivní rituály mají za cíl přímo dosáhnout kladného efektu, zatímco negativní mají rovněž působit příznivě, ale jejich podstata spočívá v prevenci vůči negativním jevům (van Gennep a Beguivinová, 2018).

Problematika taxonomie rituálů je nicméně daleko rozsáhlejší a například Sociologická encyklopedie (2020) je člení dle úrovně na tzv. kritické oblasti lidského soužití do pěti oblastí:

V krizových situacích slouží „rituály nebezpečí“ k posílení solidarity skupiny/komunity, jak je tomu v případě dešťových tanců kmene Hopi (Merton, 1968). „Rituály přechodu“ mají naproti tomu zajistit hladký průběh sociální změny a jejich význam byl například zkoumán u pohřebních rituálů (Radcliffe-Brown, 1965). „Rituály trestání“ potom slouží k posílení spravedlnosti, vykoupení se a odpuštění (Duncan, 1978).

Zatímco „oslavné rituály“ slouží k projevení úspěšnosti a převahy (superiority) vlastní skupiny (Benedict, 1989 in Rosenblatt, 2004). Poslední „rituály úcty“ pak definují vztahy nadřazenosti i podřízenosti a posilují kolegiální vazby (Goffman, 1982).

Ať již budeme vycházet z jakékoliv předchozí klasifikace, je důležité podotknout, že jeden rituál může spadat do více kategorií současně (van Gennep a Beguivínová, 2018).

Z hlediska kvantifikace můžeme u rituálů vyzorovat, že se spíše jedná o společenské aktivity, které bývají ovlivněny i tím, kdy a kde se odehrávají nebo kdo se jich účastní.

Čas a místo rituálu bývají pro danou komunitu zpravidla závazné a směrodatné (Keller, 1992). Profánní rituály se obvykle konají v obdobích, která odkazují k důležitým historickým momentům, jež formovaly daná společenství (např. vyhlášení nezávislosti (v ČR 28.10., v USA 4.7.), narození či úmrtí významné národní/státní osobnosti (v ČR 28.9., v USA třetí pondělí v únoru) apod. Náboženské rituály se však konají v době, která je posvátná pro danou náboženskou komunitu (Eliade, 1994.)

Ačkoliv je problematika rituálů velmi komplexní multidisciplinární oblastí, pro potřeby této práce bude dostačující její zjednodušená interpretace Heidi Campbell (2013), která rituál definuje jako *„uvědomělé zapojení do posvátného, ať už je tím posvátným míněno cokoli pro kohokoliv zúčastněného“*.

1.1.2.2 Bohoslužba

Bohoslužba je definována jako náboženský rituál, během něhož se záměrně shromažďuje určité množství věřících k poslechu slova (kázání), zpěvu a k duchovnímu uctívání (Arcibiskupství pražské, Pastorační středisko, 2014). Většinou jsou bohoslužby uspořádány jako „interaktivní“ rozhovor, kde se nejenom vyjevuje Boží slovo, ale také lidské odpovědi (Slezská církev evangelická a. v., 2013).

Ačkoliv je princip bohoslužby rozšířen ve vícero náboženstvích, pro potřeby této práce jej definuji z pohledu křesťanství.

Termín „bohoslužba“ vychází z řeckého slova „leiturgia“, což je složenina slov „laos“ (lid) a „ergo“ (konat). Tento termín měl v antickém Řecku profánní význam a znamenal obecně konání, které přináší prospěch lidu, například setkání svobodných občanů města (z dnešního hlediska veřejné zasedání městského zastupitelstva). Křesťanská církev později tento termín převzala pro označení svých slavnostních shromáždění a dnes se pod „bohoslužbou“ (liturgií) rozumí veřejná bohoslužba církve (Arcibiskupství pražské, Pastorační středisko, 2014).

Rozdílné interpretace a praktiky bohoslužby (liturgie) jsou jedním ze zásadních rozlišovacích znaků mezi různými směry a skupinami uvnitř téhož náboženství. Důvodem je zejména fakt, že bohoslužba hraje důležitou roli v procesu institucionalizace náboženství. Například katolicismus a pravoslaví vyvinuly rituál magického charakteru, v němž svou úlohu plní hudba, zpěv, bohatě zdobené oltáře, sochy, bohoslužebná roucha, vůně kadidla a další prvky vytvářející specifickou atmosféru (Adam, 2008).

Z mého pohledu jakožto autora této práce je snahou definovat bohoslužbu jako rituál, který se koná v rámci náboženských společenství s cílem společného uctívání božstev nebo duchovních hodnot. Přestože se podoba bohoslužby může lišit podle konkrétní náboženské tradice, ze strany věřících je vždy přítomna uvědomělá snaha o náboženskou zkušenost a komunikaci s božstvem nebo vyšší mocí.

1.1.2.3 Mše

Nejběžnější formou křesťanské bohoslužby (liturgie) se v průběhu staletí stala „mše“ občas nazývaná i jako „mše svatá“ (Arcibiskupství pražské, Pastorační středisko, 2014). Označení za „nejběžnější křesťanskou bohoslužebnou formu“ vychází ze skutečnosti, že mše je bohoslužebným útvarem římskokatolické církve, jež je mezi křesťanskými církvemi nejpočetnější. Zřejmě proto se také označení „mše“ přenáší zejména mezi laiky chybně i na bohoslužby jiných církví, třebaže v těchto církvích se mše neodehrávají. Jejich obřady bývají někdy mši celkem blízké a jindy zas značně vzdálené a bývají označovány jako bohoslužby či liturgie. Sjednocuje je však to, čím se mši blíží, a sice dva rozhodující momenty, na něž je ovšem dáván různý akcent: slovo (modlitba a čtení z Bible) a tzv. eucharistie – Večeře Páně, tedy podávání chleba a vína, jak to činil Kristus v předvečer své popravě na kříži. Při mši (v katolickém obřadu) se nadto v rámci eucharistie odehrává duchovní proměna chleba a vína v tělo a krev Ježíše Krista. Tento akt tzv. přepodstatnění má reprezentovat nekrvavým, ale viditelným způsobem samotnou Kristovu oběť a viditelně ho uskutečňuje kněz. Poté, co je tělo Kristovo přijato věřícími jako svátost, dochází ke spojení s Bohem a katarzi (Arcibiskupství pražské, Pastorační středisko, 2014 a Višňovský, 1977). V rámci liturgických forem zaujímá mše v katolické liturgické hierarchii nejvyšší místo. „*Toto postavení jí zajišťuje skutečnost, že podle křesťanské víry se v ní stále znovu uskutečňuje Kristova oběť na kříži a že Kristův odkaz Poslední večeře se zde zpřístupňuje všem zúčastněným věřícím*“ (Nedělka, 2005).

Jak uvádí Nedělka (2005), mše reprezentuje sama o sobě „proporční“ bohoslužbu, kde jsou rovnoměrně zastoupeny slovo a svátostný čin. Její první složkou jsou trojí biblická čtení a homilie (v běžné církevní terminologii jiný výraz pro kázání; Mocná a Peterka, 2004), zatímco druhou složkou je slavení eucharistie (Nedělka, 2005). Ačkoliv provádějící může určitou část přizpůsobit liturgickému kalendáři například dle Českého misálu (české rozšířené vydání římského misálu; Šlégr, 2015), jiné části musí provést dle pevně stanoveného liturgického řádu (Nedělka, 2005).

I když se vlastní průběh mše může procedurálně lišit v závislosti na konkrétní náboženské tradici či zemi, mše se v křesťanských společenstvích skládá vždy ze čtyř bezprostředně na sebe navazujících částí: úvodních rituálů, bohoslužby slova, bohoslužby oběti a závěrečných rituálů- (Česká biskupská konference, 2003).

Úvodní rituály slouží k přípravě věřících na slyšení Božího slova a slavení eucharistie. Tyto rituály mají za cíl vytvořit společenství mezi shromážděním věřících a připravit je na důstojné slavení mše. Když provádějící (farář, kněz apod.) a další služebníci přicházejí, shromáždění zpívá „vstupní píseň“, která má sjednotit všechny přítomné, zaostřit pozornost na slavení liturgie a provázet průvod kněze. Centrem liturgie je obětní stůl – oltář, který symbolizuje Krista, a proto se mu prokazuje hluboká úcta formou „pozdravu“ pomocí úklonu a případně políbení (Česká biskupská konference, 2003). Následuje „úkon kajičnosti“ neboli společné vyznání hříchů celého shromáždění s prosbou za odpuštění, který je posléze doprovázený oslavným zpěvem dovolávajícího se Božího milosrdenství při „Kyrie“ a v případě nedělních či svátečních bohoslužeb i v „Gloria“ (Česká katolická charita, 1977 in Nedělka, 2005).

Během bohoslužby slova se předčítají dvě nebo „tři biblická čtení“, která není možné nahrazovat nebiblickými texty, a to ani v případě, kdyby takové texty obsahovaly Boží slovo, tedy úryvky z Bible. První čtení je vybráno ze Starého zákona, druhé z listů apoštolů a třetí z jednoho ze čtyř evangelií. Po čtení následuje ze strany celebranta, tedy kněze, který bohoslužbu vede, výklad neboli homilie, která by měla krátce, ale výstižně shrnout předchozí čtení s cílem pomoci věřícím pochopit poselství Božího slova i tajemství svátostí (Aldazábal, 2001). O nedělích a při velkých slavnostech se navíc recituje společné vyznání víry, tzv. „Credo“, a poté se v modlitbách přednášejí přímlyvy za potřeby církve a celého světa (Česká biskupská konference, 2003 a Nedělka, 2005).

Třetí část mše v podobě bohoslužby oběti (eucharistie) je vrcholem obřadu. Věřící přinášejí a „připravují dary“ chleba i vína a symbolicky přidávají své starosti, smutky i radosti k darům, které budou Bohem přijaty a proměněny (Česká biskupská konference,

2003 a Nedělka, 2005). „*Požíváním eucharistie mají věřící v sobě rozhojňovat nadpřirozený život milosti. Nejsvětější svátost se liší od ostatních svátostí tím, že je svátostí trvalou, nikoli přechodnou. Zatímco ostatní svátosti totiž vznikají tehdy, když se přijímají, Nejsv. svátost se nejprve připravuje přepodstatněním a poté se přijímá.*“ (Višňovský, 1977). Kněz a další služebníci připraví oltář a při tom děkují Bohu za jeho divy (Preface). Poté je přednášen zpěv „Svatý“ (Sanctus). Následuje tzv. proměňování, při němž věřící obvykle pokleknou, protože se připravuje proměna (transsubstanciacie/přepodstatnění) chleba a vína v tělo a krev Ježíše Krista. Kněz vyzve přítomné k vyznání tajemství víry, dále přednáší prosby za živé a zemřelé, za církev a za svět. Následuje modlitba „Otče náš“, po modlitbě se věřící mezi sebou předávají tzv. „pozdravení pokoje“. V závěru opakuje kněz Kristův čin v podobě „lámání chleba“ se slovy: „*Toto je tělo mé, které se obětuje za vás. Toto je kalich mé krve, která se vylévá za vás a za všechny na odpuštění hříchů*“ (Višňovský, 1977), na což věřící navazují zpěvem „Beránku Boží“ o Kristově oběti (Česká biskupská konference, 2003 a Nedělka, 2005). Věřící pak přistupují k tzv. přijímání (někdy též svatému přijímání), a slaví tak Večeři Páně.

Po chvíli ticha věnované tichým osobním modlitbám či rozjímání a po závěrečné modlitbě pronesené knězem následuje „požehnání a propuštění“ věřících, a tedy závěr mše. Kněz se poté obrací k oltáři, nikoliv ke shromáždění, neboť oltář je považován za centrum eucharistického shromáždění a eucharistického úkonu. Uctěním oltáře kněz vlastně zdraví stůl Páně, který symbolizuje Krista, a skrze něj a v něm uctívá Pána (Česká biskupská konference, 2003 a Nedělka, 2005).

1.1.2.4 Liturgie z pohledu katolických a nekatolických církví

V nekatolických církvích se tzv. proměňování či přepodstatnění chleba a vína v tělo a krev Kristovy neodehrává, neboť podle jejich věrouky osobnost duchovního tuto úlohu nemůže zastávat. Při vysluhování tzv. Večeře Páně je pak kladen důraz právě na samotný akt přijímání chleba a vína, a to podle ustanovení v předvečer Kristova ukřižování při Ježíšově tzv. poslední večeři s jeho učedníky-apoštoly. Při podávání chleba a vína je v různých denominacích kladen různě silný akcent na Boží přítomnost v chlebu a víně nebo na zpřítomnění samotné události, jejímž středobodem Kristus byl. I v těchto případech však bývá akt Večeře vnímán jako svátost, tedy jako úkon, v němž člověk vstupuje do vrcholné komunikace s Bohem. Jelikož tu však nejde o již výše uvedené proměňování, tedy přepodstatnění chleba a vína v tělo a krev Kristovy, a v obřadu Večeře

Páně je podstatná Boží přítomnost, představuje důležitý moment bohoslužby tzv. epikleze, neboli prosba o seslání právě Ducha Svatého, případně vzývání Boha, aby posvětil určitou věc nebo osobu (Hronová a Šišková, 2018).

Poněkud odlišné pojetí Večeře Páně najdeme v liturgii Církvi československé husitské. Zde se jedná o tzv. zpřítomnění, tedy o znovunastolení chvil, kdy Ježíš zasedl se svými učedníky k večeři, dával jim chléb a víno, sděloval jim, že chléb je jeho tělo a víno je jeho krev, vyzýval je, aby jedli a pili a aby toto konali na jeho památku. Rovněž se zde projevuje důležitost Boží přítomnosti v obřadu, a tedy i epikleze, jež událost tohoto slavení a zpřítomnění Večeře Páně podmiňuje (Rohlíčková, 2007).

Různá pojetí Večeře Páně jakožto vrcholu bohoslužby mají samozřejmě význam teologický a jejich těžiště najdeme ve věrouce jednotlivých církví. V průběhu obřadu je však zejména na první pohled nemusíme zaznamenat. Svědčí o nich totiž především přednášené liturgické texty a zvláště ten, kdo nemá v této oblasti patřičnou průpravu, není vždy schopen pojetí bohoslužebného vrcholu postřehnout. Daleko rozpoznatelnější je v tomto ohledu průběh bohoslužby. S ohledem na průběh bohoslužby se ujalo dělení církví na liturgické a neliturgické, a přestože je dost nepřesné, pomáhá chápat stěžejní pojetí bohoslužebných obřadů (Hronová a Šišková, 2018).

Liturgické církve zachovávají výrazný, ustálený pořádek jednotlivých bohoslužebných úkonů, pro jednotlivé fáze bohoslužby jsou stanoveny stále texty, které jsou navíc přednášeny dialogicky knězem s odpověďmi lidu. Do bohoslužby pak vstupují texty, které se mění podle příležitostí, období apod. – zejména biblická čtení. Pro liturgické církve je příznačný i viditelný projev v gestech a postojích účastníků bohoslužeb (provedení rituálů) – znamení kříže, poslech novozákonních biblických čtení vstoje, modlitby vstoje, vkleče apod. Při bohoslužbě jsou kromě toho užívány liturgické předměty (např. nádoby, svíce, textilie včetně liturgického oděvu duchovního a doplňků, které odkazují k období liturgického roku či jiné příležitosti, výtvarná výzdoba bohoslužebného prostoru obrazy, malbami, texty apod.). K tradičním liturgickým církvím se řadí církve katolická, pravoslavná, anglikánská, evangelické církve luterské i Církve československá husitská. Důležitým rysem liturgií je také skutečnost, že jejich průběh se v různé míře blíží mši. To je zcela logické, neboť základ mše položila již raně křesťanská církve a tím spíše lze z tohoto obřadu lety prověřené liturgické kroky spolehlivě čerpat (Hronová a Šišková, 2018).

Neliturgické církve, pokud by toto označení mělo platit doslova, by pak takovéto atributy postrádaly. Není tomu tak ovšem v absolutní míře. Ani v církvích,

kteřé na průběh liturgie nekladou akcent, není bohoslužba pojata jako čistě improvizací rituál. I zde je stanoven určitý „pořádek“ jednotlivých bohoslužebných fází, které ovšem navenek působí většinou prostě s důrazem na jejich vnitřní prožívání. Tato prostota je zvláště výrazná, pokud se při bohoslužbě nevysluhuje Večeře Páně. Pak se v podstatě střídá zpěv s modlitbami, biblickým čtením a jeho výkladem. Postoje věřících jsou zdrženlivé, zpravidla se omezují na sezení či modlitby a poslech čtení vestoje. Je ovšem zcela přirozené, že náhodného návštěvníka kostela i mnohé věřící oslovuje v obřadu do značné míry viditelná stránka, o níž například katolická věrouka tvrdí, že je logickým projevem prožívání víry. A tak se zejména v poslední době setkáváme s tím, že i tzv. neliturgické církve zavádějí do svých bohoslužeb viditelnější vnější projevy či zřetelně poznatelné části obřadu (rituálu). K neliturgickým církvím se řadí evangelické církve kalvínskému typu a některé církve další, například tzv. letniční, evangelikální, jež vznikly ve 20. století (Hronová a Šišková, 2018).

1.1.2.5 Liturgie z pohledu Církve československé husitské

Své výzkumné šetření v praktické části jsem zaměřil na imerzní prožitek liturgie (bohoslužby) Církve československé husitské (CŠSH), tedy obřadu, který obsahuje zřetelně viditelné úkony (Rohlíčková, 2007).

Bohoslužba CČSH prošla od vzniku církve vývojem započatým liturgií zakladatele církve Karla Farského až po liturgii užívanou dnes, na Farského ovšem v mnohém navazující (Medek, 1984). Liturgie této církve vykazuje (alespoň při vnímání vnějších projevů, třebaže v jiném teologickém pojetí) mnoho rysů společných se mší. Kromě toho však do obřadu zapojuje i některé součásti pravoslavného ritu. Toto míšení vlivů souvisí s vědomím, že naše země stála na průsečíku východních a západních vlivů. Vztah ke mši je zde zcela logický, vždyť i zakládající generace církve vyšla vesměs z katolického prostředí a členy se stávali rovněž původní katolíci, kteří zde po vzniku Československé republiky hledali naplnění touhy po bohoslužbě v českém jazyce (viz pododdíly 2.3.1 a 2.3.2), to vše ovšem již po odtržení od katolické církve spjaté s habsburskou monarchií, (Butta, 2005 a Rohlíčková, 2007). A svou úlohu hrála i touha po jistém zcivilnění obřadu, alespoň v pojetí jednotlivých úkonů, o něž ovšem členové nové církve neměli přijít, přičemž, podobně jako řada duchovních, spatřovali přežitek v celibátu či tzv. apoštolské posloupnosti, církevních dogmatech, a tedy i v administrativní a věroučné závislosti na Římu (Rohlíčková, 2007, Kalenský, 1997 a Církev československá husitská, 2023).

Části současné liturgie CČSH obsahují texty, které najdeme i ve mši, nicméně je nutno podotknout, že nejsou zcela totožné. Pro naše účely je však rozhodující výskyt jednotlivých fází bohoslužby, nikoli textové shody. Přitom CČSH vznikla v roce 1920 s idejemi moderní církve, která bude oslovovat soudobého člověka, a před více než sto lety tomu tak skutečně bylo. Katolická církev však mnohem později, v 60. letech dvacátého století, na II. Vatikánském koncilu dospěla rovněž k reformě liturgie a k užívání národních jazyků a její liturgické texty přizpůsobené vyjadřování druhé poloviny dvacátého století začaly působit vlastně moderněji než texty CČSH (Rohlíčková, 2007 a Církev československá husitská, 2023).

1.1.2.6 Průběh liturgie Církve československé husitské

Protože se liturgie Církve československé husitské jako rituál velmi přibližuje klasické katolické mši, jež je popsána v pododdílu 1.1.2.3, budu se v níže uvedeném textu spíše věnovat primárně popisu těch částí, které jsou odlišné nebo které římsko-katolická mše nezahrnuje. Při popisu jsme vycházel z publikací „Liturgie dr. Farského a večere Páně“ (Medek, 1984) a „Bohoslužebná kniha Církve československé husitské: liturgie podle patriarchy Karla Farského: druhá liturgie CČSH“ (Církev československá husitská, 2004) i z diplomové práce „Liturgický projev Církve československé husitské“ (Rohlíčková, 2017).

Celý rituál je zahájen úvodem k bohoslužbě, jako je tomu ve mši, či v obřadech dalších křesťanských církví. Po úvodu následuje doznání vin, známé jako Confiteor s následujícím zaslíbením Božího odpuštění a první čtení, nazývaným rovněž Introit, které taktéž patří mezi pravidelné části mše.

Po prvním čtení následuje část nazývaná Tužby, jež je rovněž součástí mše, ovšem nikoli jako Tužby, nýbrž jako Kyrie, a přednáší se v původní řecké podobě nebo v národním jazyce jako trojí prosba: „*Pane, smiluj se. Kriste smiluj se. Pane, smiluj se.*“ V liturgii CČSH je prosba vyslovena nejprve v původní řecké podobě, poté staroslověnsky, a nakonec česky na znamení sepětí západní a východní tradice spolu s národním charakterem církve. Významově si ve všech třech uvedených zachovává obsah „*Pane, smiluj se.*“

Následují sborové modlitby a přímlyvy, které jsou však oproti mši na jiném místě, po promluvě, tedy až v závěru bohoslužby slova. Poté přichází druhé čtení, nazývané Epištola, které je rovněž nedílnou součástí mše, nicméně po něm následuje Blahoslavenství představované „*úvodní, ale zároveň nejdůležitější částí Ježíšovy*

programové řeči o nebeském království v Matoušově evangeliu, kterou je tzv. Horské kázání“ (Horák, 2013); převzato je z východního, pravoslavného obřadu.

Po Blahoslavenství přichází na řadu čtení evangelia, které je jedním z nejdůležitějších prvků bohoslužby tak jako v případě mše. Po čtení následuje promluva neboli kázání, vyznání víry a obětování neboli Offertorium následované částmi Sanctus a Preface, což jsou rovněž nedílné součásti mše.

Po těchto krocích však přichází zpřítomnění, které je teologickým specifickým Církve československé husitské, a nikoliv předpodstatnění. Rozdíl mezi těmito rituálními procesy je v tom, že *„protestantské církve zde povětšinou vidí výzvu konat na památku Kristovy oběti na kříži úkon symbolického zbožného pojídání chleba a pití vína, které ve své podstatě ale stále zůstávají tím, čím jsou. Katolická církev nejen že v chlebu a vínu nevidí pouhý symbol, ale pod viditelnými způsoby chleba a vína rozeznává vírou samého Krista. Jde ve svém chápání ale ještě mnohem dále. Věří, že eucharistický Kristus má při mši svaté především obětní charakter“ (Lejsal, 2017).*

Po přijetí „chleba a vína“ pronášejí věřící eucharistickou modlitbu, která je také součástí římsko-katolické mše, ale v případě CČHS s odlišným teologickým významem. Poté následuje modlitba za Ducha Svatého, známá jako Epiklese, a modlitba Otčenáš, která je také nedílnou součástí římsko-katolické mše.

Přijímání, které má své místo i v průběhu mše, je dalším významným okamžikem bohoslužby. Po přijímání následuje modlitba před požehnáním, která je závěrečnou modlitbou mše, a celý rituál je uzavřen požehnáním.

Kořeny této liturgie ve mši jsou z textů patrné, oslabuje je však teologické pojetí i skutečnost, že liturgie je na rozdíl od mše téměř nepřetržitě přednášena responsoriálním zpěvem, tedy dialogem mezi knězem a lidem za doprovodu varhan. Znamená to příklon k dávné křesťanské tradici, kdy zejména zpěv lidu býval při bohoslužbě odedávna považován za projev zbožnosti a emocionálního liturgického nasazení a prožívání. V hudebním projevu při liturgii CČSH spočívá bezesporu estetická hodnota, jež přispívá k prožití bohoslužby a působí impozantně i na náhodné přítomné (Rohlíčková, 2017)

1.1.2.7 Posvátné místo/prostor

Experiment v podobě rituálu bude proveden v prostoru virtuální reality, která má zprostředkovat nejen samotný průběh bohoslužby, ale především reprezentovat posvátné (sakrální) místo v podobě vnitřního prostoru daného kostela. Proto je již nyní nutné vydefinovat i to, co lze považovat za posvátný prostor.

Z odborné literatury lze vyčíst, že sem můžeme zařadit místa, která jsou nábožensky interpretována, například hory, řeky, cesty apod., nebo prostředí reprezentované sakrální architekturou přímo postavené pro náboženské účely jako chrámy, katedrály či kaple apod. (Bellah, 2013; Eliade, 1994 a Swan, 1992). Věřící z těchto míst, ať už je vidí na fotografiích, ve videích nebo osobně, mají intenzivnější (dle subjektivního vnímání) pocit posvátnosti, který bývá pevně spojen s náboženskou vírou (Mansour, 2022).

Je však důležité podotknout, že posvátné místo nemusí být jen speciálním prostorem v kostele nebo v jiném náboženském stánku. Může jít rovněž o svatyni v domácnosti, která je určena výhradně pro účely modlitby nebo duchovního cvičení (Campbell, 2013; Bellah, 2013).

Všeobecně se dle definice této práce jedná o místo, které je spojeno s různými náboženskými praktikami, rituály, kultem nebo duchovním významem. Symbolický význam posvátného prostoru se nicméně může v různých náboženstvích lišit a mít různé formy.

1.1.2.8 Rituál z pohledu digitálního náboženství

Mezi náboženskými skupinami existuje klíčový rozdíl v postojích k rituálním aktivitám pomocí digitálních technologií. Některé skupiny považují digitální prostor za legitimní rituální prostředí a elektronické symboly za autentické projevy posvátných předmětů, zatímco jiné skupiny tyto aktivity odmítají. Nicméně s rozvojem digitálních technologií a rostoucí důležitostí života online, se tato problematika stává aktuálnější a náboženské skupiny musí často vysvětlovat a obhajovat i své stávající postoje (Campbell, 2013).

Budeme-li vycházet z předchozí definice digitálního náboženství, kdy tento čin/proces vnímáme jako „úsilí o vědomé praktikování určitého náboženství pomocí digitálních technologií, a to jak v online, tak offline prostředí“ (Campbell, 2013), můžeme posléze rituál realizovaný v kyberprostoru považovat za plnohodnotný nebo rovnocenný, a to za předpokladu, že jsou účastníci schopni jej prožít autenticky (Campbell, 2013).

Toto tvrzení lze opřít například o studii amerického vědce O'Learyho (1996), který se dlouhodobě zabýval výzkumem nových médií a náboženstvím, a jenž se ve své práci věnoval otázce, zda lze provést rituál i mimo „offline“ prostředí. Novopohanská skupina v této studii prostřednictvím „deklarativních aktů“ a „performativních výroků“ potvrdila, že kyberprostor může být prostorem posvátným. Účastníci rituálu vnímali

kyberprostor spíše jako „divadlo představitosti“, kde pomocí textu vytvářeli potřebné součásti pro rituál a „prostor“. Tento performativní mechanismus umožnil účastníkům vytvořit konstruovaný prostor pro rituální činnosti. Na základě řady teoretických rámců následně O’Leary prokázal, že autenticita rituálních akcí i činností závisí nikoliv na samotném prostředí, ale na aktivním a vědomém zapojení účastníků a přijímání probíhajících rituálních aktivit (O’Leary, 1996 in Campbell, 2013).

Toto tvrzení lze uplatnit i opačně. Účastníci jiných rituálů v běžném „offline“ prostředí, pokud nebyli plně pohlceni procesem, sami vypověděli, že pro ně rituál nebyl vůbec či dostatečně autentický. Jedná se například o setrvačné každodenní provádění modliteb u prostřeného stolu, kdy se rituál stává pouhým aktem před samotným stravováním a kdy jej věřící provádějí s velmi malým zájmem o jeho skutečný význam (Campbell, 2013). Z obou situací tak lze vyvodit, že autenticita rituálů nezávisí zdaleka tak na prostředí (online/offline) jako na „úsilí o vědomé praktikování určitého náboženství“. Nicméně ani proklamace této podmínky nemusí být pro oba „tábory“, jež zaujímají kladný či záporný vztah k digitálním praktikám, dostačující.

Rozdíly mezi skupinami, které přijímají a odmítají online rituální aktivity, se exemplárně projevují například u rituálů, jako jsou „virtuální“ poutě. MacWilliams (2004) zjistil, že ustanovení „virtuálního konceptu“ a z něj vyplývající důsledky jsou jedním z klíčových faktorů, který určuje, zda věřící přijímají či odmítají digitální technologie jako legitimní prostředek k autentickému provádění rituálních aktivit (MacWilliams, 2004 in Campbell, 2013). Svou proklamaci MacWilliams staví na komparativní studii obou táborů, kdy porovnal prožitky z poutí vyvolávané pomocí online rituálů, kupříkladu zpřístupněné online synchronní či asynchronní formou, s těmi, které popsali věřící, jež byli na posvátných místech přítomni fyzicky. Během své studie zjistil, že za jeden z hlavních problémů může být považován, a to navíc oběma tábory (nicméně převážně tím, který zastává offline praktiky), chybějící nedostatek fyzické přítomnosti při „virtuálním“ rituálu.

Tento postoj zastává i teoretik Victor Turner, který tvrdí, že pout’ lze vykonat pouze pěšky ve fyzickém prostředí „*jako cestu ze známého nebo každodenního místa na vzdálené místo, které je posvátné a často zázračné*“ (Turner, 1974 in Campbell, 2013). Pokud by Turnerova teorie platila, nešlo by provádět virtuální rituály autenticky.

MacWilliams se proto pokusil tuto formu rituálních aktivit v online prostoru začlenit do kontextu tím, že se zaměřil i na jiné teorie, které se zabývaly autenticitou věřících při konání poutí „*na jiné než jen fyzické úrovni, přičemž sami věřící byli schopni*

*rozpoznat, ale především vykonat duchovní složku cesty, která byla v některých případech více metaforická než fyzická“ (MacWilliams, 2004 in Campbell, 2013). Pokud tedy přijmeme koncept „vztahů ekvivalence“ J.Z. Smitha („*Neexistuje nic, co by bylo ze své podstaty posvátné nebo profánní. Nejedná se o věčné kategorie, ale spíše o situační nebo vztahové kategorie, mobilní hranice, které se posouvají podle potřeby dané náboženské komunity či celé společnosti.*“ Smith, 1980), je patrné, že online prostředí umožňuje symbolickou substituci, kdy se virtuální prostor simulující prostor posvátný stává tak realistickým, že může vyvolat (subjektivně) skutečný rituální zážitek (MacWilliams, 2004). „*Cyberpoutníci cestují elektronicky toutéž mýtickou obrazovou řečí, která je architektonicky vytvořena na místě při ‚skutečných‘ poutích.*“ (MacWilliams, 2004).*

Campbell své čtenáře rovněž upozorňuje, že se nejedná o nový koncept, ale naopak jej připodobňuje k šamanským zážitkům a „vizím hledání“. Tyto stavy zahrnují situace, kdy člověk, který tyto zážitky zakouší, není fyzicky přítomen na daných (mystických či vzdálených) místech, ale osobně se zúčastňuje autentické reality jiného druhu s hlubokým zapojením (Campbell, 2013).

Z výše uvedených případů vyplývá, že mnoho věřících využívá digitální nástroje jako mechanismus, který jim usnadňuje uskutečnění rituálů. Avšak v některých případech je nutné upřesnit, že pouze formou pasivní konzumace mediálního obsahu, zatímco v jiných případech aktivním a uvědoměným zapojením do rituálních činností v kyberprostoru (Campbell, 2013). V tomto kontextu dospěl emeritní profesor University Waterloo (Kanada) a Univerzity Karlovy (ČR) R. L. Grimes k závěru, že existuje mnoho způsobů, jak mohou digitální technologie ovlivnit a změnit rituální procesy. Sám následně vydefinoval příklady, jak může online prostor ovlivnit náboženské rituály (Grimes, 2006):

- rituály vysílané přes internet (například na YouTube);
- online rituály, které lidé sledují a aktivně se jich účastní;
- rituály prováděné v prostředí virtuální reality;
- rituály, jichž se lidé účastní prostřednictvím online her (např. Second Life, Word of Warcraft, Metaverse od Facebook apod.);
- magické rituály, při nichž se média stávají fetišem nebo ikonou;
- rituální aktivity, které zahrnují počítač jako součást oltáře;
- rituální předměty, které jsou doručeny „online“;
- případy, kdy je počítač použit jako nástroj, kolem něhož jsou budovány rituální aktivity.

Ve všech uvedených případech však lze konstatovat, že změny v prezentaci rituálu, vývoji pravidel, způsobu, jakým se lidé aktivitou zabývají, a dokonce i v přesvědčení, kde lze rituál uskutečnit, mají dopad na to, co představuje rituál pro jednotlivce i pro náboženská společenství (Grimes, 2006 in Campbell, 2013). Campbell v závěru stati o rituálech obecně uvádí, že výzkum rituálů, který již nyní představuje široce multidisciplinární oblast, se navíc rozrostl o pohled z oboru nových médií a že do budoucna je třeba lépe definovat měřitelnost autenticity, neboť ta je dle mnoha studií (MacWilliams, 2004; Grimes, 2006; O'Leary, 1996; případně Miczek, 2008; Heidbrink, 2007 apod.) zásadním indikátorem ne-li přímo arbitrem akceptovatelnosti (Campbell, 2013).

