

УДК 10

Т. Сивак, Т. Чоп

Тернопільський національний університет ім. І.Пулюя (Україна)

РЕЛІГІЯ В КОНТЕКСТІ НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Syvak T., Chop T.

RELIGION IN THE CONTEXT OF NEW TECHNOLOGIES

Релігія – це духовна формація, особливий тип ставлення людини до світу і до самої себе, що обумовлене уявленнями про інобуття, як домінуючого по відношенню до повсякденної реальності[1] Кіберреальність – це вторинна реальність, проекція умов людського буття у штучне середовище, що створене за допомогою цифрових технологій [2] Як не дивно, але релігія, як особливий досвід людини, який спочатку вороже сприймав усі прояви технологічного розвитку, дуже цікаво адаптувалась до реалій сучасного світу. Наразі, є безліч прикладів, як релігії, навіть такі традиційні, як католицизм та іслам, використовують можливості нових технологій та віртуального світу Інтернету.

Внутрішні переживання та потреби людини є цілком відмінними від інформаційних потоків кіберкультури, що зазвичай є дуже поверховими та не несуть значного змістового навантаження, репрезентуючи дійсність у формі яскравих зображень. Кіберпростір, що є еkleктичним за своєю суттю, демонструє різноманіття релігійного досвіду та можливість його співіснування у різних формах у одному просторі дії [2]

Сучасна філософська думка поділилась на два табори, стосовно оцінки впливу техніки на майбутнє людини: трансгуманізм та постгуманізм. Здавалось би, важко знайти щось спільне між трансгуманізмом, раціональним та прагматичним відношенням до буття та релігією, але їхній світогляд співпадає, зважаючи на те, що в новому столітті релігія визнає: відмова від науки та знань не дає нічого, а тому сучасні отці церкви все частіше кооперують свої висловлювання та вчення в ногу з часом.

Спільне між трансгуманізмом та релігією – питання відношення до смерті. В більшості філософських і релігійних вчень присутні зародки ідей, що складають основу трансгуманізму: ідей про безсмертя і самовдосконалення.

Філософська думка століттями займалася виправданням смерті і часто пошуком езотеричного вирішення цієї проблеми. Трансгуманізм показує інший шлях - безсмертя можливо і на матеріалістичній основі. Під практичним безсмертям розуміється необмежене зростання тривалості життя.

Релігія в віртуальному світі перетворюється на Кіберрелігію – релігійну формацію, що виникає та існує на основі комп'ютерних технологій як наслідок інтелектуальної діяльності. У кіберрелігії комп'ютерні технології наділяються статусом цінностей, якостями священних об'єктів і атрибутами божественних сутностей. Таким чином віртуальна реальність оголошується вищою реальністю, надцінним інобуття, домінуючим над світом людських можливостей[2].

У ХХІ ст. під впливом цифрових технологій відбувається формування нового типу людини - homo cyber. Кіберрелігія (дигітальна релігія) стала об'єктом вивчення для нового релігієзнавчого спрямування. У 2000-х роках в США був опублікований цілий ряд досліджень: «Релігійний дискурс і кіберпростір»; «Інтернет-серфінг для порятунку»; «Віртуальна релігія в контекстному оточенні»; «Технофіли і природна релігія: наростання парадоксу»; «Віртуальні паломництва в Інтернеті» та ін. Більшість дослідників сходиться в тому, що релігійно обумовлені кластери інтернету мають тенденцію до розширення і залучення найбільшого числа прихильників. Кіберпростір є

Секція 2. Соціальні аспекти техніки

новий, підтримуваний комп'ютерними технологіями універсум, в якому обмін різною інформацією пов'язаний із залученням візуальних образів, звуків і найрізноманітніших ефектів, неймовірних в реальному світі.

Як розвиваються релігійні погляди у середовищі Інтернету? Інтернет фактично не має обмежень і відкритий будь-яким релігійним переживанням в самих різних проявах. Тут люди можуть не тільки отримувати інформацію про релігії, а й реалізувати культову практику, висловлювати особисті думки, взаємодіяти з іншими віруючими.

Звичайно, піонерами в освоєнні мережі Інтернет стали американці. Саме вони на зорі життя Інтернету стали переносити елементи релігії у віртуальне середовище. В 1996 році віртуальний світ наповнюється сайтами приходів, релігійних общин, тематичними релігійними сайтами: для дітей (із релігійними мультиками, фільмами, розмальовками та іншими атрибутами популяризації віри), для жінок (питання шлюбу, цноти, служіння Богу, проблема взаєморозуміння у сім'ї). Другий сплеск – соціальні мережі, і тепер усі відомі протестантські діячі мають свої сторінки, блоги та влоги з відеопроповідями, буденними подіями, мотиваторами та щоденними звітами про життя.

LifeChurch.tv (Life.Church) – перша релігійна віртуальна платформа, заснована у 1996 році. В середньому, її сайт відвідує близько 630 тис. чоловік! You version – також релігійний сайт з адаптацією віровчення для молоді. На сьогоднішній день, віртуальне життя священника та віруючого – це реальність. [3]

Сучасний світ - це досить важке місце для поширення християнства у багатьох відношеннях. Таке поняття, як відвідування церкви щонеділі з сім'єю та іншими віруючими, здається все більш нереалістичною перспективою для багатьох у світі. Адже воно займає досить багато часу і енергії, що непросто в сучасних реаліях. Пастор на ім'я Д. Дж. Сото вважає, що відповідь на цю проблему лежить у віртуальній реальності (VR).

