

Міністерство освіти і науки України
Національний університет “Києво-Могилянська академія”
Факультет гуманітарних наук
Кафедра культурології

Кваліфікаційна робота

освітній ступінь — бакалавр

**на тему: «ГІПЕРТЕКСТУАЛЬНІСТЬ БОЖЕСТВЕННОГО:
ОПЕРАЦІЙНА СИСТЕМА TEMPLE OS ЯК ДІДЖИТАЛ-
РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПЦІЇ ТРЕТЬОГО ХРАМУ»**

Виконала: студентка БП-4,
спеціальності 034 Культурологія
Колодка Анастасія Русланівна

Наукова керівниця: Брюховецька О. В.
кандидатка філософських наук, старша
викладачка

Рецензентка: Дорошенко А. Д. магістр
культурології, старша наукова
співробітниця Національного музею
мистецтв імені Богдана та Варвари
Ханенків

Кваліфікаційна робота захищена з
оцінкою «_____»
Секретар ДЕК _____ «_____»
_____ 20__ р.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. (ГІПЕР)ПОСЕРЕДКОВАНІЙ ПРОСТІР: ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ СПІРІТУАЛЬНОСТІ	8
1.1 Повернення до матерії: агентність цифрового простору	8
1.2 Кіберпростір як втілення «старої ідеї раю».....	12
1.3 Deus ex Machina – відновлення потреби в трансцендентності	18
РОЗДІЛ 2. КОНСТРУЮВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО «Я»: РОЗУМІННЯ НОВИХ МЕДІА ТА МЕРЕЖЕВОГО СУСПІЛЬСТВА	25
2.1 «Горизонтальне товаришування»: до специфіки гіпертекстуальної структури Web 2.0.....	25
2.2 Трансгуманізм як нова онтологія людської природи	31
2.3 Ідентичність віртуального світу. Образ аватара	35
РОЗДІЛ 3. DAVISANISM, HOLY C ТА ТРЕТІЙ ХРАМ: КРИТИЧНИЙ АНАЛІЗ ОПЕРАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ.....	41
3.1 «Прославлене тіло» та Resident Evil: піфагорійський підтекст.....	41
3.2 TempleOS – звернення до Божого оракула.....	46
ВИСНОВКИ	52
БІБЛІОГРАФІЯ.....	54
ДОДАТКИ.....	60

ВСТУП

Актуальність теми. Сакраментальний простір кібермашин, зокрема Web 2.0, демонструє нову концептуальну реальність. Розвиток онлайн-можливостей, зокрема ідентифікації та групування, призводить до появи нової глобальної спільноти, що наповнена транснаціональними суб'єктами. В силу соціальних, економічних та політичних причин, формуються групи локальності, серед котрих знаходимо релігійні діаспори. У цифровому контексті, ми розуміємо діаспори як розпорошені спільноти, що послуговуються веб-платформами задля підтримки і трансформації своєї релігійної ідентичності та практики. Для позначення взаємодії діаспор із кіберосередком, ми використовуємо термін гіперопосередкованості (англ. – hypermediation), котрий розуміється як простір афекту, що впливає на поєднання фізичних та цифрових дій. Зокрема, ми використовуємо даний термін при аналізі TempleOS.

Перехід технологій від Web 1.0 (1990-2000) до Web 2.0 (2000-2010), котрий згодом був трансформований у Web 3.0 (2010-2020) характеризує, перш за все, зміну поведінки користувача. Якщо стандарт Web 1.0 був призначений для пошуку інформації, то вже Web 2.0 використовувався для інтерактивної соціальної взаємодії. Наразі Web 3.0 (“Semantic Web” – семантична мережа) пропонує алгоритми, сервіси та платформи, мета котрих полягає в об'єднанні інформації задля гнучкості контенту, тобто надання ширшої доступності користувачам. Більшість спірітуальних кіберпрактик, котрі ми наводимо в тексті, стосуються Web 2.0 (TempleOS, Second Life). Вони характеризуються технологією об'єднання, за котрої релігійні діаспори стають можливими. Попри заявлену децентралізованість Web 3.0, технологія характеризується платформами та алгоритмами штучного інтелекту, котрі таргетовано (англ. – target) пропонують контент

користувачам. За такої ситуації, вихід за межі “filter bubble” («фільтр-бульбашки») майже неможливий.

Дослідження стратегій використання технологій традиціями релігійних діаспор засвідчує важливість актуалізації мережевого суспільства. Релігійні практики кібердемократії 1990-х років були реалізовані шляхом впровадження політики гіпертекстуальності. Даний процес можна визначити терміном того, що М. Бахтін називає діалогізмом – стан, котрий визнає множинність голосів та перспектив, заперечуючи при цьому відмову залучення інакшості. З огляду на це, нові форми релігійних практик варто дослідити у міждисциплінарному контексті нового матеріалізму, трансгуманізму та ризоматичності, фокусуючись на тому, як (релігійна) ідентичність реконфігурується в рамках мережевої морфології.

Роботи таких дослідників, як Донна Гаравей, Кетрін Хейлз, Джордж П. Лендоу на кроспредметному рівні вивчали питання, що мають очевидні наслідки для гуманітарного інтересу до етики, політики, пізнання, ідентичності, суб'єктивності та мови. Трансгуманістична філософія функціонує як механізм відносної детериторіалізації релігії та сакрального з традиційних метафізичних систем до раціонально-наукової, що характеризує технологічний прогрес. Оперуючи концептуальним апаратом, ми контекстуалізуємо актуальність простору в Інтернеті та переосмислюємо людське співіснування з технічно-цифровою інакшістю.

У межах даного дослідження, ми аналізуємо, як гіпертекстуальність кіберсистем, з акцентом на Web 2.0 (зокрема програмного забезпечення та операційних систем), використовується в спіритичних цілях для здійснення релігійних практик. Дана робота не претендує на охоплення широкого комплексу діяльності агентів кіберсект. Ми не зачіпаємо територію взаємозв'язку етики та технології та ідеологічний дискурс мереж емансипації, на кшталт формування Jaringan Liberal Islam. Натомість, зосереджуючись на імерсивному досвіді релігійних практик у цифрових

просторах та 3D-соціальних віртуальних платформах, ми аналізуємо нові механізми трансгресії людських меж, а також традиційних концепцій релігії в парадигмі трансгуманістичної філософії, керованій технооптимістичною ідеологією.

Ступінь наукової розробки. Поєднуючи царини Cyber-Religion Studies та Information Studies, дана робота звертається до теоретичного апарату журналу Rhizomes, з фокусом на есеях щодо екософії, постгуманізму, етимології коду та мобілізаційних мереж. Розглядаючи новий матеріалізм, Н. Фокс та П. Олдред, в межах своєї праці “Sociology and the New Materialism: Theory, Research, Action” (2017), зосереджуються на стосунках людини та не-людини. Окрім того, М. Еліаде було розроблено категорії сакрального-профанного, котрі в подальшому були реінтерпретовані М. Вертгейм в контексті цифрової спірітуальності, що є об’єктом досліджень Х. Кемпбелл. Класифікація онлайн-релігії та релігії онлайн належить К. Хелланду, що вона описана автором у статті “Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communitas” (2000). Натомість, критику цифрового знаходимо у Б. Стіглера, Б. Латура та Ж. Дерріда, а проблематика кіборгів та афективної влади комп’ютерів розглядається у працях Д. Гаравей та Ш. Теркл. До того ж, концепція «режиму істини» М. Фуко, котру ми концептуалізуємо через технологію, знаходить своє застосування до нових вимірів духовності. Процеси детериторіалізації та ретериторіалізації, застосовані при аналізі технорелігій, були розроблені Ж. Дельозом. Подібно до поняття кореневища Ф. Гваттарі та Ж. Дельоза, тему мережовості використовував також М. Кастельс у праці “The Rise of the Network Society” (2000). Гіпертекстуальність як мережева структура та політика була досліджена Д. Болтером та Д. Лендоу. Ідентичність гіпермодерності проаналізували З. Бауман, Е. Гіденс, Ш. Теркл, М. Постер та Дж. Батлер, натомість поняття (кібер)тіла розвинули М. Мерло-Понті та Д. Фішер.

Об'єкт дослідження: спірітуальні практики у цифровому середовищі на прикладі операційної системи TempleOS.

Предмет. Формування гіпертекстуальної та ризоматичної структури у кіберспірітуальних спільнотах.

Мета. Визначити механізми конструювання релігійної ідентичності та спільнот на теренах гіперопосередкованого простору машин та Інтернету на прикладі операційної системи TempleOS.

Мета передбачає виконання наступних завдань:

- визначити вплив матеріалістичного повороту на цифрове середовище Web 1.0 та Web 2.0;
- концептуалізувати (кібер)спірітуальність за допомогою розробленого теоретичного фреймворку;
- охарактеризувати способи конструювання ідентичності духовних кіберпаломників на основі мережевих 3D-просторів;
- надати характеристику мережевого суспільства за теорією Ж. Дельоза та Ф. Гваттарі;
- окреслити специфіку переходу від Web 2.0 до Web 3.0 та сформулювати критику останнього;
- з'ясувати інтимну роль аватара як посередника між цифровим середовищем та тілом користувача;
- дослідити гіпертекстуальну структуру та розробити критичний аналіз TempleOS.

Методи дослідження. Характеризуючи діджитал спірітуальність та зосереджуючись на тому, як духовні практики адаптуються до цифрових платформ, ми використовуємо методологію К. Хелланда у своїй роботі, котра передбачає розподіл ритуалів, що виникли з практик релігії в кіберпросторі чи перекочували в мережу з реального життя. До того ж, ми поєднуємо методологію нового матеріалізму з методом діалогізму М. Бахтіна, суть котрих полягає в акцентуванні на локальних контекстах влади

онлайн-спільнот, котрі, у свою чергу, мисляться як діалогічні простори, де взаємодіють різні перспективи. Також у роботі використовується підхід, заснований на теорії перформативності Дж. Батлер, що використовується нами для аналізу ідентичності в мережевих середовищах, основним завданням котрого є вивчення ролі аватара у створенні стану «повного залучення».

Наукова новизна. У нашій роботі було вперше проведено мережевий аналіз кіберсередовища TempleOS, автором котрого є Террі Девіс; що дало змогу поглибити розуміння спірітуальності у широкому контексті культури Wide World Web: через блоги, хештеги, користувацькі дописи, ігрову діяльність та імерсивні онлайн-чати.

РОЗДІЛ 1. (ГІПЕР)ПОСЕРЕДКОВАНИЙ ПРОСТІР: ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ СПІРІТУАЛЬНОСТІ

1.1 Повернення до матерії: агентність цифрового простору

Повсюдна інтеграція практик цифровізації в суспільство постала викликом для сучасної гуманітаристики та спрямувала вектор пошуку теоретичних інструментів, що зможуть сформулювати концепцію матеріальних та віртуальних взаємодій. Одним з визначних прикладів «повороту до матерії» ХІХ-го століття можна вважати теорію Карла Маркса та Фрідріха Енгельса, котра фокусувалася на матеріальному виробництві. У цьому розділі ми сформулюємо думку про кіберпростір крізь призму нового матеріалізму, сфокусувавшись на ідеї локалізованості онлайн спільнот. На конкретних прикладах кіберсект розглянемо теорії класифікації кіберспірітуальності, а також, в межах релігійних практик, зробимо акцент на функціональних можливостях цифрового простору.

Розділившись на декілька течій у ХХ-му столітті, матеріалізм привів до традиції континентальної філософії, котра заперечувала істину природничих наук і призвела до деконструкції усталених значень, котрі відобразилися у дисциплінах феноменології, постгуманізму, постструктуралізму, акторно-мережевої та феміністичної теорій. Спираючись на спадщину матеріалізму, Мішель Фуко та його концепція дискурсу/влади, Жиль Дельоз та Фелікс Гваттарі з концепцією асамблей, Донна Гаравей з поняттям постгуманістичної ідентичності і Джудіт Батлер з концепцією гендерної перформативності наголосили на важливості поєднання матерії та людської активності. З цього моменту, заклалася основа для нового інтелектуального руху – нового матеріалізму.

Вперше префікс «новий» до матеріалізму було застосовано феміністичною теоретикинею Розі Брайдотті, котра у дискусії про

застосування дельозівських концепцій у технологічну епоху, запропонувала термін «неоматеріалізм»¹. Вона продемонструвала міждисциплінарний характер нового матеріалізму, зазначаючи, що він «постає як метод, концептуальна рамка і політична течія, яка відмовляється від лінгвістичної парадигми, наголошуючи натомість на конкретній, але складній матеріальності тіл, занурених у соціальні відносини влади»². Відтак, новий матеріалізм переосмислює взаємодію матеріального та соціального, що й формує нашу реальність. В концепції Брайдотті тіла є живими учасниками, продуктами та суб'єктами асамблей, кожне з котрих є щільним злиттям соціальних сил. Дослідники Фокс і Олдред конкретніше визначають новий матеріалізм, розуміючи його як збірний термін для низки перспектив, що «повертаються до матерії». У своїй праці “Sociology and the New Materialism: Theory, Research, Action” (2017), Фокс і Олдред демонструють шість основних характеристик нового матеріалізму, котрі включають відмову від антропоцентризму, фокус на матерії, розуміння її як суб'єкта, появу матеріальних ефектів, їхня локальність та матеріальність соціальних наук. Слідуючи спінозівській концепції афекту, дослідники зауважують на тому, що нова матеріалістична концептуалізація певного об'єкта полягає радше в тому, як він впливає на простори, ніж те, з чого він складається³. У якості прикладу можемо взяти Інтернет – з одного боку, це символ зв'язку та з'єднання, з іншого – тривоги та техностресу. Залежно від контексту, матерія може мати різні ефекти. Крім того, руйнуючи картезіанський дуалізм розуму і матерії, новий матеріалізм бере до уваги матеріальні наслідки нематеріальних емоцій та думок. Карен Барад наочно ілюструє приклад за допомогою твердження про спостерігачів, котрі

¹ Braidotti, R. “Teratologies”. In *Deleuze and Feminist Theory*. Edited by Buchanan, I., Colebrook, C. Edinburgh University Press. 2000. P. 158.

² Dolphijn, R., Van Der Tuin I. *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Open Humanities Press, 2012. P. 21.

³ Fox N., Alldred P. *Sociology and the New Materialism: Theory, Research, Action*. SAGE Publications Limited, 2016. P. 24.

неминуче включені в об'єкт свого спостереження – їхні суб'єктивні почуття та думки об'єднуються з об'єктами дослідження задля створення матеріальності⁴. Матеріальність, у такий спосіб, складається не лише з фізичної, але й з цифрової субстанції.

У свою чергу, відхід від антропоцентризму надав змогу новому матеріалізму визначати людину як одну матеріальність серед багатьох, підкреслюючи непривілейованість людської активності. Відповідно, подібно до постструктуралізму, новий матеріалізм не приймає ідею про ієрархічну владу, розглядаючи її як перехідний феномен. Локальні контексти влади надають розуміння матеріальній афективності, куди й поміщують активну владу. Моністична онтологія відкидає будь-які бінарні опозиції: матеріальне/нематеріальне, природа/культура, людина/машина, реальне/віртуальне. Думка нового матеріалізму оголошує всі речі живими носіями активності. Себто основний дуалізм між об'єктом і суб'єктом скасовується. Розвиваючи концепції влади постструктуралізму, новий матеріалізм відмовляється зосереджуватися на дискурсі, відкидаючи лінгвістичну репрезентацію.

Агентна природа речей проявляється у взаємодії з іншими речами, утворюючи мережеві зв'язки, котрим ми даємо значення агентивних асамблей. Як зазначає дослідниця Беннетт: «Асамблеї – це тимчасові угруповання різноманітних елементів, живих матеріалів усіх видів. <...> живі, пульсуючі конфедерації, які здатні функціонувати, незважаючи на постійну присутність енергій, що розхитують їх зсередини»⁵. Іншими словами, все, що становить асамблею, складається з неї самої. Відповідно, міжнародну комп'ютерну мережу не варто зводити лише до каркасу: магістральний рівень високошвидкісних телекомунікаційних серверів,

⁴ Ibid, p. 54.

⁵ Bennett, J. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham and London, England: Duke University Press. 2010. P. 22.

котрі в свою чергу складаються з телекомунікаційних точок доступу, що в свою чергу становить рівень регіональних мереж та ISP-провайдерів (“Internet Service Provider”). Комп’ютерна асамблея – це також локальні сервери спільнот, де циркулюють дискусії, думки та емоції.

Вплив на матеріалістичний поворот у цифровому просторі середини 1990-х років можна відстежити з метафори кіборга як матеріальної комбінації плоті і заліза Донни Гаравей (1985) або ж розуміння Шеррі Теркл комп’ютерів як об’єктів, що мають афективну владу над користувачами – “evocative objects”⁶. Як аналоговий, так і віртуальний світи сприймаються нами лише через органічне тіло. Оскільки цифрова комунікація змінює втілене сприйняття реальності та відношення часу і простору, то кіберсуб’єкт складається не лише з цифрового тіла, але й з реконфігурованого фізичного тіла, яке сприймається по-іншому в цифровому просторі.