V souhrnu ale můžeme konstatovat, že rituál lze provést i v digitálním prostředí, neboť arbitrem autenticity není forma prostředí (online/offline) ale šíře a hloubka uvědomělého zapojení se ze strany jedince/skupiny.

1.1.2.9 Bohoslužba z pohledu digitálního náboženství

Většina křesťanských církví zastává názor, že Večeři Páně lze skutečně prožít jen ve fyzické rovině při konání bohoslužby a ve spojení s ostatními členy dané komunity. Tato slova proklamuje i duchovní Timothy Radcliffe v knize „Proč chodit do kostela“ (2019), kde přesně uvádí:

„Na internetu jsou miliony komunit, blogů a webových stránek, YouTube a Facebook, pomocí kterých se lidé mezi sebou propojují, aniž by kdy sdíleli stejný fyzický prostor nebo spatřili své tváře. Proč tedy také nemohu patřit do virtuální křesťanské komunity? Proč chodit do kostela? Do kostela chodíme, abychom tam přijali dar Kristova těla, a je tedy správné, když jsme přítomni tělesně. Jiné formy komunikace ... jsou samozřejmě dobré ale nemohou nahradit naše společné fyzické shromáždění ...“ (Radcliffe, 2019).

Radcliffe se obdobně jako jiní autoři (viz Kima a její dílo *Analog Church*, v němž autorka kategoricky popírá, že by technologické zprostředkování mělo nebo mohlo nahradit fyzickou blízkou přítomnost jako současný nejběžnější projev religiozity; Jaye Kima, 2020), kněží a zástupci náboženských komunit či institucí (viz české weby jako vira.cz, portal.cb.cz, e-cirkev.cz, www.farnost-jablunkov.cz apod.) odvolává na tvrzení, že autenticitu (pravost) určitých úkonů lze prožít a stvrdit pouze ve fyzické realitě (viz proklamaci: *„i když se osobnímu setkání s živým Kristem ve slavení eucharistie žádný přenos nevyrovná“*, Farnost Nové Město na Moravě, 2020; nebo *„osobní, svátostné*

setkání s Bohem nedokážeme nahradit žádným prostředkem masmediální komunikace“, Římskokatolická farnost Jablunkov, 2020).

Jonas Kurlberg, Nam Vo a Sara Afshari se ve své studii (2022) domnívají, že tento postoj vychází z latentního gnosticizmu (odmítnutí nebo pohrdání tělem ve prospěch předpokládané vyšší duchovní přirozenosti), kdy křesťanství chápe lidské tělo jako něco inherentně dobrého na základě nauky o stvoření (Gn 1,31), potvrzené vtělením (Jan 1,14) a Kristovým tělesným vzkříšením (Lukáš 24,39). To znamená, že když se církve schází k bohoslužbám a modlitbám, naše těla mají „vyšší“ význam. Tento pozitivní přístup k tělesnosti ovšem vedl některé teology dokonce k zavrhování digitálních projevů náboženských praktik. Toto stanovisko je založeno na předpokladu, že internet, kyberprostor nebo jakákoliv zprostředkovaná digitální materie (VR apod.) představují odlišnou dimenzi, „*kteřá pozastavuje omezení naší tělesné existence nebo dokonce činí naše těla zastaralými*“ (Kurlberg, Vo a Afshari, 2022). Tato představa je posilována použitím slova „virtuální“ jako označení pro digitální zapojení, což signalizuje, že to, co děláme elektronicky, není úplně „skutečné“. Avšak Kurlberg, Vo a Afshari argumentují, že tato obava spočívá v nepochopení povahy digitální technologie a digitálního zapojení. Když se věřící digitálně zapojují, neopouštějí svá těla – ve skutečnosti jsou zcela závislí na svých očích pro přijímání obsahu obrazovky, končetinách pro pohyb nebo úkony a uších pro poslech zvukových přenosů. Internet, kyberprostor nebo virtuální realita také nejsou zcela duchovním světem a stejně jako jakákoliv jiná technologie i ony reprezentují manipulaci s fyzickým světem; s plasty, sklem a kovy, s elektrony a fotony (Kurlberg, Vo a Afshari, 2022).

Nicméně jako většina institucí byly i církve nuceny přehodnotit svůj postoj k online (virtuálnímu) zprostředkování svých bohoslužeb na základě nečekané pandemické situace COVID-19, která postihla celý svět v letech 2020 až 2022.

Jak uvádí ve své studii Lipková a Jarolímková: „*Církve neměly dostatečný důvod zpochybňovat svou stávající praxi, dokud je bezprecedentní pandemická situace nepřinutila přejít na internet*“ (Lipková a Jarolímková, 2023). Tuto skutečnost podtrhuje i rozsáhlejší sborník studií od Campbell (2021), který situaci postihuje následovně:

Během pandemie COVID-19 prokázala většina církví pozoruhodnou přizpůsobivost a smysl pro inovace, čímž pomohly nově definovat tradiční náboženské koncepty i principy vztahů ve společenství (Taylor a Mercer, 2021). Potřeba izolace, nemožnost fyzického setkávání společenského odstupu změnila bohoslužebné aktivity církve a přesunula církevní společenství do prostředí internetu. Pohled věřících

na digitální technologie se tak značně proměnil: od počátečního humbuku a obav dospěl k neutralitě a postupně i k vnímání těchto technologií jako nezbytné součásti života (Nord a Adam, 2021). Navzdory inovativním krokům v přenášení církevních aktivit na internet zůstala však citelná ztráta sociálních prvků, které běžné digitální technologie v současné době jen těžko nahrazují. Od církevních představitelů a vědců tak vzešla potřeba postupně navrhovat digitální a hybridní formy bohoslužeb, které od počátku upřednostňují sociální interakce a budování daného společenství. Vzhledem k tomu, že budoucnost pravděpodobně zahrnuje kombinaci online-offline bohoslužeb a aktivit, je nezbytné již nyní církevní společenství v digitálním prostoru cíleně budovat (Silverkors a Tan, 2021). Nicméně novou výzvou je určit, co je pro církev podstatné a jak to lze vtělit do hybridního modelu, který by odrážel současnou kulturu i technologické trendy a zároveň zachovával tradiční náboženské aspekty (Kroon, 2021). Samotná digitální transformace sebou navíc přinesla i některé otázky, jako jsou například distribuce eucharistie v hybridním prostředí, či do jaké míry technologicky zprostředkovaná liturgie mění nebo je v rozporu s chápáním role církve ve světě. Tyto otázky zůstávají nezodpovězeny a stanou se i v blízké budoucnosti významnou oblastí teologické reflexe (Philips, 2021).

V náboženské obci Československé církve husitské v Blansku, kde jsem provedl experiment (viz praktická část práce), byla situace před pandemií COVID-19 i v jejím průběhu podobná, jako v církvích, kde prováděli svá šetření výše uvedení autoři. Z krátkého rozhovoru provedeného v listopadu 2023 s hlavními představiteli blanenské obce vyplynulo, že náboženská obec měla webové stránky i profil na Facebooku ještě před pandemií a nejčastěji tato elektronická média využívala k diseminaci informací především svým členům a obyvatelům obcí, které k farnosti náležejí. Kromě toho zde již několik let vychází jako měsíčník tištěný farní zpravodaj, a to v nákladu 850 výtisků. Na otázku, zda členové obce využívali či by doporučili vysílání klasických médií jako jsou TV Noe či rádia Proglas, odpověděli představitelé obce, že spíše ne, protože se jedná primárně o katolická média. Na dotaz, jak rychle a procesně zareagovala obec v roce 2020 na nečekanou situaci spojenou s pandemií COVID-19, především na zákaz shromažďování, odpověděli zástupci, že rychle. Konkrétně obratem zpracovali dvojčíslo farního zpravodaje, které se věnovalo každému jednotlivému dni o Velikonocích (kázání, zpěvy, úryvky z Bible, homilie apod.), to osobně rozdistribuovali většině členů náboženské obce a následně připravili i nahrávky kázání pomocí mobilu (pouze zvuk), které umístili na své webové stránky. Na otázku, zda měli problémy se zabezpečením ICT techniky, odpověděli zástupci záporně, neboť primárně využívali chytré telefony (jako

záznamové médiu pro nahrávky a jako komunikační médium pomocí SMS, emailů apod.). Na dotaz, jaký byl postoj sboru v Blansku a věřících k šíření informací (web a tištěný zpravodaj), odpověděli zástupci sboru, že velmi kladný, naopak nečekaná situace a rychlá reakce přivedla do jejich náboženské obce nové věřící, kteří se účastní života církve i dnes po „ukončení“ pandemie. Na otázku, zda lze postoje členů sboru vůči elektronickým a tištěným médiím generalizovat například podle pohlaví či věku, odpověděli kladně, že ano, že totiž starší členové preferovali tištěný zpravodaj, zatímco mladší členové a děti preferovali elektronická média. Nicméně hlavní představitelé církve se domnívají, že důležitější než asynchronní nahrávky či online setkávání jsou setkávání fyzická, ať již v rámci menších skupinek či celých náboženských obcí. Závěrem je nutno dodat, že představitelé obce během pandemie dodržovali vládní nařízení a osobní konzultace omezili na telefonická spojení, či povolené konzultace nejvíce dvou osob a za přísného dodržování státem nastavených hygienických pravidel.

Na základě předložených studií z prepandemického a postpandemického období můžeme konstatovat, že bohoslužbu lze provést i v digitálním prostředí, nicméně od obou stran (producenta i příjemce) vyžaduje vynaložení jistého úsilí i akceptaci určitého kompromisu.

1.1.2.10 Posvátné místo/prostor z pohledu digitálního náboženství

Obecně platí, že se jedná o virtuální prostor, který je speciálně vytvořen pro účely spjaté s náboženstvím, spiritualitou nebo s určitou náboženskou komunitou (Campbell, 2013 a Schroeder, Heather a Lee, 2006) a ve většině případů slouží ke konání rituálů, modliteb, meditací, setkávání věřících nebo pro připomenutí významné náboženské události či osobnosti (Farley a Stagg, 2012).

Samotný prostor může mít různé formy, například prosté webové stránky sloužící k poskytování náboženských informací a k udržování pospolitosti v komunitě (Farley a Stagg, 2012). Na druhé straně však může být prostor velmi složitým a detailně propracovaným trojrozměrným virtuálním prostředím nabízejícím neomezené možnosti architektonických stylů a náboženských symbolů, více či méně reálných, v závislosti na konkrétním světě, kde se uživatelé mohou pohybovat pomocí svých avatarů a zachovat si přitom svůj vlastní pohled jakožto subjektu, a tedy pozorovatele celého prostředí (Mansour, 2022 a Schroeder, Heather a Lee, 2006). V takovém případě se digitální tělo stává rozšířením fyzického nebo duchovního já (Campbell, 2013). Pro představu, jak může být takovýto prostor interpretován, lze například vycházet z popisu v případové

studii „Buddhist Ritual in Second Life“ uveřejněné v „Digital Religion“ (Campbell, 2013):

Vnitřní prostory chrámu pojmu maximálně 22 lidí sedících v lotosové pozici na meditačních polštářích uspořádaných v půlkruhu kolem bazénu s velkou zlatou sochou Buddha uprostřed. Po obou stranách sochy jsou umístěny květináče s virtuálním kadidlem i rostlinami a vedle facilitátora je zpívající (tibetská, pozn. aut.) mísa. Zvuky z bazénu a zvonkohry u vchodu přispívají k atmosféře chrámu. V digitální verzi je vizuální a sluchový aspekt velmi důležitý pro navození uvědomělé náboženské praxe. Tvůrci se proto velmi detailně zaměřili na estetiku chrámu a artefaktů, aby kompenzovali absenci ostatních, do tohoto procesu nezapojených smyslů. Vizuální artefakty poskytují autenticitu a rituální pravidla poskytují hranice pro to, co je viděno. „Vidění je součástí ztělesněné zkušenosti cítění, a proto je správně chápáno jako základní součást mnoha náboženských praktik“ (Morgan, 2009). Samotné virtuální artefakty potom přispívají k uvědomělému provedení rituálu.



Obrázek 03 – Vnitřní prostory hlavního chrámu Buddha Center v Second Life, 2022

O trojrozměrném virtuálním prostředí navíc jeho přívrženci a uživatelé v dosavadních studiích převážně tvrdí, že jejich spirituální zkušenost je v tomto prostoru skutečná navzdory tomu, že jejich proklamace vyvolává řadu otázek na samotnou legitimitu posvátnosti prostoru ze strany náboženských autorit (Farley a Stagg, 2012).

Pokud jde o křesťanské autority a komunity, pak většinou namítají, že nová média a virtuální realita nepředstavují skutečnou formu, tedy skutečné prostředí. Patrick Maxwell však ve své studii „Virtual Religion in Context“ uvádí, že „*elektrina je stejně jako kyberprostor a zkušenost s virtuální realitou ... pevnou součástí přirozeného vesmíru, jak jej charakterizuje věda*“ (Maxwell, 2002).

Výše uvedenou proklamaci potvrzuje i studie docenta biblických studií a praktické teologie D. Estese, podle něhož je možné, aby se věřící autenticky prezentovali (pomocí svého avatara) v kostele zprostředkovaném pomocí virtuální reality, přestože jsou

ve skutečnosti přítomni v realitě fyzické, „protože Bůh se sám o sobě prezentuje všude pomocí svého Ducha“ (Estes, 2009). V tomto případě existuje oddělení mezi skutečnou existencí a přítomností. Tento fenomén však můžeme pozorovat i v běžné církevní praxi, například když lidé jsou fyzicky přítomni v kostele, ale přemýšlejí o různých věcech a jejich mysl putuje na různá místa (Estes, 2009).

Obhajobu výše uvedených tvrzení lze najít i v metastudii teologa Arcena (2020), když cituje profesora Murraye: „*Bůh učinil (poskytl technologii VR člověku), jako dárce každého dobrého a dokonalého statku ... Čím více si uvědomujeme, že technologie (VR) je dar od Boha, tím více budeme brát tento dar a používat jej, jak zamýšlí On ... Virtuální svět je vytvořen člověkem, je veden s prozřetelností a naplněn moudrostí pocházející z Boží milosti.*“ (Murray, 2016 in Arcena, 2020).

Na základě výše uvedeného textu lze pro účely této práce proklamovat, že posvátné místo/prostor je možno z hlediska digitálního náboženství reprezentovat i virtuální materií, která zpřístupňuje elektronicky vytvořený prostor pro konání uvědomělých aktivit spjatých s náboženstvím či spiritualitou.

1.1.3 Shrnutí poznání v oblasti digitálního náboženství

V předchozích částech jsem se zaměřil na detailní popis digitálního náboženství, jeho historický vývoj, konání bohoslužeb pomocí digitálních technologií i posvátnost virtuálního prostředí. Na základě proklamací desítek předložených studií z oblasti digitálního náboženství a spirituality je tedy možné dospět k tvrzení, že „*digitální náboženství reprezentuje úsilí o vědomé praktikování určitého náboženství skrze a pomocí digitálních technologií, a to jak v online, tak offline prostředí*“.

Z toho rovněž vyplývá, že prostor lze ustanovit posvátným i ve virtuálních prostředích a rituál lze plnohodnotně provést i digitálně. Rozhodující není forma prostředí (online/offline), ale uvědomělé zapojení ze strany jedince či náboženské komunity, což je podstatou víry bez ohledu na to, zda se praktikuje pomocí digitálních technologií či fyzicky v reálném prostředí.

Z hlediska této práce a s cílem prokázat platnost výše uvedené teorie formou experimentu je nyní nutné přesně definovat pojmy postihující (uvědomělou) autenticitu, imerzi i virtualitu a virtuální prostředí.

1.2 Autenticita, objektivita, věrohodnost a pravdivost

Lidská zkušenost je determinována smysly a jejich interakcí s vnějšími objekty, a právě na základě této skutečnosti zaměřují média svou pozornost na podněty pro tyto smyslové funkce (Watts, 1999).

Autenticitu je tudíž nutno pro potřeby této práce vnímat v kontextu nových médií (virtuální reality), ale i médií obecně (zprostředkovaného videozáznamu bohoslužby).

Během posledních staletí si média jako videa, fotografie a další vybudovala velmi významné postavení v lidské společnosti, a to po celém světě (Lábová a Láb, 2010). Luhmann (2014) v jedné ze svých nejvíce rozšířených přednášek uvádí, že tato média umožňují společnosti reflektovat sebe sama, představují její zrcadlo a umožňují jednotlivcům vidět celek. Navíc za pomoci moderních technologií umožňují média mnohdy i okamžitý přehled o událostech, které se mohou odehrávat v jednom okamžiku na opačných stranách planety (Luhmann, 2014). Diváci proto očekávají, že právě z těchto důvodů jsou média objektivní, pravdivá i autentická, přičemž jim tyto přiřazené vlastnosti propůjčují „autoritu důkazu“. Ta jim posléze umožňuje potvrzovat určité události (Lábová a Láb, 2010, in Cengrová, 2019).

Za objektivní vlastnost lze v tomto kontextu považovat určitý typ kvality nebo popisu, který se snaží přiblížit se co nejvíce skutečnosti a minimalizovat vliv subjektivního vnímání. Je žádoucí právě proto, že nezávisí na jednotlivcích a může být platný, použitelný a přijatelný pro každého. Nicméně je důležité poznamenat, že naprostá objektivita je prakticky nedosažitelná a je spíše jakousi ideální veličinou (Popper, 1997 a Cengrová, 2019).

S objektivitou úzce souvisí očekávání pravdivosti, kterou je médium schopno předat. Pokud předpokládáme, že médium dokáže objektivně zachytit realitu, pak by i jeho zobrazení mělo být autentické, což znamená, že by se mělo shodovat se skutečností. Tato skutečnost je dle Wheelera odvozena z běžné lidské zkušenosti, například z tvorby a šíření osobních fotografií nebo videí. Lidé si totiž často pořizují fotografie svých blízkých či videa z různých míst, která navštívili, aby tyto záznamy mohli poté uchovat „jako důkaz pro budoucí generace, že zde kdysi skutečně byli a dané věci viděli i prožili“ (Wheeler, 2002 in Cengrová, 2019).

Pravdivost zase velmi úzce souvisí s věrohodností, což je koncepce, kterou mnoho výzkumníků považuje za dvousložkovou entitu tvořenou důvěryhodností a odborností (Hovland, Janis a Kelley, 1953). V tomto kontextu hraje důvěryhodnost v hodnocení

věrohodnosti stěžejní roli. Jejím indikátorem je upřímný jedinec, jenž volí slova s rozvahou a neklame (Wilson, 1983). Informace jsou důvěryhodné, pokud vynikají spolehlivostí, nejsou zkreslené a jsou objektivní. Naproti tomu odbornost je definována jako „*vnímaná znalost, dovednost a zkušenost zdroje*“ (Fogg, 2003). Tento atribut je rovněž klíčový, neboť je spojen s tím, jak uživatelé hodnotí schopnosti zdroje předložit pravdivé a relevantní informace. Pokud lidé detekují, že zdroje disponují odbornými znalostmi, je vyšší pravděpodobnost, že tyto informace budou brány jako důvěryhodné. Posouzení odbornosti zdrojů probíhá různými cestami: lidé mohou mít s daným zdrojem osobní zkušenost, mohou o něm slyšet od druhých, mohou být obeznámeni s jeho dobrou reputací, a mohou detekovat odbornost na základě určitých kvalifikací a titulů (Rieh, 2002). Hodnocení věrohodnosti jedincem je tudíž subjektivní a není explicitní, jelikož konečné uznání důvěryhodnosti vyžaduje rozpoznání odbornosti. Nicméně věrohodnosti lze nabýt i jiným způsobem, který se od důvěryhodnosti a odbornosti liší, ačkoliv je s oběma složkami těsně spjat, a to formou kognitivní autority. Za tu lze například považovat jedince, kteří ovlivňují myšlenkové procesy ostatních lidí tím, že jsou automaticky považováni za důvěryhodné zdroje (Wilson, 1983). Wilson argumentuje, že autorita je považována za věrohodnou, protože „*je považována za hodnou víry*“ (Wilson, 1983). Někdo může být uznán jako důvěryhodný v určitém oboru, i když nemá vliv na myšlení ostatních. Podle Wilsona: „*Ti, které považujeme za důvěryhodné, tvoří potenciální fond kognitivních autorit, z něhož můžeme čerpat*“ (Wilson, 1983). Wilson dále tvrdí, že kognitivní autorita se neomezuje pouze na jednotlivce. Kognitivní autority mohou být zastoupeny organizacemi a institucemi (Wilson, 1983). Například v případě víry jsou „*záznaky ústředním prvkem katolické tradice a stejně jako u relikvií je církevní autorita prostřednictvím úřadu Svatého stolce zodpovědná za ochranu proti nepravdivým výrokům. Jakmile jsou však jednou ověřeny, jsou považovány za fakta, nikoli pouze za přesvědčení*“ (Meintel, 2021).

Samotnou autenticitu lze pak vnímat jako vztah k pravosti, důvěryhodnosti, věrohodnosti nebo hodnověrnosti k něčemu. Autenticita v případě dokumentu znamená, že takové médium je pokládáno za hodnověrné, originální nebo skutečné v souladu s tvrzením o něm, aniž by bylo zkoumáno. Nicméně je nutné dodat, že ačkoliv nová média objektivně dokumentují a zaznamenávají realitu, jsou jako akt vždy velice subjektivním procesem, neboť jejich interpretace podléhá selekci a zkušenosti jejich tvůrců, ale i příjemců (Láb a Turek, 2009 in Cengrová, 2019).

Pro účely této práce lze tudíž ustanovit, že za autenticitu lze považovat „přisuzování pravdivosti“ (něčemu/někomu) většinou na základě předchozí osobní zkušenosti, a to bez nutnosti bližšího ověření.

1.3 Imerze

Imerze vyjadřuje pocit silného ponoření do zprostředkovaného zážitku v různých dimenzích a ztrátu vnímání okolního prostředí. *„Jako metaforický termín je odvozen od fyzického zážitku ponoření do vody. U psychicky imerzního zážitku hledáme stejný pocit jako u ponoření do oceánu nebo bazénu: pocit, že jsme obklopeni zcela jinou realitou, která se liší stejně jako voda od vzduchu a která poutá veškerou naši pozornost, celý náš percepční aparát.“* (Murray, 2017). V některých případech může být dokonce imerze natolik silná, že uživatel úplně zapomene na své fyzické okolí a zaměřuje se pouze na zprostředkovaný digitální obsah. K této disociaci od reálného světa dochází převážně proto, že naše mozky jsou přirozeně naprogramovány tak, aby na příběhy reagovaly silnými emocionálními projevy, které nás vtáhnou do děje a mnohdy okamžitě pohltí. To může následně vést k zapomenutí na okolní svět. (Murray, 2017).

I když se termín obvykle používá k popisu subjektivní psychické odezvy, používají jej někteří výzkumníci i k popisu objektivního měřítka systému, tj. do jaké míry dokáže daná technologie a její obsah zaujmout a zprostředkovat zážitky z reálného světa (Slater, 2003). Například u virtuální reality zprostředkovává imerzi vícero technologických elementů najednou (obraz, zvuk, fyziologická odezva, synchronizovaný pohyb apod.; Lister, 2009), zatímco rozšířená realita může vytvářet pocit imerze tím, že umožňuje uživateli interakci s digitálním obsahem v reálném světě (Milgram a Kishinona, 1995).

Je ovšem důležité zdůraznit, že imerze nemusí být vždy zprostředkována pouze „participačními médii“, jak naopak uvádí ve svých studiích Murray či Slater, kteří požadují shodu mezi akcemi uživatele a zpětnou vazbou systému (např. když uživatel pohne hlavou, měla by se odpovídajícím způsobem změnit zpětná vazba; Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2019).

Pocitu silného ponoření lze kupříkladu dosáhnout i pomocí starých médií (knih, časopisů, novin či kina a televize). Podle Biocca totiž prožívání přítomnosti není omezeno pouze na běžně přijímané dvoupólové kontinuum virtuality mezi fyzickou realitou a úplným virtuálním světem (viz 1.4.1), ale naopak je nutné toto paradigma v případě imerze rozšířit o třetí rozhraní v podobě *„mentálního obrazového prostoru“*. Lidé v roli příjemců informací pak používají takovýto obrazový prostor k doplnění chybějících částí (Biocca, 2003), *„a to prostřednictvím zaměření na porozumění médiu a vytváření mentálních modelů vyprávění ... neboť sledování vyprávění v neinteraktivních médiích*

vyžaduje jak kognitivní, tak emocionální procesy“ (Busselle a Bilandzic, 2009). Pocit, že se nacházíte na jiném (simulovaném) místě, je zkrátka už sám o sobě natolik příjemný, že není podstatné, jaké médium tento zážitek zprostředkovalo (Murray, 2017 a Biocca, 2003).

Definice imerze se občas spojují i s tzv. „konceptem flow“, stavu intenzivního i uvědomělého zapojení a soustředění, kdy *„jsou lidé tak ponořeni, že nic jiného se jim nezdá důležité“* (Csíkszentmihályi, 2015) a *„kdy obtížnost úkolu dokonale odpovídá dovednostem osoby, která jej provádí, a činnosti se stávají téměř automatickými“* (Murray, 2017). Při „flow“ dochází ze strany uživatelů ke stavu, *„kdy zapominají na sebe samé, přestávají vnímat čas a splývají s tím, k čemu je upřeno jejich vědomí“* (Csíkszentmihályi, 2015). U médií k tomuto stavu sebeovládání a nadhledu nad situací, který přináší pocit, že jsme schopni dosáhnout cíle (Nakamura a Csíkszentmihályi in Kolář, 2021), dochází při jejich uvědomělé a intenzivní interpretaci (Sherry, 2004).

Nicméně podle Murray by samotný pocit přenesení do jiné reality a vysoká míra pozornosti věnovaná médiu nebyly ve výsledku dostačující, pokud by šlo o složitější úroveň imerze. Tento stav bytí je nutné obohatit i o pocit přítomnosti (Murray, 2017).

Přítomnost v reálném světě chápeme jako časové rozhraní mezi minulostí a budoucností. *„Už sv. Augustin ve své analýze času upozornil, že nemůže jít o nějaký bezrozměrný bod na časové ose. Člověk, který recituje báseň, ji musí celou umět čili mít v paměti, recituje ji verš za veršem. Posluchač, který ji nezná, si skládá slova a verše, až má nakonec stejné vědění jako přednášející. Celá doba přednesu je tedy přítomností.“* (Dolák, 2014). Obdobná situace nastává na úrovni slov a vět, jednotlivé zvuky rychle zmizí a jsou vystřídány dalšími, ale posluchač je bez problémů spojuje do slov a vět. Nicméně retence není totéž co paměť. Pro vybavení vzpomínek je nutná zvláštní intence, zatímco nedávné události máme snadno k dispozici přímo. Bez této schopnosti bychom nerozuměli řeči. Stejným způsobem si lidé uchovávají průběh filmu či příběhu. Pokud někdo viděl jen část, musí se ptát na celkový kontext (Dolák, 2014).

Přítomnost ve virtuálním prostředí chápeme jako ukazatel zkušenosti, který obvykle souvisí s pocitem prostorové přítomnosti a s vjemy, při nichž se daný jedinec nachází fyzicky někde jinde než ve skutečném světě (Schubert, Friedmann a Regenbrecht, 2001). Plnohodnotná přítomnost *„vyžaduje soustředěnou pozornost a zahrnuje smyslovou stimulaci, tedy faktory, které odkazují na zapojení do prostředí a lákají k němu, aby usnadnily ponoření i touhu člověka zapojit se“* (Witmer a Singer, 1998 in Kronqvist et. al., 2016). Přítomnost tedy úzce souvisí s tím, jak lidé hmatatelně komunikují s objekty

v prostředí (Schroeder, 2008), se schopností přenést vlastní znalosti o světě do interakce s ním (Reiners, Teras a Chang, 2014). U klasických médií lze platnost této proklamace potvrdit například pozitivním a autentickým prožitkem při televizním přenosu kvízové soutěže, a to i bez nutnosti fyzické přítomnosti v televizním studiu (Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2017).

Pro účely této práce lze tudíž imerzi definovat jako intenzivní, zpřítomněné a uvědomělé ponoření (vnoření) do zprostředkovaného zážitku ve virtuálním prostředí se ztrátou vnímání okolního fyzického prostředí i plynutí času. Způsobu měření imerze se dále věnuji v rámci praktické části této práce (viz 2.5).

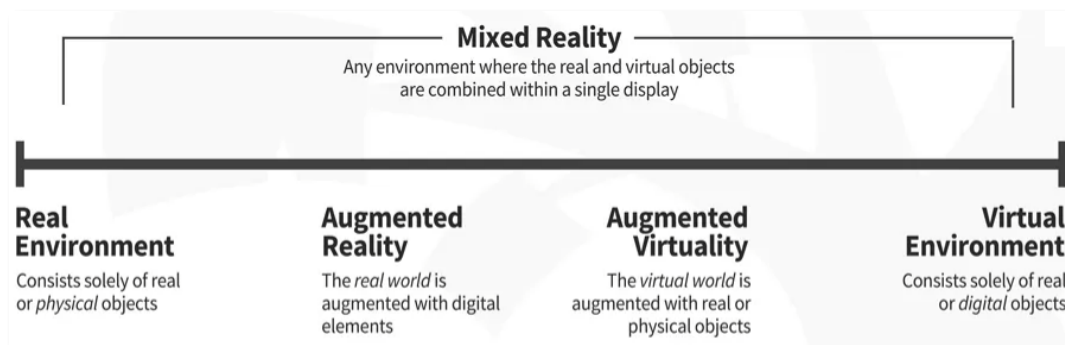
1.4 Virtuální realita

Problematika virtuální reality není z pohledu dnešní doby neprozkoumaným tématem, protože však má její využití během experimentu zásadní vliv na jeho průběh i na samotnou realizaci, jako autor obeznámím blíže s jejími vlastnostmi.

1.4.1 Virtuální realita v kontextu ostatních realit

Již v polovině 90. let dvacátého století si vědecká obec povšimla, že terminologie nejrozšířenějších pojmů v oblasti virtuální a rozšířené reality není konzistentně ukotvena. Konkrétně se jednalo o přesné vymezení virtuální reality (zkr. VR, anglicky: virtual reality), rozšířené reality (zkr. AR, anglicky: augmented reality) a smíšené/hybridní reality (zkr. MR, anglicky: mixed reality). Na tuto skutečnost narazil pod vedením profesorů Milgrama a Kishinona na Univerzitě Toronto tým, který v roce 1994 vytvořil a publikoval koncept zvaný „kontinuum virtuality“.

Jedná se o pojetí kontinuální škály mezi fyzickou realitou (reality – real environment) a úplným digitálním světem (virtual reality), kde na jedné straně této imaginární škály leží přírodní prostředí a na druhé se nachází naprosto pohlcující virtuální realita. Snahou však nebylo tyto dva koncepty reality jednoduše postavit proti sobě. Záměrem bylo využít je jako dva body ležící na opačných koncích kontinua a vymezující postupný přechod z reálného prostředí do prostředí virtuálního (Milgram a Kishinona, 1995).



Obrázek 04 – Representation of the virtuality continuum, Laia Tremosa and the Interaction Design Foundation, 2022

Mezi těmito dvěma póly se nalézají oblasti, kde se vyskytují skutečné i virtuální objekty; tato oblast byla označena za smíšenou/hybridní realitu (MR). Zahrnuje rozšířenou realitu (AR), kde virtuální obsah rozšiřuje skutečný svět, ale také rozšířenou

virtualitu (zkr. AV, anglicky augmented virtuality), kde skutečné, fyzické objekty obohacují virtuální svět (Milgram a Kishinona, 1995).

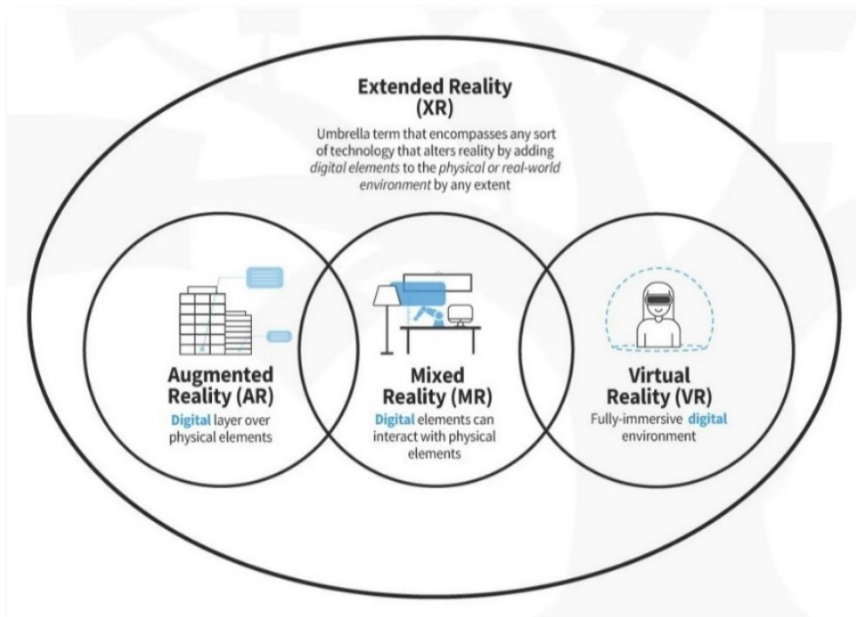
V případě **rozšířené reality** (AR) se jedná o technologii, která kombinuje obrazy generované výpočetní technikou na displeji s reálným prostředím, kde se uživatel právě nachází (Oxford University Press, 2023). Za příklad lze uvést velmi populární hru Pokemon Go, v níž uživatelé od roku 2016 loví po celém světě na obrazovkách mobilních zařízení kreslené postavičky ze stejnojmenného animovaného seriálu v reálném prostředí.



