

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Острозька академія»
Навчально-науковий інститут соціально-гуманітарного менеджменту
Кафедра філософії та культурного менеджменту

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра
на тему: **«Характер релігійного досвіду у віртуальному просторі»**

Виконала студентка VI курсу, групи МР-61
спеціальності 031 Релігієзнавство
освітньо-професійної програми «Релігієзнавство»
Матер'ян Естер Миколаївна

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол №5

Засідання кафедри філософії та культурного менеджменту

від 16 листопада 2021 року

Завідувачка кафедри

доц. Петрушкевич М.С.

Керівник – кандидат філософських наук, доцент
Карповець Максим Вячеславович
Рецензент – доктор філософських наук,
професор кафедри філософії та політології
Житомирського державного університету ім. І. Франка
Ковтун Наталія Михайлівна

Острог, 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ЖИТТЄВОГО ПРОСТОРУ ТА ЇЇ НАСЛІДКИ ДЛЯ РЕЛІГІЙНОГО ЖИТТЯ ЛЮДИНИ	9
1.1. Феномен віртуального простору	9
1.2. Специфіка поняття «релігійний досвід»	15
1.3. Релігійність людини у віртуальному просторі.....	20
Висновки до розділу I	32
РОЗДІЛ II РЕЛІГІЙНИЙ ДОСВІД У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ	34
2.1. Віртуалізація форм релігійного життя у мережі Інтернет	34
2.2. Кіберрелігії як явище сучасної віртуальної релігійності	44
Висновки до розділу II	57
РОЗДІЛ III РЕЛІГІЯ У ВІРТУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ. УКРАЇНСЬКИЙ КОНТЕКСТ.....	58
3.1. Використання віртуального середовища. Позиція Православної Церкви України	60
3.2. Використання віртуального середовища. Позиція Католицької Церкви	61
3.3. Використання віртуального середовища. Позиція протестантів (на прикладі Церкви християн Адвентистів Сьомого Дня.....	65
Висновки до розділу III.....	68
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ	72

ВСТУП

Здатність мережі Інтернет до постійно адаптації та взаємодії дозволяє цифровим технологіям проникати практично в будь-яку сферу життя людини. Сьогодні тут відображається вся повнота соціального буття кожного індивіда. Віртуальний простір дає можливість задовольнити основні потреби людини: соціальні (спілкування в чатах та соціальних мережах, віртуальні друзі), персональні (блоги, особисті сторінки, селфі), потребу в безпеці (кібербезпека, анонімність, «чорний список», «бан»), духовні потреби (віртуальна релігія). У віртуальному середовищі формуються нові ідентичності [109; 139; 114], через які людина починає по-іншому осмислювати реальне життя, часто замінюючи його віртуальним. Віртуальний простір формується користувачами, які вступають у соціальні стосунки та формують особливу соціальну реальність. Відтворення реального світу у віртуальному просторі дає можливість встановлюватися у кіберпросторі соціальні, політичні та культурні зв'язки й процесів, пов'язані з релігією.

Актуальність теми дослідження: З розвитком Інтернету та нових технологій релігія та релігійні переконання постійно зазнають різноманітних трансформацій. Ще від моменту своєї появи Інтернет почав впливати на релігійну спільноту. Однак у 70-80-х роках ХХ ст. деякі вчені (С. Рафаелі, Ф. Садвікс) не брали до уваги масштаби присутності релігії в Інтернеті, оскільки вважали, що світ стає секуляризованим і що релігія та релігійні переконання стосуються виключно приватної сфери життя людини (якщо не зникають взагалі). Інші науковці взагалі стверджували, що бути сучасним, технологічним чи науковим тотожно бути нерелігійним (М. Марті, С. Еппблі). Однак реальність була іншою. Фактично, до 1996 року веб-сайтів, що стосувалися тем релігії та духовності, було втричі більше, ніж тих, які стосувалися теми сексу [133].

Сьогодні віртуальне середовище продовжує розвиватися ще більшими темпами. Місце релігії та проживання людиною релігійного досвіду в цьому середовищі є складним питанням, яке можна інтерпретувати по-різному. І хоча

ці процеси відбуваються у сфері «віртуальної реальності», їх часто сприймають як справжні. Багато людей вважають, що віртуальний простір створив нове середовище, в якому духовне проявляється в нових динамічних інтерпретаціях. Інші стверджують, що онлайн-світ – це людська технологічна конструкція, яка не має духовної цінності. Але єдине залишається фактом – релігійність у віртуальному просторі розвивається. Тут виникають нові суспільно-політичні та релігійні течії, ведуться інформаційні війни, утворюються глобальні людські спільноти, у які входять мільярди людей зі всієї планети. Разом з тим, це спричиняє виникнення нових проблем і тенденцій, які кидають виклик сучасному суспільству. Сьогодні активно обговорюються та починають вивчатися незвичні культурні феномени, такі як віртуальна особистість, «блогерство», епідемії «селфі» чи штучний інтелект. Ще десять років тому важко було уявити, як бойовики Ісламської Держави вербують у свої лави молодь із розвинених західних країн через соціальні мережі, або ж з'являються цілі інтернет-релігії, такі як копімізм або неорелігії чи релігійні секти, які поширюють свій вплив через Інтернет.

Ці нові явища стають викликом для науковців різних сфер – соціологів, культурологів та релігієзнавців, які намагаються зрозуміти сучасні тенденції та передбачити їх роль та наслідки для розвитку суспільства. Сьогодні віртуальний простір залишається маловивченим пластом людської культури. Саме тому актуальним буде дослідження обраної теми, що допоможе передбачити наслідки, які будуть повною мірою відчутні наступними поколіннями. Окрім того, інтенсифікація впливу віртуального простору на релігійність людини потребує постійного вивчення, оскільки важливою є потреба вчасного реагування та адаптації релігійними організаціями своєї культової діяльності. Це допоможе якісно трансформувати механізми функціонування релігії для того, аби відповідати на запити та духовні потреби віруючих, а також сприятиме реалізації ключових функцій релігії (комунікативної, просвітницької, інформаційної і т.д.).

Метою магістерської роботи є представлення релігійного досвіду людини у віртуальному просторі через дослідження форм релігійності та його

культурного вираження. Реалізація поставленої цілі передбачає вирішення низки завдань:

1. розкрити теоретичні аспекти здобуття людиною релігійної досвіду у віртуальному просторі
2. проаналізувати розвиток віртуального простору як середовища існування й розвитку релігійного досвіду людини;
3. дослідити віртуалізацію як тенденцію у релігійному житті людини;
4. виокремити особливості релігійних проявів, специфіка яких визначається наявністю віртуального середовища;
5. систематизувати ключові підходи до розуміння місця релігії у віртуальному середовищі;
6. проаналізувати специфіку релігійного досвіду у мережі Інтернет;
7. окреслити виклики та перспективи набуття релігійного досвіду через інтеграцію у віртуальний простір.

Об'єкт дослідження – віртуальний простір як середовище здобуття релігійного досвіду.

Предмет дослідження – характер релігійного досвіду людини у віртуальному просторі.

Теоретико-методологічна основа дослідження. У дослідженні було застосовано наступні наукові методи: конкретно-історичний, який допоміг розглянути місце віртуального простору у релігійному житті людини разом з іншими процесами, що зараз тривають та проаналізувати особливості віртуальних релігій; соціокультурний, який дав змогу прослідкувати зміни у сфері релігії, що відбуваються під впливом розвитку і застосування інформаційних технологій; компаративний, який дозволив виокремити ті процеси, що притаманні майже усім сучасним релігійним напрямам, а також проаналізувати віртуалізацію як тенденцію релігійного життя як у світі загалом, так і в Україні зокрема.

У роботі також використано загальнонаукові методи аналізу, узагальнення, інтерпретації, аналогії та класифікації, індукції та дедукції, що

ґрунтуються на базових принципах академічного релігієзнавства, а саме: об'єктивності, позаконфесійності, толерантності, світоглядного плюралізму.

Ступінь вивченості теми. Дослідження на цю тему вперше почалися в англосаксонських країнах наприкінці 1990-х років. У 1996 році С. О'Лірі, американський фахівець з релігій та комунікацій, став одним із перших, хто підняв питання про значний вплив Інтернету на розвиток і поширення релігій. На його думку, цей вплив був рівнозначний винайденню друкарського верстату Йоганном Гутенбергом. Він стверджував, що Інтернет відіграє роль сакрального простору [129]. Після цього дослідження, вивчення цієї теми стало активнішим. За останні 25 років науковці вивчали різні теми у питанні взаємодії релігії та віртуального простору (Інтернету). Крістофер Хелланд піднімав проблему відмінності між поняттями «релігія онлайн» (релігійний вміст, доступний в Інтернеті) та «онлайн-релігія» (відчуття духовного через Інтернет) [113]. У 1990-х роках з'являється термін «кіберрелігія». Деякі вчені так називали будь-які релігійні форми, опосередковані інтернетом. Соціолог Бренда Брашер, за якою «кібер-релігія пов'язана з присутністю релігійних організацій та релігійної діяльності в кіберпросторі» [97, с. 29]. Інші дослідники, наприклад Лорн Доусон, використовують це термін тільки відношенню до релігійних організацій або груп, які існують виключно у кіберпросторі [107, с. 28]. Хейді Кемпбелл використовує словосполучення «релігія онлайн» для позначення «форми, яку набувають традиційні та нетрадиційні релігійні практики та дискурси, коли вони з'являються в Інтернеті» [99]. Мія Левхайм та Альф Ліндерман досліджували роль Інтернету у формуванні релігійної ідентичності особистості [120]. Суттєвим є внесок Інтернет-видання «*The Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*» [94]. Це міжнародний рецензований науковий журнал з відкритим доступом, який видається Інститутом релігієзнавства Гейдельберзького університету (Німеччина). Журнал заохочує та посуває наукові дослідження, що стосуються питань релігії та Інтернету.

Різні підходи до визначення, характеристик та систематизації релігійного досвіду, який формується в кіберпросторі пропонували А. Карафлджка,

М. МакУїльямс, Ш. Артур, П. Максвелл, С. Абрас, І. Касас, К. Квон, Д. Мелоні-Крічмар. Низка наукових робіт П. Чонга та Р. Клувера також присвячені вивченню релігійних спільнот онлайн та трансформації культових практик через використання мережі Інтернет.

Серед українських дослідників можна виокремити С. А. Одаренка, який досліджує діяльність різних українських конфесій в Інтернеті; О. Колібан (Задоянчук), І. М. Ломачинську та С. В. Ломачинську, які вивчають проблему впливу віртуальної реальності на релігійні інституції; М. В. Пальчинську, О. А. Звонк, М. С. Петрушкевич, С. В. Филипчук, які працюють над питанням релігійної комунікації у віртуальному середовищі. Проте, проблема ролі новітніх інформаційних технологій та їх місця у сучасній релігійній культурі все ще залишається маловивченою. Частково означено проблему взаємодії релігії та віртуального середовища в Україні, проте не здійснено достатньо комплексний аналіз, що спонукає більш детально осмислювати цю тему в науковому дискурсі. Також не менш важливо розглянути це питання у філософсько-соціальному розрізі, аби передбачити тенденції та виклики, які існують і будуть виникати в майбутньому.

Наукова новизна дослідження полягає у постановці та глибокому аналізі актуальної проблеми, зокрема – особливостей здобуття та трансформацій релігійного досвіду під впливом віртуальної реальності. Також здійснено детальний аналіз різних форм взаємодії та інтеграції релігії у віртуальному просторі. Розглянуто нові форми прояву релігійності людини у віртуальному світі, що дає можливість передбачити можливі загрози та перспективи цих процесів для духовного життя людини в майбутньому.

Практичне значення дослідження полягає у тому, що основні положення та висновки можуть бути використані при викладанні у закладах вищої освіти дисциплін та курсів із релігієзнавства, філософії, психології, соціології тощо. Доречним буде використання отриманих положень у процесі спілкування психологів, соціальних педагогів, науковців із людьми, яких турбують ті чи інші питання, пов'язані із цією тематикою. Окрім того, отримані

результати можна використовувати для більш глибокого вивчення та аналізу релігійного досвіду у віртуальному просторі в контексті впливу на духовне життя, що також може бути корисним для священнослужителів релігійних громад, духовних наставників, лідерів медіа-служінь.

Апробація результатів кваліфікаційної роботи. Робота обговорювалась на наукових конференціях «Дні науки» у 2020, 2021 рр. Дослідження з цієї теми були опубліковані у «Наукових записках Національного університету «Острозька академія»» серії: Релігієзнавство у 2020 р. у рамках написання статті на тему: «Релігійна складова соціального експерименту Twitch Plays Pokémon».

Структура магістерської роботи відповідає поставленій меті та розв'язанню основних завдань дослідження і складається зі вступу, трьох розділів з підрозділами, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та літератури (141 найменування). Загальний обсяг текстової частини – 71 друкована сторінка.

РОЗДІЛ І.

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ЖИТТЄВОГО ПРОСТОРУ ТА ЇЇ НАСЛІДКИ ДЛЯ РЕЛІГІЙНОГО ЖИТТЯ ЛЮДИНИ

1.1. Феномен віртуального простору

У сучасному світі поняття «віртуальність», «віртуальний простір», «віртуальна реальність» стали звичними і навіть більше, влучно характеризують значні процеси, які відбуваються в соціумі, трансформують суспільство та вплинули на появу нового елемента соціального простору – віртуальний простір. Віртуалізація значною мірою сприяє інтеграції віртуального та соціального у певних аспектах взаємодії цих двох категорій. Її можна охарактеризувати як «процес, зростання ролі кібернетичних засобів у всіх галузях сучасного соціуму та в збільшенні галузей соціального виробництва, що застосовують комп'ютерні технології» [44, с. 43]. Один із дослідників проблеми віртуалізації у пострадянській науковій спільноті Д. Іванов, зазначає, що «із розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери з обчислювальних машин перетворилися на універсальні машини, що виробляють «дзеркальні» світи [27, с. 24].

Віртуальний простір став особливою соціальною сферою, яка входить в наявну систему соціальних відносин. Як зазначалося вище, віртуалізація сприяє інтеграції віртуального та соціального, що безпосередньо впливає на формування та функціонування унікальних процесів та явищ у віртуальному просторі. Вони виступають як складний соціальний феномен і мають великий вплив на соціальну систему сучасного суспільства. Люди, перебуваючи на різних кінцях планети, завдяки комп'ютерним мережам і швидкісним засобам зв'язку, можуть спілкуватися в режимі реального часу, а споживання товарів, послуг і технологій приводить до набування уніфікованих звичок і культурних стереотипів. Тож, можна стверджувати, що глобалізація в локальному контексті (обумовлена переважно поширенням інформаційних технологій, зокрема

розвитком мережі Інтернет) відкриває нові можливості для мільярдів людей в усьому світі.

Дуже часто коли йдеться про віртуальний простір, то мається на увазі середовище, сформоване в мережі Інтернет, яке ще називають кіберсередовищем. Вперше термін «кіберпростір» (*cyber space*) був вжитий американським драматургом Вільямом Гібсоном у 1984 році в п'єсі «Neuromancer». Термін описує віртуальний простір, в якому циркулюють електронні дані і здійснюються процеси електронної комунікації. «Кіберпростір» може бути визначений як інтерактивне інформаційне середовище, яке функціонує за допомогою комп'ютерних систем через комп'ютерні та аналогічні їм пристрої. При чому технічні пристрої мають цінність як інструменти пізнання навколишнього світу, здійснення процесів комунікації, вирішення тих або інших задач.

Характеристики, які є універсальними властивостями віртуальної реальності:

- нематеріальність дії (те, що зображується, має ефекти характерні для матеріального);
- умовність параметрів (об'єкти штучні і змінні);
- ефемерність (свобода входу/виходу забезпечує можливість переривання і відновлення існування) [27, с.17-18].

І хоча дослідження феномену віртуальної реальності ще не є достатньо відображеним у політичній науці, у 60- 70 роках ХХ століття такі дослідники як Д. Белл, М. Маклюен, Й. Масуда та інші звернули увагу на роль інформації та комунікації в житті суспільства. Проте важливим є також те, що в останні роки ХХ століття пріоритетним став розвиток не інформаційних, а технологій віртуальної реальності.

А. Бюль називає віртуалізацією «процес заміщення за допомогою комп'ютерів реального простору – як місця відтворювання суспільства – простором віртуальним [98]. Інший німецький науковець, М. Паетау, пропонує наступне визначення: «Віртуалізація – це процес соціальний, процес зміни

суспільства в цілому, а не процес створення паралельного віртуального суспільства» [70, с. 183]. К. Є. Таратута визначає віртуальну реальність як специфічну сферу конструювання соціальної реальності. Також авторка відзначає інструментальність віртуальної реальності, спрямованість цієї інструментальності на фактичну емпіричну дійсність і відсутність власного простору, тобто включеність віртуальної реальності в соціальну дійсність [71]. Е. Тоффлер у своїй роботі «Третя хвиля» аналізує аспекти соціальних змін у суспільстві, де визначальну роль у комунікаціях відіграє віртуальність. Він прогнозує, що ці зміни приведуть до виникнення нового суспільного ладу [74].

Прихильники іншого підходу трактують віртуальну реальність як реальність, створену через заміну ціннісних та інституційних елементів суспільства на симулякри. Представником цього підходу є відомий французький філософ Жан Бодрійяр. Розробляючи свою теорію симулякрів, він стверджував, що відбувається посилення символічності сучасного суспільства, а стосунки між людьми набувають форми стосунків між речами. При цьому «не йдеться більше ні про імітацію, ні про дублювання, ні навіть про пародію. Йдеться про заміну реального знаками реального» [10, с. 7]. В результаті суть речей виявляється не в реальному, а у віртуальному просторі, в якому людина взаємодіє не зі справжніми речами, а з їх «симуляціями».

Сьогодні віртуальна реальність головним чином ототожнюється з комп'ютерною реальністю, яка характеризується візуалізацією інформації. Завдяки притаманному сучасному суспільству процесу віртуалізації сформувалося нове соціокультурне середовище – Всесвітня глобальна мережа Інтернет, що стало причиною активізації соціокультурних перетворень: «виникнення гіперпростору мережі Інтернет є результатом використання суспільством нових форм комунікації... Зміна суспільства розглядається як структурна диференціація системи внаслідок появи у ній нових елементів – віртуальних аналогів реальних комунікацій» [27, с. 25].

Філософ М. Хайм у своїй праці «Метафізика віртуальної реальності» виокремлює два поняття: «віртуальна реальність» та «кіберпростір». Під

кіберпростором він розуміє виключно технічну частину нової реальності, а віртуальну реальність – як «множинні світи усередині величезного електронного простору (кіберпростору)» [84]. Хайм заперечує ідею Ж. Бодрійяра про злиття віртуального та реального просторів, вважаючи це неможливим через існування так званих «якорів реальності», якими є смерть, тривога і темпоральність. Ці «якорі» дають можливість людині відчувати різницю між справжньою реальністю та віртуальною ілюзією, а також можуть повернути її до дійсності [84].

Вітчизняний науковець Д. Іванов у своїй роботі «Віртуалізація суспільства» говорить про те, що роль комп'ютерних технологій у повсякденному житті людини стрімко зростає. Також він зауважує тенденцію перенесення різних сфер життя з реального простору у віртуальний, тобто відбувається «заміщення реальних речей і вчинків їхніми ж зразками» [27]. Він говорить про те, що у віртуальній реальності все будується на симуляції, а сам світ є простором для гри. Аналізуючи вплив віртуалізації на різні сфери суспільні сфери (економіку, політику, мистецтво, інститут сім'ї і т.д.), Іванов робить висновок, що внаслідок цього процесу в соціальній реальності відбуваються значні зміни – з'являються нові форми взаємодії між людьми, основою яких є комунікація в мережі Інтернет. Тепер соціальна реальність розвивається відповідно до логіки комп'ютерної віртуальної реальності, а Інтернет стає головним віртуалізатором [27].

