

# **DIGITAL-РЕЛИГИЯ: КОНСТРУИРОВАНИЕ ИДЕНТИЧНОСТИ (НА ПРИМЕРЕ СЕРИАЛА «МИР ДИКОГО ЗАПАДА»)**

**Великая В. И.**  
ОмГУ им. Ф.М. Достоевского

Научный руководитель: **Кузьмина Е. В.**,  
к.ист.н., доцент ОмГУ им. Ф.М. Достоевского

Религия как медиа-агент вовлекается в цифровое пространство, когда постсекулярный мир совершает попытки найти новое объяснение места религии в современных условиях существования мистического. Поскольку Церковь является социальным институтом, обрастает нормативно-правовыми границами с четким пониманием автономии, то элемент личного, непредвзятого и фактор самоидентификации нивелируется. Религия вынуждена приспособливаться к новым условиям технического прогресса и новым средствам коммуникации. Таковым, в частности, является Интернет – как способ быстрого поиска и генерирования информации под индивидуальные запросы пользователя.

Однако Интернет не в полной мере и не в буквальном своем смысловом поле способствует реформации условий существования религии. В первую очередь, Интернет является прорывом в научно-техническом прогрессе. Киберпространство становится новой реальностью, новым миром, новым интеллектом, который уже сложно причислить к секулярному или постсекулярному виду неоднородности представляемых материалов. Это особый жанр и тип существования религиозной традиции с колоссальным уклоном на кинетику с процессами, аналогичными химической кинетике: наблюдение за протеканием процессов в течение времени, зависимости этих процессов от внешних условий, а также механизмы «превращений». Как следствие, мы выходим не на трансформацию религии, но на ее приспособление к текущим условиям нового пространства под грифом «медиа».

Подход к анализу СМИ и религиозного сообщества можно найти в таком направлении, как «теории медиатизации». Исследователь средств массовой информации Стиг Хьярвард утвер-

ждает, что религия в целом упала в процессе модернизации, в которой распространение новых средств массовой информации ярко выражено [8, с. 24]. В этом контексте современные СМИ выступают как агентами секуляризации, которые продвигают магифренические элементы, такие как вера в магию и экстрасенсорнику, вместо традиционных доктрин религиозных институтов. При этом медиатизация тесно связана с обществом, а, следовательно, и с его институтами. В этой кинетической связи религия не выступает в качестве ущемленного звена: благодаря развитию внутри медиа цифрового пространства она начинает создавать саму себя извне. Так появляется «digital religion» (цифровая религия). Данный термин раскрывается в сборнике «Understanding Religious Practice in New Media Worlds» («Понимание религиозной практики в новых медиа-мирах») под редакцией Хайди А. Кэмпбелл. Для реализации данного исследования необходимо понять, в первую очередь, суть цифровой религии, механизм ее формирования. После данного анализа можно будет перейти к проблеме исследования – положению религии и моральной ответственности в пределах формирования идентичности в конкретном медиа-агенте – сериале «Мир Дикого Запада», который снят в жанре киберпанка.

Социолог Грегори Прайс Грив сопоставляет квест (головоломку) в видеоигре с квестом, который получают сейчас и религиозные исследования [6, с. 104]. Это связано с тем, что, во-первых, категория религии должна рассматриваться в динамике, а это становится сложным, поскольку «религии» как понятию всего несколько сотен лет. Таким образом, нужно сосредоточиться на понимании религии, сформировавшейся в эпоху Просвещения, также известной как «эпоха разума», начиная с начала 1700-х годов в Европе, в которой религия понимается с точки зрения ненаучных нарративов, которые отвечают на такие онтологические вопросы, как: где и откуда я? Почему я здесь? И что происходит после моей смерти? С этой точки зрения Грив выделяет три особенности религии: миф или ненаучные истории, которые повествуют о мире; ритуалы или действия, которые, как считается, имеют мифическое значение; вера, которая описывает те убеждения, которые не сразу поддаются строгим доказательствам [6, с. 105].

Во-вторых, здесь фигурирует определение религии, расширенное до цифровых медиа, где оно может быть понято через три аспекта: как аспекты новых медиа, как особую технологическую идеологию (это можно будет проследить в киберпанке) и как обходной путь в условиях современности для развития идентичности. Вероятно, что цифровая религия работает как обходной путь или инновационное, но временное решение для реализации религиозного опыта в современной жизни. Цифровая религия возникает в рамках того, что Зигмунт Бауман называет «текучей современностью» [2, с. 9], когда жизнь постоянно меняется, высоко опосредована, спешна и неопределенна. В качестве обходного пути, цифровая религия является средством преодоления проблем «текучей современной жизни», но поскольку это лишь временный ответ, это также означает, что окончательное решение не останется универсальным и подручным.