Obrázek 05 – Pokemon Go, GETTY IMAGES – GETTY 2016

Oproti tomu **rozšířená virtualita** (AV) v reálném čase obohacuje samotné prostředí médií a informačních technologií o aktuální stav elementů reálného světa (Fragomeni, 2015). Jinak řečeno, jedná se o přenos reálného fyzického objektu do virtuálního prostředí se zachováním jeho vlastností.

V současném rozšiřujícím pojetí „continuum virtuality“ se objevuje nový zastřešující termín v podobě rozšířené/prodloužené reality (zkr. XR, anglicky extended reality). Zahrnuje jakýkoli druh technologie, která mění realitu přidáním digitálních prvků do fyzického nebo virtuálního prostředí v jakémkoli rozsahu. Smíšené/hybridní realitě (MR) se pak nově přisuzují vlastnosti již zmiňované u rozšířené virtuality (Tremosa, 2022).



Obrázek 06 – The term XR AR, MR, VR.

– Laia Tremosa and the Interaction Design Foundation, 2022

1.4.2 Virtuální realita a její vymezení

Pojem „virtuální realita“ může být definován z hlediska filozofického i technologického, v obou případech však prošel výraz dlouholetým vývojem.

Po filozofické stránce můžeme virtuální realitu odborně definovat jako „*událost nebo objekt, který je reálný svým účinkem, avšak není skutečný*“ (Heim, 1994), nebo o ní lze hovořit jako o „*opaku reálného, kdy reálné představuje hmotnou skutečnost*“ (Frank, 2010).

Z hlediska informačních technologií může slovo „virtuální“ postihovat hned několik významů, a to například virtuální servery, disky či virtuální paměť apod. (Dictionary.com, LLC, 2015).

Pro účely této práce je nutno výraz chápat z pohledu informační vědy, a to konkrétně jako „*simulaci prostředí* (přesněji počítačem vytvořené trojrozměrné prostředí), *do něhož se uživatel zcela ponoří a s pomocí obrazových i simulačních technologií prožije imerzní a interaktivní zkušenost*“ (Lister, 2009). Jako médium „*představuje další vývojový stupeň ve vizualizaci informace*“ (Aukstakalnis & Blatner, 1991)

Jinými slovy virtuální realita nabízí specifický typ interaktivní simulace, která uživateli umožňuje zažít téměř fyzický (imerzní) pocit přítomnosti ve vybraném nebo předem nastaveném prostředí. Vědomí uživatele je téměř zcela pohlceno trojrozměrným

světem, který je s ním mnohdy v úplné interakci. Avšak míra ponoření (imerze) závisí na vlastnostech systému, které redukují smyslové podněty z reálného světa a nahrazují je digitálními informacemi (Slater, 2009). Přitom samo ponoření přímo ovlivňuje pocit přítomnosti (Waltemate et al., 2018). Takto navozená přítomnost dále vyžaduje kontinuální proud podnětů a zážitků; (Slater, 2009), které následně právě zprostředkovávají pocit odcizení od/z fyzického světa a přispívají k autenticitě iluze, jež zprostředkovává objektivní události ve VR (Slater, 2009 a Skarbez et al., 2017). Kromě toho širší zorný úhel zprostředkovaný virtuální realitou zvyšuje emoční reakce, a může tedy pozitivně ovlivňovat míru autenticity prožitku (Gall a Latoschik, 2020).

Samotnou virtuální realitu lze dle Aukstakalnice (1994) dělit pomocí věrohodnosti i možného stupně interakce na tři jasně vymezené kategorie: „*pasivní, aktivní a interaktivní*“ kde interaktivita v prostředí virtuální reality probíhá prostřednictvím manipulace i vnímání, čímž umožňuje uživateli interakci s virtuálním prostředím a současně uživateli poskytuje smyslové zážitky, které vyvolávají emoce. (Aukstakalnis, 1994).

Heim (1994) se ve své studii domnívá, že již samotná navigace a orientace v prostředí VR vyžaduje jistou míru rozhodování, a proto lze určitý stupeň uživatelské pasivity naopak považovat za aktivní účast ze strany uživatele. Heim dále určuje sedm aspektů virtuální reality v podobě „*simulace, interakce, umělosti, imerzity (vnoření), teleprezence, vnoření celého těla a síťové komunikace*“ (Heim, 1994).

Dle Listera lze objekty virtuální reality zařadit mezi tzv. nová média za předpokladu, že svým provedením postihují nadpoloviční většinu z následujících šesti klíčových vlastností: „*virtualitu, imerzi, interakci, digitalitu, disperzi a hypertextualitu*“ (Lister, 2009).

1.4.3 Zprostředkování virtuální reality

Virtuální realitu zpřístupňují jak běžně dostupné technologie, jako jsou osobní počítače, smartphony, tablety a herní konzole, tak i specializovaná zařízení, jejichž hlavním cílem je poskytnout co nejrealističtější zážitek (imerzi). Tyto prostředky lze dle Randáka (2016) rozčlenit na:

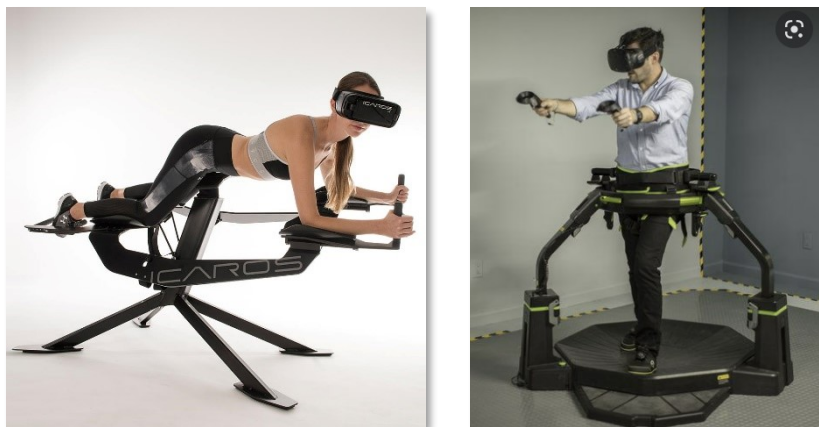
- optické prostředky (nejčastěji v podobě VR brýlí či helmy – tzv. headset), které zprostředkovávají stereoskopické zobrazování;

- akustické prostředky (sluchátka, soustavy reproduktorů apod.), které zabezpečují prostorové reprodukce zvuku;
- čidla pro snímání pohybu uživatele (např. Kinect apod.);
- haptické prostředky, které poskytují hmatovou zpětnou vazbu, známé jako tzv. embodiment (např. datové rukavice, obleky či kompletní sety), často slouží k ovládání a obousměrné interakci s virtuálním světem. Tyto prostředky, jako například datové rukavice, nejen simulují hmat, ale také zaznamenávají pohyby ruky a prstů, což umožňuje manipulaci s virtuálními objekty;



Obrázek 07 – VR oblek Teslasuit, Alza, 2022

- kinetické prostředky umožňující chůzi, běh či jiné pohybové aktivity na místě;



Obrázek 08 a 09 – Icaros – SEARA a OMNI-WALK, Alza, 2022

- kombinované prostředky, jež obsahují vícero nástrojů zabezpečujících výše uvedené (např. Oculus Quest 2 či Meta Quest 3).

1.4.4 Virtuální realita jako nový nástroj

Z dnešního mediálního obrazu by se na první pohled mohlo zdát, že se jedná o úplně novou technologii, která k nám teprve přichází:

„Uneseme vás kamkoli, vydržte. V příštích deseti letech přivedeme do metaversa miliardu lidí a s nimi i miliardy dolarů.“ Mark Zuckerberg (Brown, 2021), "Z rozšířené/virtuální reality jsem nadšený. Podle mě jde o opravdu velkou věc, která se stane nezbytnou součástí našich životů." Tim Cook (Burke, 2020). Uvedená tvrzení předních technologických lídrů potvrzují i mnohé vědecké kapacity z oblasti nových médií, jako je například profesor Jeremy Bailenson (De Witte, 2018), jenž prohlašuje: „VR je pravděpodobně nejvýkonnější médium v historii ... které drasticky změní způsob, jakým budou moci lidé prožívat svět“.

Navzdory těmto vznosným tvrzením je skutečnost opačná. První pokusy s virtuální realitou byly totiž uskutečněny již v šedesátých letech dvacátého století (Experience Theater nebo Damoklův meč) a zmiňovaná technologie nás díky zábavnímu průmyslu masivně doprovází již od počátku devadesátých let dvacátého století (WikiSofia, 2020). Nicméně k tomu, aby se z média čistě pro „potěšení“ stala technologií, kterou v posledních pěti letech začaly využívat různé instituce k zprostředkování svých idejí a poznatků, musela tato technologie ujít řádně dlouhou cestu.

Jako příklad uvádím Organizaci spojených národů (OSN), která prostředí virtuální reality začala využívat ke vzdělávání i osvětě, a to především o nejpálčivějších humanitárních krizích současného světa. Ostatně sám projekt „Poznejte svět přes virtuální realitu“ se představuje na úvodní stránce slovy: „*Jedna věc je číst zprávy o podmínkách v uprchlických táborech, ale zažít je na vlastní kůži? A jaké to je ocitnout se na pět minut v Libérii a na vlastní oči sledovat, jak epidemie eboly zasáhla místní obyvatelstvo? Nebo se virtuálně přenést do Jižního Súdánu a sledovat příběhy lidí, kteří kvůli konfliktu museli opustit domov a jejichž návrat je v nedohlednu?*“ (OSN, 2016).

I když se víceméně jedná o pasivní příjem informací (po divákovi se nevyžaduje žádná interakce, ale jen pozornost při vnímání), jsou příběhy rozhodně sugestivnější než novinové články či televizní reportáže. „*Uživatel virtuální reality již není jen pouhým čtenářem Egona Erwina Kische, jenž ho z kavárny přenese pomocí několika slov na smrtící bitevní pole, ale sám má možnost velmi intenzivně prožít jednotlivé lidské osudy*“ (Rachunek, 2017).

Nicméně z dlouhodobého hlediska by mohl být výhradně pasivní režim příjmu informací považován za nevhodnou volbu, jež může nemalým dílem přispívat k tzv. digitální demenci, tedy „*poruše v poznávání, která vede ke snížení mentálních schopností, způsobené dlouhodobou závislostí na digitálních médiích*“ (Spitzer 2012 in Lupač, 2014). S tímto tvrzením ale nelze úplně souhlasit, protože jak je uvedeno výše,

Heim (1994) předkládá tvrzení, že již samotná navigace a orientace ve VR prostředí vyžaduje jistou míru rozhodování, a proto ji nelze považovat za výhradně pasivní.

Z výše uvedených tvrzení lze tedy konstatovat, že virtuální realita je již nyní plnohodnotným i „zavedeným“ médiem, které se jako ostatní technologie/ideje vyvíjí a zdokonaluje.

1.4.5 Virtuální prostor

Pro vymezení pojmu virtuálního prostoru můžeme vycházet z několika definic, které se od sebe liší mnohdy jen v detailech. Jednou z nich je například koncept virtuálního světa. Autory konceptu jsou Heudin a Jensen, podle nichž má virtuální svět představovat „*počítačové programy, které implementují digitální světy s jejich vlastními fyzikálními a biologickými zákony ... virtuální svět se zabývá simulací světů a syntézou digitálních vesmírů*“ (Heudin, 1998 a Jensen, 2001). Podle Jensena je virtuální prostor nejvíce patrný v obsahu a grafice herního světa většiny digitálních her, protože obsahují své vlastní interní přírodní (fyzikální) zákony a samozřejmě i svou specifickou faunu a flóru.

Další pojetí virtuálního prostoru spočívá v koncepci tzv. kyberprostoru. Tato představa pracuje s virtuálním prostředím jako s něčím, co je zkonstruováno na struktuře našeho žitého světa, a rozšiřuje tak jeho existenční hranice. Kyberprostor umožňuje rozšiřovat náš svět hlavně díky své základní povahové charakteristice, a tou je nízká vázanost na geografické a politické podmínky (Lévy, 2000). Kyberprostor je tedy silně decentralizován a zároveň i deterritorializován, protože jeho poloha je „*nikde i někde*“ (Robins, 2003).

Z výše uvedeného lze tedy odvodit, že prostor ve virtuální realitě nemusí nutně znamenat něco reálně neexistujícího, závislého na iluzi v mysli jedince. Pokud budeme definovat prostor jako jednu z forem existence hmoty vyjadřující její rozložení, nebo jako prostředí blíže vymezené – třemi, řidčeji dvěma rozměry (Lingea, 2020), pak může být prostor ve virtuálním prostředí pro člověka zcela autentickým. Podstatě reálného prostředí totiž odpovídá fakt, že jakmile „*člověk otevře oči, má před sebou nepřetržitě a homogenní rozprostraněné volno, „v němž“ může vnímat sebe i jednotlivé předměty a ve kterém je mu rovněž umožněn pohyb*“ (Machek, 2010).

1.4.6 Komunikace pomocí virtuální reality

Výhody aplikace virtuální reality a jejího prostředí do procesů komunikace popsal ve své studii William Winn již v roce 1993. Ty spočívají ve skutečnosti, že imerzní prostředí přináší „first-person view“ (schopnost uživatele vidět pomocí určité technologie z jiné vizuální perspektivy, než je jeho skutečná poloha, například virtuální prostředí skrze „oči“ postavy ve videohře) zkušenost a nesymbolickou interakci. Proto Winn považuje za důležitý aspekt komunikace pocit přítomnosti, který uživatelé zažívají, a psychologickou aktivitu vyplývající z přímé interakce uživatele s prostředím, ať už reálným nebo virtuálním (Winn, 1993).

Není dosud jednoznačně určeno, které specifické vlastnosti virtuální reality a do jaké míry pozitivně ovlivňují samotný proces komunikace. Ta je sama o sobě komplexní a složitý proces, ve kterém se vlastnosti virtuálního prostředí neprojeví samostatně, ale jsou integrovány do tohoto procesu. Jejich význam tedy bude ještě třeba podrobit zevrubnějšímu bádání, nicméně již dostupná data potvrzují, že virtuální svět dokáže u uživatele vyvolat pocit schopnosti něco udělat a silně zaujmout jeho emoce, zejména empatii. Tuto hypotézu potvrzuje například i experiment uskutečněný v Empatické laboratoři na Stanfordské univerzitě. Uživatelé, kteří se během šetření virtuálně setkali s různými etnickými skupinami, později projevovali nižší míru rasových předsudků (Roswell, 2020).

Z výše uvedeného lze tedy vyvodit, že virtuální realita/prostředí je vhodným nástrojem pro komunikaci a na rozdíl od telefonátu či online chatu má potenciál vyvolat a umocnit u svých uživatelů pocit přítomnosti (v prostoru).

1.4.7 Dopad virtuální reality do procesu vzdělávání náboženství

Ačkoliv je hlavním záměrem experimentu měření a následné vyhodnocení imerzního prožitku v (kybernetickém) sakrálním prostoru, běžní věřící nenavštěvují náboženskou komunitu jen za účelem uspokojení svých náboženských potřeb či zábavy, ale na bohoslužbu se odebírají například i se zřetelem ke své potřebě vzdělávání (v oblasti výkladu biblických textů, teologie apod.). To ostatně potvrzují i výzkumy provedené v raných fázích období pandemie COVID-19 (Brendan Research 2021; Ganiel 2021; Village and Francis, 2020; BARNA, 2021), jež dospěly ke zjištění, že mnoho církví využívalo online prostor spíše ke vzdělávání než jen k samotnému online sdílení bohoslužeb, „a to napříč různými kulturami od Afriky přes Asii až po Evropu a Ameriku“

(Philips, 2021). V postpandemickém období je navíc zajímavé pozorovat pokračující tendenci ponechat výuku tohoto typu dále online, i když již církve opět provozují bohoslužby v budovách (Philips, 2021).

Z teoretických podotázek se lze tudíž zaměřit i na téma, zda a jak lze běžného uživatele vzdělávat ve virtuálním prostředí.

Geschwinder, Růžička a Růžičková ve své publikaci uvádějí, že díky své softwarové i hardwarové vybavenosti lze techniku zprostředkovávající virtuální realitu zařadit mezi materiální didaktické prostředky. Jejich programový a multimediální obsah pak lze klasifikovat jak do skupiny učebních pomůcek, tak i do kategorie didaktické techniky. (Geschwinder, J., Růžička, E. a Růžičková B., 1995).

A jelikož multimédia hrají ve vzdělávání velmi důležitou roli, je logické, že didaktické prostředky, jež je svým uživatelům přinášejí, představují v dnešní době nedílnou a nezastupitelnou součást výuky. Virtuální realita představuje další vývojový stupeň ve vizualizaci informace (Aukstakalnis & Blatner, 1991). Jedná se o propojení celé řady technologií, jehož výsledkem je zcela unikátní technologie, která nesrovnatelně převyšuje každou ze svých složek (Červený, 2020).

Dle T. A. Mikropoulose virtuální vzdělávací prostředí využívaná pro edukační potřeby mohou být definována jako prostředí, *„která jsou založena na konstruktivistickém pedagogickém paradigmatu, jež zahrnují jeden nebo více didaktických cílů a poskytují uživatelům i ty zkušenosti, které by za normálních okolností nemohli získat v reálném světě“* (např. osobní účast během historické události apod.) (Mikropoulos, 2011).

I když zatím není úplně jasné, jaké jedinečné vlastnosti virtuální reality a v jaké míře pozitivně přispívají ke vzdělávacímu procesu (protože učení je složitý i komplexní proces a vlastnosti virtuálního prostředí jsou v něm součástí a neprojevují se izolovaně), dostupná data již nyní naznačují, že virtuální prostředí dokáže silně působit na emoce, zejména na empatii (SCIO, 2016) a intenzitu informací (Heim, 1998). U akademického vzdělávání dokonce dochází ke zvyšování výsledného efektu, neboť již bylo prokázáno, že technologie VR zvyšuje efektivitu výuky a usnadňuje učení v různých oblastech, jako jsou například letectví, medicína, průmyslová bezpečnost a další.

Předchozí řádky rovněž potvrzují studie, které byly provedeny v období pandemie COVID-19, konkrétně v letech 2020 až 2022, kdy se vzdělávací instituce musely neustále přizpůsobovat novým skutečnostem a prostředky VR jim v těchto časech nesloužily jen k vyplnění času v online výuce, nýbrž především jako nezbytný prostředek výukový.

Například ve studii Rocha et al. (2022) se akademičtí pracovníci zaměřili na posouzení a hodnocení technologie WebVR. Tato technologie byla během pandemie COVID-19 identifikována na soukromé mexické univerzitě Tecnológico de Monterrey jako plnohodnotná alternativa k platformám pro videokonference. Pro studii i účastníky vzdělávání však bylo důležitější, že tato technologie byla velmi pozitivně přijata ze strany studentů i akademiků. Implementace technologie VR znamenala přínos do procesu výuky i učení, posílila především rozvoj dovedností, ale také znalostí a otevřela nové příležitosti pro interakci a spolupráci (Rocha et al., 2022).

Z pohledu Santose a jeho kolegů (2021) lze technologii VR považovat za inovativní vzdělávací nástroj, protože umožňuje překonání tradičních metodologií a didaktik zejména v kontextech, kde se musí vyučovat složitá nebo abstraktní témata, případně kde by samo zapojení ze strany žáka/studenta do procesu učení mohlo být v rámci experimentu ve fyzickém prostředí riskantní. Ze studie vyplynulo, že nejpříznivějšími výsledky při využití VR technologie byly při vedení předmětů se zaměřením na chemii pozornost i spokojenost, a to do takové míry, že ji akademičtí pracovníci doporučují učitelům na středních školách nejenom jako doplňující nástroj, ale jako plnohodnotnou technologii, a to i pro výuku příbuzných předmětů (Santos et al., 2021).

Některé studie dokonce proklamují, že došlo ke zlepšení, a to například v případě fyzikálních experimentů, kdy *„VR snižuje problémy škol, které nemají dostatečné experimentální vybavení ..., nebo že používání VR pomohlo žákům lépe porozumět probírané látce díky možnosti opakování experimentů“* (Sarapak, 2022). V metastudii univerzity Jilin bylo dokonce při komparaci již proběhlých studií zjištěno, že studenti medicíny a lékařství, kteří využívali během studia technologii VR, *„měli lepší studijní výsledky a celkově si vedli lépe než studenti ve skupině praktikující pouze tradiční přístup ke vzdělávání“* (Zhao, 2021).

Z výše uvedených prohlášení vyplývá, že technologie VR má pozitivní vliv na proces učení, i když je třeba tento efekt dále objasnit a kvantifikovat.

1.4.8 Rizika a omezení využívání virtuální reality

Jako autor považuji za nutné seznámit čtenáře i s hlavními riziky, která s sebou technologie virtuální reality přináší, a to ještě před provedením zamýšleného experimentu.

Na začátku je nutné uvést, že virtuální realita není vhodná pro uživatele, kteří trpí určitými duševními či neurologickými onemocněními (nebo silným zrakovým postižením). Nevhodnost tedy není obecná či plošná pro všechny uživatele.

1.4.8.1 Kybernetická nevolnost ve virtuální realitě

S aplikováním virtuální reality v praxi se často pojí i tzv. syndrom „kybernetické nevolnosti“, který je svým průběhem velmi podobný „nevolnosti z pohybu“ (kinetóze), a to včetně symptomů, k nimž patří *„bolest hlavy, nevolnost, zvracení, únava/ospalost, posturální nestabilita („schopnost zajistit vzpřímené držení těla a reagovat na změny tak, aby nedošlo k nezamýšlenému a/nebo neřízenému pádu)“*; Bernaciková, 2013), *dezorientace apod.*“ (Martirosov a Kopeček, 2018).

Zásadním rozdílem mezi těmito stavy je především způsob, jakým vznikají. Samotná nevolnost totiž v obou případech vychází z přirozené reakce na nepřirozené prostředí a vzniká v důsledku nesouladu mezi smyslovými vstupy. Když tyto vstupy nesouhlasí (např. zrakový a vestibulární systém), postiženým začíná být špatně. Tradiční nevolnost z pohybu vzniká v momentě, kdy postižení pociťují pohyb ve svalech a vnitřním uchu, ale nevidí jej, jak tomu bývá například na lodi na otevřeném moři. Na druhé straně u kybernetické nevolnosti je situace přesně opačná. Uživatelé virtuální reality vidí pohyb na obrazovce (např. pád z výšky), ale necítí ho (Martirosov a Kopeček, 2018).

Míra kybernetické nevolnosti je následně závislá nejenom na množství stimulovaných smyslů pomocí prostředků VR (zrak, sluch, hmat, rovnováha, čich apod.), ale i na úrovni neuroticismu každého uživatele (Martirosov a Kopeček, 2018).

Z dosavadních studií vyplývá, že častěji jsou touto nevolností postiženy ženy (Sugita et al., 2007), a to především z důvodu, že zařízení nemohou dostatečně přizpůsobit své morfologii (stavbě obličeje), tedy že nemohou nastavit správnou interpupilární vzdálenost (Stanney et al., 2020). Dále pak lidé trpící únavou, spánkovou deprivací, žaludečními nevolnostmi, migrénou, úzkostí nebo otřesem mozku (Koslucher et al., 2016). Nicméně v případě kritéria v podobě dosaženého věku dochází ke kontroverzi, protože některé studie naznačují, že k náchylnosti ke kybernetické nevolnosti dochází spíše v mladším věku uživatelů, zatímco jiné uvádějí pravý opak (Knight a Cerney, 2005; Brooks et al., 2010 in Martirosov, Bureš a Zítka, 2021).

1.4.8.2 Nevhodnost pro uživatele trpící specifickými duševními/neurologickými poruchami

V případě, kdy uživatel trpí některou z výše uvedených neurologických či psychických poruch, je bezpečnější, aby technologii VR využíval za dozoru jiné kvalifikované osoby.

Nicméně, jestliže uživatel v minulosti prodělal epileptický záchvat nebo trpí fotosenzitivní epilepsií, „případně se jedná o schizofrenního pacienta se štěpením osobnosti, ztrátou vazby s realitou, poruchami myšlení“, využívání není jen nevhodné, ale navíc i nebezpečné (Šmahaj, 2014 a 2018). Uživatel by si totiž mohl ve VR nechtěně způsobit nežádoucí stav, a v extrémním případě dokonce vyvolat epileptický záchvat nebo ztratit vědomí. K takovému nebezpečnému stavu došlo například i v mediálně proslulém případě „Rogue Shadow VR“, o kterém informovala i média specializující se na oblast náboženství. Jeden z uživatelů totiž upadl do záchvatu a ostatní jej mohli sledovat dle interpretace fyzického stavu jeho avatara (více: *Virtual Reality chat user experience seizures in the middle of a session; participants can only watch – Christian Today, 2018*).

1.4.8.3 Nevhodnost pro děti do 12 až 14 let

Odborná veřejnost ani výrobci se prozatím k dnešnímu dni neshodují v tom, od jakého věku je vhodné dětem (do staršího školního věku) technologii virtuální reality poskytovat. Pro srovnání lze pouze uvést základní varování, které přední producenti VR technologií uvádějí u svých produktů (Kanchwala, 2022; Cooney, 2021 a Shea, 2016):

- Oculus Quest: Děti mladší 14 let by zařízení neměly používat.
- Samsung Gear VR: Děti mladší 13 let by zařízení neměly používat.
- Google Daydream View: Děti mladší 13 let by zařízení neměly používat.
- Google Cardboard: Děti mohou zařízení využívat pouze pod dohledem rodičů.
- Sony PlayStation VR: Zařízení není vhodné pro děti mladší 12 let.
- HTC Vive: Nespecifikuje věk, ale doporučuje malým dětem, aby produkt nepoužívaly.

Podle Marientiny Gotsis, ředitelky Creative Media and Behavioral Health Center na University of Southern California School of Cinematic Arts, však pro zmíněné varování nemají výrobní společnosti dostatečné poznatky a věk spíše regulují na základě zkušeností s jinými produkty. Tato skutečnost vyplývá převážně ze dvou důvodů. Technologie VR je v případě masové implementace poměrně nová věc, kterou běžné domácnosti teprve postupně objevují, a za druhé „je velmi obtížné provádět výzkum

s využitím dětí jako subjektů vzhledem k etickým a regulačním omezením“ (Gotsis in Shea, 2016).

Nicméně z dosud získaných dat vyplývá, že hlavními důvody, proč technologii VR není vhodné poskytovat dětem mladšího věku a proč by dětem staršího věku měla být poskytována pouze omezeně, jsou (Kanchwala, 2022; Cooney, 2021 a Shea, 2016):

- Zhoršení zraku, dle Americké akademie oftalmologie (Mukamal, 2017) nejen z důvodu blízkého umístění obrazovek před očima (zdroj světla), špatného ostření (oči při „pohledu do dálky“ nemění polohu) ale i z důvodu minimálního mrkání, pohybu očí do stran či periferního (přirozeného) vidění/vnímání;
- Narušení přirozeného mentálního vývoje, obzvláště u dětí mladšího věku, u kterých může vlivem VR docházet k narušení vnímání reality ve fyzickém světě a fantazie produkované prostředím a zařízením VR (Gotsis in Shea, 2016).
- Negativní (a nežádoucí) ovlivnění plasticity mozku. Během studie (UCLA) „provedené na krysách byli její autoři schopni zjistit, že neurony v oblasti mozku spojené s prostorovým učením se ve virtuální realitě chovaly úplně jinak než ve skutečné, přičemž více než polovina těchto neuronů se ve VR vypnula“ (Moore et al., 2020). Co to znamená pro dospělé jedince, není v dnešní době jasné, ale v případě dětí víme, že „jejich mozky jsou velmi „plastické“ a dlouhodobé vystavení těmto zařízením by mohlo způsobit jejich poškození“ (Gotsis in Shea, 2016).

Z výše uvedeného vyplývá, že ostatně jako u kterékoliv technologie je i u virtuální reality nutné omezit její nadužívání. Je pouze na uživatelích, aby zhodnotili svůj zdravotní (fyzický i mentální) stav a následně se i v případě kladného rozhodnutí snažili vyvarovat všem dlouhodobě nepříjemných pocitů způsobených prostředky VR. U dětí mladšího školního věku je doporučeno technologii nepoužívat vůbec, popřípadě velmi časově omezeně a pouze pod dohledem rodičů. V případě dětí staršího školního věku a dospívajících je nejvhodnější využívat technologii pouze velmi omezeně a po krátkou dobu.

1.4.9 Shrnutí poznání v oblasti virtuální reality

V předchozích částech jsem se soustředil na podrobný výklad virtuální reality včetně jejího vymezení vůči obdobným systémům (AR, AV a MX) a technologiím,

jež umožňují virtuální realitu i virtuální prostor zprostředkovat, a to včetně rizik vyplývajících z využívání technologie. Dále jsem předesílá možnosti VR v oblasti vzdělávání a komunikace.

Z poznatků lze vyvodit, že virtuální realita jakožto plnohodnotné médium reprezentuje „*simulaci prostředí, do něhož se uživatel zcela ponoří a za pomoci obrazových i simulačních technologií prožije imerzní a interaktivní zkušenost*“ (Lister, 2009). Prostor, který tato technologie zprostředkovává, lze při uvědoměném přístupu ze strany uživatele považovat za autentický, a to obzvláště při synchronní komunikaci, jež dokáže v uživateli navodit pocit přítomnosti snáze než tradiční telefonní hovor nebo online chat.

Ze studií vyplývá, že virtuální realita může v rámci vzdělávacího procesu přispívat za určitých podmínek k lepším studijním výsledkům žáků a studentů. Je však nutné zdůraznit, že by nemělo docházet k jejímu nadužívání, protože stále není k dispozici dostatek longitudinálních studií o celkovém dopadu této technologie na kognitivní vývoj jedince.

1.5 Shrnutí teoretické části

Na základě výsledků desítek studií z oblasti digitálního náboženství i spirituality a měření vlivu imerze i autenticity zprostředkované virtuální realitou jsem dospěl k závěru, že bohoslužbu lze teoreticky provést i pomocí technologie virtuální reality, neboť rozhodujícím arbitrem autenticity v prožitku není sama forma fyzického prostředí, ale i individuální percepce a hodnocení příjemce. Pravdivost této formulace by však měla platit jen při splnění dvou podmínek:

- 1) při uvědoměném náboženském zapojení jedince či náboženské komunity;
- 2) za podmínky vysoké úrovně technologického zprostředkování virtuálního prostředí i procesů, jež se v něm odehrávají; za účelem dosažení optimální míry imerze (ponoření se do přítomnosti okamžiku, které vyvolá žádoucí flow – ztrátu pozornosti upřené na okolní fyzický svět a běh času).

V praktické části této práce přistupuji jako autor k realizaci experimentu, který má tuto tezi potvrdit či vyvrátit.

2 PRAKTICKÁ ČÁST

2.1 Cíl praktické části

Cílem praktické části diplomové práce je na základě předchozích zjištění provést a vyhodnotit experiment v oblasti autenticity imerzního prožitku, získaného pomocí digitálních technologií a imerzního prožitku při fyzické přítomnosti v sakrálním prostoru.

Výzkumná otázka sleduje, zda a v jaké míře může být imerzní prožitek, získaný pomocí digitálních technologií srovnatelný s fyzickou účastí na bohoslužbě v reálném sakrálním prostoru.

Bohoslužba v sakrálním prostoru byla zprostředkována pomocí digitálních technologií jako online přenos a jako 360° videozáznam pro virtuální realitu. Tyto digitální záznamy (online v reálném čase a jeden ve formě záznamu VR) byly poté zpřístupněny zástupcům vybraného náboženského společenství. Dotazované osoby hodnotily, zda a v čem lze srovnat autenticitu prožitku při účasti na bohoslužbě virtuální, zpřístupněné online přenosem a při účasti fyzické.

2.2 Výzkum – proces a specifika metody sběru dat

V této práci je digitální náboženství zkoumáno z pohledu informační vědy jako průsečík mezi náboženstvím a novými médii. Konkrétně je zde využita metoda experimentu k empirickému ověření, zda a v jaké míře je možné srovnávat imerzní zážitek získaný prostřednictvím digitálních technologií s fyzickou účastí na bohoslužbě v sakrálním prostředí, přičemž imerzní prožitek, sledovaný jako emocionální reakce účastníků, je proveden se zástupci křesťanské komunity „Náboženské obce Církve československé husitské v Blansku“.

Metoda experimentu (provedení a vyhodnocení) byla složena ze sedmi vzájemně navazujících etap.

V první fázi byly připraveny otázky pro polo-strukturovaný rozhovor pro měření imerzního prožitku bohoslužby zprostředkované jak ve virtuální realitě, tak i online synchronním přenosem (viz 2.5.2).

V druhé fázi bylo nutné pořídit nahrávku bohoslužby v sakrálním prostoru, konkrétně v kostele „Náboženské obce Církve československé husitské v Blansku“ (*Rodkovského 7, 678 01 Blansko*), a to pomocí technologie zaznamenávající

tzv. 360° videozáznam trojrozměrná videa určená v tomto případě pro využití ve virtuální realitě (viz 2.5.3.1).