У словникових та енциклопедичних визначення віртуальної реальності значною мірою ототожнюється з комп'ютерними технологіями. Наприклад, у «Фінансовому словнику Фінам» наводиться наступне визначення віртуальної реальності: «Високорозвинена форма комп'ютерного моделювання, яка дозволяє користувачеві поринути у штучний світ і безпосередньо діяти в ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, які пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами. При цьому зорові, слухові, дотикові та моторні відчуття користувача замінюються їхньою імітацією, що генерується комп'ютером» [80]. Тобто, штучний простір, який створюють комп'ютери, набуває усіх ознак реальності, яка здатна вбирати в себе і трансформувати все,

що інтегрується у неї ззовні. В цьому просторі людина може не тільки вести комунікації з іншими людьми, але також і зі штучно створеними персонажами, які не існують більше ніде, окрім віртуального простору.

Визначення віртуальної реальності у словнику «Культурологія ХХ століття» зазначене наступним чином: «Штучно створене комп'ютерними засобами середовище, куди можна проникати, змінювати його із середини, спостерігати трансформації і відчувати це реально. Потрапивши у цей специфічний світ аудіовізуальної реальності, можна контактувати не тільки з іншими людьми, але і з вигаданими аватарами» [37, с. 111]. В «Енциклопедії Кольєра» вона розглядається як «модельне тривимірне (3D) оточуюче середовище, що твориться комп'ютерними засобами і реалістично реагує на взаємодію з користувачем» [92]. Як «особливу сферу просторово-часових уявлень, яка сформувалась на базі досягнень комп'ютерної техніки, що дозволяє безмежно змінювати просторово-часові характеристики, маніпулювати ними у відповідності до бажань і фантазій людини» трактує віртуальну реальність «Культурологія: енциклопедичний словник» [38, с. 66]. Визначення віртуальної реальності, наведені у вищезгаданих прикладах довідкової літератури, відповідають сучасній специфіці цього поняття. Тобто, аналізуючи вищенаведені визначення, можна зробити висновок, що у віртуальна реальність передусім є сукупністю комп'ютерних систем, які завдяки технологіям дають можливість глядачу зануритися у віртуальний світ.

В українському науковому середовищі проблема віртуальної реальності також розглядається. Зокрема, М. Пальчинська вивчає питання взаємодії релігійних інституцій з віртуальним простором [49]. С. Ломачинська досліджує релігійну інтернет-комунікацію, зазначаючи, що «віртуальний світ – світ глобальної комунікації – існує до тих пір, поки людству необхідне спілкування» [40, с. 100]. П. Богачевський говорить про те, що визначення поняття віртуальної реальності є одним із важливих питань філософії науки. На його думку, це питання потребує детального дослідження, тому що «вимагає встановлення та

формулювання філософських форм зв'язку між фізичним вакуумом та пізнавальною діяльністю вченого» [8, с. 23].

Різноманіття визначень поняття віртуальної реальності свідчить про те, що на сьогодні не існує єдиного розуміння цього явища серед науковців, а кожне дослідження має суб'єктивний вимір. Тому, варто розуміти віртуальну реальність (віртуальний простір) як «багатовимірне, інваріантне, змінне інформаційно-комунікаційне середовище, створене за допомогою комп'ютерної техніки, яке має сталі характеристики, здатні реорганізувати буттєвий світ людини» [69, с. 82].

Віртуальна реальність формується завдяки технологіям, які сьогодні є невід'ємними складовими у діяльності суспільства загалом і людини зокрема. Це засоби масової інформації (преса, телебачення, радіо), мережа Інтернет і її ресурси, новітні технологічні розробки, штучний інтелект. Окрім того, це канали, через які інформація досягає своїх приймачів. Це призводить до того, що вплив цих засобів на людину стає все більш маніпулятивним, адже інформація проникає у кожен сферу життя. Таким чином, маніпуляція свідомістю стає однією із характерних рис віртуальної реальності і повністю заглиблює людину у віртуальне середовище.

Це, в свою чергу, відображається на світогляді людини. Зростання кількості пацієнтів у психологів, психотерапевтів, психіатрів значною мірою спричинене негативним впливом віртуалізації реальності на людину. Доведено, що чим більше людина знаходиться у мережі Інтернет, тим більше вона відмежовується від реального життя. З'являється депресія, негативні емоції, роздратованість, хронічна виснаженість, зрештою – залежність, з якою бореться велика кількість людей різного віку, статі, соціального статусу. Ці чинники формуються ідентичність людини у віртуальному просторі, трансформують цінності та орієнтири людини, стирають кордони між реальністю та віртуальним світом, що, у свою чергу, порушує природній баланс. Ці процеси є незворотними, навпаки, розвиток технологій тільки посилюється. Тому важливо правильно

використовувати віртуальне середовище, аби воно сприяло прогресу людини і суспільства.

Зміна ціннісних орієнтирів та потреб людини під впливом процесу віртуалізації зумовлює важливість дослідження впливу цих трансформацій на духовне життя людини та її релігійність. Виникають нові форми релігійних практик, з'являються тенденції, які все враховують специфіку віртуального простору. Все це змушує сучасного користувача переосмислювати зміни у своєму релігійному світосприйнятті, а науковців – почати досліджувати процеси, пов'язані із появою нового поняття «віртуальна релігійність».

1.2. Специфіка поняття «релігійний досвід»

Людині завжди була властива потреба осмислювати та пояснювати світ речей і явищ, в якому вона живе. Весь процес пізнання, який відбувається впродовж всього часу існування людини на планеті, передбачає накопичення різноманітних знань та навичок, які є світоглядно важливими та практично використовуються. Однією із систем світосприйняття, в рамках якої людина пізнавала дійсність, є релігійний світогляд. Він ґрунтується на вірі в духовний світ, розділенні світу на духовний і тілесний, земний і небесний, горішній і долішній, природний і надприродний. На відміну від міфологічного світогляду, у релігійному долається антропоморфізм, час набуває лінійності, а ноуменальний світ стає недоступний органам чуття та розуму [19, с. 569-570].

З цього зрозуміло, що природа релігійного світогляду досить складна і потребує детального вивчення. Проте, як і релігія, це є надбанням духовної культури. Загальнолюдські норми моралі, єдність всіх людей, цінності, традиції, звичаї, обряди – все це характеристики, які роблять особливим саме цей тип світогляду.

Віра в надприродне є визначальною характеристикою релігійного світогляду. Вона допомагає розрізнити релігійні та нерелігійні явища. Через віру людина формує особливе ставлення до об'єктів, які створені її уявою. Її можна

охарактеризувати наступними чинниками:

- віра в реальне існування надприродного;
- емоційне ставлення до надприродного р релігійна людина не лише усвідомлює і уявляє собі надприродний об'єкт, а й осмислює своє ставлення до нього;
- ілюзорна діяльність, яка є невід'ємним елементом будь-якої релігії [17, с. 221].

Людина вірить в те, що надприродні сили мають особливі здібності і можуть впливати на її життя різноманітним чином. Відповідно, для того, аби цей вплив був позитивним, потрібно виконувати певні настанови, дотримувати правил і жити так, як прийнято в релігійному культі. Через різноманітні практики, такі як молитви, жертвоприношення, обряди, заклинання тощо, людина прагне знайти контакт із вищими силами і здобути їх прихильність.

Окрім створення певної картини світу, важливою метою релігійного світогляду є зробити життя людини осмисленим. Усвідомлення того, для чого людина живе, допомагає їй ставати сильнішою, проходити життєві труднощі, бачити сенс у стражданнях і не боятися смерті. Проживаючи все це, людина здобуває релігійний досвід.

Термін «релігійний досвід» увійшов у тематику релігієзнавчих досліджень після появи у 1902 році книги американського релігієзнавця, філософа, психолога В. Джеймса «Різноманіття релігійного досвіду» («The Varieties of Religious Experience: A Study in Human Nature»). Джеймс змінює фокус з онтологічних питань щодо релігійних та містичних переживань на психологічні аспекти цих переживань. На його думку, «психологічна природа релігійного досвіду і його філософське значення – це, з логічної точки зору, питання абсолютно різних порядків» [20]. Джеймс піддає критиці крайні прояви релігійного досвіду (наприклад, фанатизм). Він стверджує, що не мають жодного позитивного значення для людини, не є духовно цінними. Навпаки, поглиблюють психологічні прояви, а не сприяють позитивним трансформаціям особистості. Також, В. Джеймс виділив позитивні характеристики та наслідки

переживання релігійного досвіду:

1. сенсожиттєвий вимір, який пов'язаний з духовним світом;
2. релігійний досвід має властивість ставати цінністю і сприяти змінам у способі життя людини;
3. спілкування з Богом через молитву має значний вплив на стан душі віруючого;
4. властивість релігії наповнювати життя людини красою, додавати сили мужності та любові;
5. набуття впевненості у спасінні.

Відповідно, В. Джеймс вважає, що «релігійний досвід кожної людини це не тільки досвід пізнання Бога, але й досвід пізнання самої себе» [57, с.23]. Тобто, релігійна людина, яка вірить у Бога пізнає сама себе через стосунки з цим Абсолютом. Вона знаходиться у пошуку своєї сутності як особистість. Пізнати самого себе – це означає зрозуміти риси свого характеру, свої задатки і здібності, своє місце в світі, свої ідеали, цінності та принципи. І в цьому процесі для багатьох людей саме релігія є визначальним фактором, яке допомагає самопізнавати себе через віру.

У кожній релігії ця віра свої. На прикладі найпоширеніших релігійних напрямків розглянемо основні шляхи самопізнання.

Основа християнського вчення – це любов, до Бога і до ближнього. Саме через любов людина пізнає саму себе: свою гріховність і богоподібність, гріхопадіння і безсмертя душі, відкуплення гріхів і ціну спасіння. Головна ціль життя людини – єднання з Богом. Християнин, який пізнав себе, спасе свою душу і житиме вічно в раю.

Буддисти проповідують самопізнання через медитативні практики, благі вчинки і поклоніння Будді. Кінцева точка пізнання себе – це досягнення стану просвітлення, коли закінчується коло сансари і людина переходить в стан нірвани. Під час медитації людина концентрується на своєму внутрішньому світі, тим самим вчиться контролювати його. Саме в цей момент досягається гармонія зі світом.

Послідовники ісламу самопізнання вважають пізнання Аллаха і його волі. Відомі слова пророка Мухаммеда про те, що «хто пізнав самого себе, той пізнав свого Господа». Людина, яка змогла пізнати саму себе, розуміє, що їй в житті потрібна основа і цією основою є Аллах. Людська душа безсмертна і постійно прагне до свого Творця, але пізнати її розумом неможливо. Саме тому, коли мусульманин дійде до Аллаха, він пізнає самого себе.

Для юдеїв головною метою є постійне самовдосконалення, а також розуміння свого місця в духовному і матеріальному світі. Для досягнення цих цілей юдеї повинні дотримуватися великої кількості правил, норм і приписів, а також святкувати всі релігійні свята. Для них самопізнанням є послух, який забезпечить вічне і щасливе життя.

І хоча кожна релігія визначає свій шлях самопізнання для своїх віруючих, спільними для всіх є: виконання правил, любов і досягнення свого Бога.

Отже, релігійний досвід – це «безпосереднє усвідомлення зв'язку з надприродним» [19, с.115], переживання, «найкращим поясненням якого людина вважає концепцію релігійного (надприродного)» [1, с.506]. Він є джерелом всіх релігій. Як зазначає російський філософ І. Ільїн, «будь-яке релігійне вірування та діяння має у своїй основі особливий релігійний досвід» [28, с.9]. Релігійний досвід є принципово суб'єктивним. Кожна людина переживає його особисто. Цей досвід складно виражати і передавати, а в певних випадках навіть неможливо виразити.

О. П. Забіяко пояснює релігійний досвід як «стан психіки, в якому людина усвідомлює себе такою, що перебуває у контакті з надприродною істотою або могутністю, відчуває свою причетність до інобуття...» [59, с. 413]. В. П. Москалець зазначає, що індивідуальний релігійний досвід – це «емоційне, чуттєве та мисленнєве перетворення суб'єктом концептуально догматичних положень релігії з позиції їх цінності особисто для нього» [46, с. 229]. Своєю чергою, К. Брокенхієльм дає наступне визначення: «Це інтенціональний досвід, який має властивість психологічної безпосередності,

який відчуваючий вважає досвідом трансценденції і який справляє на людину глибоке і надихаюче враження» [31].

На думку релігієзнавця А. Смирнова, релігійний досвід є абсолютним, тобто його не можна замінити нічим іншим [60, с. 8]. Ця абсолютність проявляється в онтологічному, гносеологічному, аксіологічному та етичному аспектах:

- *онтологічний аспект* вказує на Бога як вказує граничну реальність, яка дозволяє всьому існувати;
- *гносеологічний аспект* стосується освоєння релігійного досвіду є одним із видів пізнання. Це підтверджує теза М. Бердяєва про те, що «лише гносеологія, яка буде орієнтована не тільки на факті науки, а й на факті віри, факт одкровення, тільки така цільна гносеологія торкається до живого сущого, осягає пізнання як таємницю шлюбу пізнає з сущим» [6, с. 76];
- *аксіологічний аспект* вказує на абсолютну цінність досвіду для релігійної людини;
- *етичний аспект* передбачає належну поведінку людини відповідно до її досвіду. Це також стосується здатності людини розрізняти добро і зло. Будь-який релігійний досвід певним чином є етично забарвленим. Адже ставлення до вищої сили (бога) передбачає певні рішення та дії, такі як моральне очищення, самовдосконалення, культивування чеснот (смирненість, відданість, самозречення, терпіння, прощення тощо). Кожен день людина бореться за життя і безсмертя своєї душі. І в цій боротьбі релігійний досвід грає найважливішу роль [60, с. 8-9].

Вивченням явища релігійного досвіду займалося багато відомих науковців, філософів, теологів, психологів, серед них В. Франкл, Ф. Шляєрмахер, П. Бергер, О. Мень, В. Соловійов, М. Еліаде, Е. Дюркгейм, Р. Свінберн, Ю. Макселон, Г. Олпорт та інші. І залежно від того, що вони обирали як джерело релігійного досвіду, можна виокремити два підходи до пояснення та розуміння цього явища:

1. *трансцендентний*, згідно з яким предметом релігійного досвіду є

Абсолют, який пов'язаний з потойбічним світом;

2. *іманентний*, який стверджує, що релігійний досвід починається в глибинах людської психіки [57, с. 41].

Ще одне трактування релігійного досвіду запропонував австралійський теолог Н. Хабель, який визначив його як «структурований шлях, на якому віруючий у межах певної релігійної традиції вступає у відносини зі священним, або отримує обізнаність про священне» [127]. Разом із колегою Б. Муром, Хабель виокремлює два типи релігійного досвіду: безпосередній та опосередкований. Безпосередній досвід набувається віруючим самостійно, без будь-якого стороннього впливу, а опосередкований – за допомогою додаткових засобів (ритуали, релігійні групи, духовні лідери, тотеми, природа тощо) [126].

Таким чином, релігійний досвід – це суб'єктивний досвід людини, який вона отримує в результаті усвідомленого контакту з надприродними, вищими силами і усвідомлює свою приналежність до дійсності, яка існує за межами реального світу. Релігійний досвід є ключовою основою релігії, в якому зосереджені найважливіші елементи – віра, культи, практики, догмати, обряди і т.д. Віра – визначальна характеристика релігійного світогляду. Завдяки їй людина формує своє ставлення до середовища, яка існує навколо неї. Переживання релігійного досвіду людиною позитивно впливає на її самопізнання і допомагає зрозуміти своє місце та роль в світі.

1.3. Релігійність людини у віртуальному просторі

У науковому середовищі існує величезна кількість визначень та підходів до розуміння поняття «релігійності». Наприклад, в «Енциклопедичному словнику релігії» наведені три значення терміну «релігійність»:

1. перебільшена, невідповідна заглибленість людини в релігійну проблематику;

2. можливість для людини вступати у взаємини з Богом;
3. людське прагнення діяти за межами чисто тілесних інтересів, брати участь у культурі та спільності духовно настроєних людей [124].

Пояснення, наведене в «Релігієзнавчому словнику», визначає релігійність як поняття, що характеризує «якісну і кількісну визначеність (ступінь, рівень, характер) суб'єктивного засвоєння релігійних ідей, цінностей, норм та їх вплив на поведінку, життєдіяльність віруючих, релігійної спільноти; як ціннісно-життєва орієнтація, суб'єктивна якість свідомості індивіда, його внутрішня здатність до реалізації релігійних установок» [61, с. 277]. Тобто, релігійність людини формується під впливом певних ціннісних орієнтацій. Вони відрізняються залежно від статі, віку, життєвого досвіду, оточення, виховання, але все одно формують духовний контекст життя людини та її релігійну приналежність. Зворотний процес впливу релігійних переконань на життєві цінності й принципи людини також має місце. В обох випадках людина набуває певних релігійних переконань, які визначають її місце в світі.

Згідно з тлумаченням, наведеним у підручнику «Академічне релігієзнавство» А. Колодного, релігійність є «конкретизацією зв'язку з трансцендентним, надприродним», вона «має психічну сутність і реалізується в свідомості індивідів, але водночас виходить своїм змістом за межі індивідуальної свідомості». Таким чином, релігійність «поєднує внутрішньо-психічний і зовнішньо-символічний вияв релігії» [1, с. 521].

Американський психолог Г. Олпорт виокремив два типи релігійності: інституціоналізований та інтеріоризований, або «зовнішньо орієнтована» і «внутрішньо орієнтована релігійність» [95]. Люди, які мають зовнішньо орієнтовану релігійність часто дотримуються релігійних приписів лише частково, обираючи тільки ті, які допомагають їм досягати власних цілей. Для людей з внутрішньо орієнтованою релігійністю релігія є найвищою цінністю, а особистий релігійний досвід – основою життя.

С. Бетсон, розвиваючи ідею Г. Олпорта, запропонував власну методику вивчення релігійності, в якій виокремив три психологічні виміри релігійності:

релігія як шлях пошуку відповідей на питання буття; релігія як засіб досягнення життєвих цілей і релігія як цінність [96].

Серед вітчизняних дослідників концепт релігійності детально вивчала Н. Пивоварова. Вона пропонує багаторівневу структуру релігійності, яка складається з наступних компонентів: релігійне світовідчуття, релігійне світорозуміння, релігійне світоставлення, тобто віроповчальна, соціально-психологічна та обрядово-побутова релігійність [52, с.159].

Американські теоретики соціології релігії В. Руф, Дж. Керрол, Д. Рузен описують релігійність сучасної людини наступними характеристиками:

1. акцент на індивідуумі, який може обирати релігійні вірування, практики, моральні характеристики;
2. суміш різних кодів і еkleктичне поєднання елементів різних релігій в індивідуальну форму релігійності;
3. значна зацікавленість або нові форми релігійності, або надто консервативно традиційні;
4. інтерес до особистісних трансформацій як наслідок релігійного досвіду і розвитку;
5. індиферентність до релігійних інститутів й ієрархій [136, с. 247-253].

Відомий німецький соціолог Т. Лукман разом із американським соціологом П. Бергером запропонували власну концепцію релігійності, ключовими категоріями якої є поняття «символічні універсуми» та «повсякденний життєвий світ», які допомагають людині усвідомлювати та пояснювати свій життєвий досвід. Зокрема, сам Лукман дає визначення релігії, яке трактує як «інституціоналізацію символічних універсумів, що представляють собою соціально об'єктивовані системи значення, які співвідносяться, з одного боку, із повсякденним життєвим світом, а з іншого – вказують на той світ, досвід якого трансцендентує повсякденне життя» [5, с. 88]. Крім того, науковець зазначає, що форми прояву релігійності змінюються разом із соціальними змінами суспільства, що свідчить про

динамічність релігійності [5, с. 93].