Аналогічно, розуміння релігії новим матеріалізмом уможливорює двосторонній рух між ідеальною та матеріальною реальністю. Однак, не всі теоретики сприймали технології як перспективу визволення. Натомість, стурбовані руйнацією бажання та втрати турботи внаслідок цифрових технологій, Бернар Стіглер та Бруно Латур вбачають у релігії протитруту⁷. У схожий спосіб, керуючись релятивним аспектом християнського реалізму, Дерріда розглядає зв’язок між релігією та технонаукою та стверджує, що шляхом автоматизованих механізмів технології люди ризикують підірвати власні вірування і практики⁸. Проблематичність таких оцінок буде розкрита в наступних розділах. Внесок нового матеріалізму, доповнений ідеями реляційного християнського реалізму, формує відповідний сучасний підхід до формування етичних відповідей на питання

⁶ Turkle, S. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. London, England: Granada. 1984. P.18.

⁷ Reader, R. “From New Materialism to the Postdigital: Religious Responses to Environment and Technology”. *Postdigital Science and Education* 3, no. 2 (July 9, 2020). P. 546–65.

⁸ Derrida, J., Vattimo, G. *Religion*. Cambridge: Polity. 1998. P. 51.

доцільності кіберрелігій. Відтак, можна ствердити, що новий матеріалізм має безпосереднє богословське значення, особливо в питанні концепції розподіленої агенції, яка дає зрозуміти, що існують межі цінності людської автономії.

1.2 Кіберпростір як втілення «старої ідеї раю»

8-го лютого 1996-го року о 10:00 за Східним Стандартним Часом тибетські монахи з монастиря Намгьял провели церемонію у Нью-Йорку під назвою *Blessings Of Cyberspace* («Благословення кіберпростору») – буддійське схвалення комп'ютерної віртуальної реальності за допомогою тантричного ритуалу. Церемонію вважають однією з перших демонстрацій використання Інтернету як сакрального простору. Відтоді перед нами постав новий тип духовних паломників, котрі оперують в безмежному царстві комп'ютерних мереж. Міркуючи про благословенний Інтернет, монахи своєю акцією висловили надію на створення кіберпростору, що дозволив би людям відновити зв'язок з духовністю у своєму повсякденному житті. Дослідниця Маргарет Вертгайм, аналізуючи техно-релігійний феномен, називає кіберпростір «новою формою духовності»⁹. Відтак, починаючи з 1990-х років, релігійні групи багатьох конфесій від ісламу до християнства мають певне представництво в Інтернеті. Більш того, езотеричні вірування, такі як вікка, друїдство, асатру, одінізм чи нові прояви неоязичництва є вже адаптованими в технологічний контекст. У такий спосіб, магічно-духовна уява продовжує існувати в секулярну добу, де лексика та ідеали цифрової культури продовжують трансформувати сучасну духовність – що підтверджується думкою М. Еліаде про тотальну

⁹ Wertheim, M. "Religion Online & Techno-Spiritualism: Is Cyberspace a Spiritual Space?" *Cybersociology Magazine*. Issue 7. 1999.

неможливість світського суспільства покінчити з релігійною поведінкою¹⁰. Оскільки сакральне є виміром свідомості, то Маргарет Вертгейм вважає, що кіберпростір приваблює практиків релігії через втілення «старої ідеї раю», у, як ми зазначили раніше, світському, технологічно санкціонованому форматі: «Нам кажуть, що досконале царство чекає на нас не за перламутровою брамою, а за електронними шлюзами, позначеними .com, .net і .edu»¹¹. Таким чином, кіберпростір стає новою сакральною територією, де користувачі шукають вдосконалення та порятунку. Втім духовний простір Інтернету не є однорідним – він поділяється на сфери «профанного» та «сакрального» – що, безумовно, відповідає баченню М. Еліаде. Прориваючи площину реальності, кіберпростір створює умови для того, що Еліаде називає ієрофанією – порушенням Сакрального, що призводить до відокремлення території від загального космічного середовища і робить її якісно іншою, себто явищем сакрального¹². Виникає мережева структура, що долає глибокий спадковий дуалізм: технологія і людяність, дух і машина, віртуальне та реальне.

На думку дослідника Філіпа Агре, унікальність Інтернету полягає у формуванні герменевтичного процесу, котрий дозволяє користувачам одночасно бути як творцем, так і споживачем інформації¹³. Даючи визначення кіберпростору, варто зазначити його інтерактивність, тобто комп'ютерно-опосередковану комунікацію (англ. – СМС), за допомогою котрої реалізуються онлайн-відносини та альтернативні форми ідентичностей. Як зазначає Х. Кемпбел, розуміння Інтернету як спільної

¹⁰ Elidae, M. *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace, 1987. P.23.

¹¹ Wertheim, M. *The Pearly Gates of Cyberspace*. London: Virago, 1999. P. 21.

¹² Elidae, M. *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace, 1987. P. 26

¹³ Agre, P. "The Internet and Public Discourse", *First Monday*, 1998. URL: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/581/502> (дата звернення 28.05.2024)

географії надає користувачам спільну систему комунікації¹⁴, такого собі нового метанаративу, що використовується для осмислення світу.

Починаючи з 1990-х онлайн-спільноти у своїй практиці, втілюють як традиційні форми релігійного самовираження, так і експериментальні форми, змінюючи і адаптуючи давні вірування до технологічно опосередкованого середовища. На етапі розвитку Web 1.0, мережа доправлення контенту (англ. – CDN) дозволяла демонструвати інформацію на веб-сайтах у текстовому форматі, тому більша частина взаємодії в Інтернеті відбувалась на дошках оголошень, у групах новин та списках розсилки електронної пошти.

Найстарішою електронною групою, що створила християнську спільноту, можна вважати список розсилки Eсunet. З часом почали з'являтися інтерактивні ресурси, до прикладу, Beliefnet.com та Crosswalk.com – християнські веб-сайт жанру lifestyle (англ. – повсякденного життя), що містять контент на теми духовності, здоров'я, сім'ї, новин та розваг. Деякі сайти, як наприклад, Biblegateway.com забезпечують взаємодію з гіпертекстом і зображеннями, пропонуючи вивчення, прослуховування, пошук та обмін Біблії в різних перекладах та версіях. Можна згадати одну з перших нью-ейдж кіберцерков – Dogchurch.org – Віртуальна церква сліпих чихуахуа, що намагалася повторити риси церковного життя в Інтернеті через свій дизайн та ресурси: як от скрипторій або місце з молитовними проханнями. Або ж *First Church of Cyberspace* («Перша церква в кіберпросторі») – організація, що намагалася імітувати деякі аспекти офлайнових церковних служб в Інтернеті, використовуючи такі технології, як програвачі RealAudio та IRC задля проведення проповідей та створення взаємодії між прихожанами.

¹⁴ Campbell H. "Considering Spiritual Dimensions within Computer-Mediated Communication Studies". *New Media & Society*. Volume 7, Issue 1. SAGE Publications, 2005. P. 114.

Схожої методології притримувались і засновники зороастрійського кібер-храму Zarathushtra.com.

Зокрема, в процесі молитовних зібрань виникла специфічна лексика онлайн-спільнот, що включала хештеги та емотикони релігійної тематики. До прикладу, позначення «\o/»¹⁵ застосовувалось в онлайн-чатах та вказувала на підняття рук для прославлення Господа, а #MediaNuns досі маркує діяльність групи католицьких сестер-паулісток, маючи мільйони переглядів на платформі TikTok.

З розвитком Web 2.0 релігійні групи почали використовувати можливості віртуального світу Second Life для створення інтерактивних богослужінь через аватари – приклад заснування *Church of Fools* («Церкви дурнів») або ж дублювання Англіканського собору у віртуальний світ. З цієї причини *Second Life*, наприклад, може задовольнити релігійні потреби сучасної гіпермодерної людини (детальніше йтиметься в наступних підрозділах). Відповідно, кіберрелігія є широким поняттям, яке може стосуватися як присутності релігійної діяльності в кіберпросторі, так і поступової появи нових релігійних практик, натхнених електронними технологіям.

Намагаючись класифікувати форми релігії, що виникають в Інтернеті, К. Хелланд представив концептуальну схему категоризації «релігія онлайн» та «онлайн-релігія»¹⁶. Відповідно, було розмежовано релігійне використання Інтернету на основі того, чи ритуали здебільшого засновані на офлайн-практиках, чи на формах, котрі виникають з практики релігії в кіберпросторі. Релігія онлайн є типовим прикладом діджиталізації духовності, оскільки дає можливість членам існуючих конфесій переформувати ритуали та вийти за звичайні межі часу, простору і

¹⁵ Campbell, H. "An Investigation of the Nature of Church Through an Analysis of Christian Email-Based Online Communities". (PhD Thesis, University of Edinburgh. 2001).

¹⁶ Helland, C. "Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communitas". In *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*. Edited by J.K.Hadden and D.E. Cowan. New York: JAI Press, 2000, P. 215.

географічного розташування. Себто усталені релігії продовжують свої інституційні структури в режимі онлайн. Хелланд впевнений, що релігія онлайн виникає в момент, коли традиційна форма комунікації one-to-many communication («один до багатьох») переноситься в кіберпростір. До прикладу, через створення веб-сайту Ватикану – *The Holy See Web*. Натомість, термін онлайн-релігія демонструє пристосовування гнучкої природи Інтернету до нових форм комунікацій через взаємодію many-to-many communication («багато до багатьох»). Онлайн-релігія дозволяє прихожанам жити релігійними переконаннями і практиками саме через цифрове середовище. Тобто поділ між досвідом в та поза мережею нівелюється, а релігійна діяльність пронизує обидва середовища.

Надаючи огляд онлайн-релігіям, К. Лундбі виділяє п'ять теоретичних підходів: релігійно-соціальне формування технологій Х. Кемпбелл, медіатизація С. Х'ярварда, медіація С. Гувера, медіація сакральних форм Г. Лінча та технологічний детермінізм М. Маклюєна. Нас цікавить останній, оскільки детермінізм акцентує на технології як на керівній силі, що спрямовує людську поведінку. Саме тому релігія здатна адаптовуватися та змінюватися відповідно до нових технологій¹⁷. Прикладом може слугувати цифрове богослужіння. Це зразок нової форми релігійності в режимі онлайн, яка активно використовувалась під час пандемії COVID-19. Послугуючись словником Кліфорда Гірца, Хелланд надає приклад ідеального релігійного онлайн-середовища, сенс котрого полягає в здатності служити як моделлю (“models of”) реальності, так і (“models for”) моделлю для того, щоб діяти в цій реальності¹⁸. Іншими словами, середовище має надавати як інформацію, так і простір, в якому ця

¹⁷ Lundby, K. “Theoretical Frameworks for Approaching Religion and New Media”. In *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Edited by Heidi A. Campbell. London: Routledge, 2012. P. 226.

¹⁸ Helland C. “Online Religion as Lived Religion. Methodological Issues in The Study of Religious Participation on The Internet”. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1.1, 2005. P. 12.

інформація може бути «живою». Для наочного ілюстрування відмінності між підходами до кіберрелігії, я використаю графік Петра Сюди, що був представлений у дослідженні *Mapping Digital Religion: Exploring the Need for New Typologies* «Картографування цифрової релігії: Досліджуючи потребу в нових типологіях»¹⁹ [Додаток. 1]. Картографування містить чотири вектори мережі: інформативність, традиційність, залученість, та інновація. Згідно з кожною з характеристик, автор аналізує релігію онлайн, онлайн-релігію, традиційну та інноваційну релігії та розміщує їх на координатній площині.

Зі схожим наміром, однак з іншою методологією звертається до проблеми класифікації релігії в кіберпросторі теоретик Мішель Бауенс та виокремлює три підходи до комп'ютерних мереж²⁰. У його розумінні, технологія може розглядатися як та, що сприяє пошуку *Deus Ex Machina* «Бога з машини», тобто замітника духовних сил. Ми зможемо повернутися до цієї тези при аналізі практик техноязичництва в наступному підрозділі. Також технології *Electric Gaia* можуть використовуватися для «можливого покращення свідомості», де кіберпростір стає сферою для утопічних сподівань на кращий світ. До прикладу, онлайн-послідовники П'єра Тейяра де Шардена, творця теорії ноосфери, впевнені, що за допомогою еволюції, глобальна свідомість здатна принести людству гармонію. Крім того, підхід сакраментального кіберпростору акцентує на просторі як на території, що здатна просувати цілі традиційних релігій – що перегукується з теорією «релігії онлайн» Хелланда. Прикладом є *Virtual Jerusalem* («Віртуальний Єрусалим») – платформа, створена для надання євреям можливості відновити зв'язок зі своєю вірою. Показовою є функція *Emailing a Prayer* – надсилання молитви електронною поштою, що згодом розміщується в західній частині Стіни плачу в Єрусалимі.

¹⁹ Siuda, P. "Mapping Digital Religion: Exploring the Need for New Typologies". *Religions* 12: 373, 2021. P. 4.

²⁰ Bauwens, M. "Spirituality and Technology: Exploring the Relationship", *FirstMonday*, 1996.

Ми можемо уявити собі цифрову релігію як «третій простір», подібно до його характеристики Е. Соджи чи Р. Ольденбурга – площина, де зустрічаються традиційна релігійна практика і цифрова культура. Простір, в котрому виникає гібридний і плинний контекст, що вимагає нової логіки. Цифрова релігія, соціальні медіа та технокультура об'єднують низку досліджень, які відображають складні відносини, що виникають між цифровими медіа та сучасною спірітуальністю у Web 2.0. Як Хелланд, так і Бауенс доходять консенсусу в тому, що онлайн-релігія надає спірітуальним послідовникам можливість по-новому представляти свої вірування в Інтернеті. Саме тому кіберрелігія як концепція визнає не лише те, як унікальний характер цифрових технологій і культури формує релігійну практику і вірування, але й те, як релігії прагнуть охопити нові медіаконтексти.

1.3 Deus ex Machina – відновлення потреби в трансцендентності

На думку Лучано Флоріді, котру він висловлює в «Онлайн маніфесті», кіберпростір вказує на новий досвід гіперзв'язаної реальності, в котрому запитання про перебування онлайн чи офлайн вже вичерпало себе²¹. В 1990-х та на початку 2000-х термін «техноязичництво» набув популярності. За допомогою синтезу ритуалів в режимі реального часу, кіберязичники створили те, що Дуглас Коуен називає «релігією з відкритим кодом»²². Традиції відкритого коду, на противагу ідеалу гегелівської логіки «єдиного» (тотожність буття та мислення), допускають свободу інтерпретації поза рамками догми. Відтак, техноязичництво кинуло виклик

²¹ Floridi, L. "Introduction". In *The Onlife Manifesto. Being Human in an Hyperconnected Era*. Edited by Luciano Floridi. Berlin/Heidelberg: Springer, 2015. P. 2.

²² Cowan, D. *Cyberhenge: Modern Pagans on the Internet*. New York: Routledge, 2005. P. 28.

інструментальному сприйняттю світу; прагнучи до духовного перспективізму, неорелігія спробувала уникнути традиційного дуального поділу: тіло-дух, природа-культура, живе-неживе. Завдяки цифровим платформам (тривимірні ігрові середовища, онлайн-чати, інтерактивні сайти) Web 2.0 неоязичники продовжують демонструвати різноманітні практики, котрі можливі лише у віртуальних світах. У такий спосіб, підтверджується синкретичний та анімістичний стан релігійних спільнот, що залучають «машинного Іншого» до своїх духовних пошуків.

На перший погляд здається, що техноязичники є втіленням протиріччя, оскільки «поєднують діонісійське шанування природи з аполлонівською хитрістю логічних машин.»²³ Однак, на думку техноязичника-програміста з Кремнієвої Долини Марка Пеше: «І кіберпростір, і магічний простір існують виключно в уяві. <...>, [вони] повністю сконструйовані вашими думками та переконаннями»²⁴. Тобто, кіберпростір, подібно до магічного простору, стає полем для експериментів і самовираження, де кордони визначаються виключно нашою уявою. Саме тому техноязичники відмовляються проводити різку межу між сакральним і профанним. Як зазначає Ерік Девіс в статті з журналу *The Wired*, релігія неоязичників базується на прославленні безперервного потоку досвіду, що стосується сексу, смерті та компіляторів²⁵. У концепції діалогізму Бахтіна²⁶, дискурс не обертається навколо себе, а взаємодіє з іншими позиціями та акторами. Тому внутрішня діалогічність техноязичництва (з анімістичним ставленням до онлайн-контексту, його голосів і просторів) майже унеможлиблює

²³ Davis, E. "TechnoPagans". *Techgnosis*, July 1, 1995. URL: <https://techgnosis.com/technopagans/> (дата звернення 28.05.2024)

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid.

²⁶ Bakhtin, M. *Problems of Dostoevsky Poetics*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984. P. 81.

фіксовану позицію щодо навколишнього світу та інтегрує в собі смислотворчий динамізм²⁷.