Ve třetí fázi bylo nutné tento 360° videozáznam trojrozměrný záznam zpracovat, upravit (viz 2.5.3.2) a formou výstupu (viz 2.5.3.3) implementovat do technologie zprostředkovávající virtuální realitu (VR brýle, tzv. headset, konkrétně viz 2.5.3.4).

Během čtvrté fáze byli do experimentu zapojeni účastníci výzkumu (viz 2.3). Ti byli nejprve uvítáni a požádáni o přečtení informačního listu (představení experimentu v souladu s etickými principy výzkumu na FF UK). Následně měli možnost vznést jakékoli dotazy a v případě kladného stanoviska byli požádáni o podpis informovaného souhlasu. Na počátku experimentu byli účastníci usazeni a byl jim prezentován postup celého experimentu včetně konkrétních instrukcí pro použití VR technologie či klasického online připojení a obecných pokynů. Poté bylo účastníkům nasazeno VR zařízení a byl spuštěn 360° (trojrozměrný) videozáznam bohoslužby. Následně bylo zabezpečeno spojení pro online připojení ke sledování nedělní bohoslužby (viz 2.5.3.5).

V páté fázi došlo ke sběru dat pomocí rozhovoru na základě připravených otázek (viz 2.5.2). K písemné transkripci audio nahrávek odpovědí výzkumného souboru byl využit software od společnosti Microsoft „Azure AI Video Indexer“ (viz 2.5.3.7). Na konci experimentu byla účastníkům poskytnuta opět možnost klást otázky.

V šesté fázi došlo k analýze a interpretaci sesbíraných dat pomocí textové analýzy (viz 2.6) a v poslední sedmé části byly na základě výsledků experimentu stanoveny okruhy vhodné k dalšímu výzkumu (viz 2.7).

2.3 Charakteristika účastníků výzkumu

Účastníci výzkumu reprezentovali členy náboženské komunity „Náboženské obce Církve československé husitské v Blansku“ (viz 2.3.2); v zájmu zjištění co nejreprezentativnějšího vzorku dat byl výzkumný soubor složen ze zástupců různých věkových skupin i (fyziologicky) odlišných pohlaví.

Z důvodu časové náročnosti vyhodnocení výzkumné metody, konkrétně rozhovorů, byl zvolen menší počet respondentů – celkem tři osoby. Ty byly osloveny na základě předání kontaktů od vedení Náboženské obce Církve československé husitské v Blansku, a to na počátku února 2024 s tím, že k realizaci experimentu došlo o víkendy 24. a 25. února 2024. Průběh rozhovorů byl strojově převeden ze zvukového záznamu do písemné podoby (viz 2.5.3.7). Jako autor práce jsem tedy zpracovával a vyhodnocoval

menší objem dat. Výsledky tohoto výzkumu jsou tudíž pouze shrnutím získaných informací v konkrétních případech a nelze je generalizovat.

2.3.1 *Církev československá husitská*

Církev československá husitská vznikla v roce 1920 jako národní reakce na opakovaně nevyslyšené reformní požadavky (bohoslužba v národním jazyce, účast laiků na správě církve, dobrovolnost celibátu a další) uvnitř římskokatolické církve v českých zemích. Institucionálně jedná jako národní církev nezávisle na Vatikánu a ideově navazuje na dědictví Mistra Jana Husa, Jednoty bratrské, utrakvismu i na cyrilometodějskou tradici (Církev československá husitská, 2023). „*Moderní způsoby práce, stylu života i zvěstování myšlenek si (v počátcích církve i státu) získaly srdce miliony věřících ČSR, kteří se vnitřně rozešli s tehdejší (římskokatolickou) církví, ale ne s Bohem*“ (Náboženská obec Církve československé husitské v Blansku, 2023). V době svého vzniku ovšem tato církev nenesla ještě ve svém označení „husitská“. Stejně pro ni totiž bylo národní hledisko, jak již bylo popsáno výše. Teprve v roce 1971 byl název rozšířen na Církev československá husitská, což jasněji charakterizovalo teologická východiska i směřování tohoto společenství (Církev československá husitská, 2023).

I přes politické a ideologické zneužívání husitského odkazu komunistickým režimem si CČSH vždy zachovávala svůj náboženský a křesťanský charakter (Církev československá husitská, 2023). Po roce 1989 navázala na svou činnost z období první republiky a dnes se opět zaměřuje na činnost sociální, vzdělávací a kulturní. Jako křesťanská instituce je členem světových i tuzemských ekumenických organizací (Církev československá husitská, 2023).



Obrázek 10 – Znak církve, CČSH, 2023

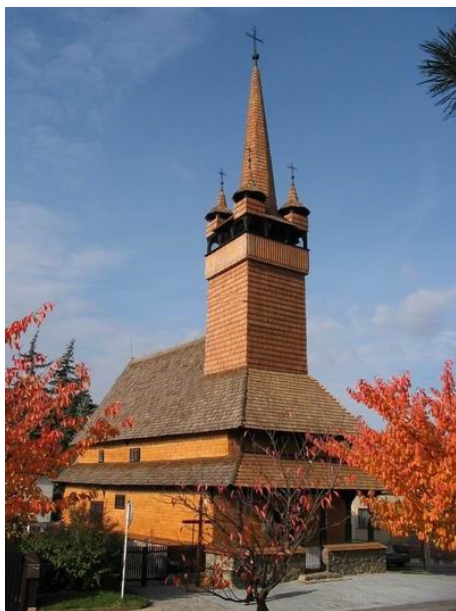
2.3.2 Náboženská obec Církve československé husitské v Blansku

Ačkoliv Církev československá husitská působí v Blansku a jeho okolí od počátku svého vzniku v roce 1920, oficiálně mohla zahájit svou lokální činnost až 1. května 1929 s tím, že bohoslužby se konaly v místní sokolovně (Náboženská obec Církve československé husitské v Blansku, 2023).

Nynější „dřevěný kostelík“ získala blanenská církevní obec a farnost v roce 1938, kdy jej i s pomocí státu vykoupila jako kulturní památku z Podkarpatské Rusi (konkrétně z obce Nižní Seliště) a přemístila jej do Blanska (Náboženská obec Církve československé husitské v Blansku, 2023).

Nicméně historie sakrální stavby je mnohem delší. Dřevěný kostel byl původně jako pravoslavný zasvěcen sv. Paraskivě a byl otevřen již v roce 1641 právě v den, na který slavení památky této světice připadlo – 29. července. Po necelých patnácti letech jej získala církev řeckokatolická, jíž kostel sloužil až do 20. let dvacátého století (Náboženská obec Církve československé husitské v Blansku, 2023).

„V kostele je instalována část původní pravoslavné výzdoby: horní ikonostas a šest ikon z druhé poloviny 18. století, carská vrata ze spodního ikonostasu a fragmenty starších tří různých ikonostasů ... všechny ikony jsou stejně jako kostel evidovanou kulturní památkou“ (Náboženská obec Církve československé husitské v Blansku, 2023).



Obrázek 11 a 12 – Dřevěný kostelík (exteriér a interiér), CČSH Blansko, 2023

2.4 Předvýzkum

Předvýzkum se zaměřil na ověření souboru otázek (2.5.2), a to části věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky. Testování však proběhlo na věřící osobě mimo Náboženskou obec Církve československé husitské v Blansku, aby případně nedošlo k ovlivnění samotného experimentu. Na základě zpětné vazby během testování následně došlo k úpravě nejprve samotné třetí části a následně i první (věnující se VR) a druhé (postihující online formu).

2.5 Šetření

2.5.1 Tvorba otázek pro polostrukturovaný rozhovor

Při přípravě otázek pro měření imerze v médiích (konkrétně virtuální reality a online přenosu) jsem jako autor vycházel z dotazníku „Immersive Experience Questionnaire for Film and TV“ (dále Film IEQ), který byl akademickými pracovníky modifikován pro přesnější měření neinteraktivních médií (viz studie „Development of a Questionnaire to Measure Immersion in Video Media: The Film IEQ“ od Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2019).

V současnosti je systematické rozšiřování poznatků o zážitcích ze sledování (médií) komplikované, neboť chybí širší paleta nástrojů a standardizovaných metod měření, které by umožňovaly hodnotit a srovnávat dopad rozličných zážitků ze sledování (Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2019). Některé metody navíc vyžadují specializovanou techniku jako například měření fyziologických signálů (Lombard, Reich, Grabe, Bracken, Ditton, 2000).

Dotazník „Film IEQ“ je proto jedním z mála vhodných nástrojů, které poskytují výzkumným pracovníkům a odborníkům z oboru efektivní prostředek pro hodnocení zážitků ze sledování médií (videí) pomocí konzistentních a empiricky ověřených měřítek diváckého zážitku, a to formou snadno aplikovatelného dotazníku. Navíc validita metody byla již opakovaně empiricky potvrzena (Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2019). Při jeho přípravě vycházeli výzkumní pracovníci z „evidence based“ v oblasti počítačových her. Nicméně při snaze o přenesení metrik imerze hráčů PC her musel vědecký tým některé metody a otázky modifikovat pro pasivní příjem obsahu médií a jiné zcela vypustit či nahradit, neboť „*počítačové hry jsou interaktivní, zatímco sledování videí ve většině případů nikoli. Proto nelze herní dotazníky k hodnocení diváckého zážitku při sledování médií v celé míře efektivně použít*“ (Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2019).

Po úpravě Rigbyho a spol. se dotazník skládá z 31 položek se čtyřfaktorovou strukturou měření imerze v podobě: **(Z)** zaujatosti, **(D)** disociace od reálného světa, **(PR)** porozumění a **(PH)** pohlcení (Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2019).

Zaujatost (Z) reprezentuje míru požitku, zaujetí a motivace ke sledování ze strany diváka. Disociace s reálným světem (D) určuje intenzitu, s jakou si divák uvědomoval své okolí v reálném světě. Měření kvality porozumění (PR) následně zjišťuje, jak byly pochopeny pojmy a témata, jež média uváděla. Pohlcení (PH) pak popisuje, v jaké míře zažíval divák pocit, že události zprostředkované médii prožíval na vlastní kůži, a jak silný měl pocit, že se nacházel ve světě médii zobrazeném (Rigby, Brumby, Gould a Cox, 2019).

2.5.1.1 Původní otázky nastavené v rámci studie „Development of a Questionnaire to Measure Immersion in Video Media: The Film IEQ“

1. Z – Do jaké míry vás film, seriál nebo klip zaujal?
2. Z – Do jaké míry jste měli pocit, že jste se na film, pořad nebo klip soustředili?
3. Z – Jak velké úsilí jste věnovali sledování filmu, pořadu nebo klipu?
4. Z – Měli jste pocit, že se snažíte co nejlépe sledovat dění ve filmu, televizním pořadu nebo klipu?
5. D – Do jaké míry jste ztratili pojem o čase?
6. D – Do jaké míry jste si během sledování uvědomovali, že jste v reálném světě?
7. D – Do jaké míry jste zapomínali na své každodenní starosti?
8. PH – Do jaké míry jste si uvědomovali ve svém okolí sami sebe?
9. PH – Do jaké míry jste vnímali události, které se odehrávaly kolem vás?
10. PH – Pocítili jste někdy nutkání přestat se dívat a podívat se, co se děje kolem vás?
11. PH – Do jaké míry jste si dokázali představit sami sebe na místě událostí zobrazených ve filmu, seriálu nebo klipu?
12. PR – Do jaké míry jste měli pocit, že jste odděleni od reálného prostředí?
13. Z – Do jaké míry jste měli pocit, že film, televizní pořad nebo klip je něco, co jste prožívali, a ne něco, co jste jen sledovali?
14. PR – Do jaké míry byl váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném ve filmu, televizním pořadu nebo klipu, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?
15. PR – Dokázali jste si při sledování filmu, seriálu nebo klipu snadno představit, jak se události v něm odehrávají?
16. PR – Do jaké míry jste přemýšleli o tom, jak jinak by příběh mohl dopadnout?

17. Z – Do jaké míry pro vás byly koncepty a témata filmu, seriálu nebo klipu výzvou?
18. Z – Měli jste někdy chuť sledování vzdát?
19. Z – Do jaké míry jste se při sledování cítili motivováni?
20. PH – Do jaké míry vám přišly koncepty a témata filmu, pořadu nebo klipu srozumitelné?
21. * – Do jaké míry jste měli pocit, že děláte pokroky v chápání toho, co se během filmu, pořadu nebo klipu děje, a co by se podle vás mohlo stát na konci?
22. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopili, co se ve filmu, televizním pořadu nebo klipu stalo?
23. Z – Do jaké míry jste se cítili k filmu, televiznímu pořadu nebo klipu citově vázáni?
24. Z – Do jaké míry vás zajímalo, jak budou události zobrazené ve filmu, televizním pořadu nebo klipu pokračovat?
25. * – Jak moc jste si přáli, aby se události ve filmu, televizním pořadu nebo klipu vyvíjely pro zúčastněné hlavní postavy úspěšně?
26. * – Byli jste v napětí, jak se události ve filmu, televizním pořadu nebo klipu vyvinou?
27. D – Stalo se vám někdy, že jste se do děje zapojili natolik, že jste chtěli promluvit přímo k filmu, seriálu nebo klipu?
28. D – Do jaké míry se vám líbila grafika a obrazové ztvárnění?
29. Z – Jak moc se vám sledování filmu, televizního pořadu nebo klipu líbilo?
30. Z – Byli jste při přerušení zklamáni, že jste museli sledování přerušit?
31. Z – Chtěli byste se v budoucnu dívat na další díly?

* – *vyčleněno mimo škálovatelnost z důvodu možnosti interpretace vícero faktory*

2.5.2 Použitý soubor otázek

Rozhovor zahrnoval celkem 69 otázek, které byly rozděleny do tří okruhů. Prvních 28 otázek se soustředilo na měření imerze po absolvování bohoslužby zprostředkované technologií VR. Druhých 26 otázek zaznamenalo měření imerze při bohoslužbě v online přenosu. Třetí baterie 15 otázek se koncentrovala na měření imerze po absolvování bohoslužby ve fyzickém sakrálním prostředí Dřevěného kostelíku.

Struktura otázek vychází z výše uvedeného výzkumného šetření studie Rigbyho, Brumbyho, Goulda a Coxe (2019), nicméně jako autor jsem byl nucen některé otázky upravit či nahradit, a to převážně u prvního okruhu, kdy bylo médium zprostředkováno

technologií VR, a nikoliv pomocí klasického televizního přijímače či jiných multimediálních technologií (PC, tablet, smartphone).

Přípravené otázky byly následující.

I. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR:

- 1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný VR?***
- 2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby ve VR?***
- 3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování bohoslužby ve VR?***
- 4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?***
- 5. D – Do jaké míry jste zapomněl/a na své každodenní starosti?***
- 6. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby ve VR v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?***
- 7. PH – Do jaké míry jste si během sledování bohoslužby ve VR uvědomoval/a, že jste fyzicky v reálném světě?***
- 8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?***
- 9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás ve fyzickém světě?***
- 10. PH – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby ve VR a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?***
- 11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?***
- 12. PR – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?***
- 13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba ve VR je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?***
- 14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném ve VR, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?***
- 15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby ve VR jako srozumitelný?***
- 16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během bohoslužby ve VR?***
- 17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste byl/a bohoslužbou ve VR natolik zaujat/a, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte technologii VR?***
- 18. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že se v prostoru VR pohybujete podle své vlastní vůle?***
- 19. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby ve VR?***
- 20. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?***

21. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby ve VR?
22. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?
23. Z – Jak se Vám sledování bohoslužby ve VR líbilo?
24. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby ve VR zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?
25. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb ve VR?
26. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?
27. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?
28. Z – Měl/a jste někdy během sledování bohoslužby ve VR pocit úzkosti, nevolnosti, projevy mořské nemoci, bolesti hlavy či očí, případně jiné nepříjemné pocity?

II. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný formou online?
2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během online bohoslužby?
3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování online bohoslužby?
4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?
5. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?
6. Z – Cítil/a jste se během online bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?
7. PH – Do jaké míry jste si během online sledování bohoslužby uvědomoval/a, že jste ve fyzickém světě?
8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?
9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás?
10. PH – Pociťoval/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby zprostředkované formou online a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?
11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?
12. PR – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?
13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že online bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném v online zprostředkování, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?
15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh online bohoslužby srozumitelný?
16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během online bohoslužby?
17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste se do bohoslužby zprostředkované formou online zapojil/a natolik, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte digitální technologii?
18. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby zprostředkované formou online?
19. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?
20. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu online bohoslužby?
21. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?
22. Z – Jak se Vám líbilo sledování bohoslužby zprostředkované formou online?
23. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby zprostředkované formou online zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?
24. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb zprostředkovaných formou online?
25. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?
26. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování vzdát, případně z jakého důvodu?

III. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline):

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby?
2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby?
3. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?
4. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?
5. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?
6. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?
7. PH – Do jaké míry jste vnímal/a rušivé události, které se odehrávaly kolem Vás?

8. PH – Pocítil/a jste někdy v průběhu bohoslužby nějakou formu diskomfortu?
9. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?
10. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby jako srozumitelný?
11. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání?
12. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?
13. D – Stalo se Vám někdy, že jste se chtěl/la aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby?
14. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?
15. Z – Měl/a jste někdy chuť z bohoslužby předčasně odejít, a pokud ano, z jakého důvodu?

2.5.3 Technické zabezpečení experimentu

2.5.3.1 Kamera Insta360 PRO II

V rámci realizace experimentu jsem využil pro 360° videozáznam bohoslužby kameru Insta360 Pro 2. Tento aparát, osazený šesti objektivy, umožňuje zaznamenávat videozáznamy ve 3D 360 s rozlišením 8K při frekvenci 30 snímků za sekundu.

Kamera poskytuje širokou škálu video rozlišení začínající na 7680 x 3840 @30 FPS v HDR (8K 2D), přes 7680 x 7680 @30 FPS (8K 3D) a 7680 x 3840 @60 FPS (8K 2D), až k 6400 x 6400 @60 FPS (6K 2D/3D) až po 3840 x 3840 @120 FPS (4K 2D/3D Binning) a zároveň podporuje formáty záznamu MP4 pro video a JPEG/DNG pro statické snímky. Zařízení je vybaveno sloty pro paměťové karty micro SD a SD, vestavěným mikrofonem, stabilizátorem obrazu, možnostmi připojení přes miniHDMI a USB typu C, což umožňuje detailní zachycení obrazu díky objektivům s ohniskovou vzdáleností 6 x F2,4 mm a maximální clonou 2.4. Zařízení navíc nabízí LCD displej, baterii s kapacitou 5100 mAh, vestavěný GPS modul a bezdrátovou komunikaci Wi-Fi, což společně tvoří komplexní nástroj pro pokročilá média ve VR (Mironet.cz, 2024).

2.5.3.2 Software pro zpracování 360° videozáznamu

Pro zpracování 360° videozáznamu byly využity dva softwarové programy, konkrétně se jednalo o „Mistika VR – SGO“, který posloužil pro stitching (neboli spojování snímků, kdy se několik fotografických snímků kombinuje do jednoho, většinou

s cílem vytvořit panoramatický obraz nebo sférický 360stupňový záběr). Druhým programem byl „Davinci Resolve PRO“, který byl využit pro proces cut a color grade (neboli postprodukcí, stříh a barevnou korekci i stylizaci výsledného obrazu).

SW Mistika VR – SGO se specializuje na optické tokové spojování snímků a jejich stabilizaci. Software uživatelům umožňuje snadno a rychle spojovat média 360°/180° i řešit problémy spojené s různými typy kamer (Soluciones Gráficas por Ordenador, 2024).

SW DaVinci Resolve PRO je softwarový nástroj, který kombinuje editaci, korekci barev, vizuální efekty, motion graphics a audio postprodukcí v jednom uživatelském rozhraní. Jeho schopnost pracovat s obrazy v původní kvalitě kamery po celou dobu postprodukčního procesu a poskytovat pokročilé nástroje z něj činí ideální volbu pro výzkum v oblasti multimédií a virtuální reality (Blackmagic Design, 2024).

2.5.3.3 360° videozáznam bohoslužby

360° videozáznam bohoslužby byl vyhotoven/vyexportován ve formátu MP4, H.264, s rozlišením 5400x5400px, což umožňuje VR360 zobrazení se stereoskopickým efektem Up/Down. Tento formát podporující 8bitovou barevnou hloubku poskytuje vysokou vizuální kvalitu a umožňuje detailní interakce účastníků a prostředí.

2.5.3.4 Autonomní headset Meta Quest 3

Meta Quest 3 se dle dostupných uživatelských recenzí ve světě i v ČR postupně řadí mezi neoblíbenějších zařízení v segmentu virtuální reality, a to především ze dvou důvodů:

Za první důvod můžeme považovat pořizovací cenu, která svým nízkým nastavením zpřístupňuje hardware širší skupině uživatelů (od cca 15.198 Kč za variantu se 128 GB paměti až po cca 19.990 Kč za variantu s 512 GB paměti; viz Heureka, 2024). To je oproti konkurenci cena o 30 až 80 % nižší (jiná zařízení ke své funkčnosti navíc vyžadují výkonné stolní počítače za další desítky tisíc korun).

Za druhý důvod můžeme pokládat snadnou ovladatelnost zařízení jak po HW, tak SW stránce. Uživatel se tak se zařízením velmi rychle seznámí a především sžije, aniž by musel podstupovat několikahodinové školení. O snadné ovladatelnosti vypovídají například i recenze služeb zpřístupňujících VR zařízení cílové skupině starších občanů a seniorů v domovech s pečovatelskou službou (např. „Virtual Lab – Senior Pack“ nebo „Kaleido – virtuální cestování pro domovy seniorů“).



Obrázek 13 – Autonomní headset Meta Quest 3, Alza, 2024

Po technické stránce disponují brýle dvěma obrazovkami s rozlišením 2064×2208 px při 120 Hz pro jedno oko. Procesor Qualcomm Snapdragon XR2 Gen2 s 8 GB RAM umožňuje plynulé spouštění aplikací s možností sledovat videa v kvalitě až 8K při 60 fps. Hmotnost brýlí je ze strany výrobce uváděna v hodnotě 0,52 kg (Facebook Technologies, 2024). Běžného uživatele pak jistě zaujme možnost „dobíjet“ herní ovladače Oculus Touch pouhou výměnou tužkových baterií AA, čímž tento mechanismus eliminuje případné prostoje ve využívání platformy z důvodu nabíjení periférií zařízení z elektrické sítě.

2.5.3.5 Software pro přenos online streamu bohoslužby – Zoom One

Pro realizaci experimentu s online streamovanou bohoslužbou jsem na základě osobních zkušeností z pozice vedoucího oddělení pro podporu distančního vzdělávání na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy využil softwarové platformy Zoom One, která poskytuje komplexní řešení pro online setkání. Tento SW umožnil efektivní koordinaci účastníků experimentu i (částečně) plynulý průběh streamovaného náboženského obřadu (Zoom, 2024). Částečně proto, že SW nebyl schopen dostatečně kvalitně přenést zpěvy

všech účastníků bohoslužby, neboť se již jednalo o velkou zvukovou (datovou) zátěž, kterou běžná technika ani SW nebyly schopny v plném a plynulém rozsahu zabezpečit (viz omezení výzkumu 2.5.4).

2.5.3.6 Hardware pro přenos online streamu bohoslužby – iPhone 14 Pro Max

Pro realizaci online streamované bohoslužby jsem využil chytrý telefon iPhone 14 Pro Max od společnosti Apple Inc., který jsem umístil na profesionální filmový stativ. Za pomoci vysokého výpočetního výkonu, který zprostředkovává čip A16 Bionic, a díky pokročilým fotoaparátům s vysokým rozlišením a inovativním rozhraním Dynamic Island umožnila technologie telefonu efektivní správu a přenos obřadu v reálném čase (Apple, 2022).

2.5.3.7 Software pro přepis rozhovorů – Azure AI Video Indexer

Vybraný software lze charakterizovat jako pokročilý nástroj, který umožňuje automaticky extrahovat podrobné informace z audiovizuálního obsahu za využití umělé inteligence. Program je schopen identifikovat a katalogizovat mluvené slovo, text, osoby i vizuální prvky, což umožňuje efektivní vyhledávání a analýzu (Microsoft, 2024). Jako zpracovatel experimentu jsem tento nástroj využil pro automatický přepis zvukových záznamů získaných během polostrukturovaných rozhovorů s účastníky výzkumu s cílem extrakce klíčových informací z nahrávek.

2.5.4 Omezení výzkumu

Omezení výzkumu v oblasti virtuální reality s cílem měření autenticity imerzního prožitku lze rozdělit do tří klíčových oblastí. Prvním a zřejmě nejzávažnějším omezením může být postoj hlavních představitelů církve; tento postoj může oslabit pocit autenticity prožitku. Hlavní představitelé totiž věří, že skutečné fyzické setkávání, ať už v menších skupinách, nebo v rámci celé náboženské obce, má větší duchovní hodnotu než asynchronní nahrávky či online interakce (viz pododíl 1.1.2.9). Tato skutečnost může mít z pohledu komunity závažný dopad na percepci prožitku, neboť účastníci mohou být výrazně ovlivněni postoji svých autorit (viz pododíl 1.1.1.4).

Za druhé, ale rovněž velmi podstatné omezení lze považovat technický aspekt experimentu ve VR. Virtuální realita v rámci tohoto experimentu neposkytovala živý přenos bohoslužby, jelikož provedení by bylo technologicky velmi náročné. Namísto toho byl účastníkům nabídnut „pouze“ zkrácený záznam, což mohlo ovlivnit jejich prožitek autenticity. Dále sem spadá nízká osobní zkušenost účastníků výzkumu s technologií

virtuální reality. Toto omezení mohlo mít vliv na interpretaci výsledků, jelikož nezkušení uživatelé mohou reagovat na virtuální realitu odlišněji než ti zkušenější (viz oddíly 1.2, 1.3 a 1.4).

Třetím omezením byla nízká kvalita přenosu audio složky při zpěvech v rámci online streamované bohoslužby, která částečně zapříčinila nižší imerzi (pohlčení) na straně účastníků výzkumu.

2.6 Výsledky šetření

Rozhovory byly vedeny se třemi respondenty a otázky byly rozděleny do tří okruhů:

- I. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR
- II. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online
- III. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline)

Textová analýza (MUNI, 2021) byla provedena na základě odpovědí tří účastníků ve čtyřech kategoriích (bližší popis v bodě 2.5.1.): zaujatost (Z), disociace od reálného světa (D), porozumění (PR) a pohlčení (PH). Na základě této analýzy je možné sestavit podrobnější obraz o jejich prožitku bohoslužby ve virtuální realitě (VR), streamované online (SO) a zprostředkované fyzicky (ZF).

2.6.1 Otázky věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR

2.6.1.1 Zaujatost (Z)

Všichni účastníci vyjádřili silné pocity autentičnosti a zaujetí bohoslužbou. Přestože byly zaznamenány rozdíly ve vnímání prostředí (například fyzická interakce a perspektiva), všichni shodně hodnotili prožitek jako pozitivní a smysluplný. VR prostředí rovněž účastníkům umožnilo prožít zážitek rituálu bez vnějších rušivých vlivů, což posílilo jejich soustředění na samotnou bohoslužbu i niterný kontakt s Bohem/posvátnem. Častokrát byl i zdůrazněn vztah k náboženskému obsahu a jeho (re)prezentaci ve VR.

Účastnice I vyjádřila silný pocit autentičnosti slovy „*dokázala jsem se do toho hodně přenést*“, což napomohlo hlubokému ponoření do prožitku bohoslužby ve VR. Její schopnost emocionálně reagovat na známé prvky, jež představovalo kázání faráře, a znalost prostředí kostela umožnily vytvoření silné osobní vazby vyjádřené výrokem „*dokázala jsem se v tu chvíli vrátit (do kostela) a fakt jsem tam byla*“.

Účastník II popsal zkušenost jako velmi osobní a klidnou, což kontrastuje s jeho běžnými zkušenostmi s rušnými bohoslužbami: „...*tu bohoslužbu jsem měl jakoby sám pro sebe.*“ Schopnost soustředit se na kázání bez vnějšího rušení a být blíže faráři než v běžném kostelním prostředí posílila jeho zaujatost obsahem a podporovala jeho duchovní zážitek vyjádřený slovy „*je to opravdu intenzivní vjem*“.

Účastník III našel ve VR bohoslužbě intenzivní prožitek: „(...*byl jsem připoutaný do toho děje a rozjímal jsem nad tím.*“ Šlo tedy o zkušenost podobnou zážitku z přítomnosti ve fyzickém kostele, ale s přidanou hodnotou pohlčení a soustředění. Tento účastník nicméně zdůraznil potřebu počáteční několikaminutové aklimatizace na samotnou technologii VR: „*Ze začátku mi trvalo, než jsem si na to zvyknul ... nějaké tři až čtyři minutky, než jsem se s tím sladil a mohl se plně soustředit.*“

2.6.1.2 Disociace od reálného světa (D)

Účastníci obecně popisovali ustupující vnímání fyzického (reálného) světa, jakmile se více ponořili do prostředí VR, nicméně každý dle jiné úrovně disociace. Většina účastníků rovněž vykazovala větší ztrátu o pojmu času, nicméně při odpovědích zdůraznili, že podobně to mají i v případě fyzické účasti. Všichni účastníci se však alespoň nějakým způsobem zapojili do průběhu bohoslužby, a to nejčastěji pomocí modlitby.

Účastnice I pocítila ztrátu fyzického prostředí a času, což naznačuje vysokou úroveň imerze: „...*během kázání jsem si chvilka i zavřela oči tak, jako to dělám v kostele, abych líp vnímala ... takže to jsem si tady udělala úplně stejně ... přišlo mi nemožný, nepřidat se k Otčenáši.*“

Účastník II, ačkoliv si byl vědom fyzického prostředí, prožil urychlené vnímání času během VR bohoslužby, což ukazuje částečnou disociaci: „...*byla to vlastně nějaká definovaná událost. Proto jsem tušil, že to má nějaký konec, že to prostě skončí.*“ Pocit rychlosti a soustředění na obsah naznačuje, že i mírná disociace může posílit duchovní zážitek tím, že uživatele izoluje od běžných rozptylujících podnětů.

Účastník III prožil silnou disociaci, když byl plně ponořen do obsahu a virtuálního prostředí. Dokonce uvažoval následujícím způsobem: „...*jestli bych se mohl jít podívat za oltář ... ale nechtěl jsem to udělat. Nechtěl jsem to faráři narušit.*“ Tento pocit byl oslaben pouze vnějšími zásahy „*v okamžiku, kdy jsem slyšel nějaký zvuk z ulice, tak jsem si vlastně uvědomil, že člověk nesedí tam v té virtuální realitě.*“

2.6.1.3 Porozumění (PR)

Ve všech případech bylo porozumění obsahu bohoslužby hlášeno jako vysoké. Účastníci projevili dobrou schopnost porozumění a sledování obsahu bohoslužby ve VR. Navzdory technologickému rozhraní byl vnímán silný pocit přítomnosti a zapojení do průběhu bohoslužby.

Účastnice I uvedla, že *„měla teda možnost slyšet toto jeho kázání naživo“*, tudíž znalost kázání předem jí pomohla lépe se zapojit, což naznačuje, že předchozí znalost může zlepšit porozumění a zážitek ve VR.

Účastník II zdůraznil úplné porozumění poselství *„100% srozumitelný“*, což bylo podpořeno jeho soustředěním a klidem, který ve VR našel: *„Soustředil jsem se dobře, protože jednak za to mohl ten můj fyzický klid a bylo to pro mě krásný.“*

Účastník III popsal, že i přes technické nuance virtuálního prostředí, *„toho kruhu, který nějak upozorňuje na to, kde jakoby ten střed je“*, byl schopen se na poselství bohoslužby plně soustředit.

2.6.1.4 Pohlcení (PH)

Pohlčení prostředím a obsahem bohoslužby bylo výrazné, s momenty, kdy se účastníci cítili „skutečně“ jako v kostele. Tento pocit byl podpořen vizuální a auditivní kvalitou virtuálního prostředí, která napomohla vytvořit pocit reálné přítomnosti v kostele. Vnímání fyzického okolí se značně lišilo, ale obecně platí, že se účastníci cítili více ponořeni do virtuálního prostředí, zvláště když byly eliminovány vnější rušivé elementy. Ani jeden z účastníků neměl nutkání přestat sledovat bohoslužbu ve VR ze zdravotních či psychických důvodů, pouze třetí účastník uvedl: *„...když jsem se podíval bokem, tak jsem vlastně tím průzorem toho hledí viděl normální stěnu, která je vedle mě v klasické realitě. Takže tam jsem měl chvilku tu tendenci si to sundat, abych si to porovnal, ale nesundal jsem a pokračoval jsem dál.“*

Účastnice I uvádí, že fyzické ukotvení, opora o stůl, jí pomohlo posílit vlastní pohlčení: *„Bylo pro mě velmi příjemné mít možnost se opírat o stůl, ale to stejné dělám, když sedím v té lavici, tak tam mám vlastně před sebou opěradlo té lavice, takže pro mě je důležité takové to ukotvení se v prostoru.“* To ukazuje, jak fyzické prvky v reálném světě mohou podporovat virtuální zkušenost.

Účastník II popisuje, co cítil: *„...že jsem v tom kostele. Navíc tím, že ho znám, tak jsem se ohlížel, jak vypadá v té virtuální realitě a připadal jsem si, že jsem tam.“* To ukazuje, jak silné může být pohlčení i přes fyzickou nepřítomnost v kostele.