Т. Лукман та П. Бергер аналізують сучасні тенденції в суспільстві, розглядаючи їх в контексті функціонування та розвитку релігії. Вони роблять висновок, що криза релігійності безпосередньо пов'язана із процесами секуляризації та сенсуалізації. Це призводить до появи новітніх релігійних рухів чи екзотичних релігійних сект, які швидко стають набагато популярнішими, аніж традиційні релігійні. Т. Лукман пише, що «офіційні віровчення зазнають поразки, оскільки вони не в змозі виконувати функцій легітимізації. Церква втратила монополію на визначення обов'язкового сакрального космосу, а церковно орієнтована релігійність вступила у явне протиріччя з суспільством вільної конкуренції виробників товарів, ідей, універсальних релігій» [5, с. 109]. Для подолання кризи науковці пропонують «приватизувати релігію», тобто сформувати особисту ціннісну систему, в основу якої закладено життєвий досвід та священні норми й ідеї, які панують у суспільстві. Також вони пропонують адаптувати традиційні релігійні конфесії до викликів та тенденцій суспільства, в тому числі й до віртуального простору. Адже, як зазначає П. Бергер, «сучасна людина звільняється від тягаря традицій, бо вимогою часу стає така її діяльність, яка ґрунтується на вільному виборі» [5, с. 301].

Водночас, процес приватизації релігії передбачає перетворення релігійної поведінки із обов'язку перед релігійними інституціями у питання особистого внутрішнього вибору і самовизначення віруючого. Держава сприяє цьому процесу через ряд правових актів та дій (наприклад, відділення релігійних об'єднань від держави, світська освіта, відсутність державного фінансування того). Релігійні інституції починають переходити із офіційної площини в особисту і сімейну, поступово послаблюється клерикалізм, розвивається екуменічний рух, частину виконання функцій на себе переймають інші громадські організації (благодійні, екологічні, соціальні, просвітницькі тощо). Це сприяє трансформаціям релігійної ідентичності або взагалі відмові від релігії.

Що стосується українських науковців, то зважаючи на нову соціальну парадигму сучасності, вони переосмислюють явище релігійності. Зокрема,

В. Докаш та І. Моргоч пропонують поняття «сучасної релігійності», яке пояснюють «як наявність і прояв вірувального ставлення сучасної людини до надприродного: Бога, Вищої сили, Космічного розуму, Всесвітньої енергії тощо» [22, с. 202]. Сучасна релігійність інтегрує в себе всі процеси, які відбуваються в суспільстві (політичні, економічні, соціальні, культурні). Це трактування розвиває у своїх дослідженнях відомий український релігієзнавець В. Єленський, який вивчає постмодерну релігійність. Для нього постмодерна релігійність означає «конструювання та реконструювання позацерковних, «дифузних» виявів релігії, – надзвичайно суперечливих, у яких мотиви громадянської релігії химерно поєднуються з елементами дохристиянських вірувань і переплітаються різні набори цінностей, символи, звичаї та поведінкові норми» [24, с. 312].

Існує кілька точок зору, які розглядають місце і значення релігії у віртуальному просторі. У 2002 році в англomовному науковому журналі «Релігія» вийшов збірник статей, присвячених проблемам взаємодії релігії та Інтернет-простору [135]. Автори: Анастасія Карафлджка («Релігійний дискурс і кіберпростір»), Марк МакУільямс («Віртуальні паломництва в Інтернеті»), Шон Артур («Технофілія і природня релігія: наростання парадоксу»), Крістофер Хелланд («Інтернет-серфінг для спасіння») і Патрік Маквелл («Віртуальна релігія в контекстному оточенні») «позначили свої підходи до визначення, характеристики та систематизації релігійності, що формується в кіберпросторі» [26, с. 69].

П. Маквелл пише про дві протилежні позиції: від техномістиків до технофобів. Згідно з ним, думки про релігійне життя в Інтернеті різняться від «антитехнологічних позицій ультралуддитів, через позиції більш сучасних «відповідально технологічних» луддитів... і далі до поглядів захоплених технофілів, техновізіонерів та техномістиків» [123, с. 346]. Під техномістицизмом мається на увазі «віра в універсальну силу технології» [123, с. 346]. Сам він вважає, що хоча віртуальний простір і включає в себе релігію, проте у ньому є багато інших сфер, не пов'язаних з нею жодним чином.

А. Карафлоджжа у своїй статті пише про те, що сам Інтернет може сприйматися релігійно. Вона цитує Ч. Хендерсона, який зазначає: «Ми можемо сказати, що основна ідея Всесвітньої Павутини полягає в тому, що, зрештою, всі людські знання можуть бути об'єднані за допомогою гіперпосилань. Зараз, якщо... ми маємо всю людську мудрість, пов'язану разом павутинням або структурою, яка об'єднує, це може бути аналогом біблійної ідеї Слова. Таким чином, чи не можна говорити про те, що на початку була Мережа (Інтернет)?» [118, с. 279-280].

Такий підхід не є безґрунтовним. Наприклад, факт існування у православній та католицькій традиціях святих – покровителів Інтернету, а також ретельний підхід до їх вибору свідчать про концептуальне співвідношення Інтернету до релігії. Загалом, можливості, які відриває віртуальний простір для пізнання, необмежені, як необмежений і сам простір. Крім того, людей сьогодні цікавить не просто сама інформація, а шляхи впливу на неї і через неї. Бурхливий розвиток технологій сприяє цій зацікавленості і пропонує необмежену кількість різноманітних інструментів, які дають людині можливість відчувати в собі певну владу. Ще одним підтвердженням цієї тези є факт, що езотерика, магія, міфологія стають більш популярними в Інтернеті, ніж традиційні релігії. Це пояснюється тим, що віртуальний простір стає місцем, яке об'єднує прихильників різних рухів в одній спільноті (наприклад, гравці в комп'ютерні ігри), а також формує конкретні релігійні образи у свідомості користувачів без нав'язування цієї думки з боку реальних релігійних представників. Ці тенденції зумовлюють наділення користувачами Інтернету як віртуально середовища характеристиками релігії (необмежене середовище = необмежений Абсолют/Бог).

Прихильники іншої точки зору негативно ставляться до будь-яких технічних досягнень, і стоять на позиціях того, що Інтернет – це форма ескапізму від реального світу і його проблем. Таку ідею розділяє М. Слауки, який вважає, що віртуальний простір є агресивним щодо людини як особистості, людської спільноти, реального простору і самої реальності [123, с. 347].

Розглядаючи цю тезу, можна стверджувати, що віртуальний простір певним чином справді позбавляє людину розуміння важливості розвивати себе як особистість в реальному світі. Віртуальний світ, повний подібностей, підміни, копіювання, подвійних стандартів, заміняє важливі речі, які утворюють сенс людського існування. Це трапляється через неправильне використання технологічних досягнень, які замість об'єднання та гуртування людей підштовхують їх до ізоляції від спільнот і до поверхневого сприйняття багатьох речей, в т.ч. і релігії.

Отже, можна стверджувати, що залежно від того як релігія буде представлена у віртуальному просторі, формуватиметься те чи те сприйняття віртуальної реальності. Навіть якщо якась релігійна традиція буде заперечувати роль Інтернету в процесі здобуття людиною релігійного досвіду, це не означає, що вона (релігійна традиція) не буде присутня у віртуальному просторі. Як зазначає К. Хелланд, «у Всесвітній Павутині створюється велика кількість неофіційних релігійних сайтів, і особисті релігійні вірування представлені тут ширше, ніж інституційні позиції» [112, с. 297].

З появою мережі Інтернет трансформується безпосередньо ритуальна діяльність. Створюється величезна кількість віртуальних церков, які можна відвідати у будь-який час, помолитися онлайн, поспілкуватися із священником в чаті, побути на богослужінні, яке транслюється у режимі реального часу. Можна знайти різні новини про діяльність тої чи тої релігійної організації, почитати наукові дослідження на релігійні теми, ознайомитися із вченням будь-якої релігії, порівняти його з іншими, або відправитися у подорож святими місцями завдяки віртуальному паломництву.

Завдяки ініціативі Папи Івана Павла II в Інтернеті та комп'ютерів у 1999 році офіційно з'явився святий покровитель – Ісидор Севільський, єпископ (560-636 рр.), який здобув популярність завдяки тому, що став автором першої у християнському світі 20-томної універсальної енциклопедії «Etymologiae». В мережі навіть з'явився віртуальний орден Ісидора Севільського [131]. Члени цього ордену склали молитву, яку перед входом в Інтернет має прочитати кожен

доброчесний католик: «Всемогутній і Предвічний Боже! Благаємо Тебе, щоб за прикладом святого Ісидора, єпископа і доктора, під час мандрів Інтернетом ми направляли наші очі й руки тільки до того, що не осоружно Тобі, і поводитися милосердно і терпляче з душами, які ми зустрінемо. Амінь» [131].

Окрім Ісидора були й інші кандидати на цю посаду. Наприклад, святий Петро Регаладо, який, за переказами, одного разу з'явився одночасно у двох різних монастирях за 77 кілометрів один від одного, схоже на те, як сьогодні людина за допомогою Інтернету може миттєво «опинитися» в будь-якій точці світу. Ще однією претенденткою на пост покровителя Інтернету була учениця апостола Павла свята Фекла, яку шанують в Каталонії. В Іспанії вона є покровителькою комп'ютерів, оскільки її ім'я (іспанською Tesla) звучить la tecla, що означає «клавіша» по-каталонськи [89].

У жовтні 2020 року до списку покровителів Інтернету, доєднався ще один святий. 10 жовтня Римо-Католицька церква зарахувала до числа блаженних Карла Акутіса, якому на момент смерті було тільки 15 років. Церемонія беатифікації проходила в Ассізі під головуванням представника папи римського кардинала Агостіно Валліні. Юний Карло Акутіс помер у 2006 році від лейкемії, і був першим представником покоління міленіалів, для якого було характерно глибоке залучення у цифрові технології. За життя підліток був ортодоксальним католиком, активно проповідував католицизм у соціальних мережах, спеціально вивчав програмування та створив сайт «євхаристичних чудес». Католики вважають, що життя Карло є прикладом для сьогоденної молоді та називають його «кібер-апостолом» [100].

Покровителями Інтернету від імені Православної церкви неофіційно призначені апостол Іоанн Богослов, святитель Феофан Затворник та великомучениці Віра, Надія, Любов та їхня мати Софія. Найбільш згадуваним є Феофан Затворник. Проте здебільшого він постає не покровитель Рунету, російського сегменту всесвітньої мережі. Святитель Феофан Затворник провів у повному усамітненні майже 30 років, але протягом усього цього часу духовно опікувався за допомогою листування багатьма віруючими. Представники

Російської Православної церкви вважають, що якби Феофан жив сьогодні, то він обов'язково користувався би можливостями спілкування в Інтернеті [65].

Ще однією темою в контексті релігійності у віртуальному просторі є місце релігії у соціальних мережах. Сьогодні у всіх найпопулярніших соціальних мережах таких як Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok можна знайти не просто тисячі профілів віруючих чи релігійних діячів й лідерів релігійних організацій, а й різноманітні групи, блоги, спільноти, спеціально створені сторінки, які дозволяють будь-якому користувачу отримати офіційну інформацію, знайти коментарі про ту чи іншу подію, особисто поспілкуватися зі священнослужителем і т. д. З одного боку, це дає можливість для віруючої людини у будь-якому місці, в зручний час, задовольнити свої духовні потреби завдяки Інтернету. З іншого боку, ці явища здатні породжувати у людині байдужість до церкви як Божого храму та місця спільності віруючих.

Наведемо кілька прикладів використання соціальних мереж для поширення релігійного вчення, репрезентації власного релігійного досвіду чи популяризації певних релігійних ідей. Одним з недавніх є проєктів християнки Бренді Матос, який почав процвітати під час карантину. 21-річна бразилійка почала ділитися Біблією серед тисяч інтернет-користувачів. Кожного дня вона публікує у соціальній мережі Tik Tok свої відеоролики. У них Бренді ділиться своїми роздумами, порадами як досліджувати і вивчати Біблію, пропозиціями щодо вивчення книг, написаних Еллен Уайт, яка була однією із засновниць Церкви адвентистів сьомого дня, а також викладає короткі факти з історії протестантської реформації. Наразі профіль Матос налічує майже 140 000 підписників, а її дописи вподобали уже 1 700 000 разів. Популярності ця дівчина набуває щодня, цим самим приваблює все більше людей, для яких стає цікавим матеріал на біблійну тематику. Весь матеріал Бренді Матос записує вдома за допомогою свого смартфона. До цього її надихнули відеоролики, які записував пастор і ведучий адвентистської телемережі Novo Tempo Віктор Бежота. Успіх для Бренді приніс не лише додаток Tik Tok, але й її профіль в Instagram, на який сьогодні підписані 23 300 підписників [142].

У 2018 році представники українського руху «Територія відповідальності» Олександр Вовк, Ілля Куртов, Ярослав Гавловський та Давид Подорожний розробили мобільний додаток християнських знайомств Eden. Проаналізувавши статистику, в якій йдеться про те, що станом на 2017 рік 40% новостворених сімей познайомилися саме в Інтернеті, хлопці вирішили створити саме таке середовище для спілкування та знайомства. «Ми зібрали команду кращих українських ІТ- фахівців, які працювали над проектом протягом року. Головна мета програми Eden – бути відповіддю на молитви і мрії християн по всьому світу, щоб кожен міг легко знайти свого супутника життя і створити християнську родину. Ми хочемо використовувати сучасні цифрові технології для служіння мільйонами віруючих і нести в світ цінності щирості, чистоти, дружби і любові», – зазначає Олександр Вовк. Наразі Eden працює в Україні, Білорусі та США. Його завантажили понад 23 000 користувачів. Додаток доступний для пристроїв на Android та iOS [47].

Про важливість використання релігійними конфесіями, зокрема християнством, соціальних мереж говорить владика Євстратій Зоря, заступник голови Управління зовнішніх церковних зв'язків ПЦУ: «Християнство завжди використовувало сучасні засоби комунікації. Якщо в часи апостола Павла це були римські дороги, загальнодоступна грецька мова, то сьогодні – це радіо, телебачення, а віднедавна інтернет, соціальні мережі. Церква не може обійти цього засобу проповіді, засобу благовісті. Це так само, як сьогодні використовуємо пошту, телефон для спілкування, для обміну інформацією. Ми всі живемо в такому світі і в таких обставинах, що не завжди маємо можливість живого спілкування, а інтернет, соціальні мережі дають її. Однак будь-яке спілкування має бути відповідальним, а в мережах, де можна спілкуватися анонімно, на християнина, на священика лягає особлива відповідальність... Тож добрі діла мають свідчити про нас і в інтернеті» [67].

Особливу увагу тема релігії-онлайн привернула до себе в період пандемії коронавірусу (COVID-19) і режиму ізоляції, який був введений практично у всьому світі. Ці події продемонстрували перемогу цифрової культури над

аналоговою. Публічна релігійна діяльність перейшла в світі перейшла в радіо- і телебачення, а найбільш інтенсивно – в Інтернет. За оцінками компанії Qrator Labs, у березні 2020 року об'єм споживання трафіку на релігійних сайтах виріс на 30-500% [25]. Підвищений інтерес до релігійних інтернет-ресурсів пояснюється тим, що під час пандемії коронавірусу більшість людей беруть участь у церковних служіннях через відео зв'язок чи онлайн-трансляції, а також цікавляться думкою релігійних лідерів на те, що відбувається.

Дослідження стану церков онлайн, проведене у США, показало, що онлайн-служіння позитивно впливають на зростання церкви. Онлайн-кампус мегацеркви Седдлбек (Каліфорнія), християнська компанія з пошуку персоналу Vanderbloemen і сервіс для пожертв Pushpay опитали 176 лідерів помісних церков у США [138]. 59% пасторів сказали, що кількість прихожан у їхніх церквах зросла після запуску онлайн-трансляцій богослужінь. 75% служителів зазначили, що люди спочатку переглядали службу в Інтернеті, а потім приходили особисто до церкви. 42% таких прихожан живуть недалеко від місця, де збирається їхня релігійна громада. 58% учасників опитування згодні з тим, що трансляцію служінь корисна для їхньої церкви. У 38% церков збільшилася кількість пожертв. За результатами дослідження, церкви у США проводять більшість заходів онлайн: 81% проводять молитви, 72% збирають пожертви, 58% надають пасторські консультації, 25% проводять домашні групи. Більше половини церков, які взяли участь в опитуванні, бачать можливість відкриття нових церков в різних містах [138]. І хоча онлайн-церкви не зможуть замінити помісні громади, але здатні допомогти їм.

Пандемія дала можливість дізнатися, як живуть ті, хто ізолюваний від інших людей – як це бути відрізаним від місця, де ти переживає релігійну єдність і спільність. Онлайн-трансляції стали важливим зв'язком з громадою, який гуртував людей на відстані. З іншого боку, сьогодні час високо мобільної культури, в якій відвідування церкви перестало бути щотижневим, багато людей приходили в церкву один раз на місяць. Тому, онлайн-трансляції часто стають єдиною можливістю забезпечити підтримання зв'язку з тими віруючим, які

особисто не приходять в церкву. Також це можливість продивитися службу в записі, якщо через певні причини довелося її пропустити в реальному часі.

Отже, вплив процесів віртуалізації на релігійний досвід людини не залишає сумнівів. Духовність сучасної людини є дуже динамічною складовою життя людини та визначає її свідомість, яка формується під впливом інтеграції зовнішніх явищ у внутрішній світ індивіда. Релігійність також піддається значним трансформаціям, зокрема через появу нових форм релігійних практик, які виникають у віртуальному просторі.

Висновки до розділу I

Віртуальна реальність є однією із ключових характеристик сучасного суспільства. Проблеми, пов'язані з різними її аспектами стають предметами багатьох наукових досліджень. Зважаючи на те, що багато процесів, які відбувається у віртуальному просторі, проникають у різноманітні сфери життя людини, питання віртуалізації релігійної сфери є дуже актуальним. Це питання залишається недостатньо вивченим, що підсилює актуальність та практичне значення обраної теми. Значна частина явищ, які присутні у повсякденному житті людини, переходять у віртуальний простір. З одного боку, це дозволяє фіксувати важливі події завдяки технічним можливостям, зберігати інформацію, пришвидшувати перебіг певних процесів, а з іншого – має і негативний вплив на людину як ключового суб'єкта дії цих технологій.

Незважаючи на опрацювання різних філософських, соціологічних та психологічних підходів до дослідження проблеми віртуальної реальності, єдиного визначення цього поняття досі нема. Повертаючись до аналізу розглянутих концепцій, можна говорити про широкий плюралізм сприйняття цього явища науковцями. Для одних дослідників віртуальна реальність є проявом онтологічних закономірностей, для інших – основою її функціонування є антропологічні фактори. Відповідно, одна частина науковців звертає увагу на позитивні зміни у суспільстві, соціальних інституціях (в т.ч. релігійних) та людині зокрема внаслідок інтеграції з віртуальним простором. Інші дослідники, зазначають про загрози такої взаємодії, апелюючи до того, що в цьому випадку практично зникають кордони між реальністю та віртуальністю. Спільним є те, що віртуальна реальність змінює людину, і це змушує досліджувати, аналізувати та розуміти наслідки такого впливу.