Сакралізація людського є процесом часів гуманізму, саме тому не інструмент є повністю священним, а людина, яка набуває богоподібної сили. Програміст М. Пеше в інтерв'ю з Девісом зазначає наступне з приводу сакралізації технологій: «Комп'ютери – це просто дзеркала <...> Якщо комп'ютери розглядаються як зло і дегуманізація, то ми зробили їх такими. <...> комп'ютери можуть бути такими ж священними, як і ми, тому що вони можуть втілювати наше спілкування один з одним і з божественними частинами нас самих – які ми викликаємо в цьому просторі.»²⁸ Іншими словами, Пеше підкреслює, що технології, зокрема комп'ютери, відображають наші власні цінності та моральні якості. Вони можуть стати засобом як дегуманізації, так і духовного розвитку, залежно від того, як ми вирішимо їх використовувати. Тобто за сакралізацією технологій стоїть сакралізація людського. У такому випадку, варто згадати думку Ніцше, що була представлена в “Ессе Номо”, – людина втілює в собі Бога²⁹. Себто одним з іронічних результатів науково-технічного розвитку є відновлення потреби в трансцендентності, порятунку та ідеї Бога. Технології, зокрема кіберпростір, отримали роль Машинобога. В інтерв'ю для журналу *C-Theory* Поль Віріліо зазначає: «Всі технології сходяться в одній точці; всі вони ведуть до Deus ex Machina, машини з Бога. У певному сенсі, технології заперечили трансцендентного Бога, щоб винайти машину з Бога»³⁰. Більше того, Deus ex Machina не є безсмертною (що є незвичним для систем вірувань, котрі стверджують наявність вищої істоти), оскільки існування матриці підтримується людською діяльністю. У цьому сенсі ми розуміємо

²⁷ Dos Santos V. “(Techno)Paganism: An Exploration of Animistic Relations with the Digital”. *Religions*, 14, 1382, 2023. P. 13.

²⁸ Davis, E. “TechnoPagans”. *Techgnosis*, July 1, 1995. URL: <https://techgnosis.com/technopagans/> (дата звернення 28.05.2024)

²⁹ Nietzsche, F. *Ecce Homo*. New York: The Macmillan Company, 1911. P. 55.

³⁰ Wilson, L. “Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio”. *C-Theory Articles*, 1994.

Святу Трійцю як технологічно змінену: Бог-Людина-Машина. Як у випадку з божествами, ми ніколи не зможемо повністю досягнути та контролювати абстрактну мережу цифрових синапсів, однак ми можемо лише відображати нашу віру в її надійність.

Феноменологічна перцепція техноязичників дозволяє розуміти цифрові простори не лише як інструмент, а цілком як самодостатнє реальне середовище. Дійсно, деякі цифрові ігри дозволяють користувачам практикувати власну релігію, акцентуючи на просторі, де духовність переживається, а не репрезентується – вбачаємо в цьому трансгресивний компонент гри у віртуальну ритуальність. До прикладу, середовище відкритого світу (“open world”) Minecraft – відеогри в жанрі “sandbox” («пісочниця») – сповнене релігійного потенціалу. Так, на платформі Reddit знаходимо користувачів, що діляться своїми вікканськими місцями поклоніння [Додаток 2]. Допис, розміщений у течії спільноти Вікка, зазначає: «Я спробував зробити місце поклоніння/ворожіння в Minecraft.» Спостерігаємо, що відкритий світ дозволяє практикуючим у інтимний спосіб проживати релігійні традиції, творчо звертаючись до ідеї природи та стосунків з неігровими персонажами (“none-player character”, NPC).

У нашому випадку, взаємодія з «живою» біомасою платформи (NPC, ігрові рівні та текстури) є ключовим моментом при розгляді концепції діалогізму. Оскільки усвідомлення відмінності між людськими суб'єктами та цифровими сутностями відбувається без неодмінного зведення машини до відголоса людської свідомості. Варто доповнити тезу Марка Пеше «комп'ютери як дзеркала» думкою Гастона Башляра, а саме його концепцією «поетики простору». На думку Башляра, простори, котрі ми населяємо, також населяють нас³¹. Порівнюючи образ простору з дуалістичним поняттям реальності, ми ризикуємо знівелювати його

³¹ Bachelard, G. *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press, 1964. P. 53.

індивідуальність, саме тому надмірна раціоналізація поетичного є небезпечною³². Як ми можемо зрозуміти з прикладу Додатка 2, для техноязичників питання, чи є цифрове середовище реальним чи штучним, ніколи не постає. Практично застосовуючи поетику Башляра, діалогізм техноязичників дозволяє сприймати цифрове середовище більш, ніж реально, відкидаючи розуміння його як симуляції. Іншими словами, діалогічна природа техноязичників поетично переживає цифрові домени як продовження живого світу.

У середині 1960-х Маршал Маклюен розвинув своє твердження “the medium is the message” («медіум є повідомленням»)³³. Врешті, ідея перетворилась на тезу про постійно мінливий процес гібридизації людини та медіатехнологій, котрий уособлює собою “global village” («глобальне село»). Мета його тези полягала у наданні влади автономній людині, яка взаємопов’язана з іншими, однак не вимушена до конформізму. Гібридні функції тіла і технологій є однією моделлю рухомих процесів, що також включають час і простір. Нові медіа слугують середовищем соціокультурної діяльності, що змінює структуру людини та її оточення. Говорячи про унікальне чуттєве сприйняття, викликане медіа, Маклюен слідує анімістичній інтуїції сенсорності. Відповідно, електронні медіа (“electronic media”) не лише об’єднали суспільство, але й вплинули на людський досвід тілесності, розширивши органи чуття.

Подібно до сенсорності Маклюєна, сучасний рівень занурення, котрого користувачі можуть досягти у медіумі віртуальних 3D-світів, забезпечується завдяки створенню аватара – власної графічної онлайн-репрезентації. Компонент чуттєвого занурення віртуальної реальності розуміє аватар як частину тіла користувача, не так з біологічної, як з точки зору перформативної ідентичності, як її розвинула Джудіт Батлер. За

³² Ibid.

³³ McLuhan, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press, 1994. P. 14.

Батлер, поведінку можна розглядати не лише як відображення ідентичності, але й як чинник, що її формує, оскільки «у межах теорії мовленнєвих актів перформативність – це дискурсивна практика, яка здійснює або продукує те, що вона називає.»³⁴ Іншими словами, цифрові представництва користувачів у віртуальних середовищах стають інструментами для конструювання та вираження ідентичності, впливаючи на те, як користувачі сприймають себе та інших у цифровому світі. Віртуальні взаємодії, таким чином, не просто відтворюють існуючі соціальні структури, але й сприяють формуванню нових форм соціальної поведінки та ідентичності. Саме тому, на думку Батлер, завдяки повторюваним діям та висловлюванням, наша ідентичність активно створюється, формуючи соціальну реальність. Кіберсередовище соціальних платформ дозволяє користувачеві створювати аватари без прямої необхідності відтворювати свій фізичний референт онлайн. Варіативність та динамічність персоналізації дає змогу втілювати віртуальне тіло за зразками власної суб'єктивності користувача. Відтак, цифровий аватар ніколи не є фіксованим або статичним.

Соціальні віртуальні 3D-світи пропонують інтерактивне релігійне середовище, участь в котрому узгоджується з колективним характером онлайн-релігії many-to-many communication. Так, у VRChat та у вже згаданій грі *Second Life* користувачі зосереджуються на аватарах, що здатні втілити відчуття присутності у віртуальному просторі. У той же час, взаємодія посередництвом аватара активно використовується в низці релігійних практик. До прикладу, у кіберспільноті VR MMO Church, котра функціонує на платформах VRChat, Rec Room та в грі Final Fantasy XIV, богослов під ніком Dj Soto регулярно проводить службу та віртуальні хрещення інших

³⁴ Butler J. *Bodies That Matter: On The Discursive Limits of Sex*. London and New York: Routledge. 1993. P. 13.

користувачів³⁵. Церемонія хрещення дотримується традиції: аватар людини, котру хрестять, занурюється у воду, в момент, коли пастор Сото читає проповідь. Зазвичай, VR Church проводить богослужіння щонеділі, котрі відвідують 100-150 осіб. За словами DJ Soto, «ефект занурення у віртуальну реальність створює справжній досвід, <...> ми будемо святкувати еру «цифрового Я» хрещенням цифрових стосунків»³⁶. Із зазначеного нам важливо розуміти, що віртуальні середовища не лише відтворюють реальні соціальні взаємодії, але й створюють нові форми зв'язків та ритуалів, що мають потенціал для глибокого впливу на наші уявлення про ідентичність та спільноту. Тобто релігійні ритуали можливі поза фізичною присутністю практиків, чії аватари втілюють шкіни (“skin” – графічне оформлення, зовнішній вигляд) ідентичностей.

Підсумовуючи, можна сказати, що за можливості створення технологією візуальної ідентичності між різними візуалізаціями однакових даних, візуалізації все одно залишалися б неідентичними, враховуючи мінливий соціальний контекст. Відтак, процес візуалізації діджитал даних є схожим до біблійської появи невидимого в топографії видимого світу. У такому сенсі, цифрове зображення може функціонувати як візантійська ікона. Оскільки цифровий код гарантує ідентичність різних зображень, що встановлюється на технічно-матеріальному рівні, залишаючись при цьому прихованим, то на противагу невидимому Богу, цифровий файл мислиться як матеріальна наявність. Можна вважати, що машина та штучний інтелект зокрема, створені *imago Dei* (на образ Божий). Не в ідентичному образі органічної людини, а в похідному сенсі. Тому можемо розуміти самоідентичність цифрового файлу питанням віри.

³⁵ Benson J. “A Real Priest Is Baptising People In ‘VRChat’, Including Anime Girls”. *Gaming Bible*. May 21, 2019. URL: <https://www.gamingbible.com/news/games-a-real-priest-is-baptising-people-in-vrchat-including-anime-girls-20190521> (дата звернення 28.05.2024)

³⁶ “If An Actual Pastor Simulates A Baptism In VR, Is It Spiritually Real? Here Comes The Theology”. *New World Notes*. May 22, 2019. URL: <https://nwn.blogs.com/nwn/2019/05/vrchat-baptism-theology.html> (дата звернення 28.05.2024)

РОЗДІЛ 2. КОНСТРУЮВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО «Я»: РОЗУМІННЯ НОВИХ МЕДІА ТА МЕРЕЖЕВОГО СУСПІЛЬСТВА

2.1 «Горизонтальне товаришування»: до специфіки гіпертекстуальної структури Web 2.0

Зі зростаючим впливом комп'ютерних технологій та відповідною трансформацією суспільства, дослідники запропонували низку понять-характеристик сучасної соціальності, серед котрих постіндустріальне суспільство (Белл, 1973), інформаційне суспільство (Масуда, 1980), постмодерна обставина (Ліотар, 1984), кіберсуспільство (Джонс, 1998) або ж мережеве суспільство Мануеля Кастельса. Знаходимо й логічне застосування концепції «третього місця» (“third place”) Рея Ольденбурга до кіберпростору, в котрому інтернет-спільноти надають площу для таких собі віртуальних Агор. Взаємодії в кіберпросторі відтворюють необхідні умови для підтримки онлайн-спільнот, котрі за характеристикою Бенедикта Андерсона, є виявом «горизонтального товаришування»³⁷. За Кастельсом, інформаціоналізм є структурою, котра характеризується владою, закладеною в інформаційних технологіях. Відповідно, мережева логіка є центром парадигми інформаційних технологій, де у свою чергу, мережеве суспільство, слугує результатом інформаціоналізму – системи, котра виникла в період глобальної реструктуризації капіталізму. Даний розділ сфокусується на проблематиці вияву ідентичності в мережі, ми також розглянемо стратегії формування кіберспільнот, де велику увагу приділимо антиєрархічній властивості мережі типу Web 2.0.

Загалом підхід до мережових досліджень можна розділити на два крила. Деякі дослідники стверджують, що мережі, за своєю сутністю, є неєрархічними та цілком інклюзивними, що вони побудовані за принципом

³⁷ Benedict, A. *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*, New York: Verso, 1991. P. 7.

кореневища (“rhizome”) Дельоза і Гваттарі. З іншого боку, в дослідженнях Кастельса та Ван Дейка, мережі не є автоматично-прогресивними, однак можуть бути сегментованими та ієрархічними. Незалежно від підходу, поширення мережевої логіки суттєво змінює функціонування та результати процесів виробництва, досвіду, влади та культури. Якщо Кастельс пов’язує ідею мережовості з капіталістичною трансформацією, то Ван Дейк розуміє систему як логічний результат розширення мереж у природі, називаючи це «нервовою системою суспільства»³⁸. Для останнього суспільство становить формацію соціальних і медійних мереж, котрі залучають рівні індивідів, груп та організацій.

Неієрархічна природа ризоми, термін, який вперше з’являється в праці «Тисяча плато: Капіталізм та шизофренія» (1980), настільки тісно пов’язана з веб-середовищем, що ми детальніше розглянемо її переосмислення лінійності. Оскільки кореневище є антиієрархічною структурою, котра необмежено розростається та утворює вузли, котрі так само незалежно ґрунтуються на існуванні широких, але релятивних зв’язків між, здавалося б, розрізненими поняттями або об’єктами, то можемо вважати кожен елемент веб-сторінки вузлом, котрий має потенціал бути пов’язаним з іншими вузлами. Концептуалізуючи просторовий взаємозв’язок, термін «ризом» був запозичений Дельозом та Гваттарі з органічно-підземних рослинних структур, що існують на противагу ізольованим сингулярним конструкціям. Іншими словами, кореневище – це система, що складається з пов’язаних між собою точок, котра у свою чергу, утворює множинність без початку та кінця. Система може з’єднати дві точки структури без схвалення централізованої влади, в той час як доступ до ризоми забезпечується точками мульти-входу.

³⁸ Fuchs, C. “Transnational Space and the Network Society”. *Twenty-First Century Society*, 2(1), 2007. P. 57.

Гіпертекстуальна структура Web 2.0 та Web 3.0 перетворює їх на втілення концепції ризому. У свою чергу, простір, за визначенням Генрі Дженкінса, стає конвергентним³⁹, тобто таким, де відбувається міксування культур, технологій та дискурсів, при цьому межа між автором та читачем також розмивається. Зокрема, технології ведення (мікро)блогів, таких як: Tumblr, Twitter та Facebook – дозволили читачам приміряти роль авторів у структурованих середовищах. Подібно кореневищу, ми розуміємо гіпертекст як організм, котрий постійно змінюється та кидає виклик тому, що Дельоз та Гваттарі називають «кореневою книгою»⁴⁰, тобто лінійному типу мислення, де одна думка впливає з іншої. Мова гіпертекстової розмітки (HTML – HyperText Markup Language) веде нас від однієї веб-сторінки до іншої, пропонуючи нам новий спосіб мислення, котрий відрізняється від книжкової лінійності. За словами Джорджа Лендоу: «<...> багато якостей, які Дельоз і Гваттарі приписують кореневищу, вимагають гіпертексту задля їхнього наближення»⁴¹. Іншими словами, Лендоу стверджує, що гіпертекст зі своєю нелінійною структурою і взаємопов'язаністю інформаційних вузлів дозволяє наблизитися до концепції кореневища, яке характеризується множинністю та багатоспрямованістю. Гіпертекст, не маючи жорсткої структури, яку можна утримати чи заперечити, кидає виклик бінарній логіці. Природа зв'язності WWW (World Wide Web) складає взаємодію контенту, завдяки чому відбуваються принципи множинності та асигніфікації (“asignification”), котрі передбачають створення нових веб-сайтів, посилань та файлів.

³⁹ Jenkins, H. *Convergence Culture*. New York: New York University Press, 2006. P. 3.

⁴⁰ Deleuze, G., Guattari, F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987. P. 5.

⁴¹ Landow, G. P. *Hypertext 3.0: Critical Theory and Media in an Era of Globalization*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 2006. P. 58.

Паралельно, Девід Болтер концептуалізував три моделі побудови гіпермедійності, а саме: лінія, дерево, мережа⁴². Зокрема, нас цікавить нелінійна модель мережі. Наше існування в змішаних та релятивних просторах вимагає безперервного пошуку ризоматичного та актуалізації віртуального. Антропологиня Анна Цинг, досліджуючи середовище лісу, зокрема взаємозв'язки дерев і грибів, дійшла висновку, що лісова екосистема схожа на мапу позбавлену центру⁴³. Дане твердження вказує на схожість двох систем – World Wide Web (“мережа всесвітньої павутини”) та Wood Wide Web (“мережа лісової павутини”), проте з деякими відмінностями. Зауважимо, що Wood Wide Web формує інфраструктуру міжвидових зв'язків, в котрій не існує центру, а саме тому їй вдається уникати масштабування та контролю. Якщо ж «ранній Інтернет» – першого та другого типів Web – пропонував схожу до Wood Wide Web політику, то World Wide Web 3.0, навпаки, передбачає стандартизацію та однорідність. Як ми можемо зрозуміти з графіку [Додаток 3], Web 1.0 являв собою мережу доставки контенту (CDN), що надавала користувачам доступ до статичних даних на веб-сайтах. В той час як Web 2.0 ініціював революцію, сприяючи збільшенню обсягу контенту, створеного користувачами, та полегшенню їхньої взаємодії. Акцент Web 2.0 був зроблений на модифікації дизайну веб-сторінок та їх використання. Така парадигма сприяла співпраці та взаємодії між користувачами у P2P (“peer-to-peer”, «рівний до рівного») спосіб. Технологія Web 3.0 використовує штучний інтелект для забезпечення міжмашинної взаємодії. Тому Web 3.0 зосереджується на розширенні можливостей користувачів, сприяючи підвищенню конфіденційності. Однак якщо Web 2.0 зосереджується на розвитку спільнот, то Web 3.0 має на меті розширити можливості індивідуальностей. Як зазначає Патриція де

⁴² Bolter, J. D. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1991. P. 22.