Účastník III poznamenal, že byl více ponořen ve virtuálním prostředí než v reálném, a to až na krátké momenty se zdí, či ovládacími elementy headsetu VR.

2.6.2 Diskuse k otázkám věnujícím se měření imerze při bohoslužbě ve VR

U zaujatosti (Z) byl často zdůrazňován zvláštní vztah k náboženskému obsahu a jeho prezentaci ve VR, což poukazuje na skutečnost, že technologie VR poskytla prostředek pro hlubší osobní zážitek. Tato emocionální rezonance, i přes omezení fyzické interakce, naznačuje, že VR může překlenout mezeru mezi fyzickou prezentací a digitálním zážitkem. Tento závěr koresponduje s názorem Slatera (2009), který popisuje, že virtuální realita poskytuje uživatelům takřka tělesný pocit imerze do vybraného prostředí. Slater dále uvádí, že stupeň ponoření závisí na schopnosti systému eliminovat smyslové podněty z reálného světa a nahradit je digitálními informacemi, což přímo ovlivňuje pocit přítomnosti (Slater, 2009; Waltemate et al., 2018).

V případech disociace od reálného světa (D) odpovědi poukazují na to, že VR může účinně oddělit uživatele od běžných rozptylujících podnětů z reálného světa a podpořit jejich hlubší zážitek. Tento únik z fyzické reality v případě bohoslužby zdůrazňuje potenciál VR jako média pro duchovní a rituální aktivity, kde prostor a čas mohou být rekonfigurovány k posílení prožitku a kdy odvedení mysli od každodenních starostí ilustruje potenciální sílu této technologie ve vytváření izolovaného, ale obsahově bohatého prostředí. Del Gall a Latoschik (2020) či Skarbez (2017) popisují, že toto ponoření vede k pocitu odcizení od fyzického světa a přispívá k věrohodnosti zážitků ve VR, což dokládá i zjištění zvláštního vztahu uživatelů k náboženskému obsahu prezentovanému ve VR technologii.

Při sledování porozumění (PR) nepředstavovala technologie VR pro schopnost sledovat a porozumět obsahu bohoslužby překážku. Z odpovědí vyplývá, že účastníci sice byli vystaveni nové formě prezentace, ale jejich schopnost absorbovat a chápat hlavní myšlenky bohoslužby zůstala neporušena. Toto pozorování naznačuje, že VR může efektivně podávat obsah bez ztráty porozumění či autenticity, a sama skutečnost částečně poukazuje na úspěšnou integraci tradičního náboženského obsahu do nového média. Obdobné tvrzení lze dohledat i v případech studií z oblasti vzdělávání během COVID-19 (viz 1.4.7), z nichž vyplývá, že technologie VR má pozitivní vliv na proces učení (Rocha et al., 2022, Santos et al., 2021, Sarapak, 2022 a Zhao, 2021).

U pohlčení (PH) vyplývá z výpovědí účastníků vysoká míra ponoření, což svědčí o silné imerzi za pomoci prostředí VR, a předestírá efektivitu VR v simulaci realistických zážitků. V případě dvou účastníků dokonce pohlčení přispělo k lepšímu soustředění a porozumění bohoslužbě. Toto zjištění opět koresponduje s výše uvedenými proklamacemi na adresu VR ze strany Slater (2009), Waltemate (2018) či Del Gall s Latoschik (2020) a Skarbez (2017). Případně i s tvrzeními Csíkszentmihályi (2015) a Murray (2017), kteří tento stav definují tzv. „konceptem flow“, tedy situací, kdy *„jsou lidé tak ponořeni, že nic jiného se jim nezdá důležité“*, a *„kdy zapomínají na sebe sama, přestávají vnímat čas a splývají s tím, k čemu je upřeno jejich vědomí“* (Csíkszentmihályi, 2015).

Ze získaných výpovědí celkově vyplývá, že zkušenost s VR bohoslužbou byla vnímána převážně pozitivně ve všech zkoumaných kategoriích, přičemž technologie VR poskytla unikátní kombinaci autentičnosti, disociace, porozumění a pohlčení. Účastníci prožili hluboký a smysluplný zážitek, který zdůrazňuje potenciál virtuální reality jako nástroje pro duchovní a rituální aktivity.

2.6.3 Otázky věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online

2.6.3.1 Zaujatost (Z)

Zaujatost účastníků během online bohoslužeb byla výrazně negativně ovlivněna řadou faktorů, zahrnujících technické problémy s kvalitou zvuku při sborových zpěvech i osobním vnímání digitálního formátu v mobilních zařízeních, která byli účastníci bohoslužeb zvyklí používat primárně spíše pro zábavu než pro spojení s duchovním obsahem. Někteří se navíc vyjádřili, že v porovnání s fyzickou přítomností v kostele, nebo dokonce při zprostředkování skrze virtuální realitu, nebyli schopni během online streamované bohoslužby cítit stejně plnohodnotný kontakt s Bohem. Ačkoli účastníci očekávali, že online bohoslužba nabídne alternativu k tradiční účasti, nabytá zkušenost často nesplnila jejich očekávání.

Z vyhodnocení rozhovorů vyplynulo zjištění, že účastnice I sice zaznamenala největší technické potíže ze všech zapojených, avšak příčina, proč nebyla schopna plně se ponořit do prožitku, byla jiná – z důvodu využívání mobilních zařízení: *„Já jsem zvyklá mobil nebo tablet používat k zábavě a já jsem nebyla v tu chvíli schopná v hlavě stoprocentně přepnout do toho, že to není zábava, že jsem to prostě vnímala, jako něco,*

co se děje v mobilu, tabletu, tak jako když tomu nebudu věnovat pozornost, tak se nic neděje.“ Navíc se oproti fyzické přítomnosti v kostele při bohoslužbě či 360° videozáznamu ve virtuální realitě necítila být v případě online streamované bohoslužby v kontaktu s Bohem.

Účastník II vyjádřil rovněž nižší míru zaujetí v porovnání s fyzickou přítomností v kostele. Ve vztahu k pozornosti vypověděl, že se *„musel opravdu soustředit, abych neodbíhal k těm jiným věcem.“*

Účastník III se vyjádřil, že nebyl příliš soustředěn z důvodu běžného nedělního chodu domácnosti, což mělo vliv i na percepci samotné bohoslužby: *„...uniklo mi to a už si to tak nevybavuji“.*

2.6.3.2 Disociace od reálného světa (D)

Účastníci byli vystaveni rušení ze strany svého okolí, včetně přítomnosti dalších osob a domácích povinností, což spolu s technickými problémy se zvukem během zpěvů, značně bránilo jejich schopnosti „odstříhnout se“ od fyzické reality. Toto neustálé vnímání vlastní přítomnosti ve fyzickém světě a povědomí o délce služby omezovalo hlubší disociaci. Navíc, i když někteří účastníci zažili krátké momenty ponoření do obsahu, nebyly tyto chvíle dostatečně stabilní, aby vytvořily trvalý duchovní zážitek, protože emocionální a kognitivní spojení s obsahem bylo často narušováno nežádoucími vnějšími faktory a technickými omezeními.

Účastnice I sice úplně ztratila pojem o čase, ale na své každodenní starosti nezapomněla, tak jak to mívá při fyzické účasti v kostele či u předchozího zprostředkování pomocí virtuální reality.

Účastník II a III ztratili povědomí o fyzickém světě pouze částečně a oba shodně vypověděli, že na své problémy nezapomněli. V případě Účastníka II to bylo zřejmě ovlivněno reálným prostorem, jenž ho obklopoval: *„Tady člověk nebyl tak spjat s tím prostorem té bohoslužby. Takže ano, vytanuly mi na mysli nějaký jiný věci, který tam nepatřily v tu chvíli.“*. U účastníka III tuto skutečnost spíše ovlivnilo nečekané probuzení jeho dcery.

2.6.3.3 Porozumění (PR)

I přes technické obtíže, jako byly problémy se zvukem během zpěvů, účastníci obecně vykazovali schopnost porozumět hlavním myšlenkám kázání, přičemž technické aspekty měly jen malý vliv na jejich schopnost sledovat a chápat prezentovaný obsah.

I když účastnice I měla obtíže se zvukem při sborovém zpěvu, nebyla její schopnost zachytit a pochopit hlavní nosné myšlenky kázání nijak zvlášť negativně ovlivněna.

Účastník II rovněž hlásil dobré porozumění obsahu a byl si plně vědom, že se nachází mimo prostředí kostela i prostor bohoslužby. To u něho mělo vliv i na podvědomou participaci: *„Nezapojil jsem se moc (do obřadu), bylo to zprostředkované a bylo to i zřejmé“*.

Účastník III měl během sledování online bohoslužby značné obtíže se soustředěním, což bylo způsobeno přítomností jeho malé dcery a dalšími domácími rušivými faktory. Tyto okolnosti vedly k tomu, že jeho schopnost porozumět průběhu bohoslužby byla výrazně omezena.

2.6.3.4 Pohlcení (PH)

Účastníci byli výrazně ovlivněni fyzickým prostředím a často si byli vědomi okolních aktivit, což narušilo jejich pohlcení. Přestože účastníci dokázali využít svou představivost k lepšímu ponoření, tento pocit byl pouze mírný a nedostatečný k překonání fyzické oddělenosti. Emocionální i spirituální zapojení v online prostředí bylo dále oslabeno i menším pocitem spojení s ostatními účastníky a slabším vnitřním zaujetím.

Účastnice I uvedla, že si sice dokázala představit sebe sama v prostoru kostela, ale během bohoslužby si byla vědoma svého reálného okolí. Ani tento mentální obraz nepomohl k hlubšímu pohlcení, protože její pocit fyzické oddělenosti od prostředí byl minimální, a to natolik, že se během bohoslužby napila: *„Na stole jsem měla pití, takže jsem si jej nalila a napila se. Až pak jsem si uvědomila, že to je vlastně něco, co bych během bohoslužby normálně nedělala.“*

Účastník II si rovněž během bohoslužby uvědomoval fyzický svět kolem sebe, *„byl jsem víc tady (ve fyzickém světě) než tam (ve streamovaném prostředí online bohoslužby)“*, protože *„ta bohoslužba byl malý výřez z mého zorného pole“*.

Zážitek účastníka III byl podobně jako u předchozích vypovídajících ovlivněn povědomím o fyzickém okolí a domácím prostředí. Jeho míru ponoření navíc narušovala

skutečnost, že se během online bohoslužby probudila jeho dcera. Tato situace jej tudíž nutila k větší míře pozornosti: „...*musel jsem se hodně soustředit.*“

2.6.4 Diskuse k otázkám věnujícím se měření imerze při bohoslužbě streamované online

V rámci bohoslužby streamované online byla zaujatost účastníků částečně ovlivněna technickými problémy při sborovém zpěvu a individuálním vnímání tohoto formátu online přenosu rituálu. Tyto problémy se staly zásadními bariérami pro plnohodnotný prožitek bohoslužby jejími účastníky. Disociace od reálného světa byla navíc výrazně omezena vědomým vnímáním reálného (fyzického) prostředí účastníků. Naplnění disociace nepomohly ani krátké momenty ponoření, poněvadž nebyly dostatečně stabilní pro hlubší spirituální zážitek. Tato skutečnost se shoduje i s většinou výpovědí zaznamenaných v rámci šetření Lipkové a Jarolímkové (2023). Celkově lze konstatovat, že i přes technologické možnosti, které online bohoslužby nabízejí, existují v pohlcení výrazné bariéry, které signifikantně snižovaly kognitivní angažovanost a omezovaly hlubší emocionální a spirituální zapojení. Tato skutečnost poukazuje na to, že pro zlepšení disociace v online náboženských praktikách je potřeba řešit technické aspekty a poskytnout účastníkům lepší strategie (praktické návody), jak by bylo možné minimalizovat rušivé vlivy z okolního prostředí, a zlepšit tak jejich celkový zážitek z rituálu zprostředkovaného online formou.

2.6.5 Otázky věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline)

2.6.5.1 Zaujatost (Z)

Zaujatost účastníků během bohoslužby byla výrazně ovlivněna jak jejich fyzickým prostředím, tak úrovní jejich osobního zapojení a případnou interakcí s ostatními účastníky. I když každý účastník prožíval bohoslužbu v různé míře intenzity, lze jejich zážitky společně charakterizovat jako hluboké emocionální a spirituální spojení s posvátnem (Bohem). Toto spojení bylo sice někdy oslabeno vnějšími rušivými faktory, ale i přes tuto skutečnost si účastníci udržovali vysokou míru zaujatosti díky své schopnosti tyto distrakce překonat.

Účastnice I popisuje svůj zážitek v kostele jako velmi intenzivní a emocionálně obohacující: „*Pro mě je to v tom kostele vždy velmi intenzivní a je to pro*

mě místo, kde neexistuje naprosto nic jiného, než že jsem tady a teď a jsem v bezpečí. Jsem přijatá, je okolo mě spousta milých lidí, spousta lásky.“ Účastnice I dále uvádí, že se dokázala během bohoslužby soustředit velmi dobře, přičemž odhaduje, že přítomna byla zhruba 80 % času. Dále během bohoslužby cítila silný niterný kontakt s Bohem, který nebyl omezen pouze na prostředí kostela. Tento pocit u ní běžně přetrvává i v jiných situacích a prostředích. Zaujetí bylo navíc ovlivněno i kázáním ze strany faráře, který byl (a běžně bývá) v rámci homilie „*schopen vše následně vysvětlit*“.

Účastník II bohoslužbu vnímal následovně: „*Radost, já to mám jako takovou duševní útěchu*“. Tento pozitivní prožitek však někdy bývá mírně narušen nutností starat se o jeho malé děti, což ovlivňuje schopnost plně se ponořit do prožívání bohoslužby. V případě porovnání, jestli byla bohoslužba něčím, co prožíval, a ne tím, co jen sledoval, odpověděl, že „*je to shodné s těmi 80 % ve virtuální realitě, protože i tam jsou nějaký ty rušivé vlivy, ale je to asi srovnatelný*“. Nicméně i přes všechna vnější rozptýlení si účastník II udržel silný niterný kontakt s posvátnem během bohoslužby, přičemž důležitým prvkem je pro něj společenství. Samotný výklad bohoslužby považuje za „dobře transformovaný“.

Účastník III popisuje svůj prožitek bohoslužby jako pozitivní, avšak s tím, že „*je to jiný, než že by to bylo třeba intenzivnější nebo míň intenzivnější než to VR*“. Během bohoslužby se cítil více soustředěný než obvykle a zároveň měl silný niterný kontakt s posvátnem. I když účastník III občas vnímá své zkušenosti jako více individuální, při společných chvílích cítil silnou sounáležitost. Na otázku, zda porozuměl záměru bohoslužby, odpověděl kladně: „*Byla i pěkně přirovnána do běžného života a potom zase zpátky zasazena do toho podobenství. Takže mi to dávalo smysl*“.

2.6.5.2 Disociace od reálného světa (D)

Úroveň disociace se mezi účastníky lišila a převážně závisela na jejich individuálních schopnostech a metodách, jak se vyrovnávají s vnějšími distrakcemi a osobními starostmi. Někteří účastníci popisují úplnou ztrátu pojmu o čase a schopnost zapomenout na své každodenní problémy, zatímco jiní, i když se snažili, zůstávali více spojeni s realitou, jež je v ten daný momentně během bohoslužby obklopovala, či jim vyvstala na mysli. Každý z účastníků se během bohoslužby zapojil do dění pomocí modliteb či zpěvu, někteří i do samotného procesu rituálu (například předčítáním či asistencí u přijímání).

Účastníce I popisuje ztrátu pojmu o čase jako úplnou, díky čemuž je schopna se plně soustředit na průběh bohoslužby bez vnějších distrakcí. Tato schopnost je podpořena i jejím zvykem nechávat každodenní starosti mimo prostor kostela a zároveň „*si navíc nastavila vlastní automatický režim na telefonu ... nerušit ... tím vlastně ani neřeším, kolik je hodin*“.

Účastník II ve výpovědích uváděl, že má menší schopnost se odreagovat od reálného světa, jelikož jeho vnímání času zůstává víceméně neporušeno díky znalosti průběhu bohoslužby. Tento účastník také uvádí, že některé své starosti „předává“ během bohoslužby dál: „*...si to tam člověk jakoby utříbí. Ale nemyslím ty organizačního charakteru.*“

Účastník III má zkušenosti s hlubokou disociací, kdy ztrácí pojem o čase a je schopen zapomenout na své každodenní starosti, což mu umožňuje zcela se ponořit do prožívání bohoslužby. Tento účastník si však uvědomuje, že jeho duchovní prožitek může být příležitostně narušen osobními úvahami o životních situacích, které jsou předmětem kázání: „*...záleží na tom, jaký je kázání, co se zrovna řeší, jaký je tam to podobenství a podobně, protože to se vlastně prolíná s osobním životem.*“

2.6.5.3 Porozumění (PR)

Účastníci shodně udávali, že byli schopni dobře sledovat a chápat průběh bohoslužby i hlavní myšlenky kázání. Obzvláště využití příměrů z běžného života bylo klíčové pro lepší porozumění a identifikaci s kázáním, což umožnilo účastníkům lépe integrovat duchovní učení do každodenního života.

Jen účastník III navíc vypověděl že se mu někdy stává, „*že když je ta teze od faráře delší nebo spletitější, tak se u toho někdy začnu rozjímat a zamýšlet a někdy ztratím tu notu. Ale to je tím, že si zůstanu v nějaké své myšlence. Nicméně po nějaké chvíli se připojím*“.

2.6.5.4 Pohlčení (PH)

Emocionální a spirituální spojení účastníků s prostředím bohoslužby bylo často posíleno prostřednictvím osobních adaptací a vnímání kolektivního ducha společenství, které zesilovalo pocit sounáležitosti a vzájemné podpory. Avšak v případech, kdy bylo pohlčení slabší vlivem rozptylování externími faktory jako plačícími dětmi nebo rušivým chováním ostatních, přispívaly tyto vlivy dočasně k menšímu vnitřnímu zaujetí a slabšímu pocitu spojení s ostatními účastníky.

Účastnice I popisuje, že v kostele cítí silné splynutí se společenstvím: „*V kostele nejsem já, v kostele jsme my. Ten můj individualismus jde hodně stranou.*“ I když poznamenávala občasné rušení plačícími dětmi nebo přípravou pro snoubence (budoucí novomanžele), byla schopna tyto rušivé momenty překonávat, a naopak v některých situacích i ostatním pomoci soustředit se na bohoslužbu: „*...občas, když vidím, že jsou (snoubenci) během bohoslužby na mobilu ... tak jsem jim prostě ve zpěvníku nalistovala danou stránku a strčila jsem jim ji. Většinou pochopí.*“ Ačkoliv účastnice I zmínila zdravotní problémy, které mohou způsobovat fyzický diskomfort, zdůraznila, že se naučila situaci pohodlně vyřešit.

Účastník II si byl vždy vědom svého okolí, což bylo částečně ovlivněno přítomností dětí, obzvláště jeho vlastních, kdy jim musel věnovat určitou pozornost. Za specifický diskomfort zmiňoval účastník II horko, které je v kostele během letních měsíců.

Z výpovědi účastníka III vyplývá, že ve fyzickém prostoru kostela dává před účastí ve společenství ostatních členů církve přednost individuální přítomnosti: „*...své nejintenzivnější niterný zážitky (s Bohem) jsem si spíš prožil sám než jako ve skupině.*“ A to zejména z důvodů rušivých vlivů, jako je „*řvoucí dítě*“ či jednání okolí. Přestože bývá toto rušení občas velmi intenzivní, udržel si účastník III vysokou úroveň pohlčení díky své schopnosti soustředit se na hlavní obsah bohoslužby. Jako hlavní fyzický diskomfort uvádí, „*že vás třeba trošku bolí nohy, když už delší dobu stojíte, nebo že může být (v prostoru kostela) chladněji, když je venku zima*“. Nicméně tyto fyzické nepříjemnosti neměly na jeho pohlčení průběhem bohoslužby zásadní vliv.

2.6.6 Diskuse k otázkám věnujícím se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline)

V rámci měření a vyhodnocování imerze v kontextu fyzické účasti na bohoslužbě se potvrdilo, že fyzický aspekt rituálního prožitku výrazně převažuje nad online formáty (viz předchozí šetření 2.6.3 a 2.6.4). Tato zjištění reflektují nejen hlubší zapojení jednotlivců do liturgických akcí, ale též intenzivnější propojení s rituálem a s ostatními účastníky. Fyzické bytí v posvátném prostředí a přímý kontakt s liturgickými symboly a společenstvím věřících posiluje autenticitu rituálního zážitku a přispívá k jeho hlubšímu spirituálnímu rozměru, čímž umožňuje komplexnější prožitek duchovní praxe a emocionální interakci, která se ukazuje jako klíčová pro smysluplnost a vyváženost rituálního aktu. Tuto skutečnost ještě podtrhuje srozumitelnost prezentovaného obsahu

ze strany faráře, což je klíčové pro zajištění toho, aby účastníci odcházeli s jasným a hlubokým pochopením sdělení, které má význam pro jejich osobní a duchovní rozvoj.

Nicméně toto zjištění neruší předkládanou hypotézu, že prostředí zprostředkované virtuální realitou není jako online formát dostačující, protože oba účastníci svou fyzickou (offline) zkušenost srovnávali sami od sebe s bohoslužbou zprostředkovanou pomocí VR. Konkrétně jeden účastník vypověděl, že jeho zaujatost byla shodná jak v prostředí fyzickém, tak virtuálním: „...*je to shodné s těmi 80 % ve virtuální realitě, protože i tam jsou nějaký ty rušivé vlivy, ale je to asi srovnatelný.*“ Druhý popřel, že by bohoslužba ve VR byla méně intenzivní: „...*je to jiný, než že by to bylo třeba intenzivnější nebo miň intenzivnější než to VR.*“ Tuto skutečnost potvrzuje i předchozí šetření Lister (2009), který uvádí, že prostor, který tato technologie zprostředkovává, lze při uvědomělém přístupu ze strany uživatele považovat za autentický. Z těchto výpovědí lze tudíž dospět i ke stanovisku, že za hlavní aspekt autenticity a pohlcení „flow“ (Csíkszentmihályi, 2015) můžeme považovat zpřístupnění prostoru ve „360 stupních“ (a to jak v reálném prostředí, tak v prostoru vygenerovaném VR), a nikoliv jen výřez v prostoru a času skrze monitor, což potvrzují i proklamace Heudin (1998), Jensen (2001) a Machek (2010) uvedené v pododdílu 1.4.5.

2.7 Závěr šetření

Výzkumná otázka šetření sledovala, zda a v jaké míře může být imerzní prožitek získaný pomocí digitálních technologií (VR a online stream) srovnatelný s fyzickou účastí na bohoslužbě v reálném sakrálním prostoru.

Na základě analýzy rozhovorů se třemi účastníky, kteří prožili bohoslužbu ve VR, streamovanou online a fyzicky, bylo možné identifikovat klíčové aspekty imerze jako autentičnost, disociace, porozumění a pohlcení. Respondenti u VR prostředí vyjádřili silné pocity autentičnosti a zaujetí, což naznačuje, že VR může poskytovat hluboké a smysluplné duchovní zážitky srovnatelné s fyzickou účastí na bohoslužbách.

Získané výsledky dále poukázaly na to, že VR umožňuje uživatelům silnou disociaci od reálného světa a ztrátu pojmu o čase, což přispívá k intenzivnějšímu duchovnímu zážitku. Tato skutečnost je přitom v přímém kontrastu s online streamovanou bohoslužbou, kde účastníci uváděli menší míru pohlcení především vinou rušivých faktorů běžného domácího prostředí a následně i zhoršené kvality zvuku při sborovém zpěvu. V případě fyzické účasti na bohoslužbě byla zaujatost a pohlcení

posílena přímou interakcí a osobním zapojením do liturgických částí bohoslužby, což VR prostředí částečně simuluje, ale bez fyzické přítomnosti a interakce s ostatními účastníky.

Analýza také odhalila, že VR nabízí efektivní způsob, jak se uživatelé mohou intenzivně ponořit do bohoslužby bez vnějších rušivých vlivů. Výsledky naznačují, že VR může posílit duchovní a rituální zážitek tím, že zprostředkuje věrohodné prostředí s vysokou mírou porozumění obsahu. Toto zjištění je v souladu s teorií „flow“, která popisuje stav hlubokého ponoření a zapojení do aktivity. Provedené šetření tudíž pokazuje na skutečnost, že VR může být efektivním nástrojem pro zprostředkování rituálů a duchovních činností, čímž umožňuje uživatelům zažít bohoslužbu na hluboké emocionální úrovni, což je srovnatelné s fyzickou účastí.

Celkově šetření naznačuje, že zatímco fyzická účast na bohoslužbách zůstává nepostradatelnou pro mnohé věřící vzhledem k bezprostřední interakci a osobním zážitkům, virtuální realita nabízí validní alternativu pro ty, kteří hledají duchovní zkušenosti mimo tradiční sakrální prostory. Tento způsob zprostředkování bohoslužeb může být zvláště přínosný v situacích, kdy fyzická přítomnost není možná, a nabízí nové možnosti pro rituální praxi v moderním technologickém světě.

2.8 Návrhy pro další výzkum

Výzkum byl proveden na malém vzorku (3 účastnících) a bylo by proto vhodné jej realizovat za účasti většího spektra věřících reprezentující širší zastoupení generací i náboženských komunit.

S ohledem na to, že se formy synchronní i asynchronní komunikace pomocí virtuální reality (skrze tzv. metaverse) v současnosti velmi rozšiřují, je otázkou, jaký systém v rámci příštího šetření zvolit (Facebook, Microsoft, Apple, Disney apod.), případně porovnat výsledky šetření napříč těmito nástroji.

ZÁVĚR

V teoretické části této práce jsem svůj připravovaný výzkum uvedl do tematického kontextu problematiky digitálního náboženství a jeho začlenění do stávajícího souboru znalostí v současném aktuálním výzkumu (viz pododdíly 1.1.1, 1.1.2 a 1.1.3). Definoval jsem zásadní parametry (od popisu virtuální reality v oddílu 1.4 až po definici a bližší vymezení autenticity v oddílu 1.2 a imerze v oddílu 1.3) nutné pro realizaci a následné vyhodnocení experimentu. Experiment sledoval v praktické části výzkumnou otázku, zda a v jaké míře může být imerzní prožitek získaný pomocí digitálních technologií (skrze online přenos a záznam ve virtuální realitě) srovnatelný s fyzickou účastí na bohoslužbě v reálném sakrálním prostoru.

V praktické části jsem popsal realizaci experimentu a vyhodnotil jsem ho. Skládal se ze sedmi vzájemně navazujících etap (viz oddíl 2.2): Nejprve jsem připravil podklady (vyhotovil 360° videozáznam pro VR viz pododdíl 2.5.3, provedl předvýzkum a připravil sadu otázek viz oddíl a pododdíly 2.4, 2.5.1 a 2.5.2) a následně realizoval celé šetření. Experimentu se zúčastnili členové „Náboženské obce Církve československé husitské v Blansku“ (viz pododdíl 2.3.2), kdy v zájmu zjištění co nejrepresentativnějšího vzorku dat byl výzkumný soubor složen ze zástupců různých věkových skupin i (fyziologicky) odlišných pohlaví. Po absolvování bohoslužby v sakrálním prostoru byla následně účastníkům výzkumu tato bohoslužba zprostředkována i pomocí digitálních technologií jako online přenos a jako 360° videozáznam pro virtuální realitu. Dotazované osoby hodnotily, zda a v čem lze srovnat autenticitu prožitku při účasti na bohoslužbě virtuální, zpřístupněné online přenosem a při fyzické účasti na bohoslužbě (viz přepis v Příloze číslo 4).

Výsledky šetření uvedené v oddílu 2.7 následně na základě vyhodnocení experimentu v oddílu 2.6 naznačují, že ačkoli fyzická účast na bohoslužbách zůstává klíčová pro mnohé věřící zásluhou bezprostřední interakce a osobních zážitků, VR představuje validní alternativu, která může nabídnout silné a autentické duchovní zážitky, srovnatelné s fyzickou účastí na bohoslužbách, obzvláště pro ty, kteří hledají duchovní zkušenosti mimo tradiční sakrální prostory.

Osobně se jako autor domnívám, že tento moderní přístup může být obzvláště přínosný v situacích, kdy fyzická přítomnost není možná a kdy toto pojetí rovněž otevírá nové možnosti pro rituální praxi ve světě moderních technologií. Zároveň však dodávám,

že pro potvrzení těchto výroků je nutno provést další výzkum, a to nejlépe při větším a „pestřejším“ množství účastníků experimentu.