Релігійний досвід дає людині можливість усвідомлювати та осмислювати своє місце в цьому світі, формувати ціннісно-життєві установки, розуміти свої духовні потреби та шляхи їх задоволення. Під релігійним досвідом варто розуміти внутрішній стан людини, якого вона досягає під час

зустрічі з вищими, божественними силами, які є об'єктом її віри. Цей стан формує певний стійкий устрій людини. Релігійний досвід є основою релігії, в якому зосереджені найважливіші елементи – віра, культи, практики, догмати, обряди і т.д., які дають можливість людині задовольняти свої духовні потреби та сприяють розвитку суспільства загалом.

Релігійність є однією із ключових характеристик віруючої людини. Вона відображає ставлення віруючої людини до світу, транслює рівень засвоєння релігійних ідей та догматів, а також відображає їхній вплив на поведінку як окремої особи, так і цілої спільноти. Релігійність у віртуальному просторі можна охарактеризувати сакралізацією віртуального середовища. Про це свідчить поява нових форм релігійності, які реалізуються у межах віртуального простору. Аналізуючи різноманітні приклади проявів цієї релігійності можна стверджувати, що вона здатна формувати ціннісні орієнтири людини, впливає на внутрішній світ, духовні переживання та змінює сприйняття світу людиною. Характерним для віртуалізованої релігійності є здійснення релігійних практик в мережі Інтернет. Вона також впливає на зниження потреби віруючих у належності до конкретних релігійних організацій. Людина все менше відвідує церкву та ходить на сповідь до священика, замість того переглядає трансляції богослужінь в режимі онлайн, спілкується зі священнослужителем в приватному чаті та вивчає Священне Писання через перегляд відео. Відповідно, релігійний досвід у віртуальному середовищі набуває інших смислів та інтерпретацій.

РОЗДІЛ II.

РЕЛІГІЙНИЙ ДОСВІД У ВІРУТАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ

2.1. Віртуалізація форм релігійного життя у мережі Інтернет

Віртуальний простір надав людині можливість використовувати його для задоволення своїх потреб, зокрема й духовних. У мережі відбуваються процеси конструювання нових форм взаємодії, нових способів спілкування і пізнання, пошук нових шляхів реалізації внутрішніх запитів і здобуття релігійного досвіду. Як зазначає українська дослідниця Л. Компанцева, співвідношення понять «релігія» та «Інтернет» сьогодні можна розглядати з трьох позицій: релігія в Інтернеті, релігія та Інтернет, Інтернет як релігія [36, с. 81].

Одна із точок перетину Інтернету і релігії – це використання релігією Інтернету як середовища спілкування з віруючими, а також для пропаганди своїх ідей. Крім того, в Інтернеті використовуються найефективніші методи релігійних практик для задоволення потреб людини. К. Хелланд зазначає: «Багато людей, подорожуючи Інтернетом, хочуть отримувати більше, ніж просто інформацію. Вони також хочуть виконувати в Мережі свої релігійні потреби» [112, с. 297]. Розглянемо цю тезу на кількох прикладах релігійних явищ, поширених в Інтернеті сьогодні.

1. Онлайн-молитва – дуже поширене явище, особливо в контексті карантинних обмежень, запроваджених у зв'язку з поширенням коронавірусної хвороби COVID-19. Така молитва може приймати різноманітні форми. А. Карафлджка зауважує, що «існує безліч видів віртуальної молитви. Можна молитися за когось або за щось; можна попросити людей помолитися за тебе чи твою сім'ю у будь-якій ситуації, яку тільки можна уявити. Існують віртуальні молитовні кімнати та розклади молитов, а також сайти, присвячені спірним питанням, пов'язаним з молитвою – такими як молитва в якості медичного лікування» [118, с. 283-284].

Також користувачі мають можливість відправити молитву через електронну пошту чи навіть спеціальний. Наприклад, у 2019 році Ватикан запустив додаток «Click To Pray» – офіційну молитовну платформу, яку було розроблено до Всесвітнього дня молоді, який проходив у Панамі з 22 по 27 січня 2019 року [132; 104]. На сьогоднішній день додаток налічує понад 2,5 млн користувачів. Ресурс містить в собі три розділи: «Молися з папою» (тут висвітлені щомісячні намірення Святішого Отця), «Молися щодня» та «Молися в мережі» (тут користувачі разом з папою Франциском можуть обмінюватися молитовними проханнями і молитися один за одного). У жовтні 2021 року була представлена оновлена версія ресурсу, куди додалося два нових розділи: «Школа молитви» (для охочих отримати знання про молитву на основі вчення Католицької Церкви) та «Молитовний календар» [105]. Додаток перекладено шістьма мовами: іспанською, португальською, французькою, англійською, італійською, а також німецькою. Він є доступним для завантаження на платформах Android та iOS, а також має свій акаунт у соцмережах Facebook, Twitter, Instagram і YouTube.

Ще один приклад: у 2018 році американський пастор Іуда Сміт (пастор відомого американського поп-співака Джастіна Бібера) створив додаток-церкву Churchome Global, у якому також можна молитися за інших і спілкуватися на форумах [110; 103]. У короткому відео в Twitter він сказав: «Люди запитують: «Коли ви відкриваєте церкву в Нешвіллі?» Коли ти приїдеш до Техасу чи Бостона? Ну... ми щойно зробили це... Я дуже радий оголосити про наше новітнє місце розташування: Churchome Global. Де саме ми розташовані? Телефон у вашій долоні» [110]. Але ця новина виклика цілу хвилю обурення серед християн. С. Хейлз пише: «Інша небезпека з оголошенням Сміта полягає в тому, що церква звучить як продукт, який можна завантажити, щоб задовольнити всі ваші потреби та забезпечити вас «щоденним вмістом» (що б це не було). Дещо іронічно, що ми, християни, які вірять, що Слово стало тілом, загравали з безтілесними баченнями церкви. Як саме ви маєте охреститися чи причаститися за допомогою програми? Відповідь: ніяк» [110].

Є й інші приклади використання віртуальних технологій для звершення молитви. Наприклад, багато сучасних мусульман активно користуються програмою iPray, і замість муедзіна до молитви їх закликає телефон, який вираховує координати розташування користувача та пору року [18]. Деякі приклади є достатньо неоднозначними для звичайного користувача, і спочатку можуть викликати нерозуміння, як от чат-бот у популярному месенджері Telegram, який допомагає тим, хто має залежність від перегляду порнографії і відчуває провину за скоєну розпусту. Автори цього чат-боту пропонують підібрати молитви для тих, хто хоче правильно звернутися до Бога, аби відпустити гріх. Бот має назву «Правильний час» (рос. «Правильное время»), його радять ним радять використовувати одразу після того, як переглянули порно-ролик. Щоб отримати потрібну молитву, користувач має обрати у списку, скільки хвилин він щойно приділив ролику – у відповідь бот надішле текст, який буде займати стільки майже стільки ж само часу для прочитання вголос. Бот розробила московська креативна студія. Молитви для нього підібрав настоятель краснодарського храму Костянтин Мальцев. «Я рекомендував молитви, які можна додати до покаяння, зокрема в цьому гріху. Це як електронний молитвослов. Молитву можна хоч з папірця, хоч у комп'ютері прочитати. Це об'єктивна реальність сьогодення. Інша річ, що це не замінює ні (відвідування) церкви, ні (здійснення) найголовнішого таїнства, яке встановив сам Господь», – розповів Мальцев» [72].

2. *Віртуальне паломництво* також є досить популярним явищем і може бути використане в двох основних напрямках, виконуючи відповідно різні функції. Перша функція – інформування. Тут мова йде про віртуальне паломництво з використанням різних текстів, фотографій, відео- й аудіоматеріалів, інтерактивних середовищ, яке дає можливість користувачу здійснити подорож до святого місця і познайомитися з його історією, географією і т.д. Друга функція – реальне паломництво. Щодо останнього, то М. МакУільямс звертає увагу на розмитість кордонів між віртуальним і реальним, яка існувала в релігії задовго до появи Інтернету [121, с. 317].

Наприклад, це стосується практики хрестової ходи «Віа Долороса» (Скорботний Шлях), коли 14 кальварій, які розміщені за церковною огорожею чи по дорозі до неї і описують шлях Ісуса Христа на Голгофу, «є символічними заміщеннями подорожі до дійсного місця паломництва до святого граду Єрусалиму» [121, с. 318].

Цікавим є факт, що під час свого паломництва в Ізраїль у 2000 році папа Іван Павло II практично освятив віртуальні паломництва у кіберпросторі. Це відбулося «внаслідок того, що Саддам Хусейн заборонив папі в'їзд в Ірак, де він хотів відвідати місто Ур, місце народження Авраама, тож Іван Павло II здійснив це паломництво віртуально» [121, с. 319]. До того, будь-який користувач Інтернету міг прослідкувати всі пересування папи, тим самим ставши співучасником цієї подорожі.

М. МакУільямс виділяє чотири важливі складові віртуального паломництва:

1. створення міфологічної карти;
2. використання інтерактивних технічних прийомів, які дозволять користувачу відчувати реальну присутність (почути і побачити);
3. віртуальне паломництво – це так званий перехідний феномен, який може викликати певні переходи із одного стану в інший, тобто «одночасно вирвати паломників із круговороту звичайних соціальних ролей і відношень, які визначають те, ким вони є насправді» [121, с. 324];
4. віртуальне паломництво є одним із видів проведення дозвілля, що дозволяє формувати навколо себе спільноти людей, викликаючи у них почуття єдності [121, с. 3323-324].

Наведемо кілька прикладів того, як відбуваються віртуальні паломництва. 30 січня 2021 року в Мехіко відбулась віртуальна проща до пам'ятника Христу-Царю через пандемію коронавірусу. Молодіжна проща, відбувається уже більше чотирьох десятиків років та об'єднує понад 50 тисяч молодих католиків. Статуя Христа-Царя була зведена на горі Серро дель Кубілете у 1950 році, як пам'ять про загиблих у громадянській війні, яка відбулась на початку ХХ століття. В цій

війні загинуло багато католиків, які взяли за зброю в знак протесту проти переслідування владою католицької віри та заборону й обмеження релігійних зібрань. Серро дель Кубілете знаменна ще тим, що є географічним центром країни. Храм, що вважається одним з найбільш історично важливих релігійних об'єктів у Мексиці. Він знаходиться на висоті 8461 фути над рівнем моря. Символізує єдність католиків Мексики після громадянської війни. Віртуальна проща транслювалась через соціальну мережу Facebook [14].

Ще один приклад – перший віртуальний 3D-тур, присвячений Храму Гробу Господнього в Єрусалимі, який наразі зачинений для відвідувачів через пандемію коронавірусу. Соціальна мережа «Єлиці» запустила для охочих проєкт «Віртуальне паломництво», щоб кожен міг відвідати знамениті християнські святині, не виходячи з дому. Автори проєкту зазначають, що «віртуальний тур до Храму Гробу Господнього дає можливість вірянам опинитись у місцях, де відбувались Біблійні події, а також пережити всі ті емоції, які відчують паломники, піднімаючись на гору Голгофу». Віртуальну екскурсію проводить гід. За допомогою курсору, потрібно переміщати зображення в різні боки під різними кутами, це дає можливість роздивитись усі деталі [55; 85].

На офіційному сайті Лурду є веб-камери, які в режимі реального часу транслюють все, що відбувається в гроті, де у XIX столітті Бернадеті Лурдській з'явилася діва Марія, після чого в цьому місці почало бити цілюще джерело [121, с. 333; 141].

3. Віртуальні цвинтарі. Перший віртуальний цвинтар був створений у 1995 році, і з того часу віртуальні кладовища продовжують постійно з'являтися в Інтернеті. Концепцію «віртуальної гробниці» розробив буддійський монах Мацусіма Ньокай, настоятель храму Кудоку школи Шінгон в Токіо і представив у своїй книзі «Революція гробниці в Інтернеті – віртуальні гробниці» [122]. У своїй передмові він пояснює, що з другої половини 1980-х років Японія зіткнулася з «революцією кремації». Ця технологія дозволяє підвищувати температуру до 1000° за Цельсієм, так що тіло повністю згорає, кістки розкладаються, а ДНК більше не можна ідентифікувати. За словами Мацусіми,

це свідчить про те, що людство вступає в нову еру: «новий час похоронів без кісток», позначений кінцем індивідуальної ідентифікації; гробниці та кладовища стали зовсім марними. Рішення знаходять у використанні цифрових технологій: комп'ютер та Інтернет дозволяють записувати окремі спогади й інформацію завдяки звуку, зображенням та тексту. Таким чином, особисті дані архівуються у віртуальному просторі замість ДНК. Створена монахом гробниця доступна для всіх, незалежно від віросповідання. Знаходиться вона на території храму, і з 2006 року надає особам можливість підписати тридцятирічний контракт протягом життя для забезпечення місця.. Встановлена ціна зведена до мінімуму (250 000 ієн) і включає в себе оплату збереження праху, виконання «вічних ритуалів», 90-секундну персоналізовану цифрову послідовність, права доступу до гробниці (за допомогою смарт-картки або пароля) та вибір відвідувачі. Коли хтось приходить до гробниці, «провідати» померлого, комп'ютер видає всю інформацію про нього, в т.ч. фото та коротку біографію, а також забезпечує проведення всіх необхідних ритуалів [108, с.15-18].

Онлайн-гробниця Cyberstone існує лише віртуально в Інтернеті. Розробники ресурсу заперечують будь-який релігійний підтекст. Охочі отримати місце в онлайн-гробниці мають так само підписати договір, згідно з яким вони отримують доступ до персональної сторінки з ідентифікатором і паролем. Місце коштує 200 000 ієн, як і в попередньому випадку, проте якщо користувач погодиться залишити свою особисту сторінку у вільному доступі, то зможуть придбати місце за кращу ціну. Користувач може попросити розмістити на своїй сторінці презентацію про себе (текст та фото). Цю меморіальну дошку можна доповнити музикою, яка сприяє медитації. Є розділ, в який є можливість додати фотоальбом, аудіо файли чи відео. Також можна лишити відмітку на Google карті. Там можна позначити місце, де зберігають рештки померлого, або місце де він/вона проживали, чи будь-яку іншу локацію. Дизайн сторінки користувач обирає самостійно. Загальний розмір інформації, яку можна розмістити на цій віртуальній меморіальній дошці, 100 мегабайт. Це 10 сторінок формату А4, 20

фотографій, аудіозапис тривалістю 10 хвилин, або 5-хвилинне відео [108, с.20-21].

Прикладом також може бути сайт «Віртуальний цвинтар, який почав функціонувати у 2010 році [13]. Це ресурс в Рунеті, ідею розробники перейняли від китайців і адаптували її до російського інтернет-середовища, зазначивши, що «віртуальний цвинтар – це не просто ще один сайт у мережі, тут ви можете вшанувати пам'ять дорогої вам людини і висловити співчуття родині та друзям померлого» [13]. На сайті є кілька розділів: могили знаменитостей (у підрозділі «Різне» можна також вказати інформацію про просту людину), розділ віртуальних цвинтарів, епітафій, рекламні матеріали і контактна інформація. Також на сайті є лічильник, який показує кількість «похованих» там знаменитостей і простих людей.

4. Комп'ютерні ігри. Це ще один дуже цікавий напрям, який відображає інтеграцію релігії у віртуальне середовище і навпаки. Проблему використання релігійних мотивів розробниками та авторами комп'ютерних ігор було досліджено під час написання курсової роботи на тему: «Трансформація релігійних вірувань в комп'ютерних іграх» (2019 рік). Під час дослідження було проведено аналіз місця і ролі феномену релігії в комп'ютерних іграх та факторів, що впливають на формування світогляду сучасної людини (в контексті досліджуваної – гравця). Також було здійснено вивчення трансформації релігійних вірувань в конкретних комп'ютерних іграх та їх впливу на формування власного релігійного досвіду гравця.

У контексті проблеми цього дослідження варто звернути увагу на зворотний процес – використання можливостей віртуального простору релігійними організаціями чи спільнотами для створення чи адаптації комп'ютерних ігор з метою популяризації релігійних наративів, або навіть залучення більшої кількості прихильників до свого релігійного напрямку.

Католицька організація Foundation Ramon Pane створила гру Follow JC Go. Ця гра дуже схожа на відому Pokemon Go, але замість покемонів тут потрібно «захоплювати» святих та інших персонажів з Біблії [117]. Першим користувачем

програми став Папа Франциск. Суть гри полягає у тому, щоб знайти Ісуса Христа, апостолів, а також інших католицьких святих. Як тільки гравець знаходить одного з персонажів, він має не тільки «захопити» його, але і відповісти на запитання про нього. Після того спійманий святий потрапляє в eTeam (Євангелічну команду), яка буде супроводжувати гравця під час паломницьких мандрівок. В гру можна грати як самому, так і командою. На створення гри було витрачено біля 500 000 доларів приватних інвестицій та пожертвувань. Над Follow JC Go працювали 43 дизайнери, богослови, церковні історики та інженери. Загалом на роботу було витрачено 32 000 годин, починаючи із серпня 2016 року [33]. Додаток є безкоштовним, доступний для платформ Android та iOS англійською, іспанською та іншими мовами.

Ще один приклад – пригодницька гра «Індіка», події якої відбуваються у православному монастирі, а головною героїнею є черниця, яка одержима бісом [64]. На початку гри показано сцену богослужіння в жіночому монастирі, де одній із черниць Індіке здається, що з рота ігумені вискочив чорт. Біжучи по ложечці для причастя, він намагається потрапити до рота дівчини, яка в свою чергу б'є священника по руці, намагаючись звільнитися від нечистого. Так і починається історія, в якій біс переслідує дівчину. Потім вона покидає монастир, щоб знайти святого старця, який зможе звільнити її від чорта. Такий сюжет гри представили розробники, які надихнулися творами Ф. Достоевського. Навіть за сюжетом гравець має вирішувати завдання та вести діалоги так, як це притаманно героям «Бісів» і «Братів Карамазових» [64].

На краудфандинговій платформі для збору коштів на творчі проекти Kickstarter зараз відбувається збір фінансів на створення пригодницької гри One of 500, автором якого є німецька студія Lightword Productions [130]. Сюжет гри – це історія життя Ісуса з Назарета, яку подано із нової точки зору, враховуючи при цьому історичний та культурний контексти. Це високобюджетна гра (очікувана сума збору 218 000 доларів), до створення якої залучені: головний геймдизайнер відомої гри God of War Марк Вебстер, колишній сценарист Disney Боб Гарнер, археолог Дітер Вьюгер (директор Біблійного археологічного

інституту в Єрусалимі) та музикант Педро Есташ (автор музики для фільмів «Пірати Карибського моря», «Дюна»). Варто звернути увагу на дуже якісні візуальні ефекти. Передбачено шість епізодів гри, кожен з яких буде складатися з п'яти розділів [130].

VR-гра «Давид проти Голіафа: Перемагаючи Гігантів» є продуктом компанії Virtuous VR Gaming (VVRG), яку заснували служители церков Седлбек та Mariner's у Каліфорнії. Колишній голлівудський художник візуальних ефектів та творець концепції гри Джером Сідуелл (художник фільмів «Месники», «Аватар», «Хобіт») зазначив, що мета розробників – «створити більше ігор із правильними моральними цінностями, які підходять для всієї родини. Ігри - це сильний засіб взаємодії з іншими. Існує багато ігор, які руйнують моральність, і ми хотіли, щоб DvG переважила шальки терезів у бік здорового та дружнього контенту для всієї родини. Особливість віртуальної реальності полягає в тому, що ця технологія дозволяє повністю зануритися в історію. Ви буквально стаєте своїм персонажем» [115]. Виконавчий директор VVRG Кевін Нгуен зазначив: «Ми сподіваємося надихнути наступне покоління розробників та християн на творчість та інновації у цій сфері. Ми хочемо, щоб односторонні-розробники та видавці рухалися вперед і створювали контент, який тішить людей. Ми сподіваємося, що це спонукає людей більше спілкуватися та читати Біблію» [115].