Цифровую религию нельзя обнаружить, просто привязав ее к определенной среде. Она связана с аналогичной технологической идеологией новых средств массовой информации в том смысле, что она рассматривается как нечто большее, чем новый способ общения, но как новое видение общества: ее практика часто представляется революционной и связана с триумфом человека, творчество как следствие, возрастание вопросов о морали и этике и формировании идентичности как показательной свободы над догмой. Цифровая религия уникальна, потому что она направлена на преодоление беспокойств, порождаемых в нестабильном современном мире, с использованием технологических аспектов новых средств массовой информации, чтобы сплести вместе религию и идеологию.

Выше рассматривалась религия как предмет социологии религии, нежели теологии. Теперь стоит разобраться, что представляет теология в режиме digital. Стивен Гарнер в главе «Theology and the new media» («Теология и новые медиа») утверждает, что благодаря теологии медиа способны расширить взаимодействие с широким миром в отношении социальной справедливости, идентичности и этики [6, с. 251]. Христианская теология установлена в широкой структуре, которая видит online-мир через жизнь, смерть и воскресение Иисуса Христа. Христианское богословие с оптимизмом смотрит на такие технологии, как Интернет, и стре-

мится извлечь из своих традиций понимание того, как существовать в Интернете. Одним из распространенных определений христианского богословия является определение Ансельма Кентерберийского, которое рассматривало его как «веру, ищущую понимания» [4, с. 223]. Описание Ансельма коренится в его средневековом контексте, и каждое поколение заново формулирует, что такое богословие по отношению к социокультурной ситуации своего времени. Например, «вера, ищущая понимания» может быть связана с ощущением «вера, ищущая разумных действий» в мире, которое по необходимости требует понимания этого мира. Такое понимание богословия наступает в эпоху Просвещения. Однако здесь включается одна из характеристик киберпанка: быстрый темп жизни ведет к подавлению индивидуальности. Кроме того, эти события часто оказываются навязанными обществу некоей внешней силой, технологическим детерминизмом, который заставляет людей адаптироваться к технологиям или оставаться на задворках общества. Для богословских сторонников такого подхода Интернет имеет тенденцию подчеркивать проблемы, воспринимаемые как присущие человечеству и его общественным структурам. Тем не менее, как утверждал американский ученый Ян Барбур, технология не является нейтральной по отношению к ценностям, но при этом она не является полностью доброй или злой [5, с. 201]. В теологизме об Интернете в этом неоднозначном контексте признается, что технологии не возникают в вакууме, а скорее представляют собой социальные конструкции, созданные и используемые в ответ на руководящие социальные и институциональные ценности. Барбур описывает эту реальность, отраженную в христианских общинах, которые пытаются понять, что значит быть последователями Христа в современной культуре, говоря: «Библейское понимание человеческой природы реалистично в отношении злоупотреблений властью и институционализации личных интересов. Но он также идеалистичен в своих требованиях к социальной справедливости при распределении плодов технологии. Он объединяет празднование человеческого творчества и подозрения в человеческой силе» [5, с. 19].

Христианское богословское взаимодействие с Интернетом, как правило, рассматривает Интернет как повседневную реальность, созданную естественным человеческим воздействием, и

верующие христиане призваны жить ответственно в этой среде. Кроме того, верующие также призваны работать, чтобы преобразовать общество в целом, учитывая, что Бог также заботится обо всем мире. Это является отражением теологизации в контексте природы и предназначения церкви в Интернете. Например, одна проблема, с которой приходится сталкиваться, заключается в том, необходимо ли присутствие настоящей плоти и крови для истинного христианского сообщества с учетом присутствия искусственного интеллекта. Теологически, эта дискуссия опирается на несколько основных направлений христианской традиции. Во-первых, люди были намеренно созданы для того, чтобы быть физическими существами, и следует отвергать эту физическую природу в пользу духовного или виртуального мира (например, гностицизм). Во-вторых, люди были созданы, чтобы быть социальными существами, и, в-третьих, и, возможно, самое главное, Бог стал плотью и кровью в форме Иисуса, чтобы обеспечить более полное откровение Бога. Более того, части христианства также требуют телесности таинств (например, крещения, святого причастия) как неотъемлемых частей своей общности. Таким образом, бремя цифровых церковных форм лежит на том, чтобы теологически обосновать для более широкого церковного сообщества их преемственность с христианской традицией.