REFERENČNÍ SEZNAM

Použitá literatura

- 1) ADAM, Adolf. *Liturgika: křesťanská bohoslužba a její vývoj*. Vyd. 2. Přeložil Václav KONZAL, přeložil Pavel KOUBA. Praha: Vyšehrad, 2008. ISBN 978-80-7021-968-3.
- 2) *Adapt and be Flexible– the Mission Doesn't Stop: The Scottish Church and the COVID-19 Pandemic* [online]. 1. GB: Brendan Research, 2021 [cit. 2023-07-06]. Dostupné z: <https://drive.google.com/file/d/1Wt4aFqtVXQxjx5KHTiUHIR5-thFHD1kf/view>
- 3) ALDAZÁBAL, José, N. SUFFI a C. PAOLETTI. *Dizionario sintetico di liturgia: Copertina flessibile*. Italiano: Libreria Editrice Vaticana, 2001. ISBN 978-8820928544.
- 4) ARCENO, John Paul L . Virtual Reality and Christianity: The Duty to Proclaim the Gospel in the Virtual World. *Academia* [online]. Louisville, USA: Academia.edu, 2020, 2020 [cit. 2023-02-03]. Dostupné z: https://www.academia.edu/43109435/Virtual_Reality_and_Christianity_The_Duty_to_Proclaim_the_Gospel_in_the_Virtual_World
- 5) AUKSTAKALNIS, Steve; BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě*. Jan Klimeš. Brno: Jota, 1994. ISBN 80-85617-41-2.
- 6) Augmented reality. *Oxford Learner's Dictionaries* [online]. Oxford, UK: Oxford University Press, 2023 [cit. 2023-01-15]. Dostupné z: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/augmented-reality>
- 7) *Azure AI Video Indexer*. Online. MICROSOFT. Azure. 2024. Dostupné z: <https://azure.microsoft.com/cs-cz/products/ai-video-indexer>. [cit. 2024-03-17].
- 8) BARZILAI-NAHON, Karine a Gad BARZILAI. Cultured Technology: The Internet and Religious Fundamentalism. *The Information society* [online]. London: Taylor & Francis Group, 2005, **21**(1), 25-40 [cit. 2023-02-26]. ISSN 0197-2243. Dostupné z: doi:10.1080/01972240590895892
- 9) BAUWENS, Michel. Spirituality and technology: Exploring the relationship. *First Monday* [online]. 1996 [cit. 2023-01-29]. ISSN 1396-0466. Dostupné z: doi:10.5210/fm.v1i5.496
- 10) BELL, Catherine. *Ritual Theory, Ritual Practice*. New York and Oxford: Oxford University Press, 1992, ISBN: 0-19-506923-4.
- 11) BELLAH, Robert Neelly. *Religion in human evolution: from the Paleolithic to the Axial Age*. Cambridge, Massachusetts: Belknap Press of Harvard University Press, 2011, xxvii, 746 s. ; 24 cm. ISBN 978-0-674-06143-9.
- 12) BERNACIKOVÁ, Martina. Aplikace kineziologie: postura, stoj, sed, eh. *Kineziologie* [online]. Brno: Fakulta sportovních studií Masarykovy univerzity Brno, 2013 [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: https://www.fsps.muni.cz/inovace-RVS/kurzy/kineziologie/postura_stoj.html

- 13) BIOCCA, Frank. Can We Resolve the Book, the Physical Reality, and the Dream State Problems? from the Two-pole to a Three-pole Model of Shifts in Presence. *EU Future and Emerging Technologies, Presence Initiative Meeting*. [online] 2003. [cit. 2023-05-02]. Dostupné z: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=5bcd9bd256295823ba515f3ebec9eacd4f79208d>
- 14) BLACKMAGIC DESIGN. *Davinci Resolve 18*. Online. Blackmagic Design. 2024. Dostupné z: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>. [cit. 2024-03-20].
- 15) Bohoslužba a mše: rozdíl?. *Víra.cz* [online]. Praha: Arcibiskupství pražské Pastorační středisko, 2014, 9. 4. 2014 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.vira.cz/otazky/Bohosluzba-a-mse-rozdil.html>
- 16) Bohoslužba: o co jde?. *Sceav: Světem víry* [online]. Český Těšín: Slezská církev evangelická a. v., 2013 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.sceav.cz/cs/bohosluzba/item/911-bohoslu%C5%BEba-o-co-jde>
- 17) BOLONGARO, Kaitlyn Alessandra Maria, Pauline Hope Cheong, Peter Fischer-Nielsen, Stefan Gelfgren & Charles Ess (Eds.): Digital Religion, Social Media and Culture. *MedieKultur* [online]. 2013, **29**(55) [cit. 2023-01-29]. ISSN 0900-9671. Dostupné z: doi:10.7146/mediekultur.v29i55.9716
- 18) Books of Note -- The Power of Place: Sacred Ground in Natural and Human Environments by James A. Swan. *Backpacker* [online]. New York: Active Interest Media, 1992, **20**(1), 71 [cit. 2023-04-07]. ISSN 0277-867X.
- 19) BROOKS, Johnell O., Richard R. GOODENOUGH, Matthew C. CRISLER, et al. Simulator sickness during driving simulation studies. *Accident analysis and prevention* [online]. England: Elsevier, 2010, **42**(3), 788-796 [cit. 2022-08-27]. ISSN 0001-4575. Dostupné z: doi:10.1016/j.aap.2009.04.013
- 20) BUSSELLE, Rick a Helena BILANDZIC. Measuring Narrative Engagement. *Media psychology* [online]. Philadelphia: Taylor & Francis Group, 2009, **12**(4), 321-347 [cit. 2023-05-02]. ISSN 1521-3269. Dostupné z: doi:10.1080/15213260903287259
- 21) BUTTA, Tomáš. *Uvedení do bohoslužebné teorie a praxe v Církvi československé husitské: prakticko-teologický výklad liturgie podle patriarchy Karla Farského*. Praha: Karolinum, 2005, 101 s. ISBN 80-246-1078-7.
- 22) CAMPBELL, Heidi. *Digital religion: understanding religious practice in new media worlds*. London: Routledge, 2013, ISBN: 978-0-415-67611-3.
- 23) CAMPBELL, Heidi, Ruth TSURIA. *Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds. 2nd edition* London: Routledge, 2022, ISBN: 978-0-429-29568-3.
- 24) CAMPBELL, Heidi A. Religious communication and technology. *Annals of the International Communication Association* [online]. Routledge, 2017, **41**(3-4), 228-234 [cit. 2023-02-08]. ISSN 2380-8985. Dostupné z: doi:10.1080/23808985.2017.1374200

- 25) Campbell, Heidi (2021). Revisiting the Distanced Church. Available electronically from <https://hdl.handle.net/1969.1/193368>.
- 26) CAREY, James W. *Communication as culture: essays on media and society*. Rev. ed. New York: Routledge, 2009, xxvii, 205 s. ; 23 cm. ISBN 0-203-92891-1.
- 27) CENGROVÁ, Michaela. *Fotografie a její autenticita v kontextu debaty o šíření dezinformací v online prostředí*. Diplomová práce (Mgr.)--Univerzita Karlova. Fakulta humanitních studií, 2019, 2019.
- 28) Ciolek, T.M. (2004) "Online religion: the internet and religion," in H. Bidgoli (ed.), *The Internet Encyclopaedia*, vol. 2, 798–811, New York: John Wiley & Sons, ISBN 978-0471222040
- 29) CÍRKEV ČESKOSLOVENSKÁ HUSITSKÁ. *Bohoslužebná kniha Církve československé husitské: liturgie podle patriarchy Karla Farského*. Vyd. 2. Praha: Církev československá husitská, 2004, 98 s. : il., noty ; 24 cm. ISBN 80-7000-660-9.
- 30) COBB, Jennifer J. *CyberGrace: the search for God in the digital world*. New York: Crown, 1998, 258 s. ISBN 0517706792.
- 31) COONEY, Bob. Is VR Safe for Kids?. *Bob Cooney* [online]. USA: Zen One Six Nine, 2021, 5.4.2021 [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <https://www.bobcooney.com/is-vr-safe-for-kids/>
- 32) CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály. *Flow: o štěstí a smyslu života*. Přeložil Eva HAUSEROVÁ. Praha: Portál, 2015. ISBN 9788026209188.
- 33) ČERVENÝ, Igor. *Interaktivní výuková média (IVM)*. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví, 2020. 128 s., přílohy. Vedoucí bakalářské práce Barbora Drobíková
- 34) *Český misál: pro neděle a význačné dny liturgického roku*. Praha: Česká katolická charita, 1977, 654 s.
- 35) DE WITTE, Melissa. A new report by Stanford researchers and Common Sense Media examines the potential effect of virtual reality on children. *Stanford University* [online]. Stanford, USA: Stanford University, 2018, 4.4.2018 [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: <https://news.stanford.edu/2018/04/04/emerging-research-shows-potential-power-vr-kids/>
- 36) DOLÁK, Jan. Dokumentace současnosti a nedávné historie. *Museologica Brunensi*, 2014, roč. 3, č. 1, s. 34–35 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://digilib.phil.muni.cz/cs/handle/11222.digilib/131418>
- 37) DRIVER, Tom F. *The magic of ritual: our need for liberating rites that transform our lives and our communities*. SanFrancisco: HarperCollins, 1991, ix, 270 s. ISBN 0-06-062096-X.
- 38) DRŠTKA, Zdeněk. Duchovní svaté přijímání. *Římskokatolická farnost Aš: Aš* [online]. Římskokatolická farnost Aš, 2020, 14. 3. 2020 [cit. 2023-04-08]. Dostupné z:

http://www.farnostas.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=284:duchovni-svate-prijimani&catid=8&Itemid=121

- 39) DRUCKER, Peter Ferdinand. *To nejdůležitější z Druckera v jednom svazku*. Praha: Management Press, 2002. Knihovna světového managementu. ISBN 9788072612420.
- 40) ELIADE, Mircea. *Iniciace, rituály, tajné společnosti: mystická zrození*. Brno: Computer Press, 2004. Eseje/studie. ISBN 80-7226-901-1.
- 41) ELIADE, Mircea. *Mýtus o věčném návratu: archetypy a opakování*. Třetí vydání. Přeložil Eva STREBINGEROVÁ. Praha: OIKOYMENH, 2019. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-353-7.
- 42) ELIADE, Mircea. *Posvátné a profánní*. Přeložil Filip KARFÍK. Praha: Česká křesťanská akademie, 1994. Knihy ze světa. ISBN 80-85795-11-6.
- 43) ELIADE, Mircea. *Slovník náboženství*. Praha: Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0438-5.
- 44) Employee wellbeing 2021: Learning from the new reality. *Kaspersky* [online]. USA: Kaspersky, 2021 [cit. 2022-08-23]. Dostupné z: <https://www.kaspersky.com/blog/employee-wellbeing-2021/>
- 45) ENGELL, Lorenz. *Bilder der Endlichkeit / Lorenz Engell*. 1. Weimar: vdg – Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften, 2005. Serie moderner Film, 5. ISBN 9783897394896. Dostupné z: <https://d-nb.info/1132165636>
- 46) ERIKSEN, Thomas Hylland. *Sociální a kulturní antropologie: příbuzenství, národnostní příslušnost, rituál*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-465-6.
- 47) ESTES, Douglas. *SimChurch: Being the Church in the Virtual World*. Grand Rapids, 2009. ISBN: 978-0310287841
- 48) EVOLVI, G. Religion and the Internet: Digital Religion, (Hyper)Mediated Spaces, and Materiality. *Zeitschrift Fur Religion, Gesellschaft Und Politik* [online]. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2021, 6(1), 1-17 [cit. 2023-01-29]. ISSN 2510-1226. Dostupné z: doi:10.1007/s41682-021-00087-9
- 49) FARLEY, Helen a Stagg ADRIAN. Sacred Space and Religious Ritual in the Virtual World: An exploration of religion in Second Life. In: *Academia.edu* [online]. San Francisco, USA: Academia.edu, 2012, 2012 [cit. 2023-04-10]. Dostupné z: https://www.academia.edu/6869845/Sacred_Space_and_Religious_Ritual_in_the_Virtual_World_An_exploration_of_religion_in_Second_Life
- 50) FRAGOMENI, Gino, Stephanie J. LACKEY, Roberto CHAMPNEY, Julie Nanette SALCEDO a Stephen SERGE. Training Effectiveness Evaluation: Call for Fire Trainer – Augmented Virtuality (CFFT-AV). *Virtual, Augmented and Mixed Reality* [online]. Cham: Springer International Publishing, 2015, 263-272 [cit. 2023-01-15]. ISBN 9783319210667. ISSN 0302-9743. Dostupné z: doi:10.1007/978-3-319-21067-4_27
- 51) FRANK, Semjon L. *Člověk a realita: Metafyzika lidského bytí*. Olomouc: Refugium Velehrad-Roma s.r.o., 2010. ISBN 978-807412-047-3.

- 52) GALL, Dominik a Marc Erich LATOSCHIK. Visual angle modulates affective responses to audiovisual stimuli. *Computers in human behavior* [online]. Elmsford: Elsevier, 2020, **109**, 106346 [cit. 2023-05-08]. ISSN 0747-5632. Dostupné z: doi:10.1016/j.chb.2020.106346
- 53) GANIEL, Gladys. *Something Other than a Building: A Report on Churches on the Island of Ireland during the Covid-19 Pandemic* [online]. 1. Belfast: Irish Council of Churches/Irish Inter-Church Meeting, 2021 [cit. 2023-07-06]. Dostupné z: <https://www.irishchurches.org/cmsfiles/Final-Something-other-than-a-Building.pdf>
- 54) GIL-GOMEZ, Hermenegildo, Vicente GUEROLA-NAVARRO, Raul OLTRA-BADENES a José Antonio LOZANO-QUILIS. Customer relationship management: digital transformation and sustainable business model innovation. *Economic research - Ekonomska istraživanja* [online]. Pula: Routledge, 2020, **33**(1), 2733-2750 [cit. 2023-02-26]. ISSN 1331-677X. Dostupné z: doi:10.1080/1331677X.2019.1676283
- 55) GILL, Sam. No Place to Stand: Jonathan Z. Smith as Homo Ludens, The Academic Study of Religion Sub Specie Ludi. *Journal of the American Academy of Religion* [online]. Cary, NC: Oxford University Press, 1998, **66**(2), 283-312 [cit. 2023-04-08]. ISSN 0002-7189. Dostupné z: doi:10.1093/jaarel/66.2.283
- 56) GESCHWINDER, Jan, Bronislava RŮŽIČKOVÁ a Evžen RŮŽIČKA. *Technické prostředky ve výuce*. Vyd. 2., rozš. a aktualiz. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. ISBN 80-706-7584-5.
- 57) GIDDENS, Anthony, SUTTON, Philip W., ed. *Sociologie*. Praha: Argo, 2013. ISBN 9788025708071.
- 58) GOFFMAN, Erving. *Interaction ritual: essays on face-to-face behavior*. Repr. New York: Pantheon Books, 1982 - 1967, 270 s. ; 19 cm. ISBN 0-394-70631-5.
- 59) GRIMES, Ronald L. *Beginnings in ritual studies*. Lanham: University Press of America, 1982. ISBN 0-8191-2211-4.
- 60) GRIMES, Ronald L. Rite out of place. Ritual, media, and the arts. Online. *Journal of empirical theology: JET*. 2007, roč. 20, č. 2, s. 270-271. ISSN 0922-2936. Dostupné z: <https://doi.org/10.1163/157092507X234408>. [cit. 2022-10-01].
- 61) HAFNER, Katie a Matthew LYON. Where wizards stay up late: the origins of the Internet // Review. *Byte* [online]. Peterborough: Informa, 1996, **21**(8), 34 [cit. 2023-01-29]. ISSN 0360-5280.
- 62) HAKKEN, David. Book Cover. *Cyborgs@Cyberspace?* [online]. United States: Taylor & Francis Group, 1999 [cit. 2023-01-28]. ISBN 9780415915588.
- 63) HEIM, Michael. *The metaphysics of virtual reality*. Oxford University Press, USA, 1994. [cit. 2022-08-19]. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=EF6a-UJf-OcC>
- 64) HEIM, Michael. *Virtual Realism*. New York: Oxford University Press, 1998, 238 s.

- 65) HELLAND, C. (2000) “*Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communities*,” in J.K. Hadden and D.E. Cowan (eds) *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*, New York: JAI Press, 205–223.
- 66) HENDL, J., Remr, J. *Metody výzkumu a evaluace*. Praha: Portál, 2017, ISBN: 978-80-262-1192-1
- 67) HEUDIN, J.-C. Preface. In *Virtual World* (ed. J.-C. Heudin). Harlow: Addison Wesley Longman, 1998.
- 68) Historie. *Církev československé husitská* [online]. Praha: Církev československé husitská, 2023, 3. BŘEZEN 2023 [cit. 2023-05-07]. Dostupné z: <https://www.ccsk.cz/historie.html>
- 69) Historie farnosti. *Dřevěný kostelík* [online]. Blansko: Náboženská obec Československé církve husitské v Blansku, 2021 [cit. 2023-05-07]. Dostupné z: <https://www.drevenykostelik.cz/kostelik/>
- 70) HORÁK, Bedřich. CESTY KATECHEZE. *Blahoslavenství a eucharistie* [online]. 2013. Holice: Česká biskupská konference, 2013 [cit. 2023-07-18]. Dostupné z: http://www.cestykatecheze.cz/_d/Blahoslavenstvi-a-eucharistie.pdf
- 71) HOOVER, Stewart; ECHCHAIBI, Nabil. The ‘third spaces’ of digital religion. *Finding Religion in the Media*, 2012, 5.
- 72) HØJSGAARD, Morten T. a Margit WARBURG. *Religion and cyberspace*. New York: Routledge, 2005, vi, 207 s. : graf., tab. ISBN 0-203-00357-8.
- 73) HRONOVÁ, Kateřina a Helena ŠIŠKOVÁ. Církevní obřady a svátky v bratrských církvích. *Hospodářská a kulturní studia (HKS)* [online]. Praha: Hospodářská a kulturní studia, Provozně ekonomická fakulta, Česká zemědělská univerzita, 2018, 31.07.2018 [cit. 2023-07-18]. Dostupné z: https://www.hks.re/wiki/ls2018:ceskobrtrska_cirkev_evangelicka
- 74) HUZAREK, Tomasz. 2021. The theological sources of human identities. *European Journal of Science and Theology* 17: 29–38.
- 75) *iPhone 14 Pro*. Online. APPLE INC. Apple. 2024. Dostupné z: <https://www.apple.com/ge/iphone-14-pro/>. [cit. 2024-03-24].
- 76) JENSEN, Jens F. Virtual inhabited 3D worlds: interactivity and interaction between avatars, autonomous agents and users. In: *Virtual interaction: Interaction in virtual inhabited 3D worlds*. Springer London, 2001. [cit. 2022-08-20].
- 77) JUN, Guichun. Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church. *Transformation (Exeter)* [online]. London, England: SAGE Publications, 2020, 37(4), 297-305 [cit. 2023-02-03]. ISSN 0265-3788. Dostupné z: doi:10.1177/0265378820963155

- 78) KALENSKÝ, Jiří. *Ekumenické sněmy prvního tisíciletí v životě Církve československé husitské: (církvní sněmy a vyznání na cestě víry)*. Praha: Blahoslav, 1997, 59 s. ISBN 80-7000-456-8.
- 79) KANCHWALA, Hussain. Are VR (Virtual Reality) Headsets Unsafe For Kids?. *ScienceABC.com* [online]. USA: ScienceABC.com, 2022, 27.7.2022 [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <https://www.scienceabc.com/innovation/vr-virtual-reality-headsets-unsafe-kids.html>
- 80) KARLOVÁ, Jana. *Slavnosti a rituály jako zpráva o obrazu světa*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2013. ISBN 9788074650765.
- 81) KATOLICKÁ CÍRKEV. KONGREGACE PRO BOHOSLUŽBU A SVÁTOSTI. *Všeobecné pokyny k Římskému misálu*. Editio typica tertia 2002. Praha: Česká biskupská konference, 2003, ISBN 80-239-9572-3
- 82) Kdo a co je církev československá husitská?. *Dřevěný kostelík* [online]. Blansko: Náboženská obec Československé církve husitské v Blansku, 2021 [cit. 2023-05-07]. Dostupné z: <https://www.drevenykostelik.cz/kostelik/>
- 83) KELLER, Jan. *Nedomyšlená společnost*. Brno: Doplněk, 1992. ISBN 80-901102-0-7.
- 84) KIM, Jong-un. *Úvod do teologie*. Přeložil Tomáš POSPÍŠIL. Praha: Ideál, 2000. ISBN 80-901017-2-0.
- 85) KNIGHT, Melinda a Laura ARNS. The relationship among age and other factors on incidence of cybersickness in immersive environment users. *ACM International Conference Proceeding Series; Vol. 153: Proceedings of the 3rd symposium on Applied perception in graphics and visualization; 28-29 July 2006* [online]. ACM, 2006, 162-162 [cit. 2022-08-27]. ISBN 1595934294. Dostupné z: doi:10.1145/1140491.1140539
- 86) KOSLUCHER, Frank, Eric HAALAND a Thomas A STOFFREGEN. Sex differences in visual performance and postural sway precede sex differences in visually induced motion sickness. *Experimental brain research* [online]. Berlin/Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2015, 234(1), 313-322 [cit. 2022-08-27]. ISSN 0014-4819. Dostupné z: doi:10.1007/s00221-015-4462-y
- 87) Kostel. *Dřevěný kostelík* [online]. Blansko: Náboženská obec Československé církve husitské v Blansku, 2023 [cit. 2023-05-07]. Dostupné z: <https://www.drevenykostelik.cz/kostelik/>
- 88) KRAJČÍROVÁ, Alice. Jan Šmahaj: Jaké jsou dopady virtuální reality na lidskou psychiku?. *Patalie.cz* [online]. Havas Worldwide Prague a.s. / UNIQA Management Services, 30.5.2018 [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: <https://patalie.cz/jan-smahaj-jake-jsou-dopady-virtualni-reality-na-lidskou-psychiku>
- 89) KREINATH, Jens, Constance HARTUNG, Annette DESCHNER a Christopher HELLAND. The dynamics of changing rituals: the transformation of religious rituals within their social and cultural context. *Journal of contemporary religion* [online]. 2006, 21(1), 109-111 [cit. 2023-03-19]. ISBN 0820468266. ISSN 1353-7903.

- 90) KRONQVIST, Aila, Jussi JOKINEN a Rebekah ROUSI. Evaluating the Authenticity of Virtual Environments: Comparison of Three Devices. *Advances in human-computer interaction* [online]. New York: Hindawi Publishing Corporation, 2016, 2016, 1-14 [cit. 2023-05-08]. ISSN 1687-5893. Dostupné z: doi:10.1155/2016/2937632
- 91) Kroon, Ch. (2021). Responding to Some Reflections on Doing Church Online in a Time of Pandemic. In H. A. Campbell (Ed.), *Revisiting the distanced church: Reflections on doing church online*. Digital Religion Publications. <https://doi.org.ezproxy.is.cuni.cz/10.21423/revisitingthechurch>
- 92) KULIFAJ, Miroslav. On-line přenosy nedělních mší svatých z kostela svaté Kunhuty: Farní kostel. *Farnost Nové Město na Moravě: Stránky římskokatolické farnosti u kostela svaté Kunhuty* [online]. Nové Město na Moravě: Římskokatolická farnost sv. Kunhuty, 2020, 2020 [cit. 2023-04-16]. Dostupné z: <https://www.kunhuta.cz/on-line-prenosy-nedelnich-msi-svatych-z-kostela-svate-kunhuty/>
- 93) KUPER, Adam. *Anthropology and anthropologists: the modern British school. 3rd, rev. and enlarged ed.* London: Routledge, 1996, xi, 233 s.
- 94) KURLBERG, Jonas, Nam VO a Sara AFSHARI. Lausanne Occasional Paper: Being Church in a Digital Age. *Lausanne Movement* [online]. Orlando, USA: Lausanne Movement, 2022, 2022 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <https://lausanne.org/content/lop/lausanne-occasional-paper-being-church-in-a-digital-age>
- 95) LÁB, Filip a Pavel TUREK. *Fotografie po fotografii*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2009. ISBN 978-80-246-1617-9.
- 96) LÁBOVÁ Alena a Filip LÁB. Fotografie a propaganda. *Acta Politologica*. 2010, roč. 2, č. 2, s. 261–264, 2010. ISSN 1803-8220.
- 97) Leach, E. (1968) 'Ritual' in S. Hugh-Jones & J. Laidlaw eds. *The Essential Edmund Leach* (Yale), Vol I: 165-73. Also in D. Sills ed. *International Encyclopaedia of the Social Sciences*. (Macmillan)
- 98) LEJSAL, Martin. *Zpřítomnění oběti Krista při mši svaté v dokumentech magistera*. Diplomová práce (Mgr.)--Univerzita Karlova. Katolická teologická fakulta, 2017, 2017, 80 s.
- 99) LEUVEN, John. Virtual Reality chat user experience seizures in the middle of a session; participants can only watch. : *Christian Today* [online]. USA: Christian Today, 2018, 22.1.2018 [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: <https://www.christiantoday.com/article/virtual-reality-chat-user-experience-seizures-in-the-middle-of-a-session-participants-can-only-watch/124292.htm>
- 100) LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: Zpráva pro radu Evropy v rámci projektu "nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0109-5
- 101) LIPKOVÁ, Helena a Adéla JAROLÍMKOVÁ. *Twist in Perception: Spiritual Needs and Technology in the Times of COVID-19. A Qualitative Research Study in the Czech*

- Republic. *Pastoral psychology* [online]. New York: Springer US, 2023, **72**(1), 143-167 [cit. 2023-06-06]. ISSN 0031-2789. Dostupné z: doi:10.1007/s11089-022-01049-5
- 102) LISTER, Martin. *New media: a critical introduction*. 2nd ed. London: Routledge, 2009, 1 online resource (463 p.). ISBN 1-134-08382-3. Dostupné z: doi:10.4324/9780203884829
- 103) LOMBARD, M, Rd REICH, Me GRABE, Cc BRACKEN a Tb DITTON. Presence and television. *Human communication research* [online]. 2000, **26**(1), 75-98 [cit. 2023-05-04]. ISSN 0360-3989. Dostupné z: doi:10.1111/j.1468-2958.2000.tb00750.x
- 104) LUHMANN, Niklas. *Realita masmédií*. Praha: Academia, 2014. XXI. století. ISBN 978-80-200-2333-9.
- 105) LUPAČ, Petr. Po stopách digitální demence: připravují nás technologie o rozum?. *Ikaros* [online]. 2014, ročník 18, číslo 6 [cit. 2022-08-23]. urn:nbn:cz:ik-14242. ISSN 1212-5075. Dostupné z: http://ikaros.cz/node/14242
- 106) MACWILLIAMS, M. 'Virtual Pilgrimage to Ireland's Croagh Patrick', in DAWSON, Lorne L. a Douglas E. COWAN. *Religion online: finding faith on the Internet*. New York: Routledge, 2004, vii, 279 s. ; 24 cm. ISBN 0-415-97021-0.
- 107) MACHEK, Václav. *Etymologický slovník jazyka českého*. 5. vyd. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2010. ISBN 978-80-7422-048-7.
- 108) MANSOUR, Nesrine. The Holy Light of Cyberspace: Spiritual Experience in a Virtual Church. *Religions (Basel, Switzerland)* [online]. Basel: MDPI, 2022, 13(2), 121 [cit. 2023-02-03]. ISSN 2077-1444. Dostupné z: doi:10.3390/rel13020121
- 109) MARTIROSOV, Sergo a Pavel KOPEČEK. Cyber Sickness in Virtual Reality-- Literature Review. *Annals of DAAAM & proceedings* [online]. DAAAM International Vienna, 2018, 0718 [cit. 2022-08-27]. ISSN 1726-9679. Dostupné z: doi:10.2507/28th.daaam.proceedings.101
- 110) MANN, Joshua L., 'Augmented Reality, Virtual Reality, and Religion: Recent Developments and Their Significance', in Simone Natale, and Diana Pasulka (eds), *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural* (New York, 2019; online edn, Oxford Academic, 24 Oct. 2019), [cit. 2023-02-09], Dostupné z: https://doi.org/10.1093/oso/9780190949983.003.0012,
- 111) MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Přeložil Miloš CALDA. Praha: Mladá fronta, 2011. Strategie. ISBN 978-80-204-2409-9.
- 112) MEDEK, Rudolf. Liturgie dr. Farského a večere Páně. *Theologická revue Církve československé husitské* [online]. 1984 [cit. 2023-07-18].
- 113) MEINTEL, Deirdre. Religious Authenticity and Commitment. *Studies in religion* [online]. London, England: SAGE Publications, 2021, **50**(1), 8-26 [cit. 2023-07-26]. ISSN 0008-4298. Dostupné z: doi:10.1177/0008429820930692
- 114) Mercer, J. (2021). Pandemic as a Time of Discernment: Vocational Reflections in a Digital Space. In H. A. Campbell (Ed.), *Revisiting the distanced church: Reflections on*

- doing church online*. Digital Religion Publications. <https://doi.org/ezproxy.is.cuni.cz/10.21423/revisitingthechurch>
- 115) MERTON, Robert King. *Social theory and social structure*. Enlarged ed. New York: Free Press, 1968, ISBN 0-02-921130-1.
- 116) MERTON, Thomas. *Nová semena kontemplace*. Druhé vydání. Přeložil Ivo LUKÁŠ. Brno: Barrister & Principal, 2020. ISBN 978-80-7364-106-1.
- 117) Meta Quest. *Meta* [online]. USA: Facebook Technologies, LLC., 2022 [cit. 2022-08-25]. Dostupné z: <https://www.oculus.com/experiences/quest/>
- 118) MIKROPOULOS, Tassos A.; NATSIS, Antonis. Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999–2009). *Computers & Education*, 2011, [cit. 2022-08-19] 56.3: 769-780.
- 119) MILGRAM, Paul, Haruo TAKEMURA, Akira UTSUMI, and Fumio KISHINO "Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum", Proc. SPIE 2351, *Telemanipulator and Telepresence Technologies*, 1995, [cit. 2022-08-23]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1117/12.197321>
- 120) MIRONET.CZ A.S. *Insta360 Pro 2.0 + Farsight černá*. Online. Mironet. 2024. Dostupné z: <https://www.citacepro.com/dok/Ne9ja2sMfZDQMd3u>. [cit. 2024-03-20].
- 121) MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-x.
- 122) MORGAN, David. Visual Religion. *Religion* [online]. Kent: Elsevier, 2000, 30(1), 41-53 [cit. 2023-04-19]. ISSN 0048-721X. Dostupné z: [doi:10.1006/rel.1999.0228](https://doi.org/10.1006/rel.1999.0228)
- 123) MOORE, Jason J, Jesse D CUSHMAN, Lavanya ACHARYA, Briana POPENEY a Mayank R MEHTA. Linking hippocampal multiplexed tuning, Hebbian plasticity and navigation. *Nature (London)* [online]. England: Nature Publishing Group, 2021, 599(7885), 442-448 [cit. 2022-08-28]. ISSN 0028-0836. Dostupné z: [doi:10.1038/s41586-021-03989-z](https://doi.org/10.1038/s41586-021-03989-z)
- 124) MUKAMAL, Reena. Are Virtual Reality Headsets Safe for Eyes?. *American Academy of Ophthalmology* [online]. USA: American Academy of Ophthalmology, 2017, 28.2.2017 [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <https://www.aao.org/eye-health/tips-prevention/are-virtual-reality-headsets-safe-eyes>
- 125) MURRAY, David P. Digital Theology. *Tabletalk Magazine* [online]. Orlando, USA: ministry of Good News Publishers, 2016, October 2016 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <https://tabletalkmagazine.com/article/2016/10/digital-theology/>
- 126) MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 2017. ISBN 978-0262533485
- 127) NEDĚLKA, Michal. *Mše v soudobé české hudbě*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-1014-0.

- 128) NILMAR DE OLIVEIRA, José, Jaime ORRILLO a Franklin GAMBOA. Distracting activities in times of COVID-19 pandemic and their relation to labor supply. *International Journal of Economic Theory* [online]. Hoboken: Wiley Subscription Services, 2022, 18(3), 219-231 [cit. 2022-08-23]. ISSN 1742-7355. Dostupné z: doi:10.1111/ijet.12310
- 129) Nord, I. and Adam, O. (2021). Churches Online in Times of Corona (CONTOC): First Results. In H. A. Campbell (Ed.), *Revisiting the distanced church: Reflections on doing church online*. Digital Religion Publications. <https://doi.org.ezproxy.is.cuni.cz/10.21423/revisitingthechurch>
- 130) NOVÁKOVÁ, Michaela. *Srovnání zkušeností zaměstnanců s využíváním home office v České republice a USA*. Praha: ČVUT 2022. Diplomová práce. České vysoké učení technické v Praze, Masarykův ústav vyšších studií.
- 131) O LEARY, Stephen D. Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks. *Journal of the American Academy of Religion* [online]. Missoula, Mont., etc: Oxford University Press, 1996, LXIV(4), 781-808 [cit. 2023-04-07]. ISSN 0002-7189. Dostupné z: doi:10.1093/jaarel/LXIV.4.781
- 132) OSN: Poznejte svět přes virtuální realitu. *OSN: Poznejte svět přes virtuální realitu* [online]. Praha: Informační centrum OSN v Praze, 2016 [cit. 2022-08-20]. Dostupné z: <http://www.osn.cz/poznejte-svet-pres-virtualni-realitu/>
- 133) PAZLAROVÁ, Hana. Děti potřebují rituály. In: *Náhradní rodinná péče: česko-slovenský časopis*. Praha: Středisko náhradní rodinné péče, 2000, s. 54. ISSN 1212-3765.
- 134) PHILLIPS, Abigail L. What Do We Mean By Library Leadership? Leadership in LIS Education. *Journal of Education for Library and Information Science* [online]. 2014, 55(4), 336 [cit. 2022-08-23]. ISSN 07485786. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/43686996>
- 135) PHILLIPS, Peter, Kyle SCHIEFELBEIN-GUERRERO a Jonas KURLBERG. *Defining Digital Theology: Digital Humanities, Digital Religion and the Particular Work of the CODEC Research Centre and Network*. *Open theology* [online]. De Gruyter, 2019, 5(1), 29-43 [cit. 2022-08-23]. ISSN 2300-6579. Dostupné z: doi:10.1515/opth-2019-0003
- 136) POPPER, Karl R. *Logika vědeckého bádání*. Praha: OIKOYMENH, 1997. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-86005-45-3.
- 137) RADCLIFFE, Timothy. *Proč chodit do kostela?: drama eucharistie*. Přeložil Marcela KOUPILOVÁ. Praha: Krystal OP, 2019. Dominicanana. ISBN 978-80-7575-041-9.
- 138) RADCLIFFE-BROWN, Alfred Reginald. *Structure and Function in Primitive Society*. I. vyd. New York: The Free Press, 1965. ISBN 978-00-29256-20-6.
- 139) RANDÁK, Milan. *Využití virtuálních světů v edukačním procesu*. Práce, 2016. Disertační práce. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Doc. PhDr. Vladimír Rambousek, CSc.