5. Інші приклади. Оскільки релігійність у віртуальному просторі розвивається дуже динамічно, то важливо вчасно реагувати на нові тенденції та виклики. Ось ще декілька прикладів того, як релігія взаємодіє з віртуальним середовищем.

У 2019 році команда малайзійського стартапу Salam Web Technologies запустила перший у світі браузер для мусульман. У ньому є важлива функція блокування порнографії, азартних ігор та іншого контенту, який може спокусити віруючих, або образити їхні почуття віруючих. Окрім того, браузер нагадує про час намазу і вказує Кіблу (напрямок, який вказує на Каабу і в якому мусульмани мають здійснювати молитву й інші обряди). Веб-версія програми та мобільний

додаток доступні на всіх платформах: Windows, Mac, iOS та Android. Поки що SalamWeb використовують переважно в Індонезії та Малайзії, але розробники хочуть охопити 10% мусульманського населення по всьому світу. Хасні Заріна, одна із розробників стверджує, що браузер сподобається і не мусульманам, або навіть невіруючим: «ми просуваємо універсальні цінності. Очевидно, що інтернет може бути дуже темним місцем. Тому, усім людям потрібна альтернатива» [111].

Ще один приклад – «перший православний антивірус», який розробили програмісти з молодіжного відділу Виборзької єпархії Російської православної церкви у грудні 2020 року. Це розширення для браузерів, яке може захистити користувачів від шахраїв. Ця програма носить назву «Labarum». І хоча вона і називається антивірусом, проте не має можливості захищати від шкідливих програм. Насправді «Labarum» захищає від безлічі шахраїв, які під іменем РПЦ збирають гроші. Будь-хто з користувачів, коли натрапить на один з шахрайських сайтів, одразу отримає відповідне попередження. Підґрунтям для бази даних «антивірусу» є інформація від Роскомнагляду, а також перелік небезпечних сайтів, який зібрали волонтери єпархій РПЦ. «Labarum» наразі доступний тільки для комп'ютерів, але розробники планують поширити його дію і на мобільні телефони [66].

Цікавим явищем є віртуальні церкви. 27-річний пастор із Річмонда, штат Вірджинія, Метт Суза, з благословіння п'ятидесятницької церкви Асамблей Бога, у 2016 році заснував віртуальну церкву для геймерів God Squad. В своїй діяльності як священнослужитель він використовує відеоігри і платформу для потокової передачі, щоб досягти людей, таких як атеїсти та противники релігії. Глядачі спостерігають як Суза грає в ігри, а він в цей час ставить питання про віру в Бога і християнство. А також пропагує в ігровому просторі моральні та етичні принципи, закликаючи геймерів не сваритися, а також радить їм не грати у «великі автогонки» через насильство. Щомісячно трансляцію дивляться понад 4000 людей. У своєму інтерв'ю Суза зазначив, що «церква не повинна зациклюватись на відвідуванні зібрань, її головною метою має бути спілкування

відвідувачів» [128]. Результатом існування церкви для геймерів є весілля прихожан-геймерів, хрещення жінки із Х'юстона, яку Суза привів до Бога під час конференції геймерів у Вірджинії. Пастор вважає, що «ключовий спосіб досягнення людей сьогодні – це відеоігри. Якби Ісус жив сьогодні на землі, він грав би з людьми, тому що Він знає – це те, чим живуть люди сьогодні» [128].

Отож, виникнення нових та видозміна традиційних форм релігійності у віртуальному просторі впливає на трансформацію духовності та релігійності людини. Онлайн-молитви та сповіді, кіберрелігії, віртуальні паломництва та кладовища, комп'ютерні ігри на основі релігійних історій – всі ці приклади свідчать як про сакралізацію віртуального простору, так і про віртуалізацію релігії. Ці феномени продукуються самою людиною, зокрема як відповіді на власні духовні потреби.

2.2. Кіберрелігії як явище сучасної віртуальної релігійності

Кіберрелігії є ще одним феноменом, який з'явився в результаті впливу віртуалізації на релігійне життя людини. Це означає, що віртуальний простір освоюють не тільки давно наявні релігійні напрямки та конфесії, але тут виникають нові релігійні рухи, які існують виключно у віртуальному середовищі і передбачають взаємодії зі своїми послідовниками тільки в Інтернеті. Вивченням цієї теми займався український релігієзнавець А. Забіяко, який визначив кіберрелігію як «релігійну формацію, що виникає та існує завдяки комп'ютерним технологіям, як наслідок навмисної інтелектуальної діяльності людини» [26, с. 68]. Він стверджує, що послідовники кіберрелігій сприймають віртуальну реальність як Вищу сутність, а комп'ютерні технології наділяються якостями священних об'єктів та божественними атрибутами [26, с. 32]. Далі на конкретних прикладах продемонструємо ці тези.

1. Копімізм (від англ. «сору те» – скопіюй мене) – перша офіційно зареєстрована кіберрелігія. Місіонерська Церква Копімізму – це спільнота, яка прагне до вільного обміну файлами. Божеством є сам файлообмін, а копіювання

– священним обрядом [68]. Перша пародійна релігія, яка офіційно визнана державою – урядом Королівства Швеція [75]. Засновником і духовним лідером кіберрелігії став 19-річний студент філософського факультету Уппсальського університету Ісаак Герсон. Головні лозунги релігії: «Копіюй та поширюй!», «Нас багато» та «Множення створює велику кількість». Головні догмати церкви: інтернет священний;

- копіміксування – священний вид копіювання, оскільки воно збільшує і покращує існуюче різноманіття інформації;
- необхідно випробовувати відчуття поваги до святої святих – інформації;
- копіювати інформацію морально;
- розповсюджувати інформацію морально;
- програмні коди законні;
- копіювання та копіміксування інформації, отриманої від іншої людини, є актом поваги та проявом глибокої поваги копіміста;
- для того, щоб стати членом співтовариства копімістів, достатньо визнати самого себе копімістом;
- копіміст зобов'язаний скачати чи отримати іншим способом, а в подальшому і роздрукувати офіційну копію Святої Копіраміди;
- кожного, хто розділяє філософію копімізму, не в залежності від того чи є він членом Церкви Копімізму чи ні, Церква признає копімістом [68].

Головним символом є Свята Копіраміда, без якої неможливо здійснити жодний релігійний обряд. Також використовується символ, який є пародією на їнь-янь, та містить «священні» команди Ctrl+C (копіювати) та Ctrl+V (вставити) [68].

2. Церква Дурнів. Це британська християнська віртуальна церква, яка почала функціонувати 11 травня 2004 року [88]. Вона з'явилася за ініціативи Методистської Церкви Англії, і стала прикладом нового підходу до здобуття релігійного досвіду в Інтернеті. Через низьку відвідуваність британцями церков

бодай раз на місяць, духовенство Методистської Церкви вирішило запустити інтернет-ресурс для богослужінь, і обрало для цього формат комп'ютерної гри. Церква 3D-формату складається з кількох кімнат, в яких можуть проводитися різноманітні заходи. Головна святиня виконана у вигляді базилики. З обох боків по чотири колони та шість рядів лавок. Церква виглядає досить скромно: проста кафедра, вітвар та вітраж на апсиді. На стінах святилища висять різні твори сакрального мистецтва. Можна навести курсором на певний об'єкт і в спливаючому вікні прочитати коротку інформацію про нього [134, с. 123–124].

Крім основного залу, у Церкві Дурнів є й інші фізичні простори, наприклад, «ганок», який служить проходом між священним і світським просторами. «Ганок» – це місце, куди спочатку потрапляють віруючі, котрі приходять в церкву. Також це назва чату, в якому модератори вітають тих, хто тільки прийшов у церкву, і таким чином запрошують новачків у свою спільноту. Крім того, є зал для неформального спілкування. В ньому стоїть кілька торгових автоматів, в т.ч. один з футболками Церкви Дурнів, а інший зі святою водою. Також у цій залі багато місць для людей та об'єктів, які рекламують Special moves (компанія-розробник гри). Коли користувач входить у систему, він може обрати певний аватар, яким буде керувати: переміщатися по всій віртуальній будівлі, відвідувати різні кімнати, а також виконувати різноманітні дії та спілкуватися у чатах. Одночасно перебувати у церкві можуть до 500 людей одночасно. Але виконувати певні дії, такі як схилити коліна, співати гімни, розмовляти з іншими парафіянами, слухати проповіді й навіть викликати «Алілуя» можуть одночасно тільки 25-30 відвідувачів. Коли гравець молиться, він вводить слова молитви в текстове поле, яке потім повільно спливає з екрану, ніби піднімається до неба. Також функції навігації дозволяють побачити церкву з висоти пташиного польоту або ближче розглянути свій аватар порівняно з іншими [134 с. 126-128].

Окрім богослужінь у реальному часі, Церква Дурнів також пропонує інші можливості для взаємодії користувачів один з одним. Зрештою, багато хто зазначали, що справжнє «життя» церкви відбувалося в чатах та на форумах. Там

люди розповідають свої справжні життєві історії, ділять переживаннями, молитовними проханнями та просто спілкуються між собою [88].

3. *«Пошта духів»* дає можливість користувачам Інтернету спілкуватися з душами померлих людей. Вважається, що культ започаткував програміст з міста Углич Микола Тополєв після того, як поспілкувався з духом померлої людини, який зв'язався з ним через мережевий сервіс IRC (Undernet) [53]. Місія цього культу – проповідницька діяльність, яка має допомагати встановлювати спілкування духів з людьми. За словами Тополєва, духи хочуть довести реальність свого існування, роблячи це, наприклад, через пророкування певних подій та явищ. Існують певні правила спілкування з духами, які частково нагадують догмати інших релігій:

1. На початку кожного спілкування потрібно тричі назвати ім'я тої людини, з духом якої ви хочете поговорити. Після того можна ставити питання, на яке треба отримати відповідь;

2. Обов'язково потрібно на початку вказати своє ім'я (ідентифікація користувача сайту);

3. Не можна ставити Духам провокаційні чи образливі питання. Також краще не викликати духів людей, які за життя мали поганий характер;

4. У розмові потрібно утримуватися від жодних нецензурних слів та ненормативної лексики (хоча духи самі можуть їх вживати);

5. Краще обирати духів тих людей, які померли більше п'ятнадцяти років тому. Вважається, що вони легше йдуть на контакт;

6. Не можна використовувати Пошту Духів для спілкування із живими людьми;

7. Не можна ставити запитання живим людям;

8. Не можна висловлювати сумнівів у реальному існуванні Духів та їх присутності в Інтернеті. На думку засновника, це може мати фатальні наслідки [53].

Спілкування на сайті відбувається у режимі діалогу, проте в самих текстах є багато граматичних помилок і порушень.

Ще одним прикладом такого віртуального спіритизму може бути засіб, який винайшов американець Пол Кінселл. Проте, у цьому випадку, спілкування є однобічним. Сайт дозволяє лише надсилати інформація для світу померлих. За кожне написане слово треба платити, ціна одного – чотири з половиною долари. Після написання листа, він пересилається на спеціальний сайт, де його читають посильні (люди, які тяжко хворі і скоро мають померти). Вони вивчають зміст листа, щоб потім передати його потрібному адресату. Гроші, які платять відправники, хворі використовують на оплату похоронних церемоній і догляд своїх могил. Попри всі суперечливі моменти, такими послугами користуються багато людей. Як зазначає сам автор цієї пошти духів, головним є не те, що ці листи будуть доставлені, а сама перспектива також можливості, бо питання того, що стається з людиною після смерті завжди були важливим і досі на нього нема остаточної відповіді [12, с. 9].

Факт існування подібних культів певним чином зумовлений тенденцією сакралізації Інтернету: «...світова комунікаційна мережа відкрила для тих, хто відійшов у інший світ, нову точку дотику з нині живими» [94]. Віртуальний простір виступає «місцем, де перехрещуються духовний та матеріальний світи й саме на цьому перехресті створюються оптимальні умови для контакту. Використовуючи сакральну енергію, духи блукають Мережею в пошуках спілкування» [12, с. 9].

4. Майтрейі. Це пацифістська кіберрелігія, для якої Інтернет є єдиним способом врятувати світ, поширюючи ідеї щодо покращення суспільства. Згідно з ідеологією Майтрейі, Вчитель Світу зараз живе серед людей, допомагаючи покращувати життя на землі і, по можливості, усуваючи негативні наслідки людського життя (чат «Інтернет-мандрівник» дає можливість більше дізнатися про особу цього Вчителя) [137]. Також за допомогою онлайн-журналу «Share International» в Інтернеті поширюється доктрина цього вчення. Основні її тези:

- справедливий розподіл їжі;
- забезпечення усіх житлом;
- гарантування охорони здоров'я й освіти;

- створення екологічної рівноваги у світі.

Ресурс фінансується повністю за рахунок передплати й благодійних пожертвувань.

За ідеологією Майтрейї люди можуть допомогти для світу через наступні кроки:

- практикувати трансмісійну медитацію. Це найпростіший спосіб допомогти світу й змінити навколишнє середовище. Ця форма медитації також допомагає особистому духовному розвитку;
- поширювати журнал «Shape International» у мережі. Цим самим послідовники Майтрейї виконують місіонерське доручення Вчителя, поширюють благу новину про пришествя Майтрейї. І в цьому моменті з'являється протиріччя між певними положеннями вчення, адже загалом послідовники культу стверджують, що Майтрейя вже зараз живу у цьому світі. Інтернет є головним шляхом для спілкування Вчителя зі своїми учнями. Важливо, що всі ці кроки є не обов'язковими для виконання, прихильник культу може виконувати їх за бажанням [137; 91].

5. Церква Евтаназії. Це релігійна організація, головним завданням якої є врятувати планету та відновити її біологічний баланс. Члени цієї організації закликають людей вживати добровільні заходи для скорочення чисельності населення планети [101]. Оскільки організації заснована і заходить у США, то її діяльність там здійснюється не тільки віртуально. Але в інших країнах світу, зокрема і в Україні, поширення віровчення та ідей відбуваються тільки за допомогою Інтернету. Перш за все це спричинено тим, що догмати Церкви Евтаназії суперечать чинному законодавству, через це на сьогодні нема жодної інформації про послідовників цього руху за межами віртуального простору.

Засновником Церкви Евтаназії є Кріс Корда, трансгендер, який стверджує, що ідея створити організацію прийшла до нього під час сну. До нього прийшов дух Землі, який сказав Крісу про проблему перенаселення людей на планеті, про загрози і важливість спасіння Землі. Головним гаслом Церкви стала фраза: «Врятуй планету, вбий себе!» (англ. «Save the Planet, Kill Yourself»).

Прихильники цієї релігії можуть підтримувати тільки добровільні дії зі зменшення людей на планеті.

Головною є заповідь: «Ти не повинен породжувати» (англ. «Thou shalt not procreate»). Її дотримання передбачає виконання чотирьох ключових ідей Церкви, якими є безпосередньо чотири форми скорочення кількості населення, а саме: аборт, самогубство, канібалізм (обмежений споживанням мертвих людських тіл) та содомія (будь-які статеві стосунки, не пов'язані з розмноженням). Послідовникам пропонують також робити татуювання на плечі з головними гаслами, щоб ці принципи завжди були на видному місці і щоб їх легко могли помічати інші люди.

Церква здійснює активну агітацію та навчання в Інтернеті. На сайті організації є матеріали, які допоможуть навчити як правильно і гарно вмирати, а також є рекомендації щодо способів вчинення самогубства. І хоча у мережі Церква Евтаназії є досить популярною, дотепер жоден її послідовник, зокрема й засновник, ще не закінчили своє життя.

6. Кібологія. Основою цього культу є поклоніння інтернет-комунікаціям. Засновником є Джеймс Паррі. Також він є одним із засновників Фонду електронних рубежів. Це організація, яка займається дослідженнями соціальних і правових питань, які пов'язані з кіберпростором, а також захищає свободу від цензури в Інтернеті [35]. Кібологію він створив після того, як уряд США прийняв «Білль про благопристойність комунікацій», який передбачав введення цензури в інтернеті. І хоча документ вже був підписаний президентом Біллом Клінтоном, федеральний суд згодом визнав його неконституційним. Суперечки між прихильниками і противника свободи слова у віртуальному просторі тривають і досі.

На думку Паррі, релігії, яка існує в епоху Інтернету, потрібний комп'ютерний месія, який досконало володіє навчаннями роботи у віртуальному просторі. Цим месією став сам Паррі, який назвав себе Джеймс «Кайбо» Паррі. Гасло кібології: «Пізнай кібологію – вслухайся в світло!» [35]. Священні тексти культу знаходяться у віртуальній священній конференції alt.religion.kibology.

Вони являють собою збірник розповідей Кайбо про собаку на ім'я Спот [21, с.48]. На сайті є Кібологіст – програма, яка може відповідати на різні питання, які стосуються доктрини. Також згадується Еліза, програма, яка є збірним образом психотерапевта та частково штучним інтелектом. На сайті розміщені діалоги Елізи та Кібологіста, прочитавши які можна зробити висновок, що послідовники кібології протистоять традиційним суспільним нормам і правилам.

7. Церква Ментоса. Це один із проєктів кібологістів. Його прихильники вважають: завдяки правильній інтерпретації можна зробити духовним будь-який елемент світобудови, навіть жувальні цукерки [87]. Саме жувальні цукерки «Ментос» стали об'єктом поклоніння adeptів Церкви Ментоса завдяки своїй популярності і різноманітній рекламі, якої дуже багато в Інтернеті. Конкретної концепції у цього руху немає, це швидше проєкт для привернення уваги до кібології та збільшення кількості її послідовників. Основні ідеї викладені у «Короткому есе про вбивцю», де головного героя повернули до життя через навернення у Церкву Ментоса.

8. Кібер-Віра (або Кібер-Релігія). Віровчення, в основі якого лежить ідея сакралізації Інтернету, яка належить Алексроме, Кульгавому Ангелу, через якого дане одкровення. Основні догмати релігії викладені в «Маніфесті кіберрелігії»:

- Бог всюдисущий, в якихось місцях його більше, в інших – менше;
- людям властиве прагнення до Бога. Бог з'являється у певних місця і вказує людям шлях, куди їм слід йти;
- коли люди досягають мети, визначеної для них Богом, відбувається зміна орієнтирів. На думку Алексрома, технічна революція, зокрема в сфері комп'ютерів, свідчить про те, що це і є те місце, яке потрібно освоювати;
- сьогодні у світі також відбувається чергова зміна визначених Богом орієнтирів. Факти говорять про те, що у 90-х роках ХХ століття Бог переселився у віртуальний простір. Бог сучасності часу – це Кібер-Бог. Боги війни, родючості, любові в минулому. Бог сьогоденні – це Бог Пізнання;
- віртуальний простір – це останній бастион Бога, бо людина ніколи не зможе проникнути в нього фізично;

- отримати Божу благодать та безсмертя можна через освоєння віртуального простору: «Ставайте на шлях освоєння кіберпростору, і Бог обдарує вас своєю милістю – на вас чекає радість пізнання та творчості. Залишіть свій слід у кіберпросторі – і ви будете обдаровані вічним віртуальним життям!» [43].