Значение этих дискуссий не следует преуменьшать, поскольку они уходят в самое сердце христианской идентичности. Церковь в своих различных формах видит себя особой общиной в отношениях с Богом через Иисуса Христа, обладающей надеждой и хорошими новостями для мира, проявленными в качестве Божьих агентов в мире. Проблемы, с которыми сталкивается это сообщество в Интернете, встречаются как с тревогой, так и с предвкушением, а также личным и опыт сообщества интернета. В конечном счете, то, что церковь должна производить – это понимание, основанное на ее богословии и опыте, о том, как жить достоверно, мудро и справедливо в мире, связанном с Интернетом.

Прежде, чем перейти к рассмотрению одного из представителей медиа, стоит сделать экскурс в этическую рефлексию, сфокусированную на вопросах идентичности, намерений, опыта и воздействий на отдельных людей и определенного типа сообще-

ства. Поскольку кибер-миры стали более распространенными, вопросы о том, как виртуальные сущности должны идентифицироваться в этих мирах, начали всплывать в теологических дискуссиях. В частности, можно поднять следующий вопрос: создает ли кибер-мир постмодернистский мир релятивизма, где люди могут быть свободны от моральной ответственности перед Богом. На самом деле, в Боге отпадает нужда, если имеются технологии и доступ к ним, которые позволяют получить неограниченные возможности воздействия на мир, общество и людей, проживающих в нем. Однако далеко не все настолько «богоподобны», чтобы возвыситься до кибер-технологий, но они уже и достаточно высоко, чтобы отойти в плоскость одной лишь морально-этической сингулярности. Отсюда вытекает вопрос идентичности в рамках доступности любого рода информации и проблемного поля киберпанка: как одно из ответвлений научной фантастики, он предлагает погрузиться в мир осмысления глубокого упадка человеческой культуры и религии на фоне роста научно-технического прогресса. Этому способствует визуализация процессов деградации на примере объектов медиа, в частности, с помощью научно-фантастического сериала «Мир Дикого Запада» (2016-наст. время).

В первую очередь, фоновым наполнением в произведениях киберпанка выступают андроиды и суперкомпьютеры, а также развитая сеть коммуникации внутри мощной модернизированной сети Интернет. Название «киберпанк» придумал писатель Брюс Бетке, а литературный критик Гарднер Дозуа стал использовать как название нового жанра. Он определил характер киберпанка фразой: «Высокие технологии и жалкая жизнь» («High tech, low life»)[3]. Среди наиболее ярких представителей данного жанра – это Уильям Гибсон и его трилогия «Киберпространство», Ричард Морган и «Видоизмененный углерод» (который был экранизирован в 2019 году) и др. В последнем – фигурирует также тема религии, которая находится в оппозиции развивающимся технологиям.

«Мир Дикого Запада» - это синтез основных моделей поведения, распространенных в обществе: гедонизм, жажда власти и контроля, деперсонализация, влияние архетипа как элемента коллективного бессознательного, поиск способов самоидентифика-

ции и освобождения. Если вернуться к предыдущим рассуждениям, то данный объект медиа транслирует все то, что человек способен реализовать во Всемирной Паутине, удовлетворив свои потребности. Оттого данный сериал является наиболее удачным примером трансляции религии через медиа.

Сюжет разворачивается в вымышленном футуристическом парке развлечений «Мир Дикого запада», который полностью воспроизводит атмосферу и колорит традиционного Дикого Запада. Парк обслуживает высокопоставленных и богатых гостей, которые могут заниматься чем угодно, не опасаясь возмездия со стороны андроидов, которые в случае убийства или неосторожного обращения отправляются в один из технических отделов корпорации «Delos». Иллюзия всемогущества и безнаказанности – то, на чем делаю бизнес учредители корпорации. Они играют на отсутствии этических рамок и позволяют человеку познать себя. Роберт Форд, летописец и сценарист парка, утверждает: «У этого места есть одно свойство: оно показывает твою суть» [1].

Оборотной стороной является изучение посетителей и анализ их потребностей, что и делает в упрощенном режиме современная поисковая система. На основе полученных данных модифицируются квесты и андройды, которые участвуют в игре как актеры – каждый со своим прописанным сценарием. Кроме того, «Delos» также собирает ДНК посетителей – это один из модусов организации парка. Фактически, как любое цифровое (digital) или кибер-пространство, парк не может существовать без аналогии с живыми людьми.