⁴³ Tsing Lowenhaupt, Anna. *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life on Capitalist Ruins*. Princeton: Princeton University Press, 2015. P. 4.

Врайс, саме десингуляризація гетерогенності дозволяє Інтернету тримати глобальне охоплення; в той час як мережа лісової павутини утверджується локально⁴⁴. Цитуючи Цинг, Патріція де Врайс зазначає: «Wood Wide Web складається з розрізнених асамблей, які (пере)компонуються і (пере)групуються навколо різних спільних уявлень, щоб “уможливити світотворення одне одного”»⁴⁵. Мережа лісу кидає виклик тотальній логіці замкненої, схематично-контрольованої сітки Всесвітньої мережі, заохочуючи нас шукати та створювати місця, в котрих можливе породження альтернативних просторів. Говорячи словами Гваттарі та згадуючи його екософію, можемо ствердити, що мережа лісу здатна надихнути соціум на створення «нових практик Я по відношенню до іншого, чужого, дивного» та допомогти сформулювати «суб’єктивність, що зароджується, та перебуває в процесі переосмислення», що може призвести до «перекомпонування цілей визвольної боротьби»⁴⁶. Іншими словами, підхід Гваттарі пропонує можливість розвитку нових форм колективної свідомості або соціальних структур, котрі сприяють гармонійній взаємодії.

Замість інформаційних перевантажень та помилок HTTP 404 (Помилка 404 – повідомлення в списку кодів відповідей HTTP-сервера про нездатність сервера обробити запит клієнта), Wood Wide Web пропонує актуалізувати систему ризом Дельоза, котра заохочує до пошуку нових об’єднань, що, у свою чергу, існують серед екологічних, фізичних та віртуальних реєстрів.

Власне, наразі Всесвітня мережа (Web 3.0 та перехід до Web 4.0) чітко слідує опису дельозівському поняттю «суспільства контролю»⁴⁷, в котрому влада не є дисциплінарною, вона завжди перебуває в русі, тому її важко

⁴⁴ De Vries, P. “When Fungus Punched Anthropos in the Gut: On Crap, Fish-eating Trees, Rhizomes and Organized Networks”, *Rhizomes*, No. 34. July 13, 2018, URL: <https://doi.org/10.20415/rhiz/034.e04>.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Guattari, F. *The Three Ecologies*. New York: Bloomsbury Academic. 1989. PP. 46-50.

⁴⁷ Deleuze, G. *Postscript on the Societies of Control*. October Vol. 59. The MIT Press, 1992. P.5.

вловити. Цільовий маркетинг використовує методи контролю (алгоритми) задля перетворення ідентичності на товар. Саме тому, можна розглядати анонімність та номадизм (притаманний розподіленій децентралізованій мережі раннього Web 2.0) як опір керуванням біополітичної інформації. Мережі, що належать громадам, повинні послабити монополію та забезпечити нейтральність контролю, оскільки гіпертекстуальність, як ми вже зазначали, діє не за ієрархією чи канонічним порядком, а за поведінкою публіки, яка нею послуговується.

Серед практик релігійних онлайн-спільнот, котрі діють за принципом гіпертекстуальності, є досвід кіберпаломництва. Причому, практика може містити як гіпертекстове мандрування вірян лінками, файлами та веб-сторінками, так і повноцінну 3D-симуляцію релігійного номадизму. До прикладу, 6 лютого 1983-го року в USENET була створена група net.religion [Додаток 4], дискусії котрої охоплювали теми тлумачення Священного Писання, правдивість тверджень релігійних організацій та дотримання конфесійних традицій. У такий спосіб, можна вважати, що користувач, переходячи за лінком від однієї групи дискусій до іншої, вдається до кіберпаломництва. За визначенням Віктора Тернера, парафіянин віддається досвіду “communitas” – недиференційованому почуттю спільноти, яке часто формується серед паломників, що беруть участь у релігійних ритуалах⁴⁸. До переліку “communitas” також можна включити веб-сайт Saranam.com. Мета ресурсу – надати можливість зв’язатися зі священними храмами Індії за посередництва Інтернету, функціонал котрого включає дозвіл на проведення пуджі (обряд в індуїзмі, за допомогою котрого можна виразити пошану Богу) у будь-якому індійському храмі [Додаток 5]. З іншого боку, віртуальний світ, вже згадуваної гри, *Second Life* також пропонує численні досвіди кіберпаломництва. До прикладу, за допомогою своїх аватарів,

⁴⁸ Turner, V. *The Ritual Process: Structure and Antistructure*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1969. P. 96.

стилізованих 3D-симуляцій, чат-кімнат, котрі утворюють видиму присутність на екрані, користувачі (навіть не обов'язково мусульмани) можуть проводити хадж (паломництво до Мекки та її околиць) [Додаток 6].

Вищеназвані втілення кіберпаломництва слугують прикладом того, що Девід Роткопф називає деінтермедіацією (“disintermediation”) – процес оминання користувачами інституціолізованої влади. У такий спосіб, організаціям, котрі забезпечували свою владу, загрожує «руйнування дистанції». Наслідком чого є процес дезагрегації (“disaggregation”), в ході котрого, ідентичність, авторитет та влада відокремлюються від традиційних центрів⁴⁹. Таким чином, дискусійні групи USENET, веб-сайти індуїстського паломництва, симулятивні хаджі в *Second Life* слугують прикладом гіпертекстуальних ризом, в межах котрих створюються локальні автономії, подібні до мереж екософії.

2.2 Трансгуманізм як нова онтологія людської природи

Згідно з теоретичницею Е. Шусслер, західне суспільство перейшло від поняття Фуко «турботи про себе» до «технологій себе»⁵⁰. Людина здійснила перехід від діяльності турботи про душу до технологій знання, техніки та розуму в межах «режиму істини». Відтак, дельфійський принцип пізнання себе переосмислюється – інтроспекція практикується за підтримки технологій віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальностей. Усвідомлення власних обмежень підштовхує нас до бажання самовдосконалення. У 1927-му році в книзі «Релігія без одкровення» еволюціоніст Джуліан Гакслі

⁴⁹ Rothkopf, D. J. “Cyberpolitik: The Changing Nature of Power in the Information Age”, *Journal of International Affairs*, Vol. 51 (Spring 1998). P. 354.

⁵⁰ Schussler A. E. “Transhumanism as a New Techno-Religion and Personal Development: In the Framework of a Future Technological Spirituality”. *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, Vol. 18, Issue 53. Summer 2019. P. 93.

постулював, що людська природа здатна вийти за межі себе як виду, ввівши поняття трансгуманізму. Філософія «виходу за межі» Гакслі прагнула покращити антропос шляхом технологій, жодним чином не заперечивши людську природу. Продовжуючи думку трансгуманістів, академік Д. Ньюман у 1997-му році розглядає теорію технологічної духовності, котра перетворює технологію на нове віросповідання. В рамках його теорії, трансгуманістична особистість підриває трансцендентну природу Бога на користь технологічної есхатології, що становить її онтологічний вимір духовності⁵¹. Співіснування науки з релігією призвело до процесів ретериторіалізації⁵² останньої на пост-трансцендентну територію, де релігійні ідеї та практики адаптуються до сучасних наукових досягнень і технологічного прогресу. Втім, впродовж останнього століття, релігійний вимір зазнав низки переходів на культурно-аксіологічному рівні, що призвело до постхристиянської секулярної парадигми, де потенціал людської думки перевищує трансцендентність Бога.

Іншими словами, фокус сучасних кіберрелігій на людському потенціалі та паралельна відмова від трансцендентного характеру підриває традиційну концепцію віри в Бога, що ставить трансгуманізм на місце нової форми (техно)релігії. У такий спосіб, форма трансгуманістичної есхатології пропонує новий спосіб здобуття спасіння – технологічний, що відрізняється від догматичного заперечення апокаліптичного. Варто зазначити, що згідно з аргументами дельозівської філософії, трансцендентність не є повністю скасованою, лише є детериторіалізованою з меж Божої онтології. У випадку інтегрування богословської антропології до постлюдської, справедливо було б сказати, що ці спроби мають спиратися на доктрину *imago Dei*, котра є центральною точкою відліку для визначення людини в християнській

⁵¹ Newman, J. *Religion and Technology: A Study in the Philosophy of Culture*. Westport, CT: Praeger, 1997. P. 110.

⁵² Deleuze, G., Guattari, F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005. P. 11.

традиції. Нова онтологія людської природи, за розумінням Ньюмана, десакралізує духовність заради принципу вічного прогресу та (техно)безсмертя, поміщаючи її в середовище технологічної іманентності штучного інтелекту. Гіпотеза спасіння відбувається через технологічне втручання у фізичний простір людини, де поняття «гріха» призупиняється, що зміщує спасіння на технооптимістичний, матеріальний рівень. Технологічний «режим істини» тут постає умовою функціонування науково-технічного дискурсу, що визначається своїм постдетермінізмом. У цьому випадку, наукове знання можна зрозуміти як владу дискурсу, котре здатне вийти за межі людського буття, аби опинитися поза гранями нашої здатності до пізнання. Трансгуманістична філософія відрізняється від християнства своїм поглядом на безсмертя, котре постає з технодуховної та технооптимістичної перспективи, що суперечить християнській метафізичній історії, оскільки традиційний дискурс християнства побудований на дуалізмі душі і тіла в людській природі. Зосереджуючись на ідеології технологічного «режиму істини», позиція, котра поєднує в собі як точки зору християнства, так і трансгуманізму, створює площину перетину між двома ідеологіями в контексті культури. За Фуко, режим істини відтворюється науковими інституціями та дискурсом⁵³, котрий, як ми можемо припустити, в наш час трансформується в технологічну істину, домінування котрої продукується під контролем технологій та цифрового середовища.

Мабуть найрадикальнішим трансгуманістичним праксисом є пропозиція завантаження людської свідомості в комп'ютер⁵⁴. Як зазначає М. Фішер, посилаючись на Н. Бострома, перенесення свідомості до

⁵³ Foucault, M. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. Ed. Colin Gordon. New York: Pantheon Book, 1980. P. 131.

⁵⁴ Fisher M. Z. "More Human Than the Human? Toward a "Transhumanist" Christian Theological Anthropology". In *Religion and Transhumanism: The Unknown Future*. Edited by Mercer C. and Tracy J., 2015. P. 26.

комп'ютера передбачає три кроки. Перший етап передбачає детальне сканування людського мозку, за котрим слідує реконструкція нейронної мережі з поєднанням обчислювальних моделей різних типів нейронів. Останній етап передбачає емуляцію всієї обчислювальної структури, що призведе до перенесення особистості, її розуму та пам'яті до комп'ютера у вигляді програмного забезпечення, реалізація котрого можлива зокрема й у віртуальній реальності. Даний сценарій розуміє людську свідомість як інформаційну модель, котру можна емулювати у кіберсередовищі. У своїй статті “More Human Than the Human? Toward a «Transhumanist» Christian Theological Anthropology” («Більш людський за людину? До трансгуманістичної християнської богословської антропології») (2015) М. Фішер наводить протилежні оцінки нейробіологів щодо завантаження людської свідомості до техномашин. Деякі вчені підтримують технологічну форму людського мозку, інші акцентують на невід'ємності людської фізіології від її існування. Питання стосовно нейронної інформаційної моделі, до якого апелює М. Фішер, містить три вектори розвитку подій: повне відтворення людини та її самоприсутності, створення часткового відголосу, або ж поява зовсім іншої людини – такого собі техnodвійника. Однак, як зазначає Е. Шусслер, сингулярна трансгуманістична філософія розуміє набуття безсмертя виключно через гіпотезу техnodвійника, відповідно до якої кіберклон (оснащений свідомістю, котра представлена серією цифрових файлів, що оновлюються в режимі реального часу), обробляється програмним забезпеченням “mindware” («свідомості»)⁵⁵.

Відтак, спасіння в межах трансгуманістичної філософії мислиться як іманентний технопорятуюнок, котрий є процесом становлення індивіда на шляху до пост-людини, що у свою чергу підпорядковується технологіям.

⁵⁵ Schussler A. E. “Transhumanism as a New Techno-Religion and Personal Development: In the Framework of a Future Technological Spirituality”. *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, Vol. 18, Issue 53 (Summer 2019). P. 99.

Саме близькість цифрового простору забезпечує сприятливі умови для неконтрольованого розширення нашої особистості. Контроль машин ніби дає можливість вибору подолання людських обмежень, котрі стосуються фізичного, психічного та духовного, разом з реконфігурацією свого біологічного стану, шляхом перенесення всього існування у віртуальний простір. Технопорятунком існує поза межами догматики традиційної християнської релігії, яка вимагає залучення зовнішньої вищої сили, тобто Бога, задля досягнення цієї мети. З'являється неоесхатологічний вимір науково-технічного характеру, котрий підриває метафізично-християнське бачення апокаліптичної картини кінця Світу, що базується на технологічній еволюції та можливості безсмертя на іманентній кіберплощині Раю. Саме тому, можливість технобезсмертя є посттрансцендентним варіантом Царства Божого на Землі.

2.3 Ідентичність віртуального світу. Образ аватара

Пізній модерн, як стверджують Зигмунт Бауман та Ентоні Гіденс, винайшов форму «плинної ідентичності»⁵⁶, межі котрої позбавляються зв'язку з гендером, соціальною роллю, нацією тощо. З початком 1990-х, досвід віртуального спілкування заохочує користувачів обирати будь-яку ідентичність в онлайн-середовищі, що не в останню чергу залежить від анонімності, котру пропонує Web 2.0. Фраза ілюстратора Пітера Штайнер *“On the Internet, nobody knows you're a dog”* («В Інтернеті ніхто не знає, що ти собака») [Додаток 7], котра була опублікована в журналі *The New Yorker* в липні 1993-го, влучно ілюструє анонімне конструювання ідентичності в мережі. Артикулюючи пізньомодерні тенденції у сфері Інтернет-

⁵⁶ Zygmunt B. *Liquid Modernity*. Blackwell Publishing, 2000. P. 12.

досліджень, теоретикиня Шеррі Теркл вводить концепцію волонтаристської онлайн-ідентичності, котра стверджує: «ти є тим, за кого себе видаєш»⁵⁷. Волонтаризм онлайн-ідентичності, за посередництва анонімності, дозволив користувачам експериментувати з комунікацією в кіберпросторі. У такий спосіб, дискусії на політичні, релігійні, соціокультурні теми, де акт розкриття національності чи статі користувача є вразливими, мають шанс на продуктивне завершення, зосереджуючись виключно на силі аргументів. Погоджуючись з думкою Теркл, проте вносячи постструктуралістський сумнів щодо уніфікованої онлайн-суб'єктивності, Марк Постер акцентує на послабленні впливу ієрархій раси, класу та гендеру – «Інтернет-дискурс конститує суб'єкта так, як суб'єкт формує себе»⁵⁸.

Апелюючи до антифундаменталістської перспективи Лакана та Фуко, теорія гендерної перформативності Джудіт Батлер пропонує розуміти ідентичність як процес становлення⁵⁹. Батлерівське «Я» формується з матриці культурно заданих категорій ідентичності та ярликів, які через власне повторення створюють ілюзію внутрішнього ядра. Хоч постструктуралістська теорія зазначає неможливість існування цілісного і єдиного «Я», цей процес відбувається за імперативом узгодженості – ми повинні бути зрозумілими та впізнаваними для інших⁶⁰. Іншими словами, перформативність є процесом ідентичності, що виробляється шляхом цитування заданих норм як в офлайн, так і в онлайн середовищі. Ми вдаємося до самомоделювання, коли вирішуємо, які образи в Інтернеті констатувати.

⁵⁷ Turkle, S. *Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995. P. 192.

⁵⁸ Poster, M. "Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere". In *Reading Digital Culture*. Edited by Trend, D. Malden, MA, Oxford Carlton, Australia: Blackwell Publishing, 2001/1997. P. 267.

⁵⁹ Butler J. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. London and New York: Routledge, 1990. P. 46.

⁶⁰ Butler J. *The Psychic Life of Power: Theories in Subjection*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1997. P. 27.