На сайті культу є також форум, на якому і до сьогодні обговорюються проблеми кібер-віри, він називається «Віртуальний Вселенський Собор». На цьому форумі сам Алексрома розмірковує про кіберрелігії та їх майбутнє. Він аналізує традиційні релігійні вірування і робить висновок, що релігія в Інтернеті – це унікальний релігійний досвід: «...як свідчить досвід Віртуального Всесвітнього собору, у кіберпросторі може існувати своя кібер-віра. Саме не релігія, а віра – прагнення до пізнання Бога, очищене від догм і ритуалів, віра як наближення до вищого знання, до останнього Одкровення. Переказувати все, що було сказано на Соборі – безглуздо. Це свого роду віртуальний досвід, через який можна пройти, але який не можна передати іншому. Як пройти через нього? Спробуйте уважно прочитати все від початку до кінця, і тоді в якийсь момент ви **ВІДЧУЄТЕ**... Саме не зрозумієте, а відчуєте серцем і відчуєте на своїй шкірі наближення до Істини. Запевняю вас, що це відчуття не можливо ні з чим порівняти. Не можу гарантувати, що всі можуть випробувати це, але багато хто – уже випробували. Якщо ви зважитесь, у вас вже є великі шанси на успіх. Адже не кожному дано й зважитися» [34].

9. Комп'ютерні луддити. Це масовий рух в Інтернеті, головною місією якого є пропаганда відмови від комп'ютерів, які для прихильників цього напрямку є втіленням світового Зла. Парадокс полягає в тому, що комп'ютерні луддити борються проти комп'ютерів за допомогою тих самих комп'ютерів. До речі, це єдина інтернет-релігія, яка не сакралізує комп'ютерні технології, а навпаки, налаштована радикально проти них.

10. Пастафаріанство або Церква Літаючого Макаронного Монстра.

Культ, послідовники якого поклоняються Великому Макаронному Монстру. Це одна з найвідоміших, оригінальних і часто згадуваних пародійних релігій. Рух був створений в США фізиком Боббі Гендерсоном у 2005 році.

Спочатку це був знак протесту проти рішення департаменту освіти штату Канзас, згідно з яким у шкільний курс вводився курс «Християнської етики», а також ідея креаціонізму як альтернатива теорії еволюції. Пізніше це стало культом. Більше того, хоча Церква Літаючого Макаронного Монстра була спочатку виключно як віртуальне явище, проте досить швидко її ідеї поширилися на фізичний рівень у ряді контекстів. Форми та вирази (предмети та символи) матеріалізувалися у повсякденному житті, а потім почала зростати і соціальна прихильність.

Оскільки цей культ з'явився в результаті висміювання теорії креаціонізму, якою послуговують послідовники багатьох релігій, він сам набув вигляду релігії, хоча і деформованої певним сарказмом. Головним божеством є двоокий Макаронний Монстр, який зроблений з фрикадельок та спагеті. Він зображується літаючим у повітрі, ніби спостерігає за своїм творінням. Одкровення від нього отримав «капітан Мозі», головний пірат, який став першим пророком Церкви.

З часом Церква почала інституціалізуватися, особливо після виходу серії статей про віру та правила, які доводять існування чудовиська, а також вісім заповідей, які практично ідентичні десятию заповідям зі Старого Заповіту. Адепти Церкви відзначають релігійні свята, які відбуваються під час Різдва і які не передбачають жодних інших обов'язків, крім святкування. У 2006 році Боббі Гендерсон навіть написав «Євангеліє», у якому виклав догмати та космологію релігії. Цю книгу можна було безкоштовно завантажити в Інтернеті протягом кількох років.

Космологія пастафаріанства має досить специфічний сенс, що пояснюється характером самої релігії. Наприклад, потойбічний світ це місце, де чоловіки вічно живуть у стрип-барі, щоб задовольнити свою візуальну чуттєвість і свою природну схильність до гріха. Також вони насолоджуються перевагами пивного вулкана, який постійно вивергається. У жінок теж є свій рай, там стриптизерами є чоловіки. Цю космологію доповнює низка символів, які забезпечують узгодженість і гармонію з фігурою монстра. Ця серія символів

складається з піратських костюмів. Риб'яча кістка служить банером і використовується на листівках або як намисто. Прихильників цієї релігії називають «пастафаріанцями», маючи на увазі основні інгредієнти, що складають тіло монстра. Тут також можна побачити натяк на растафаріанці, послідовників афро-ямайського культу. Ритуали пастафаріанців складаються з молитов і прохань, які наслідують християнські ритуали. Пастафаріанське віровчення передбачає виконання ключових заповідей: поклонятися монстру і поширювати його послання, а також декларацію віри («Нехай Його придатки з лапшою торкнуться вас»). Виразне «Рамен!» – комбінований термін між юдейсько-християнським «Амінь» та однойменним японським супом з локшиною, ним закінчується молитва. [119, с. 121-122].

На сайті Церкви Макаронного Монстра та на інших ресурсах фігура Монстра розгорнута в різних формах: епізоди у фальшивих аматорських фільмах, фотомонтажі, вирізки преси, які показують його в різних містах у різні періоди часу. Пастафаріанці стверджують, що їх Божество приходить з одкровенням до кожного, хто в нього вірить. У одному зі своїх звернень, Макаронний Монстр заспокоїв своїх послідовників, які були опечалені тим, що більшість людей є прихильниками інших релігій: «Якщо інші не вірять в мене, в цьому немає нічого страшного.

Насправді, хіба Мені, Всемогутньому, потрібно турбуватися щодо таких дрібниць? Ну а вас, віруючих у мене, чекає рай, у якому є, щонайменше, один пивний вулкан та одна фабрика стриптизу» [102].

11. Всесвітня церква Творця. Релігійна організація, створена у 1973 році Беном Классеном у США. Про її існування стало відомо після того, як один із членів вбив кількох людей: американців негритянського, єврейського та корейського походження, після чого наклав на себе роки. Члени цього культу сповідують релігію тільки для білих людей, тобто організація є расистською. «Творець» – це білі люди, які є творцями власного життя. Біла раса є обраною Богом і повинна нести велику місію. Не визнають існування потойбічного світу, вічного життя, віри у надприродне. Священним писанням є «Біблія білої

людини». Основний зв'язок члени організації підтримують через Інтернет, перш за все через заборону розпалювати міжрелігійну та міжрасову ворожнечу законодавством багатьох країн. Хоча дані про точну кількість прихильників культу відсутні, експерти, які слідкують за діяльністю цієї організації зазначають, що є багато філій по всій країні, які діють онлайн. Через Інтернет відбувається вербування до числа послідовників молоді, яка нетерпима до представників інших рас. Вбивство не білої людини вважається героїчним вчинком і наділене сакральним значенням [16].

12. Віртуальна церква Брюса Томпсона. Брюс Томпсон – американський інтернет-підприємець, який у 2001 році відкрив віртуальну церкву для християн, де пастором був його батько. Він вважав, що цей ресурс може стати головним джерелом пізнання Біблії і християнства для десятків тисяч людей у всьому світі. За півроку до відкриття на сайті вже було близько 40 тисяч зареєстрованих користувачів. Проєкт було розраховано на християн усіх конфесій, тобто він був екуменічним. Сайт мав декілька десятків онлайн-сповідалень, які працювали цілодобово, а також чати для спілкування, групи із дослідження Біблії, записи передач недільних служінь. Роботу ресурсу тривалий час на добровільній основі підтримували релігійні діячі. На сьогодні сайт уже не існує.

У релігієзнавстві існує чимало засобів класифікацій релігій. Аналізуючи кіберрелігії потрібно звертати уваги на особливість кожної з них та на специфіку середовища, в якому вони існують. Враховуючи це, М. Пальчинська пропонує класифікацію віртуальних релігій, взявши за критерій їх мотивацію присутності в Інтернеті [50, с.162-163]:

- інтернет-релігії або релігії онлайн – віртуальні релігійні організації, які в своїй основі мають догмати традиційних релігій і функціонують виключно у віртуальному просторі. Їх цільовою аудиторією є користувачі Інтернету, які хочуть задовольнити свої релігійні потреби незалежно від того чи ототожнюють вони себе з якимось релігійним вченням;

- кіберрелігії – релігійні віровчення, в основі яких лежить оспівування технологічного прогресу та сакралізація Інтернету. Ці релігії прагнуть сформуванню у людини уявлення про душу як структуру біологічного комп'ютера. Таким чином, духовна природа людини уявляється як «інформаційно-логічна структура, на основі якої розглядаються духовні процеси людини, які відбуваються у його свідомості та підсвідомості» [48, с. 117];

- маргінальні віртуальні рухи – культури, які виникають як протест на певні соціальні явища, або ж їхня діяльність суперечить законодавству. Для таких рухів Інтернет є єдиним середовищем для об'єднання та спілкування їх прихильників. Важливим є той факт, що «маргіналізація релігії є однією з провідних тенденцій трансформації масової релігійної свідомості у сучасному українському суспільстві» [51, с. 111].

Ці явища є підтвердженням того факту, що людина у сучасному суспільстві знаходить у постійному процесі самоідентифікації, зокрема релігійної. Різноманіття віртуальних релігій може бути аргументом для думки про те, що «можна бути віруючим навіть без активної участі у діяльності будь-якої церкви» [32, с. 47]. Окрім того, через постійний розвиток інформаційного суспільства «руйнується основа традиційної релігійності – цілісність етнокультурного буття, етнопсихологічна єдність великих людських спільнот, втрачають своє значення традиційні засоби передачі соціально-значущої інформації... У інформаційному суспільстві цей зв'язок мінімальний, оскільки сполучними факторами виступають віртуальні співтовариства» [3, с. 103]. Тому, можна зробити висновок, що релігійність у віртуальному просторі набуває нових смислів та форм.

Висновки до розділу II

Соціокультурні процеси, які відбуваються у релігійному житті сучасного суспільства все частіше відображаються у віртуальному просторі, а той реалізуються саме в ньому. Аби задовольнити свої релігійні потреби, користувачі мережі Інтернет віртуалізують традиційні і створюють нові форми релігійного життя у віртуальному просторі: онлайн-молитви, віртуальні паломництва, віртуальні кладовища, комп'ютерні ігри на основі релігійних сюжетів, кіберрелігії.

Яскравим явищем стала велика кількість релігійних учень, які здійснюють свою діяльність виключно у віртуальному просторі. Одна частина їх функціонує за принципом відтворення традиційного релігійного життя у середовищі Інтернету, або таким чином пропонують свою альтернативу. Зазвичай, це віртуальні церкви, які створені представниками традиційних релігій. Ці церкви не мають на меті замінити реальні. Для таких віртуальних церков характерне спрощення культової практики (наприклад, менш жорсткіші правила, аніж у традиційних релігіях), користувачі самостійно можуть змінювати певні установки або норми.

Маргінальні віртуальні рухи завдяки Інтернету можуть здійснювати активну роботу з поширенням своїх ідей. Вони функціонують виключно у віртуальному середовищі, оскільки через свої погляди, які зазвичай кардинально протилежні традиційним, суперечать чинному законодавству і просто не можуть існувати у реальному суспільстві.

РОЗДІЛ III.

РЕЛІГІЯ У ВІРУТАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ: УКРАЇНСЬКИЙ КОНТЕКСТ

Процес віртуалізації релігії в Україні на сьогоднішній день відбувається дуже активно. Свідченням цього є величезна кількість сайтів різних конфесій і релігійних рухів, сторінки священнослужителів у соціальних мережах, блоги, форуми для вірян, відеопроповіді на youtube-каналах, трансляції богослужінь тощо. Основні християнські конфесії України (православні, католики та протестанти) активно використовують мережу Інтернет для забезпечення всіх функцій релігії.

У цьому розділі розглянемо, які можливості й загрози є у віртуальному середовищі для релігійних конфесій України. Незалежно від конфесії, церква завжди прагнула поглибити зв'язок з мирянами, заохотити їх до діалогу. Попри обережне сприйняття Інтернету, духовенство все ж змогло оцінити його переваги для розширення комунікації. Так вважав митрополит УПЦ МП Володимир (Сабодан), називаючи Інтернет – «потрібною річчю» [45]. Проблема відповідальності у такому віртуальному просторі є особливо гострою. Якщо йдеться про офіційні сайти церков, єпархій, дієцезій, то вони самостійно повинні дбати про достовірність розміщеної на них інформації. Крім того, їхня діяльність має бути спрямована на розвінчування міфів та упереджень, пов'язаних із релігією.

Глава УГКЦ Любомир Гузар стверджував: «Якби Ісус Христос був тут, то Він би напевно писав на комп'ютері» [42]. Цими словами владика спонукав користуватися засобами комунікацій та фактично благословив їх від імені УГКЦ. Більше того, він вважав, що церква має стати частиною комунікаційного середовища, використовувати у своїй діяльності радіо й телебачення, адже це – нормальна реакція на тенденції у суспільстві.

Що стосується протестантських деномінацій, то більшість українських науковців переконані, що вони найефективніше використовують Інтернет для

духовних цілей: «...завдяки ері Веб 2.0 Інтернет перетворився на остаточний центр експериментів з протестантської комунікації. Тут методами «наближення» до позацерковного споживача є розміщення релігійної інформації у світських сервісах і адаптація біблійного послання до нових засобів комунікації в мережі» [2, с. 132-133].

З початку ХХ століття в українському Інтернет-середовищі все частіше починають з'являтися офіційні сайти православних і католицької церков, які, здебільшого, виконували інформативну функцію. Сайти протестантських течій одразу були достатньо інтерактивними: відкриті форуми та чати для обговорення, майданчики для спільної молитви, можливість залишати коментарі.

Процес входження українських християнських конфесій в Інтернет супроводжувався появою відповідної документації, покликаної регулювати і регламентувати роботу в мережі. У православних ще нема єдиного сформульованого документу, але з основними положеннями можна ознайомитися у Доповіді Предстоятеля на Архієрейському Соборі 14 грудня 2019 року (ПЦУ). Католики послуговуються енцикліками Папи Римського та його посланнями до Всесвітнього дня комунікації, «Компендіумом соціальної доктрини церкви». Серед документів протестантів (на прикладі Церкви Адвентистів Сьомого Дня) можна виділити такі: «Пошук віри в Інтернеті», «Робота зі ЗМІ», «Основи соціального вчення церкви АСД» тощо.

Разом з офіційними сайтами в Інтернеті також почали з'являтися так звані позаконфесійні ресурси. На сьогоднішній день можна найпопулярнішими є: РІСУ – Релігійно-інформаційна служба України (risu.org.ua) [62], Релігія в Україні (religion.in.ua) [63], УНІАН. Релігії (religions.unian.ua) [78], Філософія і Релігієзнавство (tureligious.com.ua) [81], Інститут релігійної свободи (irs.in.ua) [30], Український Богословський сайт (theology.kiev.ua) [9], Україна сектантська (ukrsekta.info) [76]. Саме такі ресурси дозволяють говорити про Інтернет як про поле для міжконфесійного чи екуменічного діалогу.

У контексті дослідження віртуалізації релігійного простору України неможливо залишити поза увагою позиції офіційних християнських церков (православної, католицької, протестантської). На необхідності враховувати суть місії конфесійних організацій наголошує релігієзнавець Л. Шугаєва: «Вважаючи своїм найважливішим завданням забезпечення духовного і морального здоров'я суспільства, соціального блага, вони не можуть бути байдужими до тих процесів, які відбуваються у суспільстві» [90, с. 105]. Для розуміння ролі і значення новітніх цифрових технологій у житті церкви вона пропонує проаналізувати основні документи, зокрема соціальні доктрини церков, які є виразами їхньої офіційної позиції.

3.1. Використання віртуального середовища. Позиція Православної Церкви України

Єдиного документу, який би висвітлював ставлення ПЦУ до актуальних питань поки немає, у зв'язку з отриманням автокефалії цей документ в розробці. Основні соціальні погляди ПЦУ представлена у Доповіді Предстоятеля на Архієрейському Соборі 14 грудня 2019 року [22]. У документі порушуються питання розбудови структури Церкви, шанування святих, інформаційної діяльності, взаємовідносин з іншими Помісними Церква, стосунки з державою.

Відношення до інформаційних процесів та інтеграції у віртуальний простір відображені у наступних пунктах:

- Церква усвідомлює важливість «користуватися доступними засобами інформаційної взаємодії як всередині своєї структури, так і з суспільством та загалом із зовнішнім світом. Київська Митрополія та Предстоятель мають свої офіційні веб-сторінки та сторінки у найбільш популярних соціальних мережах – Фейсбук, Твіттер, Інстаграм. Ці сторінки регулярно наповнюються інформацією, що дозволяє доносити позицію Церкви до широкої аудиторії»;

- «Митрополія залучила спеціалістів для підготовки застосунку «Моя Церква» для смартфонів на двох провідних платформах – iOS та Android. Розробка та наповнення їх інформацією перебувають на завершальній стадії, тому вже в новому році вони стануть доступні для користувачів. У застосунку будуть представлені відповіді на основні інформаційні запити користувачів – церковний календар, основні молитви, інтерактивна карта парафій, тощо. З часом застосунок буде наповнюватися новою інформацією, розвиватися з урахуванням досвіду використання».

Загалом духовенство ПЦУ ставиться до інформаційно-комунікаційних ресурсів позитивно й активно використовує їх у своїй діяльності. Є велика кількість електронних ресурсів ПЦУ. Основним вважається офіційний сайт (www.pomisna.info/uk) [54], де містяться посилання на інтернет-ресурси єпархій, відділів, навчальних закладів, монастирів, братств, недільних шкіл.

3.2. Використання віртуального середовища. Позиція Католицької Церкви

Ще один християнський напрям – католицизм. Поряд із церквами східного обряду – Українськими греко-католицькими конфесіями, яких кількісно є більше, також в Україні функціонують і Римо-католицькі єпархії. Оскільки УГКЦ і РКЦ у своїй діяльності послуговуються здебільшого спільними документами, а саме папськими енцикліками, Соціальною доктриною Католицької церкви тощо, то для зручності у тексті вживатимемо вираз «католицька церква».

Католицька церква вважається однією із найбільш прогресивних (після протестантів) серед християнських церков у питаннях, що стосуються суспільних інновацій та реформування. Дотримуючись традиційних церковних канонів, представники католицизму вдало та ефективно реагують на сучасні тенденції й виклики, що знаходить відгук у їх послідовників. Ця динаміка є помітною і для науковців. Н. Уріна вважає, що католицька церква найкраще

справляється із освоєнням засобів та шляхів комунікації (зокрема у віртуальному просторі): «...католицька ієрархія напевно, найбільш активно висловлюється з приводу новітніх цифрових технологій та їх практичного використання, демонструючи свою сучасність і прогресивність» [79].

Першим офіційним документом Католицької Церкви в сфері соціальної комунікації вважається *Vigilanti cura* (Невсипуща турбота) [140] – енцикліка Папи Пія XI про кінематограф, що датується 29 червня 1936 року. Тут розглянуто кінофільми як цінний для того часу засіб інформації, але, водночас, і становить загрозу. Папа Пій XI закликає бути обачними і берегти себе від прикрого прогресу кіномистецтва та кінопромисловості, які можуть породити гріх.

В енцикліці є не тільки застереження щодо негативного впливу кіномистецтва, але й пропонуються практичні шляхи «відновлення в кіно розумних норм» [140, с. 31]. Йдеться про необхідність створення єпископами у кожній країні постійної національно-оцінювальної комісії, «яка буде сприяти добрим кінофільмам, класифікувати решту стрічок і доводити свої оцінки до відома священників та вірних... Якщо Єпископи всього світу докладуть рук до здійснення такого ретельного контролю над кінематографом, то вони зроблять велику роботу, щоб захистити мораль своїх людей в години відпочинку та дозвілля» [140, с. 37–38]. Енцикліка Папи Пія XII *Miranda Prorsus* (Дивовижний поступ) [125] від 8 вересня 1957 року є продовженням першої енцикліки про кінематограф, а також висвітлює позиції Церкви щодо радіо та телебачення. Папа розуміє, що електронні засоби масової інформації повинні стати новим джерелом реалізації душпастирських потреб Церкви. Попри те, що Папа приймає технічні досягнення людства, він знає, що вони «водночас криють у собі багато серйозних небезпек» [125, с. 47].