- 140) REICHEL, Jiří. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada, 2009. Sociologie (Grada). ISBN 978-80-247-3006-6.
- 141) REINERS, T., TERÄS, H., CHANG, V., WOOD, L. C., GREGORY, S., GIBSON, D., PETTER, N. & TERÄS, M. (2014). Authentic, immersive, and emotional experience in virtual learning environments: The fear of dying as an important learning experience in a simulation. In Transformative, innovative and engaging. Proceedings of the 23rd Annual Teaching Learning Forum, 30-31 January 2014. Perth: The University of Western Australia. [cit. 2023-05-08]. Dostupné z: http://ctl.curtin.edu.au/professional_development/conferences/tlf/tlf2014/refereed/reiners.pdf
- 142) RHEINGOLD, Howard. *The Virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Rev. ed. Cambridge: MIT Press, 2000, xxxii, 447 s. ISBN 0-262-68121-8.
- 143) RIGBY, Jacob M, Duncan P BRUMBY, Sandy J. J GOULD a Anna L COX. Development of a Questionnaire to Measure Immersion in Video Media. *Proceedings of the 2019 ACM International Conference on interactive experiences for tv and online video* [online]. ACM, 2019, 35-46 [cit. 2023-05-04]. ISBN 9781450360173. Dostupné z: doi:10.1145/3317697.3323361
- 144) RIGBY, Jacob M., Duncan P. BRUMBY, Sandy J.J. GOULD, and Anna L. COX. 2017. Media Multitasking at Home: A Video Observation Study of Concurrent TV and Mobile Device Usage. In Proceedings of the 2017 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video (TVX '17). ACM, New York, NY, USA, 3–10. [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: doi:10.1145/3077548.3077560
- 145) ROBINS, Kevin. Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme. *Revue pro média* č. 5, 2003. [cit. 2022-08-20].
- 146) ROHLÍČKOVÁ, Hana. *Liturgický projev Církve československé husitské*. Diplomová práce (Mgr.)--Univerzita Karlova. Husitská teologická fakulta, 2007, 2007, 119 s.; noty, dva CD-ROMy s nahrávkami.
- 147) ROCHA Estrada, Francisco Javier, Jessica Alejandra RUIZ-RAMÍREZ, Carlos Enrique GEORGE-REYES a Leonardo David GLASSERMAN-MORALES. Evaluation of a Virtual Campus Adapted to Web-Based Virtual Reality Spaces: Assessments of Teachers and Students. *Frontiers in education (Lausanne)* [online]. Frontiers Media S.A, 2022, 7 [cit. 2022-08-28]. ISSN 2504-284X. Dostupné z: doi:10.3389/educ.2022.918125
- 148) ROSENBLATT, Daniel. An Anthropology Made Safe for Culture: Patterns of Practice and the Politics of Difference in Ruth Benedict. *American anthropologist* [online]. Oxford, UK: American Anthropological Association, 2004, 106(3), 459-472 [cit. 2023-03-19]. ISSN 0002-7294. Dostupné z: doi:10.1525/aa.2004.106.3.459
- 149) ROSWELL, Robert O., Courtney D. COGBURN, Jack TOCCO, et al. Cultivating Empathy Through Virtual Reality: Advancing Conversations About Racism, Inequity, and Climate in Medicine. *Academic Medicine* [online]. 2020, December 2020, 95(12), 1882-1886 [cit. 2022-08-23]. ISSN 10402446. Dostupné z: doi:10.1097/ACM.0000000000003615

- 150) ROSZAK, Piotr a Sasa HORVAT. Religious Freedom, Cybersecurity, and the Stability of Society: Problems and Perspectives from a European Perspective. *Religions (Basel, Switzerland)* [online]. Basel: MDPI, 2022, 13(6), 551 [cit. 2023-02-25]. ISSN 2077-1444. Dostupné z: doi:10.3390/rel13060551
- 151) ŘÍČAN, Pavel. *Psychologie náboženství a spirituality*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-312-3.
- 152) Řízený strukturovaný rozhovor. *ManagementMania's Series of Management* [online]. Praha: ManagementMania.com., 2015 [cit. 2022-08-20]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/rizeny-strukturovany-rozhovor>
- 153) SANTOS Garduño, Hugo Ariel, Martha Idalia ESPARZA MARTÍNEZ a May PORTUGUEZ CASTRO. Impact of Virtual Reality on Student Motivation in a High School Science Course. *Applied sciences* [online]. Basel: MDPI, 2021, 11(20), 9516 [cit. 2022-08-28]. ISSN 2076-3417. Dostupné z: doi:10.3390/app11209516
- 154) SARAPAK, C. a KEARNS, K. Diagnosing Mental Models of Undergraduate Student and Physics Teachers: Study Case in the Momentum and Energy Conservation Principles Using Newton's Cradle. Online. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2022, roč. 11, č. 4, s. 684-691. ISSN 2339-1286. Dostupné z: <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i4.37695>. [cit. 2023-04-01].
- 155) SEWARD JR, Kenneth. Virtual Reality Could Help People Overcome Their Fears and Phobias. *UploadVR* [online]. USA: UVR Media, 2016, 10.8.2016 [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: <https://uploadvr.com/virtual-reality-helping-people-overcome-fears-phobias/>
- 156) SOLUCIONES GRÁFICAS POR ORDENADOR. *Mistika VR – SGO*. Online. SGO. 2024. Dostupné z: <https://www.sgo.es/mistika-vr/>. [cit. 2024-03-20].
- 157) SHEA, Katherine Hannah. Are Virtual Reality Headsets Safe For Kids?. IST 110: Introduction to Information Sciences and Technology [online]. USA: The Pennsylvania State University, 2016, 9.10.2016 [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <https://sites.psu.edu/ist110pursel/2016/10/09/are-virtual-reality-headsets-safe-for-kids/>
- 158) SHERRY, John L. Flow and Media Enjoyment. *Communication theory* [online]. Oxford, UK: Blackwell Publishing, 2004, 14(4), 328-347 [cit. 2023-05-02]. ISSN 1050-3293. Dostupné z: doi:10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x
- 159) SCHATZ, Klaus. *Všeobecné koncily: ohniska církevních dějin*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury (CDK), 2014. ISBN 978-80-7325-345-5.
- 160) SCHROEDER, Ralph. “Defining virtual worlds and virtual environments,” *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, no. 1, pp. 1–3, 2008. [cit. 2023-05-02]. ISSN 1941-8477 Dostupné z: <https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/article/view/294/248>
- 161) SCHROEDER, Ralph, Noel HEATHER a Raymond M. LEE. The Sacred and the Virtual: Religion in Multi-User Virtual Reality. *Journal of computer-mediated communication* [online]. Oxford, UK: Blackwell Publishing, 2006, 4(2) [cit. 2023-04-10]. ISSN 1083-6101. Dostupné z: <https://doi-org.ezproxy.is.cuni.cz/10.1111/j.1083-6101.1998.tb00092.x>

- 162) SCHUBERT, Thomas, Frank FRIEDMANN a Holger REGENBRECHT. *The Experience of Presence: Factor Analytic Insights. Presence: teleoperators and virtual environment* [online]. One Rogers Street, Cambridge, MA 02142-1209, USA: MIT Press, 2001, **10**(3), 266-281 [cit. 2023-05-02]. ISSN 1054-7460. Dostupné z: doi:10.1162/105474601300343603
- 163) SCHWEITZER, Albert a Claus GUNZLER. *Kulturphilosophie. Band I, Verfall und Wiederaufbau der Kultur. Band II, Kultur und Ethik*. 2nd ed. Munchen: Verlag C. H. Beck, 2007, ISBN: 3-406-70091-8
- 164) Silverkors, D. (2021). Reflections on Doing Church Ministry Online and AFK (Away from Keyboard) During the Pandemic. In H. A. Campbell (Ed.), *Revisiting the distanced church: Reflections on doing church online*. Digital Religion Publications. <https://doi.org.ezproxy.is.cuni.cz/10.21423/revisitingthechurch>
- 165) *Six Questions About the Future of the Hybrid Church Experience* [online]. 1. Ventura, USA: Barna Resources, 2021 [cit. 2023-07-06]. Dostupné z: <https://shop.barna.com/products/6-questions-about-the-future-of-the-hybrid-church-experience>
- 166) SKARBEZ, Richard, Jr BROOKS a Mary WHITTON. A Survey of Presence and Related Concepts. *ACM computing surveys* [online]. Baltimore: ACM, 2018, **50**(6), 1-39 [cit. 2023-05-07]. ISSN 0360-0300. Dostupné z: doi:10.1145/3134301
- 167) SLATER, Mel. A Note on Presence Terminology. *Presence Connect*. London, January 2003. [cit. 2023-05-02]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/242608507_A_Note_on_Presence_Terminology/references
- 168) SLATER, Mel. Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* [online]. England: The Royal Society, 2009, **364**(1535), 3549-3557 [cit. 2023-05-07]. ISSN 0962-8436. Dostupné z: doi:10.1098/rstb.2009.0138
- 169) SMITH, Alexander. *They create worlds. The story of the people and companies that shaped the video game industry. Volume I, 1971-1982*. Boca Raton, Florida: CRC Press, 2020, 1 online resource (607 pages). ISBN 0-429-75262-8.
- 170) SOUSA Marco Túlio de, Mihaela-Alexandra TUDOR, Giulia EVOLVI. MEDIA, RELIGION AND RELIGIOSITY IN THE DIGITAL AGE. Tropos. *Comunicação, Sociedade e Cultura*, 2021, 10 (1), [cit. 2023-02-09], Dostupné z: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/5194>. fihal-03323911
- 171) SPITZER, Manfred a František RYČL. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014 - 2014, 341 stran : černobílé ilustrace ; 22 cm. ISBN 978-80-7294-872-7.
- 172) SPUNAR, Pavel. Svátosti. *Religionistická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2021, 11. 12. 2021 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: [https://rg-encyklopedie.soc.cas.cz/index.php/sv%C3%A1tosti_\(JKI-K\)](https://rg-encyklopedie.soc.cas.cz/index.php/sv%C3%A1tosti_(JKI-K))

- 173) STANNEY, Kay, Cali FIDOPIASTIS a Linda FOSTER. Virtual Reality Is Sexist: But It Does Not Have to Be. *Frontiers in robotics and AI* [online]. Switzerland: Frontiers Media S.A, 2020, 7, 4-4 [cit. 2022-08-28]. ISSN 2296-9144. Dostupné z: doi:10.3389/frobt.2020.00004
- 174) STEPHENSON, Bret. *Co dělá z chlapců muže: duchovní přechodové rituály ve věku nevěšmavosti*. Praha: DharmaGaia, 2012. Nová éra. ISBN 9788074360190.
- 175) SUGITA, N, M YOSHIKAWA, M ABE, A TANAKA, S CHIBA, T YAMBE a S.-i NITTA. Evaluation of Adaptation to Visually Induced Motion Sickness by Using Physiological Index Associated with Baroreflex Function. *2007 29th Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society* [online]. IEEE, 2007, 303-306 [cit. 2022-08-27]. ISBN 9781424407873. ISSN 1094-687X. Dostupné z: doi:10.1109/IEMBS.2007.4352284
- 176) ŠLÉGR, Jan, ed. *Český misál*. V Kostelním Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 2015. ISBN 978-80-7195-810-9.
- 177) ŠMAHAJ, Jan a Roman PROCHÁZKA. VIRTUÁLNÍ REALITA JAKO MOZNOST LÉČBY ÚZKOSTNÝCH PORUCH/Virtual reality as alternative for anxiety disorders treatment. *Československá psychologie* [online]. Praha: Institute of Psychology, Academy of Science, 2014, 58(6), 571 [cit. 2022-08-27]. ISSN 0009-062X.
- 178) ŠPIDLÍK, Tomáš. *Prameny světla: (příručka křesťanské dokonalosti)*. Vyd. 2. (v nakladatelství Refugium). Velehrad: Refugium Velehrad-Roma, 2000. ISBN 80-86045-41-2.
- 179) Tan, M. J. P. (2021). Friends in the cloud. In H. A. Campbell (Ed.), *Revisiting the distanced church: Reflections on doing church online*. Digital Religion Publications. <https://doi-org.ezproxy.is.cuni.cz/10.21423/revisitingthechurch>
- 180) Taylor, B. (2021). Imagining a New World - Reflections on Ministry After a Year of the Pandemic. In H. A. Campbell (Ed.), *Revisiting the distanced church: Reflections on doing church online*. Digital Religion Publications. <https://doi-org.ezproxy.is.cuni.cz/10.21423/revisitingthechurch>
- 181) UMISHIO, Wataru, Naoki KAGI, Ryo ASAOKA, Motoya HAYASHI, Takao SAWACHI a Takahiro UENO. Work productivity in the office and at home during the COVID-19 pandemic: A cross-sectional analysis of office workers in Japan. *Indoor air* [online]. England: Wiley Subscription Services, 2022, 32(1), e12913-n/a [cit. 2022-08-23]. ISSN 0905-6947. Dostupné z: doi:10.1111/ina.12913
- 182) URBAN, Jan. *Kroky při přípravě a realizaci dotazníkového šetření* [online]. 2005 [cit. 2022-08-23]. Dostupné z: https://www.czp.cuni.cz/czp/images/stories/Vystupy/Seminare/2005%20LS%20Ocenovani%20ZP/urban_priprava_dotazniku.pdf
- 183) Village, A. & Francis, L. "Coronavirus, Church and You Survey: Preliminary Results, [online]. 2020 [cit. 2023-07-06]. Dostupné z: <https://www.yorks.ac.uk/media/content-assets/documentdirectory/documents/CC&Y-survey-initial-report.pdf>

- 184) Virtuální realita. *WikiSofia: Virtuální realita* [online]. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta [cit. 2022-08-19]. Dostupné z: https://wikisofia.cz/wiki/Virtu%C3%A1ln%C3%AD_realita
- 185) Virtuální realita na školách. *SCIO: Virtuální realita na školách* [online]. Praha: www.scio.cz, s.r.o [cit. 2022-08-23]. Dostupné z: <https://www.scio.cz/o-vzdelavani/nove-trendy-a-zajimavosti-zesveta-vzdelavani/virtualni-realita-na-skolach.asp>
- 186) virtuality. (n.d.). Dictionary.com Unabridged. Retrieved November 23, 2015 from Dictionary.com [cit. 2022-08-23]. Dostupné z <http://dictionary.reference.com/browse/virtuality>
- 187) VIŠŇOVSKÝ, Mikuláš, ŠOKA, Silvestr, ed. *Malý teologický lexikon*. 1. Bratislava: Cirkevné nakladatel'stvo – Spolok Svätého vojtecha Trnava, 1977. ISBN 80-85128-37-3.
- 188) VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*. Bakalářská práce (Bc.), Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta, 2018, 2018.
- 189) WAARDENBURG, Thijs, Robbert WINKEL a Maarten H. LAMERS. Normative Social Influence in Persuasive Technology: Intensity versus Effectiveness. *Persuasive Technology. Design for Health and Safety* [online]. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 145-156 [cit. 2023-02-26]. ISBN 9783642310362. ISSN 0302-9743. Dostupné z: doi:10.1007/978-3-642-31037-9_13
- 190) WAGNER, Jan. Odborný článek: Web 2.0. *Metodický portál RVP.CZ* [online]. Praha: Národní pedagogický institut České republiky, 2010, 11. 3. 2010 [cit. 2023-02-26]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/8029/WEB-20.html>
- 191) WALTEMATE, Thomas, Dominik GALL, Daniel ROTH, Mario BOTSCH a Marc Erich LATOSCHIK. The Impact of Avatar Personalization and Immersion on Virtual Body Ownership, Presence, and Emotional Response. *IEEE transactions on visualization and computer graphics* [online]. United States: IEEE, 2018, 24(4), 1643-1652 [cit. 2023-05-07]. ISSN 1077-2626. Dostupné z: doi:10.1109/TVCG.2018.2794629
- 192) WATTS, Alan. *The way of zen*. Reprinted. Harmondsworth: Penguin Books, 1999, ISBN 978-0375705106
- 193) WERTHEIM, Margaret a Sally MUNT. The pearly gates of cyberspace: a history of space from Dante to the Internet. *New media and society* [online]. 2000, 2(2), 248-250 [cit. 2023-07-04]. ISSN 1461-4448.
- 194) WHEELER, Thomas H. *Phototruth or photofiction: etics and media imaginery in the digital age*. Routledge, 2002. ISBN 0-8058-4261-6
- 195) WIESNEROVÁ, Ema. Virtuální realita pomůže lidem s neurologickými problémy: Simulace připravená brněnskými vědci a lékaři pomáhá pacientů učít se zvládat úzkost a stres. MASARYKOVA UNIVERZITA. *Zprávy z MUNI* [online]. 2019, 18.8.2019 [cit. 2022-08-27]. ISSN 1801-0814. ISSN 1801-0814. Dostupné z:

<https://www.em.muni.cz/veda-a-vyzkum/11968-virtualni-realita-pomuze-lidem-s-neurologickymi-problemy>

- 196) WINN, William. A conceptual basis for educational applications of virtual reality. Technical Publication R-93-9. Human Interface Technology Laboratory of the Washington Technology Center, Seattle: University of Washington, 1993. [cit. 2022-08-23]. Dostupné z: <http://www.hitl.washington.edu/publications/r-93-9/>
- 197) WITMER, Bob G a Michael J SINGER. Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence: teleoperators and virtual environment* [online]. 238 Main St., Suite 500, Cambridge, MA 02142-1046, USA: MIT Press, 1998, 7(3), 225-240 [cit. 2023-05-08]. ISSN 1054-7460. Dostupné z: doi:10.1162/105474698565686
- 198) ZALESKI, Jeffrey P. *The Soul of Cyberspace: How New Technology is Changing Our Spiritual Lives*. New York: HarperCollins, 1997. ISBN 978-0062514516.
- 199) ZHAO, Guanjie, Minjie FAN, Yibiao YUAN, Fei ZHAO a Huaxing HUANG. The comparison of teaching efficiency between virtual reality and traditional education in medical education: a systematic review and meta-analysis. *Annals of translational medicine* [online]. China: AME Publishing Company, 2021, 9(3), 252-252 [cit. 2022-08-28]. ISSN 2305-5839. Dostupné z: doi:10.21037/atm-20-2785
- 200) *Zoom One* [online]. ZOOM VIDEO COMMUNICATIONS, INC. 2024 [cit. 2024-03-24]. Dostupné z: https://www.zoom.com/en/products/collaboration-tools/?_ga=2.23631482.1919323245.1711281989-1572878613.1710685058
- 201) Živé vysílání: Farní kostel. *Římskokatolická farnost Jablunkov* [online]. Jablunkov: Římskokatolická farnost Jablunkov, 2020, 2020 [cit. 2023-04-16]. Dostupné z: <https://www.farnost-jablunkov.cz/zive-vysilani>

Použité vizuální prvky

Obrázek č. 01 – TAMULUR. *ChatGPT -driven NPC experiment 1, OpenAI's Whisper, GPT-3.5 Turbo, Elevenlabs*. Online. In: TikTok. 2023. Dostupné z: <https://www.tiktok.com/@tamulur/video/7222341218460585222>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 02 – TAMULUR. *Spiritual Chat with ChatGPT NPCs in Virtual Reality*. Online. In: YouTube. 2023. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=7xA5K7fRmig&ab_channel=Tamulur. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 03 – *Buddha Center*. Online. In: Second Life. 2023. Dostupné z: <https://secondlife.com/destination/10661>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 04 – TREMOSA, Laia. *Representation of the virtuality continuum*. Online. In: INTERACTION DESIGN FOUNDATION. Interaction Design Foundation. 2022. Dostupné z: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/mixed-reality-mr>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 05 – COULTHARD, Simon. *HOW AUGMENTED REALITY IS CHANGING CONSUMER BEHAVIOR*. Online. In: TWIPLA. Twipla. 2022. Dostupné z: <https://www.twipla.com/en/blog/how-augmented-reality-is-changing-consumer-behavior>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 06 – TREMOSA, Laia. *The term XR AR, MR, VR*. Online. In: INTERACTION DESIGN FOUNDATION. Interaction Design Foundation. 2022. Dostupné z: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/mixed-reality-mr>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 07 – *Teslasuit*. Online. In: ALZA. Alza.cz. 2022. Dostupné z: <https://www.alza.cz/gaming/teslasuit-d5250186.htm>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 08 – *Icaros VR*. Online. In: ALZA. Alza.cz. 2022. Dostupné z: <https://www.alza.cz/recenze-icaros-vr>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 09 – *Virtuix Omni Package*. Online. In: ALZA. Alza.cz. 2022. Dostupné z: <https://m.alza.cz/EN/gaming/virtuix-omni-package-d4026275.htm>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 10 – *Český zápas*. Online. In: CÍRKEV ČESKOSLOVENSKÁ HUSITSKÁ. Církev československá husitská. Dostupné z: [https://www.csh.cz/cz1.html?view=frontlist&catid\[0\]=156](https://www.csh.cz/cz1.html?view=frontlist&catid[0]=156). [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 11 – *Kostel*. Online. In: CÍRKEV ČESKOSLOVENSKÁ HUSITSKÁ V BLANSKU. Dřevěný kostelík. Dostupné z: <https://drevenykostelik.cz/2-kostel>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 12 – *Kostel*. Online. In: CÍRKEV ČESKOSLOVENSKÁ HUSITSKÁ V BLANSKU. Dřevěný kostelík. Dostupné z: <https://drevenykostelik.cz/2-kostel>. [cit. 2023-05-05].

Obrázek č. 13 – *Meta Quest 3 (128 GB)*. Online. In: ALZA. Alza.cz. 2022. Dostupné z: <https://www.alza.cz/gaming/meta-quest-3-128-gb-d7962773.htm?> . [cit. 2023-05-05].

PŘÍLOHY

P.0 Seznam příloh

Příloha č. 1: Informovaný souhlas s rozhovorem (word dokument)	110
Příloha č. 2: Otázky pro kvalitativní výzkum diplomové práce „Imerzní prožitek v oblasti digitálního náboženství“ (word dokument)	111
Příloha č. 3: Přepsané odpovědi na otázky pro kvalitativní výzkum diplomové práce „Imerzní prožitek v oblasti digitálního náboženství“ (word dokument) .	115

P.1 Příloha č. 1

INFORMOVANÝ SOUHLAS S ROZHOVOREM

Byl/a jste požádán/a o účast na výzkumu za účelem získání dat a informací pro kvalitativní výzkum k diplomové práci Igora Červeného. Výzkum probíhá v rámci magisterského studia Informační studia a knihovnictví na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Název práce je „Imerzní prožitek v oblasti digitálního náboženství“. Tato práce se zaměřuje na výzkum autenticity imerzního prožitku v oblasti digitálního náboženství.

Držitel souhlasu: *Jméno a příjmení, adresa trvalého bydliště
m: telefonní číslo, e: emailová adresa*

Výzkum bude veden účastí na VR/online bohoslužbě a následném rozhovoru. Průběh rozhovoru bude nahráván a z multimediálního záznamu bude následně pořízen doslovný přepis, který bude se záznamem dále analyzován a interpretován. Multimediální záznam bude sloužit pouze řešiteli diplomové práce. Doslovný přepis bude důsledně anonymizován tak, aby byla zaručena anonymita a ochrana všech osob zmíněných v průběhu rozhovoru a aby nebylo možné tyto osoby na základě anonymizovaného přepisu identifikovat. Zejména budou změněna všechna jména osob a míst.

Multimediální záznam a doslovný přepis bude řešitel diplomové práce uchovávat u sebe s tím, že po jeho vyhodnocení a přepisu rozhovoru do písemné podoby (elektronické) dojde ze strany řešitele diplomové práce ke zničení nahrávky.

Účast v rozhovoru můžete kdykoliv ukončit bez udání důvodu. Máte plné právo na otázky, které nechcete zodpovědět, neodpovídat. V případě zájmu Vám diplomovou práci poskytnu.

Souhlas:

- Svým podpisem stvrzuji, že jsem se seznámila s podmínkami účasti na výzkumu a jeho průběhem.

Děkuji za pozornost věnovanou těmto informacím a žádám Vás tímto o poskytnutí souhlasu s Vaší účastí ve výzkumu. Svým podpisem zde souhlasíte se svou účastí na tomto rozhovoru. Jeden výtisk tohoto formuláře náleží Vám.

Jméno dotazované/ho:

Jméno řešitele projektu:

V _____ dne _____

P.2 Příloha č. 2

Otázky pro kvalitativní výzkum diplomové práce „Imerzní prožitek v oblasti digitálního náboženství“

1. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný VR?
2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby ve VR?
3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování bohoslužby ve VR?
4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?
5. D – Do jaké míry jste zapomněl/a na své každodenní starosti?
6. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby ve VR v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?
7. PH – Do jaké míry jste si během sledování bohoslužby ve VR uvědomoval/a, že jste fyzicky v reálném světě?
8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?
9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás ve fyzickém světě?
10. PH – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby ve VR a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?
11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?
12. PR – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?
13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba ve VR je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?
14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném ve VR, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?
15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby ve VR jako srozumitelný?
16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během bohoslužby ve VR?
17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste byl/a bohoslužbou ve VR natolik zaujat/a, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte technologii VR?
18. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že se v prostoru VR pohybujete podle své vlastní vůle?

19. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby ve VR?
20. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?
21. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby ve VR?
22. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?
23. Z – Jak se Vám sledování bohoslužby ve VR líbilo?
24. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby ve VR zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?
25. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb ve VR?
26. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?
27. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?
28. Z – Měl/a jste někdy během sledování bohoslužby ve VR pocit úzkosti, nevolnosti, projevy mořské nemoci, bolesti hlavy či očí, případně jiné nepříjemné pocity?

II. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný formou online?
2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během online bohoslužby?
3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování online bohoslužby?
4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?
5. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?
6. Z – Cítil/a jste se během online bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?
7. PH – Do jaké míry jste si během online sledování bohoslužby uvědomoval/a, že jste ve fyzickém světě?
8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?
9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás?
10. PH – Pociťoval/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby zprostředkované formou online a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?

11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?
12. PR – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?
13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že online bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?
14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném v online zprostředkování, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?
15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh online bohoslužby srozumitelný?
16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během online bohoslužby?
17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste se do bohoslužby zprostředkované formou online zapojil/a natolik, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte digitální technologii?
18. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby zprostředkované formou online?
19. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?
20. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu online bohoslužby?
21. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?
22. Z – Jak se Vám líbilo sledování bohoslužby zprostředkované formou online?
23. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby zprostředkované formou online zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?
24. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb zprostředkovaných formou online?
25. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?
26. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?

III. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline):

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby?
2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby?

3. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?
4. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?
5. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?
6. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?
7. PH – Do jaké míry jste vnímal/a rušivé události, které se odehrávaly kolem Vás?
8. PH – Pocítil/a jste někdy v průběhu bohoslužby nějakou formu diskomfortu?
9. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?
10. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby jako srozumitelný?
11. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání?
12. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?
13. D – Stalo se Vám někdy, že jste se chtěl/la aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby?
14. Z – Pocitujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?
15. Z – Měl/a jste někdy chuť z bohoslužby předčasně odejít, a pokud ano, z jakého důvodu?

P.3 Příloha č. 3

Přepsané odpovědi na otázky pro kvalitativní výzkum diplomové práce „Imerzní prožitek v oblasti digitálního náboženství“

Účastník/účastnice experimentu číslo I.

I. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný VR?

Hodně autentický. Tím, že to mám hodně nažité, tak jsem se do toho dokázala hodně přenést. Byl hodně, zvláště pocit toho prázdného kostela. Nejsm si vědoma, že bych to vůbec někdy zažila, ale já jsem měla teda možnost slyšet toto jeho kázání naživo, takže jsem se tam dokázala v tu chvíli vrátit a fakt jsem tam byla. Prostě ten prožitek byl autentický. Co jsem v té virtuální realitě nezvládla, tak bylo to pokřívání se, protože jsem si v tu chvíli neuměla představit, kde přesně jsem a nechtěla jsem do ničeho narazit, takže jsem rozhodně jsem zůstala radši prostě v klidu. Ale hodně mě to vtáhlo, obzvláště, když jsem přestala vnímat nebo sledovat takové ty technické záležitosti, jak to vlastně funguje.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby ve VR?

Hodně dobře. Vlastně ve chvíli, když si představím, že by to pro mě byla běžná záležitost, že by člověk prostě jako nezkoumal, co to udělá, že je vlastně v tom prostředí, které člověk zná. Ano, trošku tam rušila ta perspektiva. Nejsm zvyklá na Martina koukat takhle před oltářem, ale spíš prostě z té pozice sezení v lavici, ale myslím si, že to jsou věci, na které si člověk hodně rychle zvykne. A možnost vnímání toho prostoru, toho kostela mi přijde hodně dobrá.

3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování bohoslužby ve VR?

Úsilí jsem tomu věnovala prakticky minimální. Pro mě to je i tou osobností pana faráře, že já si ho velmi vážím a ve chvíli, kdy ho slyším mluvit, tak jsem automaticky nastavená prostě na vnímání, takže tam jsem s tím neměla naprosto žádný problém.

4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Vůbec jsem o něm nepřemýšlela. Ale to mám to samý v kostele. Tam jsem mimo prostor, mimo čas, tam jako nevnímám čas.

5. D – Do jaké míry jste zapomněl/a na své každodenní starosti?

Já je do kostela nenesu, takže jsem si je nenesla ani sem.

6. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby ve VR v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Já se přiznám, že jsem se nad tímhle takto nikdy nezamýšlela v žádné situaci. Já mám pocit, že jsem s Bohem v kontaktu pořád. Takže jsem necítila žádnou změnu.

7. PH – Do jaké míry jste si během sledování bohoslužby ve VR uvědomoval/a, že jste fyzicky v reálném světě?

Já jsem nad tím nepřemýšlela vůbec. Pro mě tam je důležité to slovo. Ano, během kázání jsem si chvilka i zavřela oči tak, jako to dělám v kostele, abych líp vnímala, abych neměla prostě vizuální rozptýlení, takže to jsem si tady udělala úplně stejně.

8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

Bylo pro mě velmi příjemné mít možnost se opírat o stůl, ale to stejně dělám, když sedím v té lavici, tak tam mám vlastně před sebou opěradlo té lavice, takže pro mě je důležité takové to ukotvení se v prostoru. Jestli je ten prostor obývací nebo něco jiného, jsem v tu chvíli nevnímala a byla v jiných vlnách.

9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás ve fyzickém světě?

Tento prostor jsem vůbec nevnímala. Takhle, ano, já jsem ho samozřejmě vnímala, ale nemyslela jsem na něj. Ono je to asi způsobeno také tím, že já jsem tady v bezpečném... na bezpečném místě ale kdybychom byli někde, kde to neznám, bylo by to určitě jiné. Ale tady jsem na bezpečném místě.

10. PH – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby ve VR a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?

Ne.

11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?

Úplně. Trošičku mě překvapilo, že jsem před lavicemi. Kdyby to bylo natočené, já nevím z úrovně první či druhé lavice, tak bych měla asi přirozenější pocit.

12. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?

Asi úplně. Ano, seděla jsem jinak než v lavici, ale na obývací jsem vůbec nemyslela.

13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba ve VR je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Řekla bych z takových 80 %. Ano, vnímala jsem, že je bohoslužba upravená, že tam prostě není úplně všechno, na co jsem zvyklá, že ty věci na sebe nenavazují, tak jak by

měly. Co mi tam chybí, je proces toho svatého přijímání. Čekala jsem, když se vracel pan farář za stůl Páně, jestli jej neprovede aspoň symbolicky, abych měla pocit, že to aspoň nějak proběhlo. To mi tam trošku chybělo. Tam jsem si uvědomila ten rozdíl a to úskalí. Kdyby to aspoň pan farář udělal sám za sebe, tak si myslím, že bych byla spokojenější.

14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném ve VR, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?

Virtualita v dnešní době už patří do reálného světa, takže ano, pro mě to byla sice první zkušenost, ale nemám pocit žádné nepatřičnosti. Ano, nedokážu to posoudit z dlouhodobého hlediska, ale v tuto chvíli jsem měla pocit, že to je naprosto přirozený. Nějak bych to asi nerozlišovala, prostě byla to virtualita v reálném světě. Asi to nejde úplně vysvětlit a pochopit. Snažím se to sama v sobě nějak utřídit, ale přišlo mi to přirozený.

15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby ve VR jako srozumitelný?

Vzhledem k tomu, že bohoslužbu znám, tak mi to srozumitelný bylo. Ano, vnímala jsem to zkrácení, rozumím mu a neodsuzuju ho.

16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během bohoslužby ve VR?

Díky tomu, že jsem to kázání už slyšela, tak to bylo pro mě takový jako zopakování si. Ale tohle je zase o osobnosti pana faráře.

17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste byl/a bohoslužbou ve VR natolik zaujat/a, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte technologii VR?

To asi úplně ne. Tou perspektivou a tím vším jsem si toho byla pořád vědomá.

18. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že se v prostoru VR pohybujete podle své vlastní vůle?

Tím, že to byla úplně první zkušenost, tak se přiznám, že jsem se třeba bála zkusit si stoupnout, i když mě to strašně lákalo. Ale je to spíš o té zkušenosti, takže myslím si, že po delší praxi v tomto světě bych s tím asi problém neměla.

19. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby ve VR?

Nebylo to náročné. Ano, byla jsem zvědavá na to, jak to pan farář zvládne, jak to pojme, takže ano, uvědomuji si, že mi tam u toho zběhly trošku ještě i jiné myšlenky, než mám na přímé bohoslužbě. Ale bylo to z toho technického hlediska, a opět zase si říkám, že pokud by ten prožitek byl opakovaný, tak tyhle myšlenky vlastně ustoupí.

20. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

To bylo špatný. Tím, že jsem tam byla sama, tak jsem ten pocit toho osamění měla. Chyběl mi ten pocit ze sdílení, sounáležitosti, prostě my jsme společenství.

21. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby ve VR?

Tam vlastně nebyly ty pasáže, kde se farníci zapojují. Ano, přišlo mi nemožný, nepřidat se k Otčenáši. Takže ano, kdyby tam byly ty klasické, já nevím to blahoslavenství nebo zpívání, věřím tomu, že bych se zapojovala.

22. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?

Bylo to hodně věrné. Měla jsem občas trošičku pocit jakoby vypouklého zrcadla, nebo že se to malinko deformuje, ale to je přirozená záležitost. Rovněž mě zaujalo, že si opravdu zaostřuji na to, na co si potřebuji zaostřit, ale jinak i barevně mi to všechno přišlo takové jako velmi reálné, takže bych to vnímala pozitivně.

23. Z – Jak se Vám sledování bohoslužby ve VR líbilo?

Velmi. Ano, samozřejmě, nenahradí to tu živou bohoslužbu, ale umím si představit situace, kdy, pokud bych neměla jinou možnost, bych za tuhle byla velmi vděčná. Opravdu velmi.

24. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby ve VR zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?

Spíš jsem byla trošku zklamaná z toho zkrácení. Trošku mi chyběla ta celá bohoslužba, já mám ráda věci srovnané a nemám ráda změny, takže jsem zvyklá na tu bohoslužbu v nějaké podobě. Tak když je něco jinak, tak mě to tak jako malinko rozladí. Ale to je moje osobnostní nastavení.

25. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb ve VR?

Určitě. Pokud by to neznamenal, že tím nahradím živou bohoslužbu, tak s tím nemám problém. Umím si představit, že třeba, i když bych na té živé bohoslužbě byla, takže bych třeba měla ráda možnost vrátit se ke kázání. Že bych měla možnost si to znova uvědomit. Sem tam se stane, že člověku něco uteče, nebo tak. Tudíž mít možnost vrátit se k tomu, by se mi líbila.

26. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Ano, já mám pocit, že jsem s Bohem v kontaktu pořád.

27. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?

Vzdát ne, ale musela jsem si zvyknout na tu perspektivu, kterou z lavice neznám.

28. Z – Měl/a jste někdy během sledování bohoslužby ve VR pocit úzkosti, nevolnosti, projevy mořské nemoci, bolesti hlavy či očí, případně jiné nepříjemné pocity?

Neměla, ale myslím si, že hlavně proto, že jsem se bála se nějak výrazně pohybovat, aby toto nenastalo.

II. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný formou online?