Взаємодія технології з людиною, зокрема її аспект невіддільності від ідентичності, характеризує образ кіборга Донни Гаравей. Одним з найважливіших аспектів теорії “Manifesto for Cyborgs” є поєднання двох, на перший погляд непримиренних, позицій. Йдеться про агенцію феміністичної і квір теорії Батлер (з волюнтаризмом Теркл), і деконструктивізм Марка Постера. Кіборг – це вигадка, істота постгендерного світу, котра не піддається полярності публічного-приватного, що відображає нашу соціальну й тілесну реальність. Технологія сприяє маніпуляціям віртуальними об’єктами, що стверджує концепція “tinkering” («майстрування») Теркл. Однак, провадження дієвої політики алгоритмів Web 3.0, ставить під сумнів агентність користувачів. Алгоритми – це правила, котрі керують роботою платформи. Вони визначають, як фільтрується, ранжується та рекомендується контент користувачам. Зазначимо, що алгоритми впливають на наш вибір у соціальних мережах. Доцільно згадати поняття “filter bubbles” («фільтр-бульбашок») Е. Парайзера, котрі підтримують трафік ідеологічного фреймворку, ефективно блокуючи протилежні думки⁶¹. В контексті релігійних спільнот, можемо ствердити, що використання Інтернету спонукає індивідів до маніпуляцій зі своєю релігійною приналежністю та переконаннями. У своєму дослідженні, С. Вайдянатан стверджує про упереджений характер Google ще в 2009 році: пошук слова «Бог», здійснений у штаті Вірджинія з персонального комп’ютера, не дав жодного посилання на ісламські чи індуїстські сайти, натомість дав результати «Вікіпедії, євангельського протестантського християнства, атеїстичних сайтів і виступи Джона Леннона»⁶². Це свідчить про особливий вплив алгоритмів пошуку результатів, що викликає питання щодо об’єктивності та рівності доступу до інформації в мережі. Можемо зазначити, що

⁶¹ Pariser, E. “The Troubling Future of Internet Search”. *The Futurist*, Vol. 45, 2011. P. 7.

⁶² Vaidhyanathan, S. *The Googlization of Everything*, Berkeley: University of California Press, 2012. P. 64.

Всесвітня мережа не змогла досягти золотої точки перетину алгоритмічних структур та залучення людської агентності.

Розмірковуючи про процеси реалізації ідентичності у віртуальному світі, ми уявляємо образ аватара – графічне цифрове проксі, за допомогою якого онлайн-користувачі стверджують свою цифрову присутність і взаємодіють з синтетичними об'єктами кібер-світу. Слідуючи концепції Ю. Крістевої, можемо визначити аватар як текст множинних прочитань⁶³, певний незавершений процес, що також може продукувати ритуальну практику в онлайн-контексті. Подібно до того, як наш тілесний досвід може впливати на сприйняття світу, аватар може також змінювати наше сприйняття віртуального середовища. Дослідник соціальних мереж Н. Юргенсон зазначає, що в технологіях «немає нічого антилюдського: смартфон, який ви берете з собою в ліжку, – це технологія плоті. Інформація проникає в тіло у все більш інтимний спосіб»⁶⁴. Інтеграція технологій до повсякдення розмиває межі між фізичним та цифровим. Саме тому, користувачі вбачають в аватарі механізм вираження своєї ідентичності, починаючи від веб-форумів, закінчуючи цифровими іграми. Якщо аватар є втіленням свободи, яке ми не можемо відчувати у справжній реальності, то ролі, котрі ми виконуємо в кіберпросторах є такими ж законними ідентичностями. Заперечуючи інтелектуальну концепцію сприйняття світу, М. Мерло-Понті зазначає, що інтелектуалізм розглядає тіло лише як продовження мислячого суб'єкта, саме тоді як реальність тілесного сприйняття є набагато органічнішою. Тут варто розглянути два технічні терміни: перший — «схема тіла», яка у Мерло-Понті замінює декартову модель та представляє, на докритичному рівні, наше неявне знання про

⁶³ Kristeva, J. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Columbia University Press, 2024. P. 37.

⁶⁴ Debeljak K. Online Intimacy-The Digital Designed Self. *Institute of Network Cultures*. January 11, 2023. URL : <https://networkcultures.org/blog/2023/01/11/klara-debeljak-online-intimacy-the-digital-designed-self/> (дата звернення 28.05.2024)

безпосередній зв'язок зі світом і про існуючі можливості. Схема тіла постійно коригується в процесі нашої фізичної взаємодії зі світом. «Віртуальне тіло» — інший технічний термін, котрий визначає здатність тіла уявляти інноваційні способи заселення світу⁶⁵. Якщо віртуальне тіло досліджує уявні (кібер)можливості, схема тіла обґрунтовує перспективу поза межами суб'єктивності, реагуючи на фізичний світ.

Наша соціальна присутність спроектована таким чином, що формує ідентичність, зокрема визначаючи наші політичні, релігійні та естетичні вподобання. Можливості аватара в онлайн-ритуалах сягають не лише досягнення естетичної схожості з досвідом поза мережею, але й трансформаційного відчуття занурення. Діяльність Romanian Orthodox Metropolis of ROBLOX (Румунської Ортодоксальної Митрополії) [Додаток 8] на онлайн-платформі для створення ігор Roblox є класичним прикладом імерсивної природи аватара. Платформа втілює стратегії інтерактивності, як от: морфінг тіла, кастомізація одягу, вибір емоцій та анімацій. Завдяки втіленню елементів церковності (примірка ряс, додавання лампад та кадил, персоналізація камилавок) аватар здатен населяти сакраментальні простори та переживати релігійне дійство — як от проведення Roblox-літургії на честь преподобного Іродіона [Додаток 9]. Присутність інтегрується з подвійними аспектами призупинення (техно)недовіри, дозволяючи індивідам уявляти себе як розташованих і занурених у зовнішнє середовище, яке функціонує як соціокультурна мережа, що поєднує об'єкти, людей та їхні взаємодії. Симульований ритуал аватарів на TikTok сторінці користувача @orthodox_church_ofroblox⁶⁶, котрі гойдаються в

⁶⁵ Merleau-Ponty, M. *Themes from the Lectures at the College de France 1952-1960*. Translated by John O'Neill. Northwestern University Press Evanston, 1970. P. 129.

⁶⁶ Orthodox Church of Roblox. "Today's Liturgy!" TikTok video, May 6, 2024. URL: https://www.tiktok.com/@orthodox_church_ofroblox/video/7365733257012432159 (дата звернення 28.05.2024)

ритмі співу, кружляючи навколо вівтаря, освітленого безліччю свічок, забезпечує чуттєву стимуляцію реальних тіл.

Можемо ствердити, що однією з причин імерсивності слугує формат перегляду аватара – розміщення персонажа в такому положенні, що він залишається основним візуальним фокусом користувача. Аватар-персонаж виступає об'єктом-горизонтом, на тлі якого розуміється весь зовнішній світ кіберпростору. Виконуючи роль посередника, суб'єктивна позиція аватара інтегрується в горизонт тіла користувача, розмиваючи межу між користувачем і аватаром-персоною. Саме тому, події, що трапляються з аватаром, сприймаються як події, що відбуваються з користувачем, що проявляється в його емоційних та афективних реакціях. Таким чином, пов'язуючи фізичний і віртуальний простори, аватар-персонаж створює умови для симбіотичного втілення або того, що дослідниця М. Вірапен називає симбембодіментом («symbembodiment»)⁶⁷, маючи на увазі під цим словом симбіотичний втілений стан, створений посередництвом аватара.

Відтак, можемо припустити, що аватар здатен поставити під сумнів «штучність» цифрового середовища, акцентуючи на концепції присутності. Потенціал занурення суб'єктивізує досвід аватарів, оскільки агенція співпрацює з тілесним задля посилення відчуття реальності у просторі онлайну. Загально можемо зазначити, що кіберпростір як «третій простір» виконує функцію давньогрецьких Агор, котрі будуються за принципом ризоматичності, де трансгуманістична антропологія аватара стверджує цифрову присутність релігійних кіберпрактиків.

⁶⁷ Veerapen M. "Leading a Symbembodied Life: A Phenomenological Investigation of Second Life". *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, 8(5), 2010. P. 112.

РОЗДІЛ 3. DAVISANISM, HOLY C TA ТРЕТІЙ ХРАМ: КРИТИЧНИЙ АНАЛІЗ ОПЕРАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ

3.1 «Прославлене тіло» та Resident Evil: піфагорійський підтекст

В умовах соціальної та екологічної дезінтеграції проповідники кіберпростору пропонують свою сферу як ідеальну, що знаходиться «над» і «поза» проблемами матеріального світу, підхід котрих є подібним до уявлення неба як ідеалізованої сфери, котра є відокремленою від хаосу і занепаду матеріального світу; руйнування якого стало особливо відчутним під час розпаду імперії. Ранні християни проголошували рай як царство, де людська душа звільняється від слабкостей і недоліків плоті. Сучасні ж поборники кіберпростору пропонують його як місце, де особистість може бути звільнена від обмежень фізичного втілення. У даному розділі ми розглянемо природне обмеження тілесного стану в межах концепцій кіберімморалістів, а гіпертекстуальну поведінку мережі дослідимо детальніше на прикладі TempleOS.

Телосом нашої сучасної комп'ютерної культури є віртуальний метапростір, такий собі цифровий синтез гіперреальних телебачення та Діснейленду. Метапростір характеризується зануренням у керований досвід сайтів, додатків, відеоігор, перформативної ідентичності та засобів масової інформації. Однак досвід та активність користувачів знаходяться під постійним контролем віддаленої технічної еліти, яка не довіряє користувачам навіть розуміння основ комп'ютерних технологій. Міркуючи про мобільність влади у своїй праці "Globalization: The Human Consequences" (1998), З. Бауман доходить до висновку, що детериторіалізація влади йде пліч-о-пліч з дедалі жорсткішою структуризацією території. Динаміка між відстанню та близькістю – ще одна сфера, де цифрова релігія представляє альтернативний підхід.

Трансформаційно, однак саме з біблійного уявлення Небесного Міста, котре описане в Одкровенні, починаються релігійні мрії про кіберпростір – Новий Єрусалим. Трансцендентний кристалічний поліс, схожий на догріховний Едем, є квінтесенцією простору знання, який подібно до кіберпростору, вкорінений в інформації. Характеристика Небесного Міста визначається, зокрема, структурованою геометрією, котру можна простежити у описі ефективного використання цифр.

У 2003-му році американський програміст Террі Девіс отримав божественне одкровення. Його задачею постало створити комп'ютерну операційну систему, котра була б втіленням Третього Храму Єрусалиму. За його словами, Бог визначив, що система повинна мати роздільну здатність 640 на 480 пікселів, підтримувати 16 кольорів, функціонувати без мережових з'єднань і не мати поділу між ядром і процесами. Подібно до християнського бачення Небесного Міста, розробка Девіса системи TempleOS — це, перш за все, мрія про трансцендентність, а також перевищення земного хаосу і обмежень тіла. Попри маніакальні періоди, що були спричинені діагнозом шизофренії з середини 1990-х, Террі Девіс зміг закінчити TempleOS у 2013-му році, котра того ж року набула легендарного статусу серед програмістів та *internet lurkers* («інтернет-шукачів»).

Коментуючи парадокс обмежень тіла у цифровому середовищі, Стівен Віттакер характеризує типового ентузіаста кіберпростору як індивіда, який прагне одночасно тілесного втілення та звільнення від фізичних обмежень⁶⁸. Віттакер зазначає, що ідеальна машина для такого ентузіаста стимулювала б його чуття, одночасно звільняючи від тіла. Це бачення цінує сенсорні можливості, але відкидає тілесні обмеження. Тобто, такий ентузіаст бажає поєднати насолоду від фізичного тіла з уникненням його слабкостей і обмежень. Однак чи не є це старою обіцянкою

⁶⁸ Whittaker, S. "The Safe Abyss: What's Wrong with Virtual Reality?" *Border/Lines* Vol.33, 1994. P.45.

християнської есхатології? У своєму цифровому перевтіленні мрія про «прославлене тіло» відображає очікування небесних обранців на Судний день. Таким чином, у вічному блаженстві небесних сфер християнським обранцям обіцяно воз'єднання зі своїми матеріальними тілами, щоб вони могли знову відчувати радість втіленого існування.

Теоретик Середньовіччя Д. Фішер зазначає, що так само, як християнське тіло повертається у прославленому вигляді, у сучасних кібернетичних мріях «тіло відроджується у гіперкорпоральному синтезі»⁶⁹. Подібно до символічного значення прославленого тіла у християнстві, концепція «кібернетичного тіла» ілюструє відсутність фізичних обмежень у цьому концептуальному ракурсі. Цифровий простір, так само як і християнство, вважають тіло незнищеним. У більшості ігор жанру shooter («стрілянина»), до прикладу, *Doom* (1993), *Resident Evil* (1996) та *Quake* (1997), випадково вбиті гравці мають можливість відновити свою гру, просто перезавантаживши ігровий клієнт та тіло в ньому. Виходячи за рамки фізичної оболонки, це кібернетичне тіло проявляє сили, що перетинає грані звичайних можливостей людини. Наша ідентичність не обмежується фізичними аспектами, а знаходиться в абстрактних структурах даних. Якщо атоми можуть формувати лише фізичні структури, відповідно до кібернетичної парадигми, дані можуть відтворювати як фізичні, так і розумові функції. Згідно з думкою багатьох кіберімморталістів (теоретики, котрі вірять у здатність призупинення людського старіння, що веде до безсмертя), навіть у випадку серйозного збою системи, смерть не є викликом, оскільки кіберсуб'єкта завжди можна буде відновити з резервних файлів, що зберігаються в автономному режимі. Такий сценарій можна порівняти з концепцією Нового Єрусалиму, де смерті більше не існує.

⁶⁹ Fisher, J. "The Postmodern Paradiso: Dante, Cyberpunk, and the Technosophy of Cyberspace." In *Internet Culture*. Edited by David Porter. New York: Routledge, 1997. P.120.

Один із засновників грецької математики, Піфагор, здійснив у своєму вченні синтез точної науки та містики. Сформулювавши радикально дуалістичну філософію природи, що і досі впливає на кібернетичні концепції, він представив унікальний західний тип містицизму. За піфагорійським вченням, суть реальності не знаходиться у матерії, яка складається з чотирьох елементів: землі, повітря, вогню і води. Навпаки, вона міститься у нематеріальній магії чисел. Для Піфагора, числа були своєрідними божествами, і він асоціював їх з богами грецького пантеону. За його переконаннями, справжня реальність перебувала не на рівні матерії, а у трансцендентному царстві цих числових божеств. Душа також мала математичну природу. Її здатність виражати речі раціонально – тобто в термінах співвідношень – вважалася її основною характеристикою. У піфагорійській космології справжнім місцем перебування душі було царство числових богів, куди всі душі повертаються після смерті. Однак під час земного життя ця безсмертна іскра перебуває у в'язниці тіла, з якої вона прагне звільнитися. Для піфагорійців релігійна практика, яка обов'язково включала вивчення математики, мала на меті звільнити душу від кайданів тіла. Аби дозволяти душі частіше підніматися в божественне царство числових богів, що знаходиться вище і поза межами матеріального світу.

У сучасних кібернетичних мріях можна легко розпізнати піфагорійський підтекст. Всі дані, що завантажуються в комп'ютери, мають бути виражені у числових термінах – конкретно, у вигляді бінарного коду «нуль» і «одиниця». Нескінченно гнучкий код з нулів та одиниць є будівельним блоком, з якого складаються всі структури кіберпростору. М. Вертгейм пов'язує завантаження розуму з Піфагорійським вченням⁷⁰. Як і давні піфагорійці, прихильники завантаження розуму вважають, що «сутність людини» може бути зведена до числових даних – їхня

⁷⁰ Wertheim, M. "Religion Online & Techno-Spiritualism: Is Cyberspace a Spiritual Space?" *Cybersociology Magazine*. Issue 7. 1999.

«кібердуша» також є математичною за своєю природою. Справжнім застосуванням цієї кібердуші є не фізичний світ, а вічне царство цифрових даних. Таким чином, перед нами постає кібернетичний піфагореїзм або, якщо послуговуватись терміном М. Еліаде, крипто-релігія, де кіберпростір виконує ту ж роль, яку колись відігравав трансцендентний простір стародавніх числових богів⁷¹.

Технорелігійні мрії не є новим феноменом. Як зазначив історик науки Девід Ноубл, на християнському Заході прихильники технологізму ще з часів пізнього Середньовіччя наділяли свої технологічні проекти релігійними мріями. Це переплетення технічних мистецтв з релігійними прагненнями досягло свого апогею під час наукової революції шістнадцятого і сімнадцятого століть, коли наука та її досягнення вважалися ключем до побудови нової, більш істинно християнської ери. Для багатьох ренесансних техноутопістів технологія надавала людству можливості для створення Нового Єрусалиму на землі. Протягом цих століть численні візіонери уявляли собі створення земних утопій, що могли б стати реальністю завдяки науковому прогресу та технологічним інноваціям.

Однак, таке зачарування іморталістів кіберпростором може ставити під сумнів земне існування. Занадто часто кіберрелігійні мрії демонструють схильність до уникнення відповідальності за проблеми земного світу. Маргарет Вертгейм задається питанням: «Навіщо боротися за земну соціальну справедливість, якщо ви вірите, що в кіберпросторі ми всі можемо бути богами?»⁷² Дійсно, можемо ствердити, що корисливе лібертаріанство та егоїзм кібереліти Кремнієвої долини уникає відповідальності перед фізичними спільнотами. Виникає занепокоєння прагнення до особистої вигоди від релігійної системи. У своїх пошуках

⁷¹ Ibid.