Здесь выявляется первая конструкция: кибер-реальность создана с целью гедонизма и удовлетворения человеческих потребностей с аллюзией на модификацию личности и раскрытие новых ее граней за счет событийных ветвей, которые человек не может прожить в реальности – это происходит вопреки ранее выдвинутому в исследовании тезису о том, что фактор самоидентификации нивелируется под влиянием религии. В мире, который сконструировали люди, нет религиозного начала. Однако оно есть в создателях, которые утверждают: «Нельзя играть в Бога, не познакомившись с дьяволом» [1]. О морально-этических нормах создателей парка четко гласит фразеологизм «чем ниже падаешь, тем выше взлетаешь». Посредством такой аналогии выявляется

теологизация процесса создания искусственного интеллекта (в данном случае самого первого андроида парка по имени Долорес Абернати) по образу и подобию человека сценаристы вкладывают в него некое подобие допустимой злобы и условного «грехопадения», которое остается закрытым на протяжении сюжета. В Священном Писании мы видим древо познания добра и зла, плоды с которого нельзя было употреблять. Аналогия здесь происходит визуальный запрет на самоидентификацию андроида, который позднее оказывается допустимым, о чем гласит следующий конструкт.

Старейший андроид парка Долорес Абернати запрограммирована на две основополагающие характеристики – оптимизм и невинность. Со временем девушка становится целеустремлённой и её взгляды на жизнь меняются, рождая сомнения в действительности и действительности окружающего мира. Долорес сбегает после запланированного по сценарию убийства отца бандитами, вместо того, чтобы дальше следовать линии жертвы. Дальнейшее осознание приводит Долорес к тому, что не только вокруг царит зло, но и внутри нее самой интегрирован некий Уайатт – злая сторона ее натуры, вступающая в противоречие с основным сюжетом. Так Долорес начинает различать «черное» и «белое», расширяя границы своей личности. Она становится тем механизмом, той сетью, которая вмещает в себе этические проблемы всего киберпанка в целом: выступив против своих создателей и, в конечном счете, убив их, Долорес обретает твердую идентичность внутри искусственной машины (т.е. внутри себя). Ей удается выйти на другие, совершенно разные версии самой себя и её личность становится многогранной. С одной стороны, это девушка, которая видит исключительно красоту окружающего мира, а с другой – Уайатт, замечающий лишь его уродство. Характер позволяет ей решительно набирать сторонников и завербовать целый боевой отряд на пути к прорыву во внешний мир. Без «пробуждения» стороны негативной, упаднической, Долорес была неспособна не только к самоопределению, но и к определению данного мира. Поэтому на землю приходит Иисус Христос в обратной роли Долорес – чтобы показать людям, что помимо зла есть еще и благое.

Пример Долорес дает конструкцию релятивизма кибер-мира, где идентичность выходит за рамки прямолинейного паттерна и способна на самоопределение внутри некоего жанра – аналогичное происходит и с религией внутри медиа. Она не регрессирует, не стагнирует, а постепенно обволакивает по форме той медиа, в среде которой развивается. Ответ на проблему данного исследования «Могут ли люди быть свободны от моральной ответственности перед Богом в пределах медиа-пространства» не способен решиться одним примером: мораль – за каждым человеком в отдельности стоит собственный морально-нравственный ориентир даже внутри виртуального пространства.

Режим digital – это отношение религии и технологии. Цель религии в этих отношениях можно охарактеризовать утверждением Дженнифер Кобб утверждает, что всемирная коммуникационная сеть является воплощением духовной энергии, которая позволяет мыслям и идеям человека проникать друг в друга с целью создания более широкого сознания, так и структуры организации, которые дают рождение и поддержка появления этой ноосферы [7, с. 96]. Возможно, киберпространство является частью эволюции новых медиа во многом так же, как развивается физическое тело и раскрывается личность человека. Соответственно, идентичность внутри digital-религии способна получить новое звучание благодаря эволюции сферы медиа.

### **Список литературы.**

1. Амедиатека. ООО "А сериал", 2020. URL: [https://www.amediateka.ru/watch/series\\_11258\\_mir-dikogo-zapada](https://www.amediateka.ru/watch/series_11258_mir-dikogo-zapada) (дата обращения: 17.03.2020).
2. Бауман З. Текущая современность. СПб.: Питер, 2008.
3. Невский, Б. Директория сознательной свободы: 10 и 1 файл про киберпанк [Электронный ресурс] // Гуманитарус. 2011. URL: <http://humanitarius.com/static/cyberpunk-01.html> (дата обращения 09.03.2020)
4. Anselmus Canturianensis. Proslogion. PL. T. 158. Col. 223–242.
5. Barbour I. G. Ethics in an Age of Technology: The Gifford Lectures 1989–1991, San-Francisco: Harper San-Francisco. 1993.

6. Campbell Heidi A. Digital Religion. Understanding Religious Practice in New Media Worlds. 2013.
7. Cobb J.J. CyberGrace: The Search for God in the Digital World, New York: Crown. 1996.
8. Hjarvard S. The Mediatization of Society: A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change // Nordicom Review. 2008.