Za prvé jsem měla technické problémy. Zpěv jsem slyšela velmi špatně a zvuk občas trhaně. A za druhé jsem si uvědomila, že jsem vlastně vůbec nebyla schopná vnímat, ponořit se do toho, protože to bylo online. Já jsem zvyklá mobil nebo tablet používat k zábavě a já jsem nebyla v tu chvíli schopná v hlavě stoprocentně přepnout do toho, že to není zábava, že jsem to prostě vnímala, jako něco, co se děje v mobilu, tabletu, tak jako když tomu nebudu věnovat pozornost, tak se nic neděje.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během online bohoslužby?

Špatně. Na škále bych řekla 50–60 %.

3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování online bohoslužby?

Musela jsem si hodně vyloženě připomínat, že je to bohoslužba, prostě že to není jakýkoliv jiný video.

4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Čas jsem asi nevnímala, takže asi úplně.

5. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?

Horší, řekla bych tak z 50 %.

6. Z – Cítila jste se během online bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Ne.

7. PH – Do jaké míry jste si během online sledování bohoslužby uvědomoval/a, že jste ve fyzickém světě?

Hodně, řekla bych takových 70 %.

8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

Na takových 80 %.

9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás?

Ono se kolem mě nic neodehrávalo, ale kdyby ano, asi bych to vnímala.

10. PH – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby zprostředkované formou online a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?

S tímto jsem vlastně neměla problém vůbec. Na stole jsem měla pití, takže jsem si jej nalila a napila se. Až pak jsem si uvědomila, že to je vlastně něco, co bych během bohoslužby normálně nedělala.

11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?

Toto mi problém nedělá, to si umím představit vlastně kdykoliv, kdy potřebuju. Tudiž jsem si to představit uměla.

12. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?

Ten pocit jsem neměla.

13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že online bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Velmi málo. Já si myslím, že to je hodně způsobený tím, že mi tam kvůli chybě v přenosu chyběly ty zpěvy, takže mě to ani nemělo šanci vtáhnout.

14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném v online zprostředkování, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?

To se nestalo.

15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh online bohoslužby jako srozumitelný?

Měla jsem se opravdu hodně soustředit, ale to byla ta technická stránka věci, ne jako že by tam chyběla srozumitelnost věcná.

16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během online bohoslužby?

Myslím si na takových 80 %.

17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste se do bohoslužby zprostředkované formou online zapojil/a natolik, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte digitální technologii?

Ne.

18. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby zprostředkované formou online?

Poměrně dost náročné, z takových 70 %.

19. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Dá se říct, že necítila.

20. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu online bohoslužby?

Moc asi ne.

21. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?

Grafika si myslím, že byla celkem v pořádku. Mrzelo mě jen, že nevidím číslo písně. Ale jinak to z toho pohledu umístění bylo dobrý.

22. Z – Jak se Vám líbilo sledování bohoslužby zprostředkované formou online?

Čekala jsem od toho víc, ale uvažovala jsem nad tím, že kdybych dejme tomu byla nemocná a neměla možnost v tu chvíli na tu bohoslužbu jít, byla bych v tu chvíli vděčná i za to. Za to de facto málo, co bylo k dispozici.

23. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby zprostředkované formou online zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?

Asi ani ne, já jsem byla spíš zklamaná z toho, že se nemůžu s ostatními sebrat a jít si s nimi po bohoslužbě popovídat.

24. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb zprostředkovaných formou online?

Kdyby tam byl lépe slyšet i ten zpěv, tak to nevyklučuji.

25. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Dost často.

26. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?

Až na ten zvuk při zpěvu ne.

III. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline):

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby?

Pro mě je to v tom kostele vždy velmi intenzivní a je to pro mě místo, kde neexistuje naprosto nic jiného, než že jsem tady a teď a jsem v bezpečí. Jsem přijatá, je okolo mě spousta milých lidí, spousta lásky.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby?

V kostele velmi dobře. Skutečně ten kostel je místo, kde se zbavím všech starostí, prostě všeho. Cítím obrovskou podporu. Byť ano, sem tam se tam něco vloudí, takže já bych řekla z nějakých 80 % jsem tam přítomná.

3. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Tam čas nevnímám vůbec. Já jsem si navíc nastavila vlastní automatický režim na telefonu. Takový ten plán nerušit, takže já už ani nemusím přemýšlet, že ten telefon mám vypnout a zapnout, protože on to dělá sám. A tím vlastně ani neřeším, kolik je hodin. Navíc vím, že když jdeme po tom po kafičku domů, tak že je prostě něco kolem půl dvanácté.

4. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?

Já jsem se je naučila nechávat před kostelem. Prostě, jak tam zaparkuju, už to nechávám v tom autě.

5. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Nejen tam.

6. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

V kostele nejsem já, v kostele jsme my. Ten můj individualismus jde hodně stranou.

7. PH – Do jaké míry jste vnímal/a rušivé události, které se odehrávaly kolem Vás?

Sem tam někdy, například urputně plačící dítě, nebo v pátek bývají po bohoslužbě přípravky pro snoubence. A občas, když vidím, že jsou během bohoslužby na mobilu, tak mi to ne vůči mně, ale vůči panu faráři, přijde neuctivý a už jsem třeba párkrát udělala to, že jsem jim tu svoji brožurku strčila do ruky a ukázala, kde jsme. Nebo, když se zpívalo, tak jsem jim prostě ve zpěvníku nalistovala danou stránku a strčila jsem jim ji. Většinou pochopí.

8. PH – Pocítil/a jste někdy v průběhu bohoslužby nějakou formu diskomfortu?

Ano, vzhledem k mým zdravotním potížím, ale naučila jsme se to pohodlně vyřešit.

9. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Hodně, řekla bych těch 80 %. Snad jen ty křty miminek a podobně, ty spíš sleduju, ale bohoslužbu jako takovou prožívám.

10. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby jako srozumitelný?

Nyní už hodně, ale ze začátku jsem všemu nerozuměla, spoustu věcí pro mě bylo nových. Nyní už bych řekla, že teď už tomu začínám plně rozumět.

11. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání?

Náš pan farář je velmi přímočarý a líbí se mi, že tam nepoužívá ty nesrozumitelné pasáže a že je schopen vše následně vysvětlit. Řekněme srovnat se situacemi z civilního života nebo prostě z nějaké lidské situace, kterou si člověk umí představit.

12. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Úplně.

13. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby?

Já se podílím jak na čtení, tak asistenci u přijímání, takže ano. Aktivně vstupuji do bohoslužby.

14. Z – Pocítujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Ano.

15. Z – Měl/a jste někdy chuť z bohoslužby předčasně odejít, a pokud ano, z jakého důvodu?

Nejsem si vědoma takovéto situace, že by kdy nastala.

Účastník/účastnice experimentu číslo II.

I. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný VR?

Velmi zajímavý. Je jiný než fyzický, protože já to mám v takové ještě osobní vazbě. My tam chodíme s dětma a já tam nemám klid. Teď jsem na to ten klid měl a tu bohoslužbu jsem měl jakoby sám pro sebe.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby ve VR?

Soustředil jsem se dobře, protože jednak za to mohl ten můj fyzický klid, a bylo to pro mě krásný. Čistý zvuk, obraz, hlasitost, všechno perfektní a farář velmi blízko. Byl v podstatě blíž, než kdybych byl v první řadě.

3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování bohoslužby ve VR?

Ne tak velké, protože je to opravdu intenzivní vjem.

4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Přišlo mi to rychlé tím, že znám tu reálnou bohoslužbu, ale chápu, že to musí být zkrácený. Ale nemyslím si, že bych výrazně ztratil pojem o čase, protože toto vlastně byla nějaká definovaná událost. Proto jsem tušil, že to má nějaký konec, že to prostě skončí.

5. D – Do jaké míry jste zapomněl/a na své každodenní starosti?

Nevěnoval jsem se starostem, věnoval jsem se té bohoslužbě.

6. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby ve VR v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Do jisté míry ano. Snažil jsem se vnímat to boží slovo. To, co tam bratr farář říkal, a zamýšlet se nad tím kontextem a obsahem.

7. PH – Do jaké míry jste si během sledování bohoslužby ve VR uvědomoval/a, že jste fyzicky v reálném světě?

Uvědomoval jsem si dobře. Jak jsem se otáčel, tak mně občas problikávalo prostředí místnosti, takže to bylo patrný.

8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

Z okolí jsem vnímal tu židli, ale cítil jsem se být v tom kostele.

9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás ve fyzickém světě?

Myslím, že nevnímal.

10. PH – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby ve VR a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?

Vůbec ne.

11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?

Já jsem si připadal, že jsem v tom kostele. Navíc tím, že ho znám, tak jsem se ohlížel, jak vypadá v té virtuální realitě, a připadal jsem si, že jsem tam. Ale uvědomoval jsem si, že je to zprostředkovaný vjem.

12. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?

Připadal jsem si víc v tom kostele než tady v té kanceláři. Jenom jak jsem říkal, to občasné problikávání, ale jinak jsem si připadal tam.

13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba ve VR je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Myslím si, že do velké míry jsem se snažil to vnímat a soustředit se na to sdělení. Ten obsah už vlastně znám. Takže, když to mám srovnávat, tak je to pěkné.

14. PH – Do jaké míry byl váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném ve VR, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?

Do značné míry. Byl jsem víc tam než tady. Tak z 80 % tam, možná i víc.

15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby ve VR jako srozumitelný?

Na 100 % srozumitelný.

16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během bohoslužby ve VR?

Myslím, že jsem to sdělení pochopil úplně.

17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste byl/a bohoslužbou ve VR natolik zaujat/a, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte technologii VR?

Vždycky to bylo poznat, že to není reálný prostor, ale spíše z těch technických aspektů.

18. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že se v prostoru VR pohybujete podle své vlastní vůle?

Já jsem vlastně jenom seděl, nikam nechodil, ale cítil jsem se velmi svobodně. Mohl jsem se podívat kdykoliv kamkoliv. Vnímal jsem to jako reálně, poměrně přirozeně.

19. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby ve VR?

Mě trošku odváděla ta technická stránka jako taková, že jsem se chtěl podívat, jak vypadá ten kostel, takže jsem jako odbíhal uvnitř té virtuální reality. Ale zase jsem věděl, že je cílem jako sledovat tu bohoslužbu, takže jsem se snažil soustředit na to kázání a ten projev bratra faráře.

20. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Protože jsem teď viděl prázdný kostel a ten jsem prázdný při bohoslužbách nezažil, je tam vždycky hodně lidí, tak jsem tu sounáležitost nevnímal.

21. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby ve VR?

Ano, modlil jsem se nahlas.

22. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?

Pěkné, ale rozlišení mi připadalo horší. Upřímně, předpokládal bych lepší.

23. Z – Jak se Vám sledování bohoslužby ve VR líbilo?

Líbilo, je to zajímavé, ale nad tu živou bohoslužbu asi není. Je to dobrý prostředek pro lidi, kteří se jí třeba nemůžou zúčastnit. Mají to například daleko, ale mají rádi bratra faráře, takže kdyby se chtěli zúčastnit tady tou externí formou, pak by to bylo super.

24. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby ve VR zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?

Zklamán ne, ale spíš jsem čekal, jestli třeba bude nějaký behind the scenes.

25. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb ve VR?

Ano.

26. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Do jisté míry ano.

27. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?

Neměl.

28. Z – Měl/a jste někdy během sledování bohoslužby ve VR pocit úzkosti, nevolnosti, projevy mořské nemoci, bolesti hlavy či očí, případně jiné nepříjemné pocity?

Neměl jsem žádné komplikace.

II. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný formou online?

Když to porovnám s tou virtuální realitou nebo fyzickou bohoslužbou, tak to nebylo tak intenzivní. Nebyl jsem tolik účasten.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během online bohoslužby?

Bylo to podstatně slabší, protože člověk tam jakoby fyzicky není, ani virtuálně tam není a je v jiném prostoru. Prostě jsem se nesoustředil plně.

3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování online bohoslužby?

Větší než v té virtuální realitě. Jakože říkal jsem si, ano, mám to tady, tak se na to budu dívat a nebudu dělat nic jiného.

4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Nijak výrazně neztratil, protože znám průběh té bohoslužby, co jak následuje. Takže pojem o čase jsem zhruba měl.

5. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?

Tady člověk nebyl tak spjat s tím prostorem té bohoslužby. Takže ano, vytanuly mi na mysl nějaké jiné věci, který tam nepatřily v tu chvíli.

6. Z – Cítil/a jste se během online bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Ne tak intenzivně jako třeba při jiných příležitostech. Ale ta duchovní rovina tam byla.

7. PH – Do jaké míry jste si během online sledování bohoslužby uvědomoval/a, že jste ve fyzickém světě?

Do značné míry.

8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

Tak do velké míry, protože jsem byl v jiném prostoru, než byla bohoslužba.

9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás?

Do velké míry, protože ta bohoslužba byl malý výřez z mého zorného pole.

10. PH – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby zprostředkované formou online a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?

Ano a podíval jsem se.

11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?

Dokázal, myšleno, jako že se cítím být účasten. Bylo to zprostředkované, nebylo to srovnatelné s reálnou bohoslužbou.

12. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?

Nebyl jsem oddělen od fyzického prostředí.

13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že online bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Připadal jsem si hodně pasivní, spíš jsem jen sledoval. Nebylo to tak hluboký prožitek.

14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném v online zprostředkování, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?

Ten pocit byl hodně slabý a víc jsem byl tady než tam.

15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh online bohoslužby jako srozumitelný?

Naprosto srozumitelný.

16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během online bohoslužby?

Pochopil, bylo to srozumitelný.

17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste se do bohoslužby zprostředkované formou online zapojil/a natolik, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte digitální technologii?

Nezapojil jsem se moc, bylo to zprostředkované a bylo to i zřejmé.

18. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby zprostředkované formou online?

Bylo to náročnější na tu pozornost. Musel jsem se opravdu soustředit, abych neodbíhal k těm jiným věcem.

19. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Ne tak intenzivně jako při reálných bohoslužbách, ale viděl jsem ty lidi, které znám, takže ta sounáležitost tam nějaká byla.

20. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu online bohoslužby?

Ano, pomodlil jsem se.

21. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?

Po té technické stránce to bylo horší, ale chápu, že jste nemohl vysílat z prostředku, takže i z boku bylo dobře vidět. Takže poměr cena výkon asi přijatelné.

22. Z – Jak se Vám líbilo sledování bohoslužby zprostředkované formou online?

Líbilo za předpokladu, pokud bych se nemohl účastnit fyzicky. Jako alternativa pro možnost vzdáleného připojení je to pro mě dostatečná alternativa.

23. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby zprostředkované formou online zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?

Zklamán ne, protože vím, že ta bohoslužba skončila, a tak to je.

24. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb zprostředkovaných formou online?

Určitě ano.

25. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Ano.

26. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?

Ne, neměl jsem chuť.

III. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline):

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby?

Radost, já to mám jako takovou duševní útěchu.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby?

Jak jsem zmínil, tím, že tam většinou jsem s malými dětmi, tak jsem vyrušován těmi dětmi, ale když jsem sám, tak se snažím plně soustředit a vnímat.

3. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Neztrácel, protože ten průběh jakoby znám, vím, jak co následuje, takže neztrácím pojem o čase.

4. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?

Tak ty starosti tam člověk někdy předává, takže si to tam člověk jakoby utřídí. Ale nemyslím ty organizačního charakteru, že mám zařídit tohle a udělat tohle takto. To se samozřejmě soustředím. Věnuji se tomu, proč tam jsem.

5. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Ano.

6. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

To si uvědomuju vždy.

7. PH – Do jaké míry jste vnímal/a rušivé události, které se odehrávaly kolem Vás?

Vnímám ty děti, a nejenom moje, je tam rovněž víc lidí, takže nějaké to rušení tam vždycky nějaký je.

8. PH – Pocítil/a jste někdy v průběhu bohoslužby nějakou formu diskomfortu?

V letních měsících je tam horko.

9. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Do značné míry. Kdybych to chtěl vlastně porovnat, tak je to shodné s těmi 80 % ve virtuální realitě, protože i tam jsou nějaký ty rušivé vlivy, ale je to asi srovnatelný.

10. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby jako srozumitelný?

Do značné míry, řekl bych na 100%

11. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání?

Díky výkladu bratra faráře člověk většinou pochopí, protože on rád používal příklady z reálného života nás běžných smrtelníků, takže je to dobře transformovaný.

12. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Do velké míry. My jsme tam jako společenství, známe se už v osobní rovině se spoustou těch lidí, takže už je to taková druhá rodina.

13. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby?

Jestli se pod tím dá myslet jako aktivně se modlit, zpívat, tak se takhle zapojuji. Není tím myšleno narušování průběhu.

14. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

V přírodě.

15. Z – Měl/a jste někdy chuť z bohoslužby předčasně odejít, a pokud ano, z jakého důvodu?

Ne.

Účastník/účastnice experimentu číslo III.

I. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě ve VR:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný VR?

Jelikož jsem to zažil i osobně, tak potom, co jsem se po chvílce ve virtuálním prostředí aklimatizoval, jsem byl jakoby, řekněme, připoutaný do toho děje a rozjímal jsem nad tím.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby ve VR?

Ze začátku mi trvalo, než jsem si na to zvyknul. Za prvé ten pocit byl, že jsem vysoko, že vlastně nesedím v té lavici. A za druhé jsem si všiml, že sedím vlastně v tom kruhu, že cílem asi je sedět uprostřed, aby ten obraz byl co nejkvalitnější. Takže mi spíš trvalo, jako nějaké tři až čtyři minutky, než jsem se s tím sladil a mohl se plně soustředit na tu bohoslužbu.

3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování bohoslužby ve VR?

Jak jsem teď říkal, spíš se s tím člověk musí nějak sžít a udělat si pohodlí, ale po těch pár minutách si myslím, že jsem byl už dost přítomný a nepotřeboval jsem na to nějaké extra úsilí.

4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Pojem o čase jsem ztratil poměrně dost rychle a myslím, že jsem byl izolovanější než normálně. I když je pravda, že během bohoslužby se na hodinky taky nějak nejdívám.

5. D – Do jaké míry jste zapomněl/a na své každodenní starosti?

Zapomněl jsem skoro na všechno v tu chvíli, a soustředil jsem se fakt jen na samotnou věc. Těžko říct, jak moc to bylo virtuální realitou nebo jak moc to bylo obsahem té bohoslužby. To se mi hodnotí těžce.

6. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby ve VR v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Většinou se na to naladím, už když vím, že tu aktivitu budu provádět. Cítím se tak pokaždé, takže ano.

7. PH – Do jaké míry jste si během sledování bohoslužby ve VR uvědomoval/a, že jste fyzicky v reálném světě?

Ve chvíli, kdy jsem byl soustředěný a hodně jsem naslouchal, vnímal a byl jakoby v nějakým rozjímání, tak jsem tam vlastně měl ten pocit, že tam jsem. Ale ve chvíli, kdy třeba farář přejde někam na stranu nebo že se já mám někam podívat, tak v tu chvíli to uvědomění vlastně přijde. Ale zase si myslím, že je to asi s tím, že čím dýl to má člověk na sobě, tím rychleji se s tím sžívá.

8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

Tak pokud by v té virtuální realitě nebyly takové ty elementy pro ovládání v podobě těch bílých prstů, toho laseru, toho kruhu, který nějak upozorňuje na to, kde jakoby ten střed je, tak když si odmyslím tyto technické věci, který tam jsou, díky kterým vím, že to vlastně jako realita není, tak jsem vlastně jakoby ponořený v té virtuální realitě.

- 9. PH** – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem Vás ve fyzickém světě?

Jenom v okamžiku, kdy jsem slyšel nějaký zvuk z ulice, tak jsem si vlastně uvědomil, že člověk nesedí tam v té virtuální realitě. Ale jakmile bylo okolo mě hrobový ticho a mohl jsem se soustředit jenom na tu věc, tak se tam člověk jako by podvědomě přesune.

- 10. PH** – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby ve VR a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?

Bylo to v momentě, kdy jsem neseděl úplně uprostřed toho kruhu vymezeného skrz tu virtuální realitu, a když jsem se podíval bokem, tak jsem vlastně tím průzorem toho hledí viděl normální stěnu, která je vedle mě v klasické realitě. Takže tam jsem měl chvilku tu tendenci si to sundat, abych si to porovnal, ale nesundal jsem a pokračoval jsem dál.

- 11. PH** – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?

Dokázal jsem si to představit, akorát ze začátku byl pro mě jako divnej ten pocit toho, že jsem byl strašně blízko faráři. Normálně člověk sedí v té lavici a nesedí před stojícím farářem.

- 12. PH** – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?

Poměrně hodně, na 70 %.

- 13. Z** – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba ve VR je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Přikláním se spíš k tomu, že jsem to prožíval, než jenom sledoval.

- 14. PH** – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném ve VR, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?

Ten pocit byl poměrně intenzivní, ale doplňuji, že já jsem na bohoslužbě teď nebyl dlouhou dobu, možná třičtvrtě roku, takže jsem se na to i poměrně těšil. Navíc, když jdu do kostela, tak se sám vědomě nějak přepínám. Takže ten pocit byl poměrně silný, ale je těžké, jak to vyhodnotit. Jak moc je to díky VR? Jak moc je to díky tomu obsahu? Bude to nejspíše nějaká kombinace.

- 15. PR** – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby ve VR jako srozumitelný?

Přišel mi velmi srozumitelný.

- 16. Z** – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během bohoslužby ve VR?

Pochopil.

17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste byl/a bohoslužbou ve VR natolik zaujat/a, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte technologii VR?

Určitě tam takový jeden moment byl.

18. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že se v prostoru VR pohybujete podle své vlastní vůle?

Ten pocit jsem tam měl, že se pohybuju podle své vlastní vůle. Spíš je člověk opatrný, pro ten mozek je to vlastně nový, takže člověk třeba nedělá ten pohyb tak plynule, nebo tak rychle, jako když si je jistý tím, že má okolo sebe reálný prostředí. Možná je to z nějaký přirozený obavy, že bych mohl spadnout, nebo zakopnout.

19. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby ve VR?

Ani ne náročný, jako spíše si na to ze začátku zvyknout.

20. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Popravdě ani ne. Sice jsem se rozhlížel, jestli tam někdo se mnou je, ale zase tam pak dochází ke stejnému efektu, jako když jsem v tom kostele. Když to řeknu takhle, když jsem tam fyzicky, tak i tam zažívám velmi jako podobný pocit, že se spíš zaobírám sám sebou, svými myšlenkami a nevnímám to okolí. Ale je pravda, že přes to VR na to dokážu být jako víc soustředěnej, protože na klasické bohoslužbě se může stát, že vzadu zařve dítě, nebo někdo kýchne, nebo někdo zasmrká, nebo se vlastně něco stane. Paradoxně může být ten pocit toho prožívání ve virtuální realitě i možná intenzivnější než vlastně jakoby v reálu. Je to asi tím klidem, co má jako člověk okolo sebe.

21. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby ve VR?

No, napadlo mě to, ale nechtěl jsem to udělat. Nechtěl jsem to faráři narušit. Ale přemýšlel jsem, jestli bych se mohl jít podívat za oltář.

22. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?

Některý body, který byly blíž, mi přišly ostřejší než jiný body, který nebyly ani tak vzdálené, ale už byly třeba rozmazané. Nevím, jestli je to tím, že mám na každém oku jako jednu dioptrii anebo jestli se to musí ještě nějak zaostřovat, což mi i trochu připomínalo to, že je to celé vlastně VR.

23. Z – Jak se Vám sledování bohoslužby ve VR líbilo?

Líbilo se mi to, mít vlastně tu možnost účastnit se toho a mít z toho ten prožitek.

24. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby ve VR zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?

Doufal jsem, že to bude delší, protože jsem zvyklý na klasickou bohoslužbu. Takže bych si dokázal osobně představit, že je to klidně delší.

25. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb ve VR?

Určitě bych si to rád vyzkoušel.

26. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Ano.

27. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?

Neměl, ale je pravda, že dneska se cítím dobře, ale je to jen domněnka. Ale asi si dokážu představit, že kdybych třeba nebyl odpočatej nebo mi nebylo úplně dobře, tak si nemyslím, že by ta zkušenost byla tak pozitivní.

28. Z – Měl/a jste někdy během sledování bohoslužby ve VR pocit úzkosti, nevolnosti, projevy mořské nemoci, bolesti hlavy či očí, případně jiné nepříjemné pocity?

Řekl bych, že jenom ze začátku nějaký záchvěv, ale je to právě jenom o tom si na to navyknout. Takže nepopsal bych to až tak razantně, jak byla položena ta otázka. Spíš si logicky myslím, že pro ten mozek je to něco nového. Je tam zpočátku jakoby lehce dezorientovaný, ale tomu bych se musel víc věnovat a soustředit se na to.

II. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě streamované online:

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby zprostředkovaný formou online?

Nikterak moc silný, protože video sice fungovalo dobře, ale audio při zpěvu nestačilo, bylo tam toho tak 20 %, čemu se dalo při zpívání rozumět. Takže zážitek poměrně nízký.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během online bohoslužby?

Nebyl jsem moc soustředěn. Běžný chod domácnosti mě oddaloval od průběhu bohoslužby.

3. Z – Jak velké úsilí jste vynaložil/a na sledování online bohoslužby?

Úsilí jsem vynaložil podstatně menší, protože jsem se nemusel nikam dopravovat, nicméně bylo pro mě dost náročný se soustředit.

4. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Téměř vůbec, měl jsem celkem dobrý pojem o čase.

5. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?

Moc jsem na ně nezapomínal, i když jsem se chtěl věnovat té bohoslužbě.

6. Z – Cítil/a jste se během online bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Nějak silně ne.

7. PH – Do jaké míry jste si během online sledování bohoslužby uvědomoval/a, že jste ve fyzickém světě?

Uvědomoval jsem si to 100%.

8. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

Ve velmi vysoké míře, řekl bych tak na 90 až 100 %.

9. PH – Do jaké míry jste vnímal/a události, které se odehrávaly kolem vás?

Poměrně intenzivně, protože se mi na začátku bohoslužby probudila má malá dcera.

10. PH – Pocítil/a jste někdy nutkání přestat se sledováním bohoslužby zprostředkované formou online a podívat se, co se děje kolem Vás ve fyzickém světě?

Ano, pocítil a stalo se mi to asi tak třikrát během bohoslužby.

11. PH – Do jaké míry jste si dokázal/a představit sebe sama v prostoru kostela?

Jako dokázal, ale ve velmi malé míře.

12. PH – Do jaké míry jste měl/a pocit, že jste oddělen/a od fyzického prostředí?

Já to cítil spíš opačně. Měl jsem pocit, že jsem věděl, že jsem ve fyzickém prostředí.

13. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že online bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Spíše jsem to sledoval, než prožíval.

14. PH – Do jaké míry byl Váš pocit, že se nacházíte v prostředí zobrazeném v online zprostředkování, silnější než pocit, že se nacházíte v reálném světě?

Nebyl, spíš jsem se nacházel v reálném světě.

15. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh online bohoslužby jako srozumitelný?

Byl, ale musel jsem se hodně soustředit.

16. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání během online bohoslužby?

Přiznám se, že mi to uniklo a už si to tak nevybavuji.

17. PR – Stalo se Vám někdy, že jste se do bohoslužby zprostředkované formou online zapojil/a natolik, že jste si ani neuvědomoval/a, že používáte digitální technologii?

Ne, to jsem si uvědomoval po celou dobu.

18. Z – Jak náročné bylo pro Vaši pozornost sledování bohoslužby zprostředkované formou online?

Velmi náročné, doma mě rušila dcerka, takže to bylo pro mě hodně náročné.

19. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Velmi málo.

20. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu online bohoslužby?

Ne, nijak zvlášť.

21. D – Do jaké míry se Vám líbilo grafické rozlišení a obrazové ztvárnění?

Graficky v pořádku, to, bych řekl, asi splnilo očekávání.

22. Z – Jak se Vám líbilo sledování bohoslužby zprostředkované formou online?

Nijak zvlášť.

23. Z – Byl/a jste po přerušení bohoslužby zprostředkované formou online zklamán/a, že jste musel/a sledování přerušit?

Přiznám se, že jsem byl spíš možná naopak rád, že skončila, protože vzhledem k těm okolnostem ve fyzickém prostředí mi to úplně nevyhovovalo.

24. Z – Měl/a byste zájem se v budoucnu zúčastnit dalších bohoslužeb zprostředkovaných formou online?

Určitě ano, ale chtělo by to nastavit kvalitnější přenos zpěvu.

25. Z – Pociťujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Ano. Dneska v menší míře, než tomu bylo v předešlých dnech.

26. Z – Měl/a jste někdy chuť sledování bohoslužby ve VR vzdát, a pokud ano, z jakého důvodu?

Ano, bylo to třikrát a bylo to většinou kvůli starostem s malou dcerou.

III. Část věnující se měření imerze při bohoslužbě zprostředkované fyzicky (offline):

1. Z – Jaký byl Váš prožitek této bohoslužby?

Pozitivní, užil jsem si to. Byl jsem rád, že jsem to mohl zažít. Řekl bych ale, že je to jiný, než že by to bylo třeba intenzivnější nebo méně intenzivnější než to VR.

2. Z – Jak byste hodnotil/a své soustředění během bohoslužby?

Privítal se a cítil se víc soustředěnej.

3. D – Do jaké míry jste ztratil/a pojem o čase?

Většinou ztratím pojem o čase poměrně dost. Může se stát, že se jednou za čas podívám při klasické bohoslužbě, kolik je hodin, ale většinou se mi to spíš neděje. Takže ano, ztrácím poměrně dost pojem o čase.

4. D – Do jaké míry jste zapomínal/a na své každodenní starosti?

Člověk na ně zapomene, ale záleží na tom, jaký je kázání, co se zrovna řeší, jaký je tam to podobenství a podobně, protože to se vlastně prolíná s osobním životem. Takže pak, když nad tím člověk rozjímá, dochází k nějakému uvědomění. Takže ano, zapomínám, ale při určitých momentech si je naopak rozebírám.

5. Z – Cítil/a jste se během bohoslužby v niterném kontaktu s Bohem/posvátnem?

Ano, akorát každéj má asi nějakou svoji vlastní interpretaci Boha. Takže já mám taky tu svou a odpověď je ano, ale s tou mojí.

6. PH – Do jaké míry jste si ve svém okolí uvědomoval/a sebe sama?

Uvědomuju si sám sebe ve svém okolí. Ale své nejintenzivnější niterný zážitky jsem si spíš prožil sám než jako ve skupině. Co se týká Boha.

7. PH – Do jaké míry jste vnímal/a rušivé události, které se odehrávaly kolem Vás?

Ano, člověk vnímá například řvoucí dítě, to úplně nepřeslechnete. Takže ano, když se něco takovýho děje a je to hlasitější.

8. PH – Pocítil/a jste někdy v průběhu bohoslužby nějakou formu diskomfortu?

Maximálně, že vás třeba trošku bolí nohy, když už delší dobu stojíte, nebo že může být chladněji, když je venku zima. Ale nic jiného mě nenapadá.

9. Z – Do jaké míry jste měl/a pocit, že bohoslužba je něco, co jste prožíval/a, a ne něco, co jste jen sledoval/a?

Většinou mívám ten pocit, že to prožívám, protože to je ten důvod, proč jdu na tu bohoslužbu. Jít ji jenom sledovat, to nevím, jestli by mě úplně bavilo, jestli bych to vlastně realizoval, kdybych chtěl být jenom pozorovatel.

10. PR – Do jaké míry Vám přišel průběh bohoslužby jako srozumitelný?

Přijde mi srozumitelný vždy. Spíš se mi osobně někdy stává, že když je ta teze od faráře delší nebo spletitější, tak se u toho někdy začnu rozjímat a zamýšlet a někdy ztratím tu notu. Ale to je tím, že si zůstanu v nějaké své myšlence. Nicméně po nějaké chvíli se připojím. Jinak mi to srozumitelné přijde.

11. Z – Do jaké míry jste podle svého názoru pochopil/a hlavní myšlenku kázání?

Pochopil jsem ji. Byla i pěkně přirovnána do běžného života a potom zase zpátky zasazena do toho podobenství. Takže mi to dávalo smysl.

12. Z – Do jaké míry jste cítil/a během bohoslužby sounáležitost s ostatními účastníky bohoslužby?

Většinou se soustředím na sebe, ale je pravda, že když je nějaký chvalozpěv nebo se říká amen, nebo je nějaká společná modlitba, tak je pravda, že je ten prožitek o to intenzivnější.

13. D – Stalo se Vám někdy, že jste chtěl/a aktivně vstoupit do průběhu bohoslužby?

Nemyslím si, ale taky si myslím, že je to způsobený tím, že nejsem tak dlouhou dobu v daném společenství na to, abych měl jako nějaké ambice tam být aktivnější a vstupovat do bohoslužby a třeba sám něco říct veřejně a tak dále. A jelikož jsem v běžném životě aktivní poměrně hodně, tak tady i uvítávám, že můžu být v nějaké vedlejší roli.

14. Z – Pocítujete v některých situacích/prostorech mimo kostel niterný kontakt s Bohem/posvátnem?

Ano, se svou interpretací.

15. Z – Měl/a jste někdy chuť z bohoslužby předčasně odejít, a pokud ano, z jakého důvodu?

Ano, ale z klasických důvodů jako nevolnost, nebo mi nebylo dobře. A když vám není dobře, tak je úplně jedno, jestli jste na fotbalovém zápase nebo na bohoslužbě, nebo kdekoliv jinde.