Ще один документ *Inter Mirifica* (3-поміж дивовиж) [116] – Декрет Другого Ватиканського Собору про засоби соціальної комунікації від 4 грудня 1963 року. Це був перший випадок, коли питання про засоби комунікації говорили на Вселенському Соборі і були зафіксовані документально. Це доводить важливість цих питань, адже документи, що ухвалюються на

Вселенських Соборах, мають вищу силу ніж папські енцикліки, звернення чи промови.

Декрет містить чимало настанов щодо пошуку і поширення новин, їхньої правдоподібності та змістового наповнення, від чого часто залежать суспільні настрої: «Якщо новини про факти й події повідомляти привселюдно і своєчасно, то кожна людина матиме доступ до всієї потрібної інформації і може дієво працювати задля спільного блага» [116, с. 80]. Також у декреті є заклики до правильного використання технічних засобів і визнається їхня роль у суспільному розвитку: «Собор закликає всіх людей доброї волі, особливо ж керівників цих засобів, використовувати новітні технічні винаходи лише на благо людської спільноти, адже доля людства дедалі більше залежить від правильного використання їх» [116, с. 86].

Після II Ватиканського Собору було видано інструкцію священнослужителів про принципи розвитку соціальної комунікації. Вона була видана 23 травня 1971 року під назвою «*Communio et Progressio*» (Єдність і поступ) [106]. Інструкція має рекомендаційний характер, а вся відповідальність за користування технологіями лежить на людині «яка згідно із своєю совістю вирішує, як їх використовувати» [106, с. 136].

Наступні десять років виходять папські звернення з нагоди Всесвітнього дня комунікації, у яких розглядалися різні аспекти взаємодії людини і медіа. У 2000 році Папська Рада у справах соціальної комунікації видала документ «Етика в комунікації» [23], де висвітлено позицію Католицької церкви стосовно етичної сфери комунікації.

У посланні «Інтернет – новий форум для проголошення Євангелія» [29] Папа Іван Павло II зауважує, що віртуальне середовище для сучасної людини перетворилося на сприятливий простір, куди можна інтегрувати життєві сфери, в тому числі і релігію. Папа зауважує, що завдяки Інтернету Слово Боже стає легше проповідувати, проте застерігає від втрати людиною зв'язку із Богом, що може статись внаслідок негативного впливу Інтернету.

Після цього Папська рада у справах соціальної комунікації видала два документи «Церква та Інтернет» [86] і «Етика в комунікації» [23], де детально викладені позиції Католицької церкви щодо нового Інтернету. У цьому документі зазначені переваги Інтернету та інших засобів комунікації для релігії. Вказується, що вони допомагають поширювати новини про події, ідеї та людей, пов'язаних із релігією, вони є «засобом євангелізації та катехизації», а також допомагають людям, які залишаються вдома, щоби долучитись до релігійної сфери.

Папа Бенедикт XVI, аналізуючи нові форми стосунків між людьми у віртуальному просторі, просить не нехтувати реальним життям: «Було б сумно, якщо би наше бажання підтримувати і розвивати дружбу online здійснювалося коштом нашої реальної участі у житті нашої сім'ї, близьких і тих, з ким ми зустрічаємося щоденно на роботі, в школі, у вільний час. Коли бажання віртуального спілкування стає нав'язливим, людина себе ізолює, припиняючи відносини у суспільстві» [4].

Папа Франциск розділяє погляди своїх попередників щодо цифрових технологій та особисто демонструє, як потрібно використовувати ці технології. У його посланні на 48 Всесвітній день суспільних комунікацій сказано, що «інтернет пропонує величезні можливості для зустрічі і солідарності. Це дійсно добра річ, дар від Бога» [83]. Він теж застерігає бути обачними у користуванні Інтернетом, але й не нехтувати можливістю нести Благу Звістку усюди: «Ми маємо бути здатними вступати в діалог з чоловіками і жінками сучасності, розуміти їх очікування, сумніви та надії, і приносити їм Євангеліє, Самого Ісуса Христа, утіленого Бога, Котрий помер і воскрес, щоб звільнити нас від гріха і смерті» [41].

Свідченням того, що Католицька церква користується перевагами Інтернету є створений та активно діючий акаунт Папи Римського в Twitter (@pontifex). Спочатку свої звернення там публікував Папа Бенедикт XVI, з початком понтифікату Папи Франциска цю сторінку використовує він. Також у

нього є сторінка у соціальній мережі Instagram, де за його діяльністю слідкує вісім з половиною мільйонів користувачів.

Українська греко-католицька церква має офіційний сайт (ugcc.ua/) [77], на якому є анонси подій і звіти про заходи, які вже відбулися. Ресурс містить активні покликання на сайти архиєпархій, єпархій, екзархатів, монаших чинів і згромаджень, навчальних закладів, парафіяльних сайтів, а також покликання на основні сайти УГКЦ за кордоном. Широка мережа електронних ресурсів УГКЦ є доказом того, що її духовні лідери реагують на суспільні зміни, зокрема тенденцію до віртуалізації.

3.3. Використання віртуального середовища. Позиція протестантів (на прикладі української Церкви християн Адвентистів Сьомого Дня)

Майже всі протестантських деномінації мають офіційні сайти в Інтернеті. Найпрогресивнішими серед протестантських релігійних організацій є Українська Лютеранська Церква, Реформаторська церква, Євангельські християни-баптисти, Христини Віри євангельської (П'ятидесятники), Харизматичний рух, Церква християн Адвентистів Сьомого Дня та ін. Протестантські деномінації дуже органічно поєднують у своїй комунікаційній системі інноваційні засоби, зокрема Інтернет, медіа (ЗМІ), та традиційні (газети, журнали, радіо, телебачення).

Через велику кількість протестантських деномінацій доцільно проаналізувати соціальну доктрину однієї із них. На прикладі Церкви християн Адвентистів Сьомого Дня, чия доктрина є офіційно задокументованою, і враховуючи те, що ставлення усіх протестантських церков України є схожим, розглянемо погляди на залученість Церкви у віртуальний простір.

Соціальна доктрина адвентистів викладена у «Основах соціального вчення» [11]. Вже в перших розділах доктрини декларуються ідеї розвитку людини як особистості та найвищої цінності, а ще зазначається необхідність враховувати усі загрози сучасного світу. Також йдеться про взаємодію християн-

адвентистів із різними суспільними сферами, яка постійно поглиблюється, тому потребує якісного регулювання духовними наставниками.

Щодо комунікаційних засобів, то в цьому документі згадуються світські, церковні ЗМІ, телебачення, радіо та єдиний інформаційний простір, (швидше за все, мається на увазі Інтернет). Свідченням цього є високий рівень євангелізації та місійної діяльності протестантських груп, а також їх залученість у суспільну комунікацію аби уникнути спроб нав'язування релігійних поглядів у державних інституціях (наприклад, навчальних закладах).

Адвентисти переконані: «... у сучасний історичний період співпраця церкви і держави мають зосереджуватись, зокрема у роботі церковних і світських ЗМІ над відновленням моральності, захисту прав і свобод людини, утвердженні громадянського суспільства» [11].

Адвентисти намагаються налагодити співпрацю зі світськими ЗМІ, проте залишити за собою право використовувати їхні ресурси для реалізації функцій власної церкви: «Адвентисти розраховують мати належний доступ до ЗМІ на рівні з іншими Церквами» [11]. Така вимога вказує на розуміння значення ЗМІ для сучасної людини, а також про актуальність їхньої співпраці із релігійними організаціями, зокрема реалізації ними просвітницької чи ідеологічної функції.

Адвентисти усвідомлюють роль телебачення, радіо та газетних публікацій для поширення своїх ідей та збільшення прихильників їхнього віровчення. Зокрема, в українському медіапросторі систематично поширюються такі видання їхньої конфесії: газети «Християнин», «Шлях до істини», журнали «Ознаки часу», «Моя здорова сім'я» тощо. Також вони періодично видають духовно-просвітницьку і соціальну-правову літературу, наприклад книги «Надія для останнього часу» М. Фінлі чи «Єдина надія» А. Буйона. Такі видання орієнтовані на широке коло читачів і саме завдяки цьому безпосередній посил ставати послідовниками Церкви християн Адвентистів Сьомого Дня.

У соціальному вченні адвентистів чітко зазначається роль проголошеного «слова» незалежно від його форми: усне, писемне чи віртуальне, воно не втрачає свого значення. Традиційно для протестантських конфесій

адвентисти таку ідею пояснюють шляхом прямого цитування Біблії, коли Господь говорить: «Ідіть по цілому світі й усьому творінню проповідуйте Євангелію» (Мк. 16:15) [7, с. 949]. Йдеться також про те, що методи проповіді не мають суттєвого значення, важливою є мета – донести слово до людини, адже воно є втіленням Божої благодаті та натхнення.

Аналізуючи діяльність адвентистів, можна стверджувати про наявність широкої мережі комунікативних засобів: газети і журнали, друковані видання, радіо «Голос Надії» [58], телеканал «Надія» [73], які мають цифрову версію у віртуальному просторі – ресурс *www.hope.ua*, що функціонує як онлайн, так і офлайн.

Усі ці засоби дозволяють реалізувати мету, яку декларує церква, вони сприяють взаємодії між протестантськими конфесіями, співпраці між адвентистами та українськими соціальними інституціями. Основами такої взаємодії, (і на рівні світських ЗМІ) вони вважають моральну відповідальність та політичну незаангажованість.

Однак динамічна глобалізація світу і його тенденціями до уніфікації та масовості, а також поява масштабного інформаційного середовища – Інтернету викликає побоювання у християн Церкви Адвентистів Сьомого Дня. «Моделювання інтересів і запитів населення з допомогою засобів масової інформації, формування смаків, запитів, поглядів, сучасної людини з допомогою ЗМІ, шляхом здійснення на нього інформаційного і культурного тиску» [11] є наслідками глобалізації та секуляризації в умовах інформаційного суспільства. Їх також насторожують небезпеки, пов'язані із формуванням єдиного інформаційного простору як цивілізаційного зіткнення, наслідками якого можуть бути: екологічна криза, тероризм, гегемонія владних структур, нові хвороби тощо. Водночас адвентисти усвідомлюють необхідність формування позитивного іміджу своєї церкви в інформаційно-комунікаційному просторі.

Висновки до розділу III

Віртуальний простір усе більше змушує різні релігійні організації та напрямки користуватися його можливостями. Сучасна людина все більше свого часу проводить в мережі, що впливає на зростання запити щодо представлення в середовищі Інтернету ключових релігійних спільнот та їх ресурсів.

Українське духовенство починає активно використовувати можливості віртуального середовища. Сторінки у соціальних мережах, блоги, канали на Youtube і навіть власні освітні курси – це далеко не весь перелік того, що священнослужителі пропонують користувачам Інтернету. Офіційна позиція українських церков щодо новітніх цифрових технологій та їх використання не є достатньо однозначною, проте у своїй більшості церковні ієрархи інтегруються у віртуальний простір.

Окрім переваг віртуального середовища, є ряд причин, які насторожують духовенство усіх християнських церков. Останні, у свою чергу, своїм прикладом та проповіддю в мережі Інтернет намагають вберегти людину від маніпуляцій, дискримінації, втрати морального образу, підміни понять та цінностей і т.д.

З іншого боку, представники кожного із проаналізованих християнських напрямків усвідомлюють важливість присутності у незвичному для себе середовищі. Інтеграція з віртуальною реальністю дає церквам можливість усвідомити свою ідентичність як релігійним спільнотам і по-новому осмислити реалізацію свого покликання йти і навчати всі народи.

ВИСНОВКИ

Дослідження впливу віртуальної реальності на формування релігійного досвіду і його характер дозволило сформулювати такі висновки:

1. З'ясовано, що попри наявність численних досліджень з теми віртуальної реальності у світовому та вітчизняному наукових дискурсах, а також появу цього терміна в сучасній довідково-енциклопедичній літературі, єдиного визначення ще немає. Повертаючись до аналізу розглянутих концепцій, можна говорити про широкий плюралізм сприйняття цього явища науковцями. Для одних дослідників віртуальна реальність є проявом онтологічних закономірностей, для інших – основою її функціонування є антропологічні фактори. Відповідно, одна частина науковців звертає увагу на позитивні зміни у суспільстві, соціальних інституціях (в т.ч. релігійних) та людині зокрема внаслідок інтеграції з віртуальним простором. Інші дослідники, в свою чергу, говорять про загрози такої взаємодії, апелюючи до того, що в цьому випадку практично зникають кордони між реальністю та віртуальністю. З огляду на це, визначення віртуальної реальності було визначене як багатовимірне, інваріантне, змінне інформаційно-комунікаційне середовище, створене за допомогою комп'ютерної техніки, яке має сталі характеристики, здатні реорганізувати буттєвий світ людини.

2. Встановлено релігійність та релігійний досвід як усвідомлення зв'язку з надприродним прямо залежать від середовища, його цінностей та смислів. Проникнення віртуальної реальності в усі сфери людського життя дає підстави стверджувати про появу нових форм здобуття релігійного досвіду внаслідок такого впливу. Проте це не односторонній процес, адже йдеться про взаємовпливи, тобто сакралізацію віртуального середовища (кіберрелігії, онлайн-церкви, веб-ресурси традиційних релігійних інститутів тощо).

3. Масове використання комп'ютерних технологій призводить також до віртуалізації певних галузей життєдіяльності суспільства. В масштабах світової спільноти спостерігається стрімке зростання інтернет-аудиторії, тому

що Інтернет змінює спосіб життя мільйонів людей, долаючи просторові й часові обмеження, змінює характер професійної діяльності, сферу дозвілля, створює можливість досягнення більш високого рівня освіти, розширює інтелектуальні й світоглядні межі. Інтернет стає одним із базових структурних елементів інформаційного суспільства. Це переорієнтовує дослідження традиційної системи соціальних відносин, оскільки віртуальне середовище функціонує дещо за іншими нормам, ніж реальний соціум. До того ж, кіберпростір надає додаткові можливості в реалізації деяких аспектів життєдіяльності особистості у більш широкому спектрі, ніж повсякденне життя, однак є речі, які не підлягають відтворенню в Інтернеті.

3. Проаналізовано нові або трансформовані у віртуальному просторі форми релігійності. Такі явища як блоги, профілі священників, пасторів у соціальних мережах, через які вони ведуть активні дискусії, розповсюджують повідомлення, розмірковують на моральну тематику зараз є нормою.

Водночас інтернет переповнений сектами, містичними організаціями, віртуальними церквами і кладовищами, кімнатами для медитації, форумами вірян та групами за релігійними інтересами у соціальних мережах. Релігійні практики зазнають віртуалізації, переходячи в режим онлайн: богослужіння, паломництва, похорони, медитації, молитви – людина отримує можливість здійснювати ритуальну діяльність, не відходячи від екрана власного комп'ютера.

4. Проаналізовано приклади релігійних рухів у віртуальному просторі, в результаті чого встановлено, що ключовими характеристиками функціонування таких напрямків є орієнтація на цільову аудиторію, тобто користувачів мережі Інтернет, менш регламентовані правила поведінки під час культових дій, внаслідок чого відбувається певна видозміна традиційного розуміння релігії. Більшість прихильників віртуальних релігій – віруючі люди, що користуються інформаційними технологіями, проте через різні обставини нехтують найбільш традиційними релігіями. Зараз віртуальні релігії у більшості випадків функціонують як спрощений варіант існуючих релігійних

віровчень та прагнуть до максимально можливого використання інтерактивних ресурсів Інтернету, щоб за допомогою його комунікаційних можливостей привернути увагу інтернет-аудиторії.

5. Показано, що віртуалізація є однією з провідних тенденцій у релігійному житті сучасної України. Найбільш поширені християнські конфесії України (православні, католики та протестанти) спочатку з обережністю поставились до Інтернету, однак поступово стали використовувати його для реалізації основних функцій релігії.

Отримані результати дослідження можуть бути використані під час організації різних форм освіти, передусім під час вивчення проблем розвитку сучасного суспільства у соціальній філософії, релігієзнавстві, психології, соціології, а також при підготовці навчальних курсів у закладах вищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Академічне релігієзнавство : підруч. / за ред. А. Колодного. – К. : Світ знань, 2000. – 862 с.
2. Балаклицький М. А. Медіатизація протестантизму в Україні 1991–2010 років: монографія. Харків, 2011. 379 с.
3. Баранников В. Динамика религиозности в информационном обществе / В. Баранников, Л. Матренина // Социс. – 2004. – №9. – С. 102 – 107.
4. Бенедикт XVI, Папа. Нові технології, нові стосунки. Сприяння культурі пошани, діалогу, дружби – Проповідь на Всесвітній день комунікації. 2009. РІСУ: вебсайт. [Електронний ресурс] - URL: <http://risu.org.ua/ua/index/projects/masmedia/27380/> (дата звернення: 17.11.2021)
5. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания : перев.с англ.: «Медиум», - Москва, 1995. - 323 с.
6. Бердяев Н. А. Философия свободы // Бердяев Н. А. Философия свободы. Смысл творчества. — М.: Изд-во «Правда», 1989. — 607 с.
7. Біблія або Книги Святого Письма Старого й Нового Заповіту / пер. Р. Турконяка. – Київ: ВБФ «Східноєвропейська гуманітарна місія», 2016. – 1051 с.
8. Богачевський П. С. Концепт віртуальності в предметному полі сучасної філософії науки. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Серія «Філософські науки». - Житомир, 2012. - Вип. 65. - С. 19–24.
9. Богословський портал. [Електронний ресурс] - URL: <http://theology.in.ua/ua/bp> (дата звернення: 17.11.2021)
10. Бодрийяр Ж. Симулякры и симулякции [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр // [пер. с фр. А. Качалов]. – Режим доступа: <http://exsistencia.livejournal.com>. (дата звернення: 12.09.2021)

- 11.Буковинська конференція Церкви Адвентистів Сьомого Дня : вебсайт. [Електронний ресурс] - URL: <http://adventist.cv.ua/Foundations/SocialMinistries3> (дата звернення: 17.11.2021)
- 12.Валентинов А. Электронная почта - вам письмо с того света // 24 часа - 1995. - №7.- С. 9.
- 13.Виртуальное интернет кладбище. [Электронный ресурс] - URL: <http://internet-cemetery.ru/> (дата звернення: 23.11.2021)
- 14.Виртуальное паломничество к памятнику Христу-царю организуют в Мексике. Церковно-Научный Центр «Православная Энциклопедия». [Электронный ресурс] - URL: <https://www.sedmitza.ru/text/9960954.html> (дата звернення: 22.11.2021)
- 15.Всесвітня церква Творця (World Church of the Creator). [Електронний ресурс] - URL: <https://tureligious.com.ua/vsesvitnya-tserkva-tvortsya-world-church-of-the-creator/> (дата звернення: 27.11.2021)
- 16.Г. Горобець. Світоглядна функція релігії і церкви в сучасному українському суспільстві: соціологічний погляд. Міжнародний часопис «Релігія та соціум». 2010. №1 (3). – С. 219-224
- 17.Гики-буддисты, мобильные церкви и требы онлайн: как религия относится к новым технологиям. Теории и практики. [Электронный ресурс] - URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/13046-it-church> (дата звернення: 23.11.2021)
- 18.Джемс В. Многообразие религиозного опыта / Вильям Джемс. – СПб: Андреев и сыновья, 1992. – 418 с.
- 19.Джемс У. Многообразие религиозного опыта.— Москва: Издание журнала «Русская Мысль», 1910.
- 20.Добродум О. Виртуализация и интернет-религии в Рунете / О. Добродум // Компаративістські дослідження релігії: соціально-філософські аспекти релігієзнавства. – 2005. – Вип.3 – С. 39 – 65.