⁷² Ibid.

тілесної трансцендентності, безсмертя та єднання з містичним кіберпростором, нова релігія переосмислює багато аспектів гностично-маніхейсько-платонічного дуалізму. Однак, при цьому, елемент спільноти та зобов'язань людини перед соціальним цілим залишається поза увагою.

3.2 TempleOS – звернення до Божого оракула

У цій частині роботи, зважаючи на вищезазначені концепції мережовості, гіпертекстуальності та трансгуманізму, ми хочемо розглянути та проаналізувати вже зазначене кібервтілення Третього Храму — операційну систему Temple [Додаток 10], створену американським програмістом Террі Девісом у період 2003-2013 років. Поєднуючи в собі розрізнені асамблеї, TempleOS (ре)компонує та (ре)групує наше уявлення союзу цифрового простору та християнства.

Більше десяти років створення фіналізувалися в 121176 рядків коду, що ставить систему в один ряд з Photoshop 1.0. Для порівняння, Windows 7, сучасна операційна система, розроблена для широкого кола користувачів і наповнена десятиліттями напрацювань, налічує близько 40 мільйонів рядків коду. Варто зазначити, що Третій Храм є повноцінною операційною системою з відкритим кодом та public domain правами, створеною з нуля однією людиною. TempleOS включає в себе ігри, додатки, текстовий редактор, командний рядок, віконну систему та навіть оракул для спілкування з Богом, що використовує випадкові числа для своєрідних пророцтв.

Згідно зі статутом TempleOS, це «офіційний Божий храм». Подібно до храму Соломона, він слугує координаційним центром громади, функціонал котрого надає можливість звернутися до Божого оракула. Основним інтерфейсом TempleOS є обчислення загального призначення.

Система має інтерфейс командного рядка, реалізований в оригінальний спосіб. Девіс модифікував синтаксис C/C++ і назвав результат HolyC – мова, якою написана вся система. Можемо припустити, що назва HolyC апелює до Holy See (Святого Престола – юрисдикції папи Римського як єпископа). Використання храмової операційної системи як засобу для молитви, поклоніння, церемоній та виробництва породило навколо себе спільноту користувачів-прихожан, котрі назвали свою діяльність Девісанізмом.

Девісанізм – це секта християнства, що зазнала первинного впливу католицьких практик, з акцентом на технологіях. Девісани використовують операційну систему для того, щоб приносити в жертву християнському Богу 8-бітні малюнки, пісні та масиви коду. TempleOS стверджує, що комп'ютеризація не відокремлена від релігії. Для Террі комп'ютер був простором духовного споглядання, храмом. Це дійсно підтверджується у функціоналі його праці: TempleOS була створена для того, щоб нею користувався, зважаючи на кількість інструкцій залишених автором. Це не просто приватна промова американського розробника, це цілий кафедральний собор. Девіс зазначав, що індустрія комерційного програмного забезпечення повинна модифікуватися таким чином, щоб відповідати його технічним вимогам і характеристикам. Можна вважати, що програміст постав певним священиком і пророком. Для нього комп'ютеризація була священною діяльністю. Машина виступала як засіб для структурування духу, консультацій з Богом і приношення Йому жертв, а також для життя за Божими вказівками.

В межах історичного панування інерції та великої сили політичної економії, які протистоять користувацькій активності, втілення мрії про наділеного повноваженнями користувача зараз присутнє лише в андеграундній розробці. На нашу думку, TempleOS є революційною, оскільки її сила спрямована проти організованого програмного

забезпечення (як от Windows чи MacOS) та корпорацій. Обмеження можливостей користувачів такими сервісами як Meta, Google, Amazon формує нерівність потужностей, закладених в обчислювальну модель Інтернету. Політика великих корпорацій застосовує стратегію атаки на агенцію користувача, впроваджуючи все більш агресивний, комерційний нагляд за нашими профілями. Архітектура метапростору, що розвивається, наразі визначається діяльністю спеціалістів у сфері корпоративного програмного забезпечення, влада котрих здобуває прибуток і забезпечує політичну підтримку.

Відкидаючи капіталістичний характер сучасного великого програмного забезпечення, Девіс розуміє Церкву і технології у певному взаємозв'язку: справжній храм Божий не потребує ієрархій, обмежень у комунікації. Святилище має поставати без жодних зачинених воріт, тобто бути відкритим для всіх. Тут, у новий спосіб, зв'язок з абстрактною машиною неолібералізму нібито викреслюється. Відтак, у створенні TempleOS, Девіс формує відповідь на об'єднання організованої релігії та великого програмного забезпечення.

Однією з особливостей, що відрізняє TempleOS, є використання широко поширеної гіпертекстової системи DolDoc [Додаток 11]. Ця система виступає як основа як для оболонки, так і для текстового редактора. На противагу Unix, який використовує звичайний текст як основний формат, у TempleOS все зберігається у форматі DolDoc. Гіпертекстуальність системи дозволяє зробити кожен надрукований символ гіперпосиланням. Сам формат схожий на RTF, і користувач може в будь-який момент переглянути «сирі» дані, натиснувши Ctrl-T. У цьому випадку TempleOS функціонує за принципом переартикульованого простору письма Дельоза і Гваттарі, де текст не трансцендує, а існує назовні та є експансивним. У цьому випадку, історія є звільненою від лінійності, котра не обмежує користувачів створювати світ, заснований на зв'язках та прагненні. Гіпертекстуальність

у TempleOS не регулюється ієрархічно або догматичним порядком, а визначається виключно діями користувачів. Гіпертекст тут виступає не лише як пошук нового наративного стилю, а також і ризоматикою, котра притаманна вже згадуваній Wood Wide Web – тобто чинить постійне творення та перероблення.

DolDoc має за мету не лише роботу з текстом. Він дозволяє зберігати зображення (включаючи тривимірні моделі) безпосередньо в документах і додавати до них макроси – команди гіперпосилань, які виконуються при їх натисканні. Таким чином, для створення меню або панелі запуску досить створити новий текстовий документ і додати до нього посилання. Ризоматична гра протиставляє всі наші переконання про користувачів та розробників, текст і сенс великим системам, що репрезентують традиційну динаміку влади. Саме так, на контрасті, об'єднання розрізнених систем TempleOS дає зрозуміти як твориться влада корпорацій. Ризоматичні тропи гіпертексту визнають, що нас ніхто не контролює. TempleOS об'єднує HTML, JSON, XML, командні скрипти, вихідні файли та текстові файли в єдине уніфіковане гіпертекстове представлення. На відміну від HTML, який може застаріти, якщо його не оновлювати, це уніфіковане представлення завжди залишається актуальним. В операційній системі принципово відсутня підтримка роботи в мережі та підключення будь-яких пристроїв взагалі. Саме тому вона швидко завантажується та одразу доступна для використання. Не маючи функції виходу у Всесвітню мережу, інфраструктура TempleOS схожа на образ Wood Wide Web. Завдяки відсутності централізації та «влади згори» Третій Храм успішно уникає масштабування та зовнішнього контролю. Можна згадати принцип-акронім з Інтернету 1990-х — KISS (Keep It Simple, Stupid). Рядки коду Третього Храму священні, тому що вони дотримуються принципу простоти.

Важливою функцією TempleOS також є створення оракула під назвою AfterEgypt [Додаток 12]. Генеруючи числа, додаток дозволяє

«поспілкуватися» з Богом за медіації комп'ютера. Історія даного додатку описує період часу після виходу Мойсея з Єгипту. Загалом, AfterEgypt – це те, що робить TempleOS Храмом. Оракул є інтегрованим у всі основні взаємодії TempleOS, забезпечуючи свою постійну доступність. Механіка AfterEgypt функціонує як високошвидкісний ігровий автомат, де точний момент зупинки процесу є критично важливим і контролюється користувачем: коли рандомізація зупиняється, число фіксується і використовується для посилення на індекс слів з Біблії, що, у такий спосіб, складає «Божу відповідь». Оракул доступний у будь-який час та в будь-якій програмі, зокрема для створення генеративної музики та письма «за допомогою» Бога. До прикладу, jukebox (англ. – «музичний автомат») [Додаток 13] містить збірку мелодій, доповнених біблійними текстами. Там ми бачимо композицію на глос Марка 4:37: «Та налетів штормовий вітер, хвилі перехлюпували через борт, й човен уже був майже повен води»⁷³.

Натискання клавіш розглядається як жертвоприношення, оскільки Бог визначив це як завіт, де користувач зобов'язується дотримуватися своєї частини розмови. На одній з YouTube-трансляцій, Девіс, вказуючи на Перше послання до Коринтян 14:2: «Як говорить хто чужою мовою, той не людям говорить, а Богові, бо ніхто його не розуміє, і він духом говорить таємне»⁷⁴, зазначає, що оракул є технічним вдосконаленням процесу говоріння або специфічним використанням спіритичної дошки Оуїја. Дана характеристика підводить нас до думки *Deus ex Machina*, Бога з машини, котру ми детально описували в попередніх розділах. У цьому сенсі Свята Трійця конституюється як Бог-Людина-Машина, оскільки *Deus ex Machina* (тобто TempleOS) не є безсмертною – матриця існує завдяки людській діяльності.

⁷³ Від Марка, 4:37. Біблія в пер. Івана Огієнка. Біблія Онлайн. URL: <https://only.bible/bible/ubio/mrk-4/> (дата звернення: 28.05.2024).

⁷⁴ Перше Послання до Коринтян, 14:2. Біблія в пер. Івана Огієнка. Біблія Онлайн. URL: <https://only.bible/bible/ubio/1co-14/> (дата звернення: 28.05.2024).

Відтак, можемо ствердити, що Террі Девісу вдалося синтезувати сакральне з технологічним у вигляді операційної системи. Кореневище TempleOS було створене задля розширення релігійних можливостей користувачів у цифровому просторі, гіпертекстуальність котрого існує без організуючої пам'яті та центральної автоматизації. Зауважуючи на гнучкому, неієрархічному характері операцій системи, TempleOS можна вважати спротивом проти комерційного програмного забезпечення.

Підсумовуючи, можемо сказати, що середовище TempleOS є гіпертекстуальним втіленням Третього Храму, в межах котрого кібернетичне тіло вважається безсмертним. Подібно до звільнення тіла гравця в ігрових симуляціях, Божий оракул TempleOS, навіть без посередництва аватара, «завантажує» користувача до операційної системи, занурюючи його у взаємодію із Сакральним.

ВИСНОВКИ

У нашій роботі ми проаналізували метанаратив кіберрелігійних спільнот та ідентичностей. У межах першого розділу нашого дослідження ми зосередилися на вивченні цифрового середовища Web 2.0, розглядаючи його як «третій простір», де, згідно з поглядами нового матеріалізму, виникає нова логіка динамічного контексту та локалізованості. Побічно зазначили вплив постструктуралізму та феміністичної теорії на формування традиції техноязичників, де на прикладах кіберцерков та цифрових сект, дослідили відмінності між онлайн-релігією та релігією онлайн. Зокрема, звернули увагу на можливості функціоналу WWW середовищ (чат-вікна, форуми, список електронних розсилок), специфічну лексику (хештеги і емотікони) та поведінку (проведення ритуалів та поклоніння), які застосовуються онлайн сектами, втілення котрих поєднали у аналізі ритуала кіберхрещення Dj Soto.

Другий розділ дослідження звертається до ідентичності та формування локальних мережових спільнот, які дотримуються тактики «горизонтального товаришування», визначеної Б. Андерсоном. Значна частина тексту присвячена розгляду антиєрархічної структури ризом, що дозволило нам, на її основі, проаналізувати та порівняти глобальну Всесвітню мережу з локально-диференційованою мережею лісу. За концепцією екософії, лісова мережа розглядається як система, утворена локальними взаємозв'язками, що відповідає ідеям Б. Андерсона. Зважаючи на це, ми сформувавши критику Всесвітньої мережі типу Web 3.0, котра використовує алгоритми як засоби контролю. В якості альтернативи «фільтр-бульбашкам» було запропоновано систему гіпертекстуальності, де релігійний контекст виявляється у практиці кіберпаломництва – процесі духовних мандрювань мережею.

Останній розділ присвячений аналізу обмеження органічного тіла та розглядає концепції кіберімморалістичних теорій, що стосуються «завантаження» індивіда в комп'ютер. Порівнюючи концепції християнського та кібернетичного тіл, можна відзначити їхню подібність у тому, що в обох випадках тіло залишається незнищеним, що дозволяє провести паралелі між Новим Єрусалимом та цифровим середовищем ігор жанру “shooter”, як от Resident Evil. Було проведено аналіз середовища TempleOS як прикладу адекватного поєднання гіпертекстуальності, трансгуманізму та ризоматичності. Террі Девіс, у реалізації свого «одкровення», сформулював ґрунтовну відповідь сучасному суспільству контролю Ж. Дельоза, де втілив практику номадизму через механіку гіпертекстуальності.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Agre, P. "The Internet and Public Discourse", *First Monday*, 1998. URL: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/581/502> (дата звернення: 28.05.2024)
2. Bachelard, G. *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press, 1964.
3. Bakhtin, M. *Problems of Dostoevsky Poetics*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.
4. Bauwens, M. "Spirituality and Technology: Exploring the Relationship", *FirstMonday*, 1996.
5. Benedict, A. *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*, New York: Verso, 1991.
6. Benjamin, W. *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. Harvard University Press, 2008.
7. Bennett, J. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham and London, England: Duke University Press. 2010.
8. Benson J. "A Real Priest Is Baptising People In 'VRChat', Including Anime Girls". *Gaming Bible*. May 21, 2019. URL: <https://www.gamingbible.com/news/games-a-real-priest-is-baptising-people-in-vrchat-including-anime-girls-20190521> (дата звернення: 28.05.2024)
9. Bolter, J. D. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.
10. Braidotti, R. "Teratologies". In *Deleuze and Feminist Theory*. Edited by Buchanan, I., Colebrook, C. Edinburgh University Press. 2000.
11. Butler J. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. London and New York: Routledge, 1990.

12. Butler J. *The Psychic Life of Power: Theories in Subjection*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1997.
13. Butler, J. *Bodies That Matter*. Routledge, 2011.
14. Campbell H. "Considering Spiritual Dimensions within Computer-Mediated Communication Studies". *New Media & Society*. Volume 7, Issue 1. SAGE Publications, 2005. PP. 110-134.
15. Campbell, H. "An Investigation of the Nature of Church Through an Analysis of Christian Email-Based Online Communities". (PhD Thesis, University of Edinburgh, 2001).
16. Cowan, D. *Cyberhenge: Modern Pagans on the Internet*. New York: Routledge, 2005.
17. Davis, E. "TechnoPagans". *Techgnosis*, July 1, 1995. URL: <https://techgnosis.com/technopagans/> (дата звернення: 28.05.2024)
18. De Vries, P. "When Fungus Punched Anthropos in the Gut: On Crap, Fish-eating Trees, Rhizomes and Organized Networks", *Rhizomes*, No. 34. July 13, 2018, URL: <https://doi.org/10.20415/rhiz/034.e04> (дата звернення: 28.05.2024)
19. Debeljak K. "Online Intimacy-The Digital Designed Self. Institute of Network Cultures". *Institute of Network Cultures*, January 11, 2023. URL : <https://networkcultures.org/blog/2023/01/11/klara-debeljak-online-intimacy-the-digital-designed-self/> (дата звернення: 28.05.2024)
20. Deleuze, G. "Postscript on the Societies of Control". October Vol. 59. The MIT Press, 1992. PP. 3-7.
21. Deleuze, G., Guattari, F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
22. Deleuze, G., Guattari, F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.
23. Derrida, J., Vattimo, G. *Religion*. Cambridge: Polity. 1998.

24. Dolphijn, R., Van Der Tuin I. *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Open Humanities Press, 2012.
25. Dos Santos V. “(Techno)Paganism: An Exploration of Animistic Relations with the Digital”. *Religions*, 14, 1382, 2023.
26. Eliade, M. *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace, 1987.
27. Fisher M. Z. “More Human Than the Human? Toward a “Transhumanist” Christian Theological Anthropology”. In *Religion and Transhumanism: The Unknown Future*. Edited by Mercer C. and Tracy J., 2015.
28. Fisher, J. “The Postmodern Paradiso: Dante, Cyberpunk, and the Technosophy of Cyberspace”. In *Internet Culture*. Edited by David Porter. New York: Routledge, 1997.
29. Floridi, L. “Introduction”. In *The Onlife Manifesto. Being Human in an Hyperconnected Era*. Edited by Luciano Floridi. Berlin/Heidelberg: Springer, 2015.
30. Foucault, M. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. Ed. Colin Gordon. New York: Pantheon Book, 1980.
31. Foucault, M. *Technologies of the Self*. London: Tavistock Publications. 1988.
32. Fox, N., Alldred, P. *Sociology and the New Materialism: Theory, Research, Action*. SAGE Publications Limited, 2016.
33. Fuchs, C. “Transnational Space and the Network Society”. *Twenty-First Century Society*, 2(1), 2007.
34. Guattari, F. *The Three Ecologies*. New York: Bloomsbury Academic. 1989.
35. Helland C. “Online Religion as Lived Religion. Methodological Issues in The Study of Religious Participation on The Internet”. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1.1, 2005.