Сото займається навчанням майбутніх пасторів в християнському коледжі баптистів Пенсекола. Він незадоволений тим, що до релігії ставляться вкрай байдуже і, скоріше, терпимо. Прагнучи створити новий тип церкви, який вітав би усіх, пастор об'єднався з двома іншими піонерами віртуальної реальності на ім'я Алістер Кларксон і Брайан Леупольд. Він зробив це, щоб створити особливе місце для релігійних шанувальників VR. Церковна служба в VR. Оскільки кількість користувачів в соціальних просторах VR швидко росла, Сото вибрав соціальний додаток AltSpaceVR для розміщення власного церковного VR-простору. Всього через два дні після того, як Сото вперше випробував на собі дію віртуальної реальності, він кожні кілька тижнів занурювався в неї. У той час як глядачі спочатку змінювалися, Сото іноді читав проповідь в порожнечу віртуальної кімнати. Але він продовжував це робити. Згодом він привернув аудиторію людей, багато з яких ніколи б не подумали піти на справжню церкву, але раді були послухати Сото. В аудиторії також часто присутні атеїсти. Так, це не той натовп, який ви зазвичай очікуєте побачити на релігійній службі будь-якого роду. Сото поділився, що він вірить і вітає всіх людей. Його послуги включають в себе його VR-аватар, який представляє собою сріблястого робота, християнську рок-музику і інші, зовсім нетипові для класичної релігії аспекти. Аудиторія надсилає своєму пастору смайлики, емоджі сердець та ангеликів у відповідь. «У VR-церкву запрошені всі, незалежно від того, де ви знаходитесь і чи вірите ви в Бога», - стверджує Сото.[3]

Традиційні православні священники вважають, що радикальна відмінність кіберрелігії від традиційних релігій в орієнтації на масову культуру і переміщенні в сферу публічного, масового, ігрового: «це взагалі не зв'язок зі світом божественного, а скоріше її імітація. Релігійне шоу, що доповнюється концертними програмами,

Секція 2. Соціальні аспекти техніки

колективними молитвами, танцями, «зціленнями», лише симулятивна практика, залишає від власне релігійних ідей тільки оболонку і націлена на разовий емоційний ефект <...> ... Релігійне без релігії відповідає ідеалам суспільства споживання і комфорту. Це гра в релігію, проміжний духовний стан, що дає ілюзію віри у вище початок і разом з тим ні до чого не зобов'язує»[2]

Цифрові технології проникли в усі сфери нашого життя. Релігія не виняток. 20 січня Папа Римський Франциск представив інтернет-сервіс для віруючих Click To Pray («Клікни, щоб молитися»). Різний релігійний софт існує для православних, мусульман, буддистів і представників інших конфесій. [4] Про нову платформу для молитов глава католицької церкви розповів під час недільної проповіді на площі Святого Петра. Ресурс складається з сайту і додатків для смартфонів з iOS і Android, повідомляє новинне видання Ватикану Vatican News. Click To Pray - це платформа, яка запрошує до спільних молитов віруючих з усього світу. Сервіс працює на шести мовах: італійською, іспанською, англійською, португальською, французькою та німецькою. «Сервіс Click To Pray стане офіційною молитовною платформою для Всесвітнього дня молоді 2019 року, який пройде в Панамі з 22 по 27 січня 2019 року. Для цього заходу на платформі є спеціальні мультимедійні розділи для молитви і поєднання молитов Розарій Миру», - наголошується в повідомленні. Ресурс складається з трьох основних розділів: «Молись з Папою», з щомісячними молитовними настановами Франциска про місію церкви і виклики, що стоять перед людством. «Молись щодня» і «Молись в Мережі», за допомогою якого користувачі, в тому числі і сам Папа, можуть ділитися молитвами один з одним.

Крім цього, вже давно існує безліч додатків і онлайн-сервісів для представників різних конфесій: електронні молитовники та календарі, дитячі ігри та вікторини з біблійними героями, аудіомолитвослови, нерідко включають в себе вбудовані покупки. І це все, не рахуючи онлайн-приймочних храмів, релігійних форумів і груп, і публікацій священнослужителів-блогерів.

Література

- 1.Дворников В.В. Внеконфессиональная религиозность в информационном пространстве: итсизм, «new age», киберрелигия [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://naukaru.ru/ru/nauka/article/15907/view>
- 2.Чекан Я. Трансформація релігії у епоху високих технологій [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://bit.ly/2SpIyYD>
- 3.Васільєва О. Релігія в структурі духовних цінностей [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/39568/2006_39_5.pdf?sequence=1
- 4.Религия переносится в виртуальную реальность [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://vrgeek.ru/religiya-perenositsya-v-virtualnuyu-realnost/>
- 5.Достукатись до небес. 10 фактів про перші електронні чотки з Ватикану — інфографіка [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://nv.ua/ukr/techno/gadgets/dostuchatsya-do-nebes-10-faktov-o-pervyh-elektronnyh-chetkah-iz-vatikana-infografika-50050884.html>