21. Докаш В., Моргоч І. Релігія як фактор ідентифікації особистості: соціокультурний аспект. Релігія та соціум. 2014. - №1-2. - С. 199-208.
22. Доповідь Предстоятеля на Архієрейському Соборі 14 грудня 2019 р. [Електронний ресурс] - URL: <https://www.pomisna.info/uk/document-post/dopovid-predstoyatelya-na-arhiyerejskomu-sobori-14-grudnya-2019-r/> (дата звернення: 17.11.2021)
23. Етика в комунікації – Документ Папської Ради у справах соціальної комунікації. 2000. Церква і соціальна комунікація: найголовніші документи Католицької Церкви про пресу, радіо, телебачення, інтернет та інші медіа / упорядник і наук. ред. М. Перун. Львів: Видавництво УКУ, 2004. - С. 369–390.
24. Єленський В. Велике повернення: релігія у глобальній політиці та міжнародних відносинах кінця ХХ – початку ХХІ століття.: Видавництво УКУ. - Львів, 2013. - 504 с.
25. За время пандемии выросла популярность крипто бирж и сайтов о религии. [Электронный ресурс] - URL: <http://ddos-drive.info> (дата звернення: 27.11.2021)
26. Забияко А. П., Воронкова Е. А., Лапин А. В., Пратына Д. А. и др. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций / А. П. Забияко, Е. А. Воронкова, А. В. Лапин, Д. А. Пратына и др.; под ред. А. П. Забияко. – Благовещенск: Амурский гос. Ун-т, библиотека журнала «Религиоведение», 2012. – 208 с.
27. Иванов Д. Виртуализация общества. Версия 2.0. / Дмитрий Иванов. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2002. – 224 с.
28. Ильин И. Аксиомы религиозного опыта / И. Ильин. – М. : Рус. кн., 2002. – 607с.
29. Іван Павло ІІ, Папа. Інтернет – новий форум для проголошення Євангелія. – Проповідь на Всесвітній день комунікації. 2002. Церква і соціальна комунікація: найголовніші документи Католицької Церкви про пресу,

- радіо, телебачення, інтернет та інші медіа / упорядник і наук. ред. М. Перун. Львів: Видавництво УКУ, 2004. - С. 418–421.
30. Інститут релігійної свободи. [Електронний ресурс] - URL: <http://www.irs.in.ua/> (дата звернення: 17.11.2021)
31. Как «Религиозный опыт» отражается в концепции шведского философа Карл-Рейнгольда Брокенхильма [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.soctheol.ru/religion/karlrejn gold_brokenhielm.Html (дата звернення: 12.09.2021)
32. Каргина И. Самоидентификация верующих: социальная мотивация // Социс. – 2004. – №1. – С. 45 – 53.
33. Католицька організація випустила гру у стилі Pokemon Go, у якій можна «захоплювати» святих. Інтернет-видання ГОРДОН. [Електронний ресурс] - URL: <https://gordonua.com/ukr/news/worldnews/-katolicka-organzacya-vipustila-gru-u-stil-pokemon-go-u-yaky-mozhna-zahoplyuvati-svyatih-451743.html> (дата звернення: 27.11.2021)
34. Кибер-Вера. [Электронный ресурс] - URL: <http://www.kulichki.com/ХромойAngel/doski/sobor.htm> (дата звернення: 22.11.2021)
35. Кібологія. URL: <http://www.kibo.com/menu.shtml> (дата звернення: 20.11.2021)
36. Компанцева Л. Религия в Интернете (концептуально-прагматический анализ). Ученые записки Таврического национального университета имени В. И. Вернадского. Серия «Политические науки». 2006. Т. 19(58). № 1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sn-philcultpol.cfuv.ru/wp-content/uploads/2016/12/012kompanitseva.pdf> (дата звернення: 22.10.2021)
37. Культурология. XX век. Энциклопедия : в 2 т. Санкт-Петербург : Университетская книга; 000 «Алетейя», 1998. - Т. 1. - 447 с.
38. Культурологія: енциклопедичний словник / заг. ред. В. Мельника. ЛНУ ім. Івана Франка. – Львів, 2013. - 508 с.

- 39.Линдстром М. Buyology: увлекательное путешествие в мозг современного потребителя. E-reading клуб: вебсайт. [Электронный ресурс] - URL: <http://www.ereading.link/book.php?book=1015008> (дата звернення: 20.11.2021)
- 40.Ломачинська С. В. Інтернет як ефективний засіб сучасної релігійної комунікації. Філософія, релігія та культура у глобалізованому світі: матеріали Всеукр. наук.-теор. конф. з міжнар. участю, м. Житомир, 23 листоп. 2015 р.: Видавець О. О. Євенок. – Житомир, 2015. - С. 216–219.
- 41.Лугуценко Т. В. Homo virtues в сучасному культурному просторі: автореф. дис. ... док. філос. наук : 09.00.04. - Луганськ, 2013. - 36 с.
- 42.Любомир (Гузар). Не бути присутнім у комунікаційному просторі – то самогубство. Релігійно-інформаційна служба України. [Електронний ресурс] - URL: <https://risu.org.ua/ua/index/projects/masmedia/43857/> (дата звернення: 17.11.2021)
- 43.Манифест Кибер-Веры. Виртуальный Вселенский Собор. [Электронный ресурс] - URL: <http://www.kulichki.com/ХромойAngel/source/manifest.htm> (дата звернення: 22.11.2021)
- 44.Мартинюк Е. Конвергентні процеси у релігійному житті другої половини ХХ століття / Е. Мартинюк // Компаративістські дослідження релігії: наука і релігія: проблеми діалогу. – 2002. – Вип.1 – С. 37 – 49.
- 45.Митрополит Володимир. Інтернет для нашої церкви – потрібна річ. Каріос: вебсайт. [Електронний ресурс] - URL: <https://kyrios.org.ua/news/uoc-mp/4575-mitropolit-volodimir-internet-dlja-nashoyi-tserkvi-potribna-rich.html> (дата звернення: 17.11.2021)
- 46.Москалець В.П. Психологія релігії. – К.: Академвидав, 2004. – 240 с.
- 47.Мусульманам и неверующим логин запрещен. Украинцы создали приложение знакомств для христиан. Интернет-издание MC.today. [Электронный ресурс] - URL: <https://mc.today/musulmanam-i-neveruyushhim-login-zapreshhen-ukraintsy-sozdali-prilozhenie-znakomstv-dlya-hristian/> (дата звернення: 20.11.2021)

- 48.Обухов В. Законы евангелия и законы кибернетики / Владимир Обухов. – К.: Манускрипт, 1995. – 295 с.
- 49.Пальчинська М. В. Віртуальний простір в умовах соціокультурних трансформацій: монографія.: ВМВ. - Одеса, 2016. - 337 с.
- 50.Пальчинська М.В. Віртуалізація у релігійному житті сучасної України (соціально-філософський контекст): дис...канд.філос.наук: 09.00.03 / Південноукраїнський державний педагогічний університет ім. К.Д. Ушинського. - Одеса, 2009. - 193 с.
- 51.Панков А. Маргинализация религиозности как основной результат трансформации религии в современном украинском обществе / А. Панков // Компаративістські дослідження релігії: історико - філософські та соціальні аспекти релігієзнавства. – 2007. – Вип.6 – С. 111 – 121.
- 52.Пивоварова Н. Релігія і релігійність в системі цінностей і життєвих пріоритетів українців. Українське релігієзнавство. - 2015. № 74–75. - С. 155–162.
- 53.Почта Духов. [Електронний ресурс] - URL: <http://old.russ.ru/journal/netcult/98-07-20/topol.htm> (дата звернення: 22.11.2021)
- 54.Православна Церква України. [Електронний ресурс] - URL: <https://www.pomisna.info/uk/> (дата звернення: 17.11.2021)
- 55.Православная социальная сеть запустила проект «Виртуальное паломничество». Союз православных журналистов. [Электронный ресурс] - URL: <https://spzh.news/ru/news/69980-pravoslavnaja-socialnaja-sety-zapustila-projekt-virtualnoje-palomnichestvo> (дата звернення: 22.11.2021)
- 56.Предко О. І. Релігійний досвід: особистісний вимір. - Софія. 2014. № 1. - С. 21–25.
- 57.Предко О. І. Релігійний досвід: особистісно-екзистенційна сутність. Філософські проблеми гуманітарних наук. - 2016. № 25. - С. 40–45.
- 58.Радіо «Голос Надії». [Електронний ресурс] - URL: <https://radio.hope.ua> (дата звернення: 17.11.2021)

- 59.Религиоведение: словарь / Элбакян Е.С. – М.: Академический Проект, 2007. – 637 с.
- 60.Религиозный опыт. Религиозная традиция. Религиозное обращение : учеб. пособие / А. Е. Смирнов. – Иркутск : Изд-во ИГУ, 2013. – 105 с.
- 61.Релігієзнавчий словник / за ред. А. Колодного і Б. Лобовика. – К. : Четверта хвиля, 1996. – 392 с.
- 62.Релігійно-інформаційна служба України. [Електронний ресурс] - URL: <http://risu.org.ua/> (дата звернення: 17.11.2021)
- 63.Релігія в Україні. [Електронний ресурс] - URL: <http://www.religion.in.ua/> (дата звернення: 17.11.2021)
- 64.Российские программисты создали игру о происхождениях православной монахини, одержимой бесом. Интерфакс-Религия. [Электронный ресурс] - URL: <http://www.interfax-religion.ru/?act=news&div=77021> (дата звернення: 23.11.2021)
- 65.РПЦ выбирает покровителя для Рунета. Интернет-издание Blog Imena.UA. [Электронный ресурс] - URL: <https://www.imena.ua/blog/rpc-vybiraet-pokrovitelya-dlya-runeta> (дата звернення: 23.11.2021)
- 66.РПЦ выпустила православный «антивирус». Онлайн-журнал «НОЖ». [Электронный ресурс] - URL: <https://knife.media/orthodox-antivirus> (дата звернення: 22.11.2021)
- 67.Священники в социальных сетях. Релігійно-інформаційна служба України. [Електронний ресурс] - URL: https://risu.ua/svyashcheniki-v-socialnih-merezhah_n44581 (дата звернення: 21.11.2021)
- 68.Священный файлообмін. Філософія і Релігієзнавство. [Електронний ресурс] - URL: <https://tureligious.com.ua/svyaschennyj-fajloobmin> (дата звернення: 23.11.2021)
- 69.Севастьянів У.П. Віртуальна реальність як чинник трансформацій форм релігійності сучасної людини: дис... канд.філос.наук: 09.00.11 / Житомирський державний університет ім. І. Франка, Житомир, 2019. – 222 с.

70. Социальная система как информационное взаимодействие: коллективная монография / В.И. Игнатьев, Т.В. Владимирова, А.Н. Степанова. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2009. – 308 с.
71. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности / Е. Е. Таратута. – СПб.: СПбГУ, 2007. – 147 с.
72. Твоё сердце разъедает чувство вины за блудодеяние? В Telegram запустили бот для отмаливания интереса к порно. Интернет-газета Фонтанка. [Электронный ресурс] - URL: <https://www.fontanka.ru/2021/05/26/69935807> (23.11.2021)
73. Телеканал «Надія». [Электронный ресурс] - URL: <https://tv.hope.ua/> (дата звернення: 17.11.2021)
74. Тоффлер Елвін. Третя хвиля / Е. Тоффлер; [пер. з англ. А. Євса]. - К.: Вид. дім «Всесвіт», 2000. - 480 с.
75. У Швеції противники авторських прав отримали статус релігійної організації. РБК-Україна. [Электронный ресурс] - URL: <https://daily.rbc.ua/ukr/show/v-shvetsii-protivniki-avtorskih-prav-poluchili-status-religioznoy-05012012105400> (дата звернення: 23.11.2021)
76. Україна сектантська. [Электронный ресурс] - URL: <http://ukrsekta.info/> (дата звернення: 17.11.2021)
77. Українська Греко-Католицька церква: офіційний сайт. [Электронный ресурс] - URL: <http://ugcc.ua/> (дата звернення: 17.11.2021)
78. УНІАН-Релігії. [Электронный ресурс] - URL: <https://religions.unian.net/> (дата звернення: 17.11.2021)
79. Урина Н. В. Церковь online: вечное и виртуальное. Медиаскоп : электронный журнал. [Электронный ресурс] - URL: <http://www.mediascope.ru> (дата звернення: 17.11.2021)
80. Финансовый словарь Финам. Электронная энциклопедия: вебсайт. [Электронный ресурс] - URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/fin_enc/30908 (дата звернення: 22.11.2021)
81. Філософія і релігієзнавство // інтернет-портал. [Электронный ресурс] -

- URL: <https://tureligious.com.ua/> (дата звернення: 17.11.2021)
82. Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди; [ред.кол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін.]. – Київ: Абрис, 2002. – VI, 742 с.
83. Франциск, Папа. Комунікація на служінні справжній культурі зустрічі. Папські послання з нагоди Всесвітнього дня комунікації. 2014. РІСУ : вебсайт. [Електронний ресурс] - URL: <http://risu.org.ua/ua/index/projects/masmedia/55363/> (дата звернення: 17.11.2021)
84. Хайм М. Метафізика виртуальної реальності. От наивного реализма к ирреализму. Royallib : електронная библиотека. [Электронный ресурс] - URL: http://royallib.com/book/rudnev_vadim/vozmognie_miri_i_virtualnie_realnosti.html (дата звернення: 22.11.2021)
85. Храм Гроба Господня. [Электронный ресурс] - URL: <https://3dtuor.ru> (дата звернення: 23.11.2021)\
86. Церква та Інтернет – Документ Папської ради у справах соціальної комунікації. Документ Папської ради у справах соціальної комунікації. 2012. [Електронний ресурс] - URL: http://er.ucu.edu.ua/bitstream/handle/1/333/Pccs_Church%20Internet.pdf?sequence=1 (дата звернення: 04.03.2017)
87. Церква Ментоса. [Электронный ресурс] - URL: http://world.std.com/~kibo/kibofic/mentos_movie.html (дата звернення: 22.11.2021)
88. Церковь Дураков. [Электронный ресурс] - URL: <http://shipoffools.com> (дата звернення: 22.11.2021)
89. Черный Лось и покровитель интернета: самые необычные христианские святые. РИА Новости. [Электронный ресурс] - URL: <https://ria.ru/20211129/perm-1760562003.html> (дата звернення: 23.11.2021)
90. Шугаєва Л. М. Релігія і політика в умовах сучасних українських реалій:

- спроба релігієзнавчого аналізу. Релігія та Соціум. Міжнародний часопис. Чернівці: Чернівецький національний університет, 2014. №1–2(13–14). - С.104–109
- 91.Электронная почта Майтрейи. [Электронный ресурс] - URL: setevoi@usa.net (дата звернення: 22.11.2021)
- 92.Энциклопедия Кольера. Словарь слов: вебсайт. [Электронный ресурс] - URL: <http://slovarslov.ru/slovar/colier.html> (дата звернення:17.10.2021)
- 93.A Ministry Via Modem. [Electronic resource] - URL: <https://www.washingtonpost.com/archive/local/2001/10/14/a-ministry-via-modem/47866fd8-b56c-467d-a17c-e59d4c11bb69/> (дата звернення: 27.11.2021)
- 94.About the Journal. [Electronic resource] - URL: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/about> (дата звернення: 27.10.2021)
- 95.Allport G.W. Personal religious orientation and prejudice / G.W. Allport, J.M. Ross // J. of Personality and Social Psychology. – 1967. – Vol. 5. – pp. 432–443; reprinted in G.W. Allport: The Person in Psychology. – Boston, 1968.
- 96.Batson C.D. Religious orientation and complexity of thoughts about existential concerns / C.D. Batson., L. Raynor-Prince // J. for the Scientific Study of Religion. – 1983. – Vol. 21 (1). – pp. 38–50
- 97.Brasher B. Give Me That Online Religion. Jossey-Bass, - San Francisco, 2001. - 208 p.
- 98.Buhl A. Die virtuelle Gesellschaft. Okonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. - Opladen, 1997.
- 99.Campbell, H., Religion and the Internet, Communication Research Trends, vol. 25, no. 1 – 2006. – pp. 17-34
100. Carlo Acutis: Millennial generation has a Blessed. Vatican News. [Electronic resource] - URL: <https://www.vaticannews.va/en/church/news/2020-10/carlo-acutis-blessed-assisi-eucharist-patron-internet.html>
101. Church of Euthanasia. [Electronic resource] - URL:

- <https://www.churchofeuthanasia.org/coefaq.html> (дата звернення: 20.11.2021)
102. Church of the Flying Spaghetti Monster. [Electronic resource] - URL: <https://www.spaghettimonster.org> (дата звернення: 22.11.2021)
103. Churchome Global. [Electronic resource] - URL: <https://www.churchomeglobal.org> (дата звернення: 23.11.2021)
104. Click to Pray. [Electronic resource] - URL: <https://www.clicktopray.org/> (дата звернення: 23.11.2021)
105. Click To Pray 2.0 at the service of the synodal process. Vatican News. [Electronic resource] - URL: <https://www.vaticannews.va/en/pope/news/2021-10/click-to-pray-pope-prayer-intention-app-synod.html> (дата звернення: 23.11.2021)
106. *Communio et Progressio – Душпастирська інструкція Папської комісії у справах засобів соціальної комунікації*. 1971. Церква і соціальна комунікація: найголовніші документи Католицької Церкви про пресу, радіо, телебачення, інтернет та інші медіа / упорядник і наук. ред. М. Перун. Львів : Видавництво УКУ, 2004. - С. 87–136.
107. Dawson L. L. *Researching Religion in Cyberspace: Issues and Strategies // Religion on the Internet: Prospects and Promises*. Elsevier Science, - Amsterdam; London; New York, 2000. - pp. 25–54.
108. Duteil-Ogata, Fabienne. *New Funeral Practices in Japan. From the Computer-Tomb to the Online Tomb*. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 8. - 2015. - pp. 11-27.
109. Giddens A. *Modernity and Self-Identity*. Calif.: Stanford University Press, - Stanford, 1991. -256 p.
110. Hailes S. *Judah Smith thinks his church app builds real relationships. But most aren't buying it*. *Premier Christianity magazine*. [Electronic resource] - URL: <https://www.premierchristianity.com/home/judah-smith-thinks-his-church-app-builds-real-relationships-but-most-arent-buying-it/3125.article> (дата звернення: 23.11.2021)

111. Halal Internet? Islamic Browser Promises Better Web Experience. Bloomberg. [Electronic resource] - URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-01-28/halal-internet-islamic-browser-promises-better-web-experience> (дата звернення: 22.11.2021)
112. Helland Christopher. Surfing for Salvation // Religion. – 2002. – 32. – pp.293–303
113. Helland, C. Online Religion/Religion Online and Virtual Communities, in J Hadden & D Cowan (eds), Religion on the Internet: Research Prospects and Promises, AI Press/Elsevier Science, - London, 1996. pp. 205-224.
114. Holeyton R. Composing Cyberspace: Identity, Community, and Knowledge in the Electronic Age, McGraw-Hill, - Boston, 1998. - 450 p.
115. Hollywood visual effects artist creates «David vs. Goliath» VR game «to tilt scales» of gaming. The Christian Post. [Electronic resource] - URL: <https://www.christianpost.com/news/hollywood-visual-effects-artist-creates-david-vs-goliath-vr-game.html> (дата звернення: 23.11.2021)
116. Inter Mirifica – Декрет Другого Ватиканського Собору про засоби соціальної комунікації. 1963. Церква і соціальна комунікація: найголовніші документи Католицької Церкви про пресу, радіо, телебачення, інтернет та інші медіа / упорядник і наук. ред. М. Перун. Львів : Видавництво УКУ, 2004. - С. 73–86.
117. Il Vaticano lancia Follow JC Go, la caccia ai Pokémon con i santi. Corriere della Sera. [Electronic resource] - URL: https