

Культура и искусство

*Правильная ссылка на статью:*

Пожаров А.И. Неогностический миф в киберпространстве // Культура и искусство. 2024. № 3. DOI: 10.7256/2454-0625.2024.3.70016 EDN: VZENFE URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=70016](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70016)

## Неогностический миф в киберпространстве

Пожаров Алексей Игоревич

ORCID: 0000-0003-0341-9248

кандидат культурологии

доцент, кафедра звукорежиссуры и музыкального искусства, Автономная некоммерческая организация высшего образования "Институт кино и телевидения (ГИТР)"

125284, Россия, г. Москва, шоссе Хорошевское, 32А

✉ [soundman.alex@gmail.com](mailto:soundman.alex@gmail.com)



[Статья из рубрики "Виртуальная реальность"](#)

### DOI:

10.7256/2454-0625.2024.3.70016

### EDN:

VZENFE

### Дата направления статьи в редакцию:

27-02-2024

### Дата публикации:

05-03-2024

**Аннотация:** Предметом исследования является функционирование неогностического мифа в киберпространстве. Подробно рассматриваются такие аспекты темы, как взаимосвязь религии и Интернета с неинструментальной точки зрения на технологии. Цифровые и сетевые технологии рассматриваются как современное вместилище религиозных представлений, а не как инструменты для обращения в свою веру или провозглашения благой вести. С помощью археологического подхода к техническим средствам массовой информации автор предлагает определять глубинные времена цифрового раскрытия технологической мистики, зависящей от специфической технической материальности, характеризующейся беспроводными сетями и мобильными устройствами. В настоящее время в мировой культуре наблюдаются тенденции к конструированию синкретического мифа, в котором содержатся элементы умирающей христианской парадигмы и привносимые в него извне или возникающие вновь

тенденции. Категориальный аппарат, выработанный в дискурсе постмодернистской эстетики, позволяет применить для анализа визуальной культуры такие методы, как феноменологический, дискурсивный, герменевтический и архетипический анализ. В исследовании визуального неогностического мифа использованы концепции архетипических моделей, сюжетов, клише, теории эволюции символов, общие культурологические положения психоанализа и концепции мифа. Основными выводами проведенного исследования являются следующие. Гностическая эпистемология лежит в основе воображения киберпространства. В истории Запада есть константа, которую Эрик Дэвис называет «техно-гнозисом». В этом отношении кибергнозис был бы лишь последним воплощением глубокого явления. В мире киберкультуры техногнозис проявляется в хакерской этике, в киберпанк-литературе, в научно-фантастических фильмах и видеоиграх. С помощью археологического подхода к техническим медиа определяются глубинные моменты цифрового, показывающие, что в видеоиграх присутствует технологическая мистика, зависящая от конкретной материальности. Новое метамодернистское восприятие окружающего мира признает не только возможность восприятия различных логических и иррациональных парадигм мироустройства и получения знания о нем, но и придает положительную окраску самому плюрализму, когда разнообразие становится желаннее истинности, что характерно для киберпространства. Новизна исследования заключается в том, что исследование является основой для формирования четкого концептуального представления о феномене неогностического мифа в его визуальной форме (в отличие от вербальной) как динамической культурной модели, порожденной стратегиями цифрового искусства и реализуемой сегодня в медиакультуре.

#### **Ключевые слова:**

техники, медиаархеология, цифровые сети, сакральность, мистическое воображение, видеоигры, неогностический миф, кибернавт, киборг, техноязычество

#### **Введение**

Метамодернистское восприятие окружающего мира определяет раздифференциацию аспектов рациональности. Отчасти этот процесс схож с формированием гностической дискурсивной практики, когда основатели гностических сект создавали сложные мифологические системы, плохо согласующиеся между собой, и акцентировали разные аспекты гностической доктрины, тем не менее определяясь и самоопределяясь, как гностики [\[1, с. 10\]](#).

Проблема состоит в том, что гностицизм должен рассматриваться не только и не столько как миф, имеющий нарратив, структуру и сюжеты, но как способ функционирования синкретической культуры, всегда присутствовавший в европейском культурно-философском пространстве и особенно сильно актуализирующийся в моменты неопределенности и изменений.

В рамках гностического мифа происходит переосмысление образа героя и оппозиции Зло-Добро. В медиакультуре происходит деконструкция образа героя [\[2, с. 171\]](#), но герой, наряду с рассмотренными, приобретает и черты, характерные для гностического мифа, к которым относятся инициации или откровения, становящиеся точкой формирования героя.

Как отмечает О.В. Строева, образ героя современного неомифологического поля массовой экранной индустрии синтезирует основные черты «архетипа героя» и главные функции, составляющие это понятие. Образы неомифологических героев нашего времени необходимо проанализировать, прежде всего, на примерах массового и авторского кинематографа [\[2, с. 172\]](#).

Исследование функционирования неогностического мифа в киберпространстве требует комплексного и систематизирующего подхода, обобщающего опыт репрезентации в современной медиакультуре. Новизна исследования заключается в том, что исследование является основой для формирования четкого концептуального представления о феномене неогностического мифа в его визуальной форме (в отличие от вербальной) как динамической культурной модели, порожденной стратегиями цифрового искусства и реализуемой сегодня в медиакультуре.

Цель исследования - описание функционирования неогностического мифа в киберпространстве.

Поставленная цель определила необходимость решения следующих задач:

- рассмотреть неогностический миф и постмодернистскую эстетику (деконструкция гностического мифа);
- изучить неогностический миф в киберпространстве.