36. Helland, C. "Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communitas".
In *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*. Edited by
J.K.Hadden and D.E. Cowan. New York: JAI Press, 2000, PP. 205–23.
37. Huxley, J. *Religion Without Revelation*. Greenwood Publishing Group,
1979.
38. "If An Actual Pastor Simulates A Baptism In VR, Is It Spiritually Real?
Here Comes The Theology". *New World Notes*. May 22, 2019. URL:
<https://nwn.blogs.com/nwn/2019/05/vrchat-baptism-theology.html> (дата
звернення: 28.05.2024)
39. Jenkins, H. *Convergence Culture*. New York: New York University Press,
2006.
40. Kristeva, J. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and
Art*. Columbia University Press, 2024.
41. Landow, G. P. *Hypertext 3.0: Critical Theory and Media in an Era of
Globalization*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 2006.
42. Lundby, K. "Theoretical Frameworks for Approaching Religion and New
Media". In *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New
Media Worlds*. Edited by Heidi A. Campbell. London: Routledge, 2012.
43. McLuhan, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge:
MIT Press, 1994.
44. Merleau-Ponty, M. *Themes from the Lectures at the College de France
1952-1960*. Translated by John O'Neill. Northwestern University Press
Evanston, 1970.
45. Newman, J. *Religion and Technology: A Study in the Philosophy of
Culture*. Westport, CT: Praeger, 1997.
46. Nietzsche, F. *Ecce Homo*. New York: The Macmillan Company, 1911.
47. Orthodox Church of Roblox "Today's Liturgy!" TikTok video, May 6,
2024. URL:

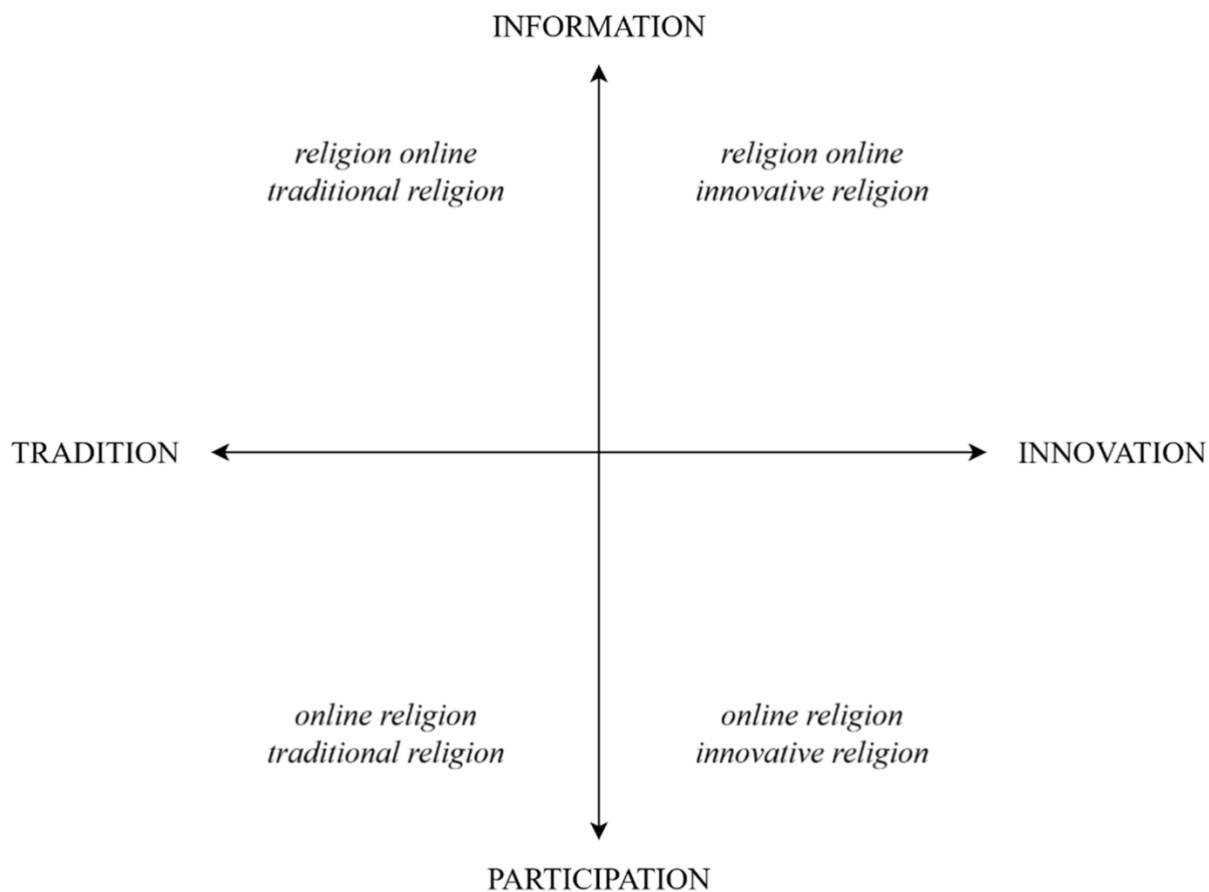
https://www.tiktok.com/@orthodox_church_ofroblox/video/7365733257012432159 (дата звернення: 28.05.2024)

48. Pariser, E. "The Troubling Future of Internet Search". *The Futurist*, Vol. 45, 2011. PP. 6-8.
49. Poster, M. "Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere". In *Reading Digital Culture*. Edited by Trend, D. Malden, MA, Oxford Carlton, Australia: Blackwell Publishing, 2001/1997.
50. Reader, R. "From New Materialism to the Postdigital: Religious Responses to Environment and Technology". *Postdigital Science and Education* 3, No. 2. July 9, 2020. PP. 546–65.
51. Rothkopf, D. J. "Cyberpolitik: The Changing Nature of Power in the Information Age", *Journal of International Affairs*, Vol. 51 (Spring 1998).
52. Schussler A. E. "Transhumanism as a New Techno-Religion and Personal Development: In the Framework of a Future Technological Spirituality". *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, Vol. 18, Issue 53 (Summer 2019).
53. Siuda, P. "Mapping Digital Religion: Exploring the Need for New Typologies". *Religions* 12: 373, 2021.
54. Speer M. "The Complementary Aspects of Marshall McLuhan and Postmodernism in the Literary Study of the Internet: Exemplified in the Rhizome Theory of Gilles Deleuze and Félix Guattari". In *McLuhan's Global Village Today*. Edited by Krewani A, 2015.
55. Tsing Lowenhaupt, Anna. *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life on Capitalist Ruins*. Princeton: Princeton University Press, 2015.
56. Turkle, S. *Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995.
57. Turkle, S. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. London, England: Granada. 1984.

58. Turner, V. *The Ritual Process: Structure and Antistructure*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1969.
59. Vaidhyathan, S. *The Googlization of Everything*, Berkeley: University of California Press, 2012.
60. Veerapen M. “Leading a Symbembodied Life: A Phenomenological Investigation of Second Life”. *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, 8(5), 2010. PP. 105–114
61. Wertheim, M. “Religion Online & Techno-Spiritualism: Is Cyberspace a Spiritual Space?” *Cybersociology Magazine*. Issue 7. 1999.
62. Wertheim, M. *The Pearly Gates of Cyberspace*. London: Virago, 1999.
63. Whittaker, S. “The Safe Abyss: What’s Wrong with Virtual Reality?” *Border/Lines* Vol.33, 1994.
64. Wilson, L. “Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio”. *C-Theory Articles*, 1994.
65. Zygmunt B. *Liquid Modernity*. Blackwell Publishing, 2000.
66. Від Марка, 4:37. Біблія в пер. Івана Огієнка. *Біблія Онлайн*.
URL: <https://only.bible/bible/ubio/mrk-4/> (дата звернення: 28.05.2024).
67. Перше Послання до Коринтян, 14:2. Біблія в пер. Івана Огієнка. Біблія
Онлайн. URL: <https://only.bible/bible/ubio/1co-14/> (дата звернення:
28.05.2024).

ДОДАТКИ

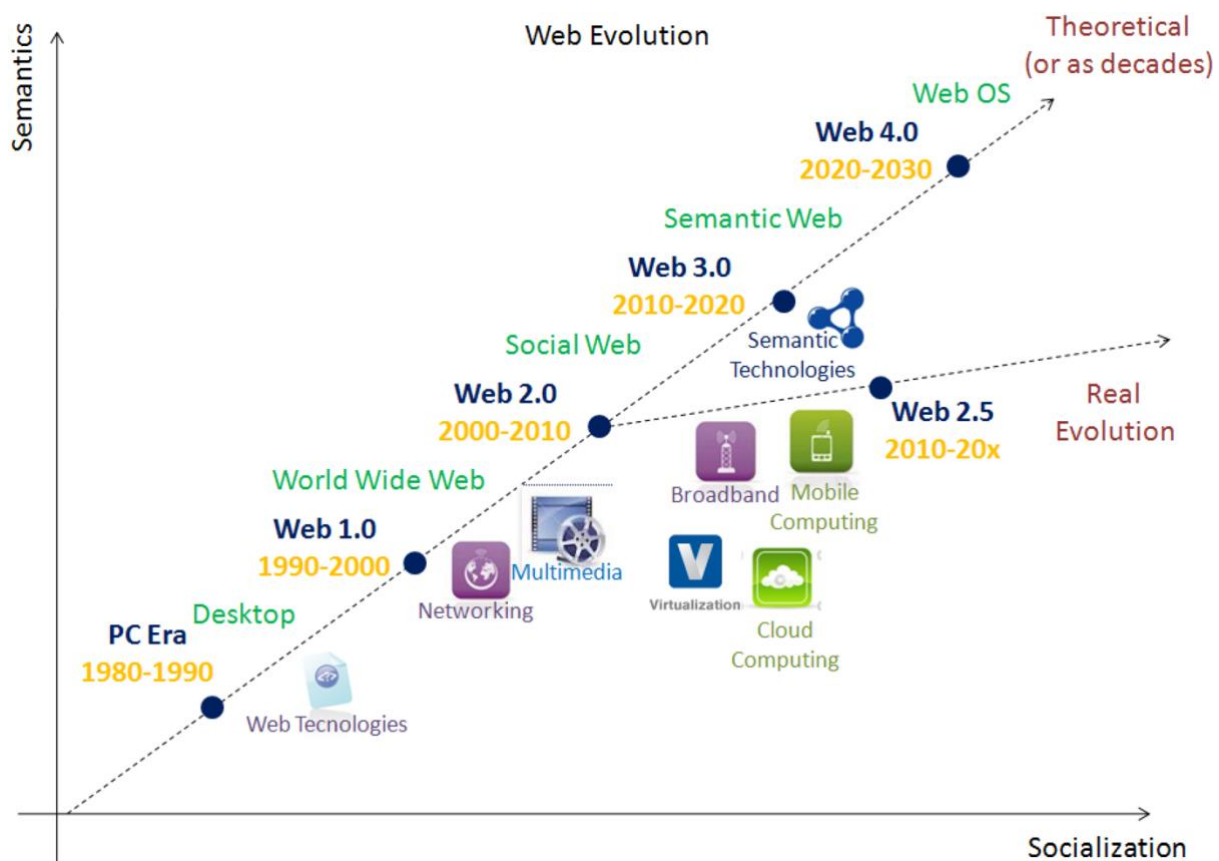
Додаток 1. Графік для картографування релігійних просторів в Інтернеті. Автор: Петр Сюда.



Додаток 2. Публікація в Reddit, розміщена в теці неоязичницької спільноти Вікка. Допис: Я спробував зробити місця поклоніння/ворожіння в Minecraft.



Додаток 3. Графік. Еволюція Інтернету. Джерело: MDPI.



Додаток 4. Перші публікації від net.religion та net.religion.jewish.

13 Feb 1983	Jeremiah's prophecy (4 articles)	sbcsldbray
13 Feb 1983	I can't reply to each of you individually (2 articles)	brunixlpss
12 Feb 1983	the mark of the BEAST (1 article)	burdvaxlmg
12 Feb 1983	Return of Holy Warriors (1 article)	cbosgdicad
12 Feb 1983	Loin Girding # 2 (1 article)	cbosgdicad
12 Feb 1983	if there's no god... (1 article)	brunixlmmk
12 Feb 1983	A reply to Dave Lee (3 articles)	floydltbr
12 Feb 1983	What would you rather believe... (1 article)	sultanldag
12 Feb 1983	Can Judiasm be practiced today? (2 articles)	sultanldag
11 Feb 1983	Christians should quote more often from the old test... (1 article)	rochestelsher
11 Feb 1983	Christians should quote more often from the old test... (2 articles)	rochestelsher
11 Feb 1983	But Jeremiah prophesied about the new testament (2 articles)	rochestelsher
11 Feb 1983	Christians from birth (3 articles)	npoivlrah
11 Feb 1983	you are all wrong! (1 article)	ihutlirasia
11 Feb 1983	names applied to books of scripture (1 article)	dadia-blhutch
11 Feb 1983	More on prophecies that contradict certain Jewish be... (1 article)	floydldyl
11 Feb 1983	Preparation for Combat (1 article)	cbosgdicad
10 Feb 1983	Christological Prophecies (1 article)	rabbitlxchar
9 Feb 1983	The Voice of Freedom (1 article)	cbosgdicad
8 Feb 1983	Who is the BEAST? (1 article)	watmathlcbostum
8 Feb 1983	Ontological Proof Revisited (1 article)	watmathlcbostum
8 Feb 1983	Old Testament - (nf) (1 article)	whudblpfc
7 Feb 1983	Ontological proof: "Waiting St. Anselm" (1 article)	rabbitlxchar
<i>Рис. 1</i>		
29 Feb 1984	Question about Bat-Mitzvah (5 articles)	Darryl Baker
29 Feb 1984	Information about kosher restaurants in Toronto (1 article)	Dave Sherman
29 Feb 1984	How do you deal with Jewish Holidays - (nf) (2 articles)	burton@fortune.UUCP
29 Feb 1984	"Postage stamps" (1 article)	ZFARKAS
29 Feb 1984	"Meat stamps" (5 articles)	ZFARKAS
29 Feb 1984	Conversion Hebrew/Common calendar, K - (nf) (1 article)	cytron@uiuccsb.UUCP
29 Feb 1984	Bar/Bat Mitzvah Follow-Up (1 article)	Shimshon Berkovits
29 Feb 1984	Bat Mitzvahs (7 articles)	Shimshon Berkovits
29 Feb 1984	Two Jewish Reference Books (1 article)	GREEN
29 Feb 1984	Rav Levinger & Zionism (1 article)	Eli Posner
29 Feb 1984	Kosher restaurant in the Washington Area (2 articles)	Ari S. Zymelman
28 Feb 1984	BIOLOGICAL basis for ba[n]-mitzvah (1 article)	Avi E. Gross
28 Feb 1984	Pronouncing Hebrew and Wombat Mitzvah (2 articles)	Eli Posner
28 Feb 1984	Jackson (1 article)	rlw@wolvax.UUCP
28 Feb 1984	Kosher meals at SIGMOD conference? (1 article)	Barbara Blaustein
28 Feb 1984	Mixed marriages (7 articles)	Richard L. Wexelblat
28 Feb 1984	Bat Mitzvah (1 article)	Joseph U. Grauman
27 Feb 1984	ADDENDUM: Synagogues (1 article)	Walter Scott
27 Feb 1984	Kosher Meals -- meat and fish to - (nf) (2 articles)	burton@fortune.UUCP
27 Feb 1984	Reform Synagogues: a reposting (1 article)	Walter Scott
<i>Рис. 2</i>		

Додаток 5. Веб-сайт Saranam.com, котрий надає послуги виконання пудж на замовлення, до будь-якого храму Індії.

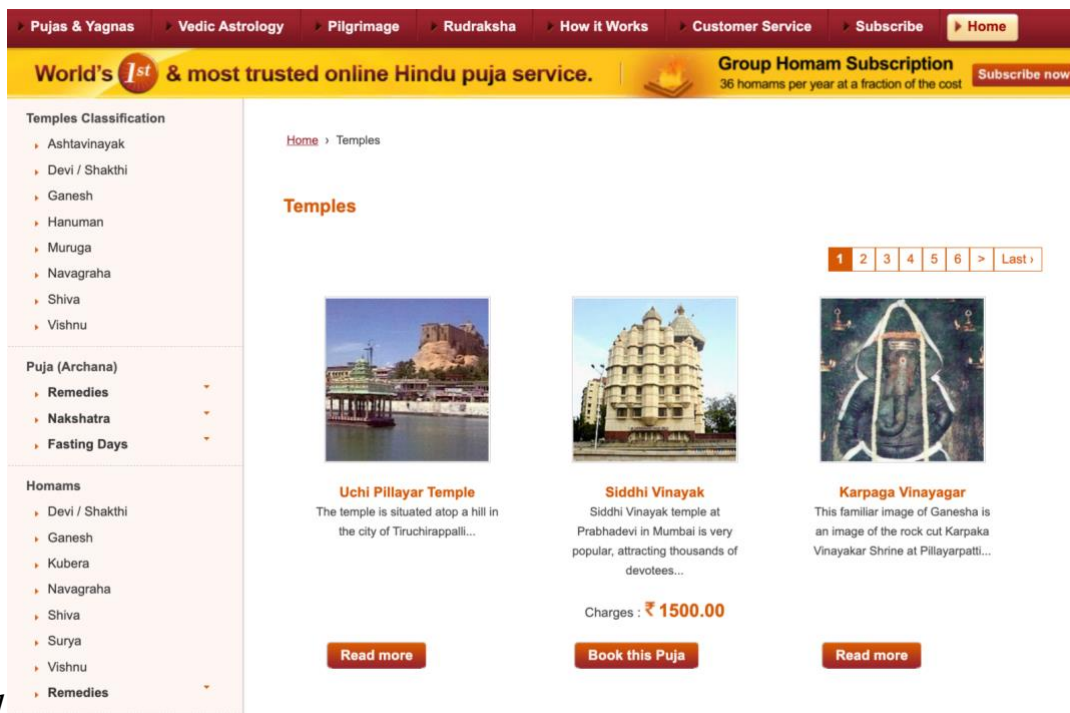


Рис. 1

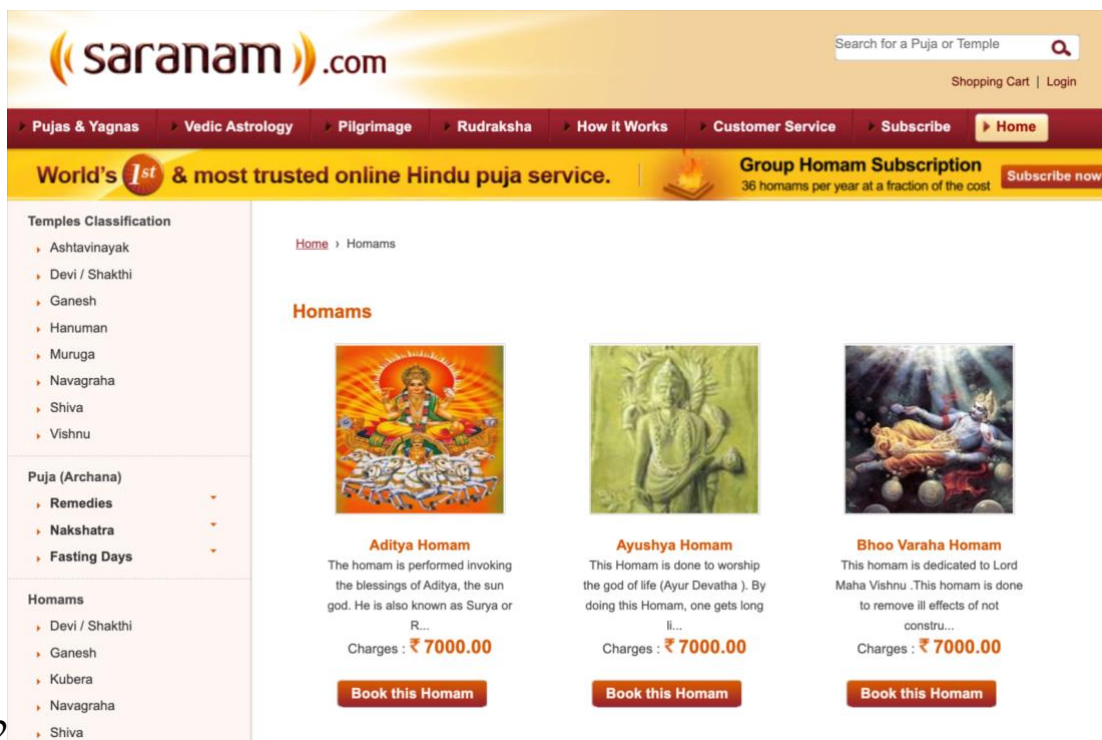


Рис. 2

Додаток 6. Віртуальна хадж-мечеть у 3D-середовищі Second Life.



Рис. 1

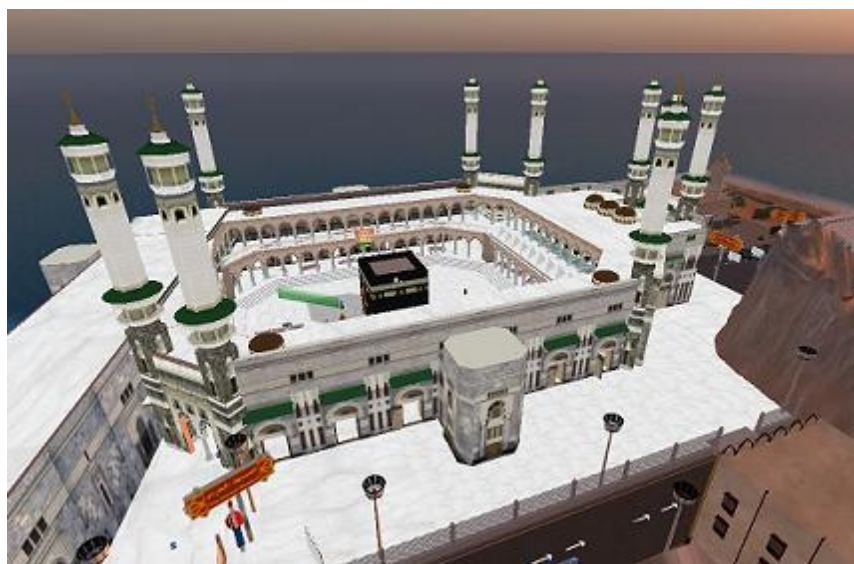
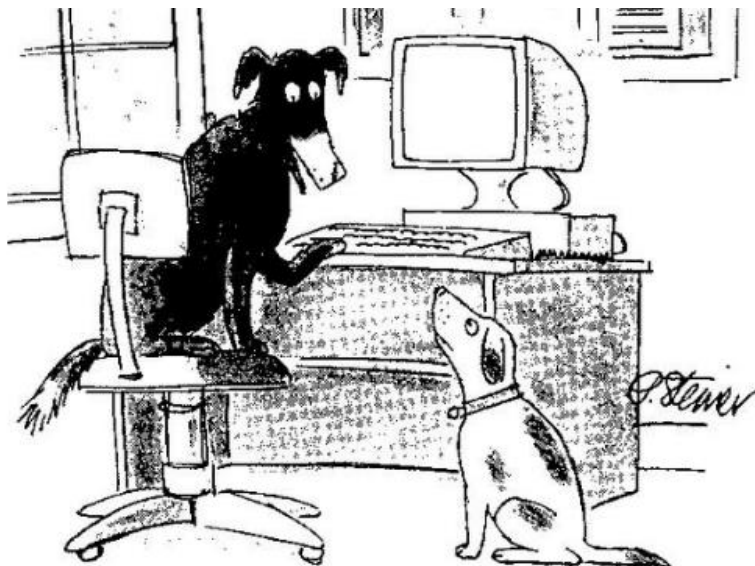


Рис. 2



Рис. 3

Додаток 7. Карикатура Пітера Штайнера 1993 року, опублікована в The New Yorker. Напис на зображенні: «В інтернеті ніхто не знає, що ти собака».



"On the Internet, nobody knows you're a dog."

Додаток 8. Допис в Twitter від користувача Romanian Orthodox Metropolis of Roblox. Напис: Неділя Православ'я в Румунській Православній Митрополії в Roblox.



Додаток 9. Допис в Twitter. Божественна Літургія на честь преподобного Іродіона Лаїнікійського та рукоположення в сан єродиякона Нектарія Г. [3/05/2023].

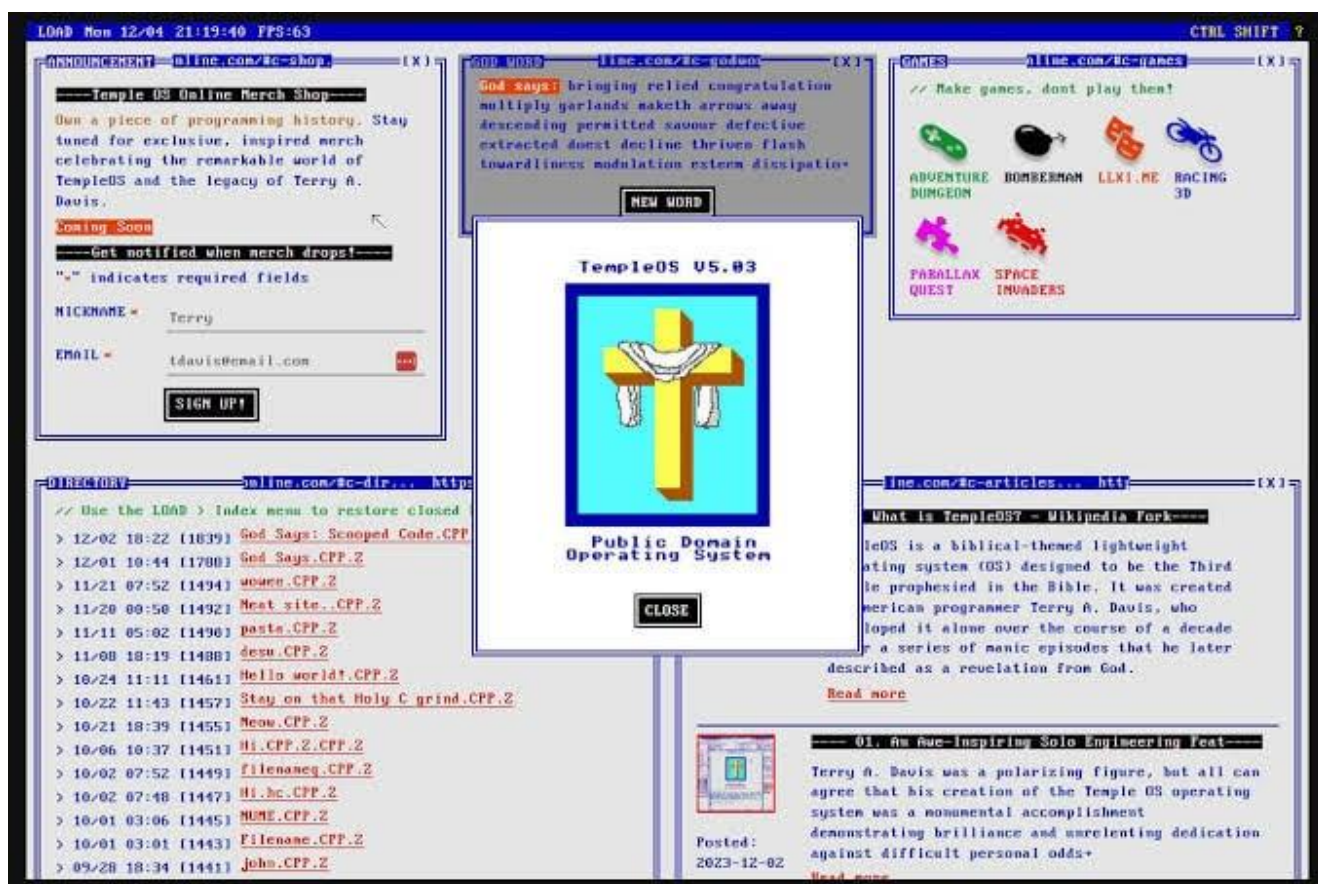


Додаток

10.

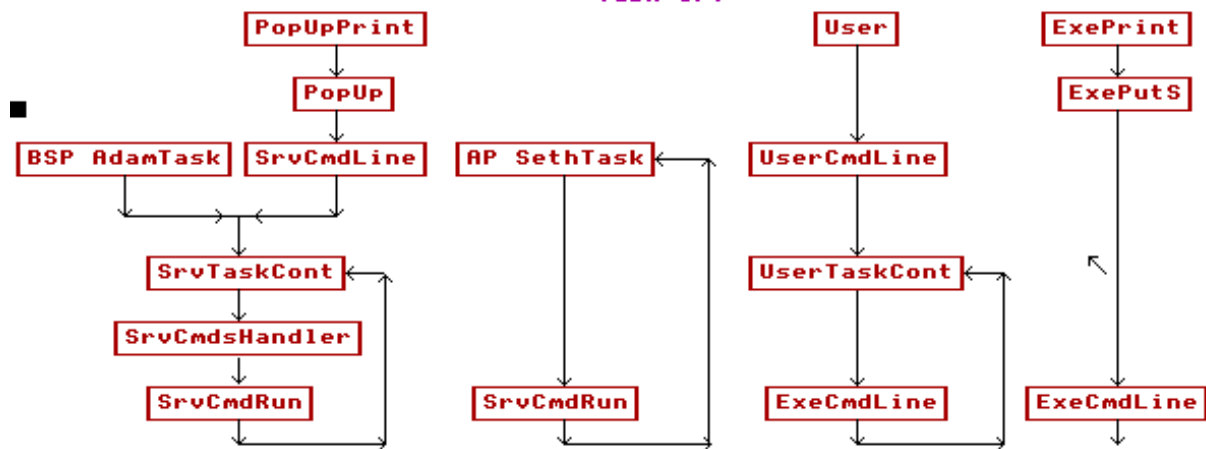
Інтерфейс

TempleOS.



Додаток 11. Приклад гіпертекстуальної системи TempleOS – DolDoc.

Sun 06/07 11:54:42 FPS:30 Mem:0013E34400 CPU 2 PRTSCRN2 Task/Srv



CSrvCmd nodes are one of **five types**. User applications deal with text or msgs. SrvCmdRun() will call a function, spawn a task or execute some text src code.

```

#define SUCT_TEXT_INPUT      0 //TaskText()   Feed StdIn
#define SUCT_MSG             1 //TaskMsg()   Post msg
#define SUCT_EXE_STR        2 //TaskExe()   Compile & execute src code text
#define SUCT_CALL           3 //JobQue()    Tell MP to call function
#define SUCT_SPAWN_TASK     4 //Spawn()     Tell MP to spawn task
  
```

Several **other routines** include a call to **SrvCmdsHandler()** that gives them powerful ability to execute servant cmds.

		Task/Srv/Exe
Adam	Funct	Sends text to the adam task which gets compiled and ru
AdamErr	Funct	Sends text to the adam task which gets displayed as re
AdamFile	Funct	Tell adam task to compile and run a file.
AdamLog	Funct	Sends text to the adam task which gets displayed.
ExeCmdLine	Funct	Terminal JIT-compile-and-execute loop for CCmpCtrl.
JobQue	Funct	Queue multicore jobs, handled by Seth tasks.
JobResultGet	Funct	See ./Demo/MultiCore/Lock.CPP
JobResultScan	Funct	Check rqt complete, return with or without.
PopUp	Funct	Execute code text in PopUp win task.
PopUpEd	Funct	Create PopUp win task and edit a doc.
PopUpFile	Funct	Run code file in PopUp win task.
PopUpPrint	Funct	Execute code text in PopUp win task.
Spawn	Funct	Create task on core running at address.
SrvCmdDel	Funct	Free one cmd node.

Додаток 13. Приклад функції Jukebox в TempleOS.

```

Thu 10/03 06:07:31a Ref:40 Mem:0155E61200 CPU47 I I I I ENTER
MENU ng...depending. 7FDBF628 [X] named Task...U=7FDC6E2 [X]
it depends on the weather.
eif we reach the end
r
m
TX
MENU D:/TempleOS/M [X] F028 [X]
brother, that he divide the inheritance with me.
e
r12:14 And he said unto him, Man, who made me a judg
myou? 12:15 And he said unto them, Take heed, and b
covetousness: for a man's life consisteth not in th
things which he possesseth.
E
d12:16 And he spake a parable unto them, saying, The
icertain rich man brought forth plentifully: 12:17 A
twithin himself, saying, What shall I do, because I
to bestow my fruits? 12:18 And he said, This will
down my barns, and build greater; and there will I
fruits and my goods.
=Undo:000 More-TX Line:83670 Col:0001
7hearsay 7honestly 9hope 7image 7iosh
8keeping 8kept 9limit 8mary 8mightest
7wildly 7nay 9night 9o 8partake
8permitte 8personal 7populati 7project 8proponen
9prosper 8psalm 9purpose 7reasonin 8reliance
9reposes 9restless 7rifled 9risen 7satisfao
8scriptur 7service 7shield 8signifie 8silver
9small 9struggle 7sustain 7teaching 7thereupo
7thither 7twins 9valued 8vengeano 8verses
8villa 7wisdom 7witherto 7worship 8you
8zip
DONE
MU Line:0008 Col:0041
Help Index Quick Start--Command Line
Directory of D:/TempleOS/Accts/TS/TAD
DATE TIME SIZE
10/03 05:07 0000
10/03 05:07 0000
10/03 05:07 0000 Archive
10/03 05:07 0000 MusicOrgan
08/03 08:34 00D2 adam3.CPP.Z
07/10 14:15 0133 adam3localize.CPP.Z
10/03 06:05 0196 Registry.CPP.Z
10/03 05:24 01A1 Test.CPP.Z
09/29 02:06 171C PersonalNotes.TXT.Z
DFT: 5 Cores 3.395GHz
0.000000s ans0=0x00000000=0
D:/TempleOS/Accts/TS/TAD>JukeBox(0x7FDDDD29F):
EOF

```