#### **Гностическая эпистемология как основа киберпространства**

С помощью археологического подхода к техническим медиа можно выявить глубинные моменты цифрового, показывающие, что на карту поставлена технологическая мистика, зависящая от конкретной материальности. Каждое техническое средство, такое как телеграф, фотография или телевидение, видеогровый контент, также является средством сакрального, способным породить специфическое мистическое воображение. Таким образом, цифровой мистицизм – это современный этап технологической сакральности, характеризующийся разрывами и преемственностью. Чтобы приблизиться к этой цифровой мистике, мы можем противопоставить два режима воображаемого, спровоцированного двумя материальными экологиями. Во-первых, в эпоху ПК и компьютерных интерфейсов произошло появление трансцендентного мистического воображаемого, кристаллизованного в образе киберпространства и характеризующегося новым ангелизмом. Затем, с появлением беспроводных сетей и мобильных устройств, был усилен близкий духовности Нью Эйдж образ анимистической сетчатой среды, характеризующейся возвращением язычества, что означало неоспоримое повторное очарование мира [\[3, с. 20\]](#).

В эпистемологическом горизонте технология определяет нашу ситуацию не потому, что ее материальное обустройство обязательно производит определенные эффекты, в линейной логике, а потому, что технология раскрывает среду, в которой мы живем. Таким образом, мы полностью погружаемся в эту атмосферу, где технический объект составляет наше социальное пространство и где, в результате, он накладывает на нас ограничения и обрамляет наше существование, а также обуславливает наше отношение к сакральному. Как напоминает нам Гилберт Симондон, не существует реального противопоставления между сакральностью и техничностью, поскольку истинная природа технических объектов не является их единственным использованием. Таким образом, во всякой иерофании, то есть во всех проявлениях сакрального, значительную роль играют предметы, в том числе и технические. По словам Симондона, «... Техники не нейтральны

перед лицом сакральности: они являются либо точками пересечения сакральности, либо объектами исключения и отвержения [\[4, с. 67\]](#).

Как напоминает Мирча Элиаде, сакральное всегда проявляется в объекте в профанном мире, и любой объект может быть сакральным: «Объект становится священным в той мере, в какой он включает в себя (т.е. раскрывает) «что-то иное», чем он сам» [\[5, с. 2\]](#). От сакральности камней и тела до цифровой сакральности — всегда существуют носители сакрального, так что сакральность обусловлена материальностью. Технические объекты, априори рациональные объекты, также могут сакрализироваться и порождать мистические воображения. Вот почему мы считаем археологический подход интересным, чтобы избежать противопоставления нового старому. Напротив, необходимо поместить так называемые новые медиа в более длинную генеалогию, чтобы взглянуть на старые формы и выявить разрывы и преемственность новых по отношению к прошлому. Новая техника порождает новую фантазмагорию, текучую ментальную зону, где конструируются новые фантазии и новые конфликты. Согласно этому подходу, медиологические культуры или экосистемы рассматриваются как отложенные в разных слоях, в соответствии со складками времени и материальности, в которых прошлое может быть внезапно заново открыто по-новому.

Именно из восприимчивости и извлечения из длительной продолжительности медиакультуры можно определить таинственность и сакральность, связанные с техническими объектами и воображением, которое их сопровождает. Это существенный подход, переход от утилитаризма к раскопкам фантазмагии и раскрытию сети материальных практик, в которых возникают мистические образы. Поэтому технологическая святость не является цифровой новинкой. Каждая среда, когда она появляется, воспринимается как нечто сверхъестественное. Появление с XIX века новых устройств, основанных на современном электричестве и механике, свидетельствовало о возникновении мистического воображения, характеризующегося раскрытием спектров: субъект фотографического изображения или звукозаписи мог умереть, но его образ или голос оставались вечно воспроизводимыми. Записанное слово, таким образом, доказало бессмертие души. Покойный продолжал жить среди живых, не только по начертанию своих идей, но и по своему лицу и произнесенному им слову.

Гностическая эпистемология, несомненно, лежит в основе воображения киберпространства. Более того, в истории Запада есть константа, которую Эрик Дэвис называет «техно-гнозисом». В этом отношении кибергнозис был бы лишь последним воплощением глубокого явления. В мире киберкультуры техногнозис проявляется в хакерской этике, в киберпанк-литературе, в научно-фантастических фильмах и видеоиграх. Примером может служить сеть в рамках компьютерного взаимодействия, которая квалифицирует попытки установить цензуру как повреждение и обходит их. Сеть — это симулякр гипотетического либертарианского мира: нерегулируемое изобилие, где технологическое волшебство и чистый хак могут преодолеть инерцию воплощенной истории.

По мнению Дж. Уотса, Д. Хаутмана, кибергнозис следует понимать как эволюционный процесс, в котором техническое пространство развилось настолько, что может стать пространством борьбы против господствующего на Земле западного белого человека [\[6, с. 439\]](#). Это спасение, доступное каждому, посредством обоудной галлюцинации, как предположил У. Гибсон; воображение, связанное с опытом, поскольку для достижения спасения нужно погрузиться в этот другой мир. Таким образом, авторы выявляют явную избирательную близость между цифровыми технологиями и современным гнозисом.

Любое воображение имеет свои крайности. Крайняя фантазия гностического киберкультурного воображения заключается в том, чтобы избавиться от тела и попасть в другой мир, который будет служить прямым и непосредственным опытом со всей полнотой информации. Ничто так не воплощает это кибернавтическое желание, как образ загрузки и доступа к кибербессмертию. Еще более радикальной является идея кибервоскресения, идея, призванная кристаллизовать образ реконструкции в киберпространстве людей, которые уже умерли: «То, что мы имеем здесь, с этими видениями кибербессмертия и кибервоскресения, — это попытка переосмыслить душу в цифровой форме. Идея о том, что сущность человека может быть отделена от его или ее тела и преобразована в эфемерные носители компьютерного кода, является явным отказом от материалистического взгляда на то, что человек состоит только из материи» [\[6, с. 440\]](#).

Некоторые критики киберкультуры широко подчеркивают этот аспект представления о киберпространстве. Давид Ле Бретон в этой связи отмечает, что киберкультура превратила тело в артефакт, даже в мясо [\[7, с. 81\]](#). Для него просмотр Интернета породил такого рода фантазии, создав впечатление, что тело — это нечто громоздкое и бесполезное; идея о том, что цифровые технологии наконец станут полностью независимыми от материальной поддержки, питала древнюю мечту об освобождении физического.

Киберпространство становится, в конечном счете, реализацией древней, гностической мечты, символизируемой осознанием того, что человек чужд этому миру, характеризующемуся необходимостью: «Киберпространство, возможно, однажды станет гностическим раем мира без тел и без границ» [\[8, с. 266\]](#). В киберкультурном опыте явно присутствует скрытый мистический опыт, особенно гностический, потому что это опыт, который раскрывает этот дуализм, а также раскрывает обещание спасения.

Конечно, если сегодня эти образы кажутся устаревшими, поскольку формируется противоположный образ - восхваление тела в социальных сетях, но на самом деле существовало презрение к телу. Силу этого воображения можно также наблюдать в социальном опыте. Наиболее радикальный пример подала американская секта «Врата рая»: в 1997 году 39 членов, включая лидера, планировали путешествие в другой мир, но для его осуществления необходимо было избавиться от тела. Результатом стало массовое самоубийство. Для кого-то вроде Поля Вирилио это инфантилизм, характерный для киберпространства и свидетельствующий против интернет-апологетов: «Тридцать девять членов киберсекты «Врата рая» оставили в своей роскошной резиденции на Ранчо Санта-Фе свои разложившиеся останки, эти тела, которые они давно отвыкли использовать» [\[9, с. 58\]](#).

Таким образом, связь между этими двумя областями, гностицизмом и киберпространством, ясна: существует дискомфорт от пребывания в этом мире, запертого в теле, и поэтому мы должны стремиться к спасению. Это всегда достигается посредством знаний. В космологии, состоящей из двух параллельных миров, мы должны покинуть физический мир, отмеченный энтропией, и получить доступ к другому миру, миру информации.

На горизонте киберпространства, то есть мечтаний о виртуальном, технологического платонизма и гностицизма, возникает сильный образ: существа без тела, которое входит в другой мир: «Киберпространство — это платонизм как работающий продукт. Сидящий перед нами кибернавт, привязанный к сенсорным устройствам ввода, кажется, и

действительно потерян для этого мира. Подвешенный в компьютерном пространстве, кибернавт покидает тюрьму тела и выходит в мир цифровых ощущений» [\[10, с. 29\]](#). Без телесных ограничений существо могло наконец реализовать мечту об идеальном общении, общении без ангельской материи, объединении сознаний без посредничества языка или технологии. Именно так мы можем резюмировать всю воображаемую целостность первых дней Интернета: ангельский кибернавт, современная ретрансляция средневекового ангела, эта символическая фигура без материи, способная установить реальный коммуникативный процесс.

Помимо кибернавта, в наше время существует еще один очень мощный образ, который сегодня кажется нам более актуальной метафорой, в то время как первый становится все более слабым, - киборг. Это образ, очень распространенный в кинематографе и популяризированный в теоретической области американским философом Донной Харауэй. Киборг символизирует беспрецедентное сотрудничество человека и технологий; богатая метафорическая и материальная аранжировка, над которой можно размышлять о пребывании в современном мире. Во многом это переосмысление философом термина, первоначально созданного двумя учеными, Манфредом Клайнсом и Натаном Клайном, которые в 1960 году связали кибернетику и организм. В этом раннем понимании киборга это была научная попытка технологически сформировать тела астронавтов, чтобы они могли естественным образом обитать в звездном пространстве: улучшенное человеческое существо, способное выживать во внеземной среде [\[11, с. 13\]](#).

В случае с Харауэй этот термин приобретает другое значение. Киборга следует понимать не как нечто полу- или полностью искусственное, а как признание того, что отношения между техникой и человеком настолько переплетены, что их невозможно различить; чтобы с киборга мы могли рассмотреть еще один взгляд на технологии. Это переворот образа классического кинокиборга. В таких фильмах, как «Робокоп» или «Терминатор», киборг появляется с женоненавистническим и воинственным подтекстом: киборг в некотором роде является фаллическим образом или символом. Однако в мире, где мужественность традиционно ассоциируется с рациональностью, наукой и технологиями, мужчина-киборг не нарушает традиционные отношения между человеком и технологией. С другой стороны, женщина-киборг, в пределах здравого смысла, одновременно бросает вызов динамике взаимоотношений человека и технологии. Таким образом, киборг одинаково метафоричен и конкретен; он одновременно материален и семиотичен, встречается в научной фантастике, современной медицине, а также в видеоиграх.

А. С. Ветушинский отказывается от классической дилеммы: человек ли управляет своими машинами или машины доминируют над человеком. Люди и машина взаимно составляют друг друга: «Машина не предназначена для того, чтобы ее оживляли, ей поклонялись и ею доминировали. Машина — это мы, наши процессы, аспект нашего воплощения. Мы можем нести ответственность за машины; они не доминируют над нами и не угрожают нам. Мы несем ответственность за границы; мы они» [\[12, с. 14\]](#). Вместо того, чтобы описывать единый, тоталитарный подход к технологиям, А. С. Ветушинский предлагает признать силу технологии, несмотря на ее связи с патриархатом и военными, как тактический – теоретический и воображаемый – способ подорвать традицию, противостоять героизму и мужественности, характеристики технауки. Киборг никогда не бывает завершенным, он всегда находится в движении.

Конечно, есть определенное влияние киберкультурной атмосферы, есть даже утопия мира без жанров. Однако об окончательном спасении здесь не может быть и речи. Мир

киборгов — это мир без зарождения, а также мир без конца: «Воплощение киборга находится вне истории спасения» [\[13, с. 41\]](#). Подходы, таким образом, сильно отличаются от мечтаний киберпространства; киборг не хочет устанавливать ни нового Иерусалима на земле, ни возвращения в райский сад: «Киборг не узнал бы райский сад, он не сделан из грязи и не может мечтать о возвращении в прах» [\[13, с. 44\]](#).

Это не технологический побег в другой мир после уничтожения тела, а скорее новая онтология, в которой не доминирует концепция родового человека. Киборг оказывается на стыке материальной реальности и воображения. В этой новой онтологии киборг, как нечто выходящее за рамки родового человека, представляет собой гибридное существо не только между человеком и машиной, но также между материальной и воображаемой реальностью: «Киборг — это кибернетический организм, гибрид машины и организма, существо социальной реальности, а также существо вымысла» [\[13, с. 42\]](#).

Это стратегическая метафора, воображаемый ресурс, который открывается другим повествованиям о людях, природе, науке и живых существах. Очевидно, что манипулирование границей между человеком и нечеловеческим остается крупным проектом естественных и гуманитарных наук. Таким образом, разделение механизма и организма — это то состояние, в котором возникает киборг. Киборг, пробуждающий связь между органическим и техническим, является мощной метафорой для описания миров и представления постмодернистских времен, одновременно воплощая состояние конкретной жизни бытия.

Прежде всего, это действительно существо, рожденное в результате соединения науки и фантастики, и что в результате киборг способен подтолкнуть нас к воображению. Таким образом, эта новая форма бытия в мире позволяет нарушить современные границы, рассматриваемые как оптические иллюзии, особенно между человеком и животным, между механизмом и организмом и, наконец, между физическим и нефизическим. Технологии миниатюризации, такие как кремниевые чипы, нанотехнологии, квантовая механика и генетика, являются примерами того, как становится все труднее действовать, находясь на этих старых границах. С каждым техническим изменением в современной культуре и каждым разрывом границ обнаруживается неуместность дуалистических и бинарных моделей. Мы оказываемся в гораздо более сложной паутине значений.

### **Проявление неогностической парадигмы в киберпространстве**

Актуальность гностицизма в киберпространстве подчеркивается в ряде источников. Например, И.В. Цуканова, К.С. Иванова пишут о том, что фильм «Матрица» представляет собой типичную идейную симуляцию, в рамках которой гностический смысловой комплекс вступает в противоречие с ортодоксально христианским и даже буддийским [\[14, с. 214\]](#). К гностической концепции фильм можно отнести на основе наличия двух реальностей. Такой признак гностицизма как удвоение реальности в современной культуре является наиболее репрезентативным. Первая подлинная реальность – Матрица; вторая – реальность мнимая, представляющая собой некий мирок, чтобы спрятать правду. Во-вторых, наличие аналога самого Ялдабаофа – Архитектора, создавшего вышеупомянутую многоярусную виртуальную реальность. В-третьих, наличие нескольких разновидностей людей: обычные люди (гилики), восставшие против Матрицы жители Сиона (аналог психики), обладающие некими потенциями и догадывающиеся о правде (Пифия, Морфеус) и обладатели высших способностей (аналог пневматики) – Нео и другие избранные, обладающие полным знанием о реальности. Также в качестве маркера гностической принадлежности фильма «Матрица» является явное указание на

приверженность создателей фильма идеям Ж. Бодрийяра – адепта гностицизма ( в первой сцене фильма размещен кадр с обложкой его книги «Симулякры и симуляции») [\[14, с. 215\]](#).

Шакиров А. И., и Симкачева М. В. подчеркивают, что игровая индустрия, до недавнего времени воспринимавшаяся как бытовое развлечение и праздное занятие, приобрела функции драйвера современной медиакультуры, проводника новообразованных смыслов, образов и нарративов, источника мифотворчества в современном овеществлении, что позволяет говорить о возникновении нового явления – цифровых (игровых) идентичностей, к которым явно и неявно себя относит немалая часть активных геймеров [\[15, с. 227\]](#).

Буряк Н.Ю. говорит о том, что благодаря специфическим возможностям компьютера усиливается влияние на личность и психическое составляющее человека [\[16, с. 91\]](#). Посредством трансляции субкультурных ценностей во внешнюю среду киберпространство превращается в социально признанную форму досуга. Киберпространство воспринимается как место самореализации и самоактуализации, происходит формирование субличностей [\[16, с. 92\]](#).

Белачев М. Т., Даниленко Г. Э. отмечают, что участие в киберкультуре заставляет людей постоянно менять свою идентичность, а новые технологии в сфере генетики и биоинженерии ломают существующие ограничения тела. Процессы восприятия, память, рассуждения и выводы больше не выполняются в исключительно в нашем мозге, а распределены между человеческими и нечеловеческими технологическими сетями [\[17, с. 28\]](#).

С. Форсиф исследует духовный потенциал цифрового мира, рассматривая киберпространство как киберрелигию [\[18, с. 27\]](#). Он рассматривает события в киберпространстве как техно-религиозный феномен, посредством которого киберпространство для многих становится новой формой духовного пространства. Цифровое присутствие не уводит индивидов от тел, оно лишь создает иллюзию бесконечного времени и пространства, благодаря чему люди на мгновение освобождаются от болезненного рабства тела. Здесь прослеживается вырваться из ограничений реальности, найти цифровой побег из мира, который предлагает телесную конечность и разочарования. Если за пределами киберпространства мало острых ощущений, можно анонимно наслаждаться своими желаниями и имитируемой реальностью [\[18, с. 30\]](#).

Развитие техник – в частности, коммуникации – всегда было частью социального воображения, направленного на сокращение дистанций и границ между объектом и материальным здесь, внизу, и загробной жизнью, построенной на религиозных представлениях и моделях органического общения. Таким образом, если технические устройства, такие как телеграф, радио или телевидение, непосредственно ассоциировались с возвышенным, то цифровая технология, со своей стороны, также подталкивала воображение к новым фантазиям, мифам и представлениям, как новым, так и вписанным в этот укоренившийся континуум. Как и любая новая среда, цифровая среда вызывает чувство чуда и тайны.

Первые фантазии, связанные с развитием цифровых технологий, выкристаллизовались в идее киберпространства – виртуального онлайн-пространства, отличающегося от физического и офлайн-пространства, – и проистекающей из него киберкультуры.

Все эти рассуждения о виртуальной реальности и киберпространстве появились как шаг за пределы метафизики электронной среды, которая началась с телеграфа. В этом новом «кибер» мире у нас сложилось впечатление, что мы живем в запрограммированной среде, где все играют в обстановке, которая будет копией так называемого реального мира. Киберпространство, таким образом, представляется последним и наиболее трансцендентным из электронных пространств. Все чудеса, желания и надежды перенесены на компьютеры и другие цифровые объекты. Фантастические повествования об освобождении от тела и трансцендентной эмансипации, которые были частью спиритуалистического воображения девятнадцатого века, продолжали вдохновлять некоторые повествования о киберпространстве.

Киберпространство в видеоиграх вбирает в себя и порождает важные мифы нашего времени; уже более тридцати лет в научных, художественных, публицистических и кинематографических отчетах говорится, что благодаря использованию компьютеров, объединенных в большую планетарную сеть, мы станем современниками беспрецедентной трансформации человеческого опыта. Во многих отношениях эта сеть была бы настолько мощной, что мы могли бы превзойти время, пространство и власть. Эти различные злоупотребления цифровыми технологиями будут означать конец истории, географии и политики [\[19, с. 180\]](#).

Если на пике современности технологии были ориентированы на образ промышленной машины с ее шестеренками и панелями, которые составляли прометеевское воображение, то в цифровом пространстве технологии ориентированы на образ виртуального. Конечно, киберпространство складывается как из физических, так и из технических характеристик. Однако, как воображаемое пространство, оно не является пространством в современном понимании этого слова, то есть пространством, подчиняющимся законам физики, поскольку онтологической основой киберпространства является виртуальность, информация и данные. Парадоксально, но эта нематериальная сеть стала возможной благодаря конкретным продуктам технонауки, таким как кремниевые чипы, оптические волокна, спутники и даже электричество.

В любом случае, киберпространство не сводится ко всем этим атрибутам. Киберпространство видеоигр – это, прежде всего, мифическое пространство или, почему бы и нет, сакральное пространство, поскольку оно является хранилищем трансцендентного. Монотеистический религиозный корень, присутствующий в современном технологическом проекте, описанный Дэвидом Ноублом, распространяется и на цифровой мир, как новый инструмент спасения, и, в частности, в репрезентации киберпространства [\[20, с. 121\]](#). Из этого нового мифа обрело новую силу воображаемая возможность с помощью новых технологий преодолеть органическую, телесную и человеческую конечность.

Согласно Ноублу, очерчивание киберпространства близко к очерчиванию Святого Духа, который считается невидимой средой, позволяющей нам соединяться с духом Божиим, поскольку бестелесные механизмы информации, а также среды, предлагают нашему духу новую возможность представить себя вне тела, в другом виртуальном мире [\[20, с. 97\]](#). Стоит отметить важность метафор религиозно-мифического происхождения в дискурсе о киберкультуре, который показывает, что внутри новой культуры, возникшей благодаря новым технологиям, присутствуют старые элементы, даже постоянство иррационального.

Например, интернет-пространство можно сравнить с джунглями, разросшимися на всю земную поверхность (что весьма успешно заменяет быстро сокращающееся пространство

реальных джунглей и их обитателей). В этих джунглях траектории пролагаются спонтанно. От намеченного пути путника все время уводят новые возможности, погружающие его во все более причудливые миры. С точки зрения строения своего пространства Интернет является ярким проявлением постмодернистской культуры, в котором господствует ризома, заменившая традиционную метафору дерева как принципа строения и развития культуры. Вместо дерева с его корнями и его вертикальным единством, которое долгое время было излюбленной картиной иерархической организации знания и патриархальной власти, киберкультура приняла образ ризомы.

Компьютерные технологии активизировали почти средневековое разделение между материальным и духовным: даже если это технология двадцатого века, материальный мир отмечен, опять же, деградацией, присущей материи, а киберпространство предлагает космос, в котором психика может жить без страданий [\[21, с. 97\]](#).

В этой связи Маргарет Вертхайм сравнивает увлечение киберпространством с ранним христианством и образом небесного Нового Иерусалима [\[22, с. 189\]](#). Киберпространство пробуждает это обещание окончательной награды: место вечного покоя, мира, красоты и гармонии людей разных культур, помимо трудностей материального мира. Киберкультура, наконец, является исполнением исконной мечты человечества, то есть преодоления человеческих ограничений, манипулирования реальностью, превращенной в информацию, и абсолютного покорения природы и космоса, опираясь на иерархию духа и плоти иудео-христианской культуры.

С этой трансцендентальной и метафизической концепцией киберпространства тесно связано появление мистицизма, который можно охарактеризовать как технологическое переосмысление современного гностицизма или, проще говоря, кибергнозиса. Гностический дух оживил развитие цифровых технологий точно так же, как эти новые атрибуты способствовали появлению новых форм гностицизма. Будучи духовным пространством нематериальных сетей, киберпространство является цифровой средой религиозного видения, своего рода постмодернистского синкретизма, смешивающего идеологию Нью Эйдж и философию Тейяра де Шардена. Спасение Нью Эйдж предполагает полную реализацию принципов самодуховности и холизма; полная реализация своего внутреннего духовного потенциала и прогресс в направлении все большей и большей целостности. В то время как в христианской космологии спасение происходит только после смерти человека, в философии Нью Эйдж спасение мыслится с точки зрения духовной эволюции, процесса, который может происходить в течение жизни человека, но может продолжаться и после смерти; оно может охватывать несколько поколений или даже столетий. Термин «эволюция» здесь относится к движению к «исходному» состоянию реальности или к «изначальному состоянию совершенства». Группы «саморазвития» Нью-Эйдж ссылаются на эту идею, помогая «индивидуальному я раскрыться» или актуализироваться, позволяя людям достичь спасения, став тем, чем они уже «являются по природе». Это также подразумевает оптимистическую веру в то, что «весь мир перенесется в более высокую октаву» путем постепенного продвижения к Новому Веку все большей целостности. На этом фоне аскетизм реанимирует всех полулюдей-полумашин, киборгов и других кибионтов или, говоря более прозаично, новые формы ангелизма.

По мнению Э. Дэвиса, именно гностический миф предвосхитил фантазии о виртуальном и киберпространстве [\[21, с. 97\]](#). Иными словами, либертарианское стремление, самообожествление и дуалистическая проекция между материей и бестелесными возможностями разума уже присутствуют в гностической *forma mentis*. Гностическая

эпистемология, несомненно, лежит в основе воображаемого киберпространства. На самом деле, это константа в истории Запада, которую Дэвис называет «техно-гнозисом». В этом отношении кибер-гнозис был бы лишь последним воплощением глубокого феномена.

Следует отметить, что в этом горизонте киберпространства возникает сильный образ бестелесного существа, входящего в иной мир. Без телесных ограничений существо смогло бы, наконец, осуществить мечту о совершенном общении, о безвещественном общении ангелов, о союзе сознаний без посредничества, языка или техники. Так можно охарактеризовать воображаемый ансамбль первых дней Интернета: ангельский кибернавт, современный перевод средневекового ангела, эта знаковая фигура без материи, способная установить истинный коммуникативный процесс. Например, множество отсылок к неогностическому мифу присутствует в историях обитателей мира будущего на фоне «пробуждения» и развития Матрицы — единого мирового киберпространства, объединяющего все знания человечества. Одна из самых ярких способностей этой пробужденной Матрицы — умение «загружать» в себя сознания людей, наделяя их при этом бессмертием. Именно к бессмертию стремятся отрицательные персонажи, во многом напоминающие злого Демиурга гностического учения: обладая абсолютной властью в «подлунном» мире, они отчаянно стремятся покорить других или, если это не удастся, никого не допустить в мир «надлунный», неизменно терпя поражение.

Не противопоставляя воображению и материальности, мы можем утверждать, что это мистическое представление о киберпространстве является результатом специфической аппаратной конфигурации: Web 1.0, гипертекстуальный, из так называемой «эры ПК», времени, когда акт подключения к сетям носил ритуальный характер. Большая машина ПК требовала присутствия перед этими интерфейсами, которые четко обозначали границы между мирами. Когда кто-то входил в это киберпространство, тело оставалось на стуле, но один аспект кибернавта путешествовал в другую реальность. Существовало требование акта для подключения и доступа к виртуальному миру. Доступ к Интернету осуществлялся через телефонную сеть общего пользования. Пользователь Интернета подключался через модем, подключенный к компьютеру в качестве устройства и подключенный к телефонной линии, чтобы набрать номер провайдера и установить соединение «точка-точка», которое затем было направлено в Интернет. Этот процесс сопровождался специфическими звуками, которые заставляли всех нас мечтать.

Однако вся эта техническая материальность в настоящее время является частью археологии цифрового мира. Больше не существует ритуала, знаменующего доступ в другую нематериальную сферу, сопоставленную с миром материальной сферы.

Становится возможным новое слияние религиозности и технологий. Сети, позволяя различным представлениям о священном распространяться очень легко, способствуют религиозному смешению и стимулируют появление опыта, который принимает новые формы синкретизма. Как напоминает нам Симондон: «Использование сетевых техник определяет направления действий и измерения, которые дают релятивизирующее восприятие человеческой реальности и сакральности» [\[4, с. 71\]](#). В результате, сети способствуют постоянному конструированию и преходящей актуализации различных представлений о сакральном, что находится в чрезвычайной близости с духовностью Нью Эйдж.

Следует помнить, что одним из излюбленных образов мистицизма Нью Эйдж является превращение физического мира в большое виртуальное пространство, которым можно

манипулировать. Таким образом, возникает представление о природе как об информации, как если бы существовал универсальный информационный код, конституирующий все существующее. Для приверженцев Нью Эйдж понятно, что эта фантазия становится все более и более возможной и правдоподобной благодаря так называемой оцифровке мира. Мир практически трансформируем, нам нужно сделать его конкретным. В современном опыте цифровых сетей, особенно мистических, больше нет чего-то виртуального, что было бы противопоставлено реальности, но есть сдвиги в другие измерения, которые вполне имманентны, характеризуются связью между различными объектами, людьми и другими способами существования, такими как сущности природы. В этом мистицизме важна связь, связь с другими, с землей и духовным миром. Нет окончательного спасения или далекого Бога, но есть примирение с настоящим. Мы являемся современниками ревитализации сакрального, в котором новые цифровые технологии играют существенную роль: они ответственны за появление нового воображаемого, скорее мистического, чем религиозного, результата соединения архаики и технологий.

Цифровые сети, как техники воображаемого, распространяют мистицизм, который объединяет элементы, вытесненные современностью и монотеизмом, такие как анимизм, язычество и мистерия, с технологическим элементом. Мы переходим от переживания сакрального, по существу связанного с его недоступностью, к другому переживанию, характеризующемуся его постоянной доступностью. Следует отметить, что ниспровержение и отклонение утилитарного измерения технических объектов представляется нам более интенсивным. Переживания, определяемые религиозным содержанием, уже не являются отправной точкой переживания священного, а сами по себе являются медиумом. В этом отношении феномен техноязычества является одним из тех примеров, в которых техника является частью магического ритуала.

Техноязычество – это трансмутация неоязычества, которое, как и Нью Эйдж, появилось в 1960-х годах, вдохновленное восточным мистицизмом, оккультизмом, астрологией, Таро, магией и т.д. [\[23, с. 82\]](#). В техноязычестве технический элемент, первоначально считавшийся простым инструментом разума, аполлоническим приемом, становится чем-то магическим. ПК, сети и другие техники включены в неоязыческие ритуалы или магические практики. Магия – это техника, а техника – это магия. Следует отметить, что в техноязычестве прослеживается четкая тенденция к тому, чтобы поместить сакральное в техносферу. То, что мы видим в техноязычестве, — это соединение, даже синергия между магией, сакральным и компьютером.

Мы могли бы указать на киборга как на сущностный образ культа техно-языческой религиозности. Киборг — это прозрение тела с другой техникой, празднование этого магического соединения. Мы понимаем его как архетип, который фундаментально многомерен и приглашает нас по-новому взглянуть на современную культуру и духовность, например, на союз между стремлением к повторному очарованию и сакрализацией природы с помощью технологических атрибутов. Техника и духовность, в конце концов, прославляются в одном кругу. В унисон с техноязычеством киборг символизирует переосмысление отношений между человеком и техникой за пределами дуализма и гуманизма, а также иное понимание свободы воли и существования [\[23, с. 84\]](#). Начиная с киборга, можно видеть, что в воображаемом техноязычестве больше нет культа трансцендентных и абстрактных фигур, столь дорогого иудео-христианской традиции или даже современности. Киборг одновременно отражает постчеловеческое, органическое и механическое состояние, возросшее техническое взаимодействие, биологические изменения и вторжение. Все это децентрирует и деконструирует

индивидуальное «я». Киборг — это, в конечном счете, раскрытие нашего гибридного состояния.

Некоторые неоязыческие традиции призывают к богиням земли, которые могут быть глубоко укоренены, так сказать, в саду природы. Техноязычники, в отличие от натуралистов, так же апеллируют к смешанному происхождению киборга; Потому что техноязычник онтологически склонен почитать и уважать контексты, в которых сосуществуют «природа» и «технология». В техно-языческом воображении нет дизъюнкции между органическим и механическим, скорее есть видение природы в машине и наоборот. Техноязычество возникает из соединения натуралистической духовности и цифровых технологий. Техно-язычник позиционируется здесь в гармонии с киборгом, тоже гибридным, постчеловеческим, постгендерным, порожденным сетями связей.

### **Заключение**

Если переход от институциональной религии к цифровой среде не является нейтральным, в том смысле, что возникает истинная цифровая религия, то верно и то, что цифровая религия является частью технологической святости, которая сопровождает современную культуру, по крайней мере, со времен телеграфа. Сакральность, в которой медиум сам по себе является чем-то сверхъестественным. В этом смысле цифровое мистическое воображение наслаивается на несколько слоев, и различные материальности, составляющие эту сеть, раскрывают одни элементы, которые являются частью этой седиментации, в то же время заслоняя другие [\[24, с. 10\]](#).

Это сдвиг парадигмы, происходящий в нашей современности, переход от мистического воображения, выходящего за пределы так называемого виртуального мира, обязанного физическим носителям, таким как компьютер и его экранные интерфейсы, и отсылающего к схеме вертикальности, индуцированной киберпространством, к имманентному, языческому, анимистическому мистическому воображению, зависящему от схемы горизонтальности, выводимой из ретикулярной перспективы коммуникации и ризоматической структуры связей вне сети и мобильных устройств. Больше нет ничего, что отмечало бы границы между реальностями. В связи со все более очевидным экологическим кризисом, на самом деле меняются условия нашего существования в этом опустошенном мире этого мира. Именно в этой новой атмосфере, в этом изменении климата появляются новые способы переживания священного. То есть, отталкиваясь от материальности цифровых технологий и под давлением экологического кризиса, который напоминает нам о том, что нет альтернативной планеты, а есть только одна Земля, что появляются другие формы ассоциаций и поведения. Вместо религии мы можем переживать в цифровой среде мистическое общение, религиозность, все это может происходить в мире видеоигр.

Расплывчатая религиозность современности не является индивидуалистической, напротив, чувство священного все больше и больше становится коллективным и совместным построением. Человек вступает в эпоху возрождения сакрального, в которой важную роль играют новые цифровые технологии: они ответственны за возникновение нового воображения, скорее мистического, чем религиозного, результата соединения архаического и технологии. Цифровые сети, как методы воображения, распространяют мистическую составляющую, которая сочетает в себе элементы, превзойденные современностью и монотеизмом, такие как анимизм, язычество и тайна, с технологически-коммуникативным элементом. Индивид в киберпространстве переходит от опыта священного, связанного по существу с его недоступностью, к другому опыту,

характеризующемуся его постоянной доступностью.

## Библиография

1. Jonas H. The gnostic religion: the message of the alien God and the beginnings of Christianity. Boston: Beacon Press, 2001. 355 p.
2. Строева О.В. Неомифологизм в визуальной культуре XX–XXI веков. Диссертация на соискание ученой степени доктора культурологии. М., 2021, с. 171.
3. Maffesoli M. Sacral et imaginaire //Societes. – 2022. – Т. 157. – №. 3. – С. 9-20.
4. Malaspina C., Morelle L. Simondon et les oiseaux de l'Apocalypse //Rue Descartes. – 2022. – Т. 101. – №. 1. – С. 67-83.
5. Eliade M. Patterns in comparative religion. – U of Nebraska Press, 2022. – С. 55.
6. Watts G., Houtman D. Purification or Pollution? The Debate over 'Workplace Spirituality' //Cultural Sociology. – 2023. – Т. 17. – №. 4. – С. 439-456.
7. Le Breton D. Transhumanism or farewell to the body //Ecologie politique. – 2017. – Т. 55. – №. 2. – С. 81-93.
8. Скородумов Д. А. Гностицизм в видеоиграх //Неприкосновенный запас. Дебаты о политике и культуре. 2021. №. 5 (139). – С. 266-274.
9. Трунов А. А., Рындин Е. В. Субъекты идеологического производства в обществах современного и постмодерного типов //Наука. Искусство. Культура. – 2022. – №. 4 (36). – С. 58-66.
10. Батурин Д. А., Галанина Е. В. Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх //Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2022. – №. 48. – С. 29-43.
11. Кларк Э. Прирожденные киборги: разум, технологии и будущее человеческого интеллекта. Oxford University Press, США, 2003. С. 13-20.
12. Ветушинский А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации //Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 14-31.
13. Мойжес Л. Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в постсекулярном мире //Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2019. – Т. 37. – №. 3. – С. 41-68.
14. Цуканова И. В., Иванова К. С. К вопросу о философско-религиозном контенте фильма «Матрица» //Наука. Искусство. Культура. – 2020. – №. 1 (25). – С. 214-219.
15. Шакиров А. И., Симкачева М. В. Онтологические основы киберкультуры в цифровом обществе //Философия и культура. – 2023. – №. 4. – С. 227-238.
16. Буряк Н. Ю. Киберкультура и её социальное влияние на современное общество //ББК 6/8 Н 34. – 2023. – С. 91-92.
17. Белачев М. Т., Даниленко Г. Э. Трансгуманизм в современном обществе //Человек и общество перед вызовами научно-технического прогресса. – 2021. – С. 28-33.
18. Forsyth S. Cyberspace as a Crypto-Religion: Exploring. – 2022. – Pp. 26-36.
19. Flichy P. Internet s'installe au cœur des recherches sur la communication. Le cas de Réseaux //Journée d'études «30 ans du Web en France, 30 ans de recherches». – 2023. Pp. 180 -185.
20. Noble, D. F. (1999). The Religion of Technology: The Divinity of Man and the Spirit of Invention, Penguin Books, New York, 1999. С. 90-100.
21. Davis E. Gnostic psychedelia //Gnosis: Journal of Gnostic Studies. – 2020. – Т. 5. – №. 1. – С. 97-120.
22. Wertheim, M. (2000). The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante

to the Internet, W.W. Norton, New York, 2000. – С. 70-85.

23. Засорина Ю. А., Ермилов Ю. И. Десакрализация церковного искусства Западной Европы и Православия //На пути к гражданскому обществу. – 2022. – №. 4 (48). – С. 82-86.
24. Kompatsiaris P. Companion species and comrades: a critique of 'plural relating'in Donna Haraway's theory manifestos //Culture, Theory and Critique. – 2022. – С. 1-15.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

В журнал «Культура и искусство» автор представил свою статью «Неогностический миф в киберпространстве», в которой проведено культурологическое обоснование процесса создания новой мифологической системы виртуальной реальности.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что цифровой мистицизм – это современный этап технологической сакральности, характеризующийся разрывами и преемственностью. Автор предлагает противопоставить два режима воображаемого, спровоцированного двумя материальными экологиями: ПК и компьютерные интерфейсы стимулировали появление трансцендентного мистического воображаемого, кристаллизованного в образе киберпространства и характеризующегося новым ангелизмом; в свою очередь, беспроводные сети и мобильные устройства породили близкий духовности Нью Эйдж образ анимистической сетчатой среды, характеризующейся возвращением язычества. Автор проводит историческую параллель данного процесса с формированием гностической дискурсивной практики, когда основатели гностических сект создавали сложные мифологические системы, плохо согласующиеся между собой, и акцентировали разные аспекты гностической доктрины. Следовательно, по мнению автора, исследование функционирования неогностического мифа в киберпространстве требует комплексного и систематизирующего подхода, обобщающего опыт репрезентации в современной медиакультуре.

Актуальность исследования обусловлена развитием современных компьютерных и виртуальных технологий и меняющейся парадигмой мышления, в сонову которой положена возможность существования сознания в киберпространстве отдельно от тела человека.

Цель исследования - описание функционирования неогностического мифа в киберпространстве. Поставленная цель определила необходимость решения следующих задач: рассмотреть неогностический миф и постмодернистскую эстетику (деконструкция гностического мифа); изучить неогностический миф в киберпространстве.

Методологическую базу составил комплексный подход, включающий как общенаучные методы анализа и синтеза, так и культурологический и философский анализ. Теоретическим обоснованием послужили труды А.С. Вертушинского, Гилберта Симондона, Давида Ле Бретона, Мирчи Элиаде и др.

Проведя анализ научной обоснованности проблематики, автор отмечает значительный интерес научного сообщества в проблеме гностицизма в киберпространстве.

В современной медиакультуре такое внимание к данной проблеме характеризуется повсеместным применением такого образа гностицизма как удвоение реальности (как пример, фильм «Матрица»).

На основе философского анализа автор определяет гностическую эпистемологию как

основу воображения киберпространства. Связь между этими двумя областями, гностицизмом и киберпространством, определяется сторонниками неогностицизма тем, что существует дискомфорт от пребывания в этом мире, запертого в теле, и поэтому мы должны стремиться к спасению, а именно покинуть физический мир, отмеченный энтропией, и получить доступ к другому миру, миру информации. В киберкультурном опыте явно присутствует скрытый мистический опыт, особенно гностический, потому что это опыт, который раскрывает этот дуализм, а также раскрывает обещание спасения.

Однако автор выражает опасения, которые влечет крайняя фантазия гностического киберкультурного воображения. Опасность заключается в том, чтобы избавиться от тела и попасть в другой мир, который будет служить прямым и непосредственным опытом со всей полнотой информации. Ничто так не воплощает это кибернавтическое желание, как образ загрузки и доступа к кибербессмертию. Еще более радикальной является идея кибервоскресения, идея, призванная кристаллизовать образ реконструкции в киберпространстве людей, которые уже умерли. Идея о том, что сущность человека может быть отделена от тела и преобразована в эфемерные носители компьютерного кода, является явным отказом от материалистического взгляда на то, что человек состоит только из материи.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала. В дальнейшие планы автора входит исследование перспектив дальнейшего развития феномена дизайна и визуальной культуры в целом.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье. Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение процессов трансформации традиционной мифологической системы под влиянием современных технологий представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования составила 24 источника, в том числе и иностранного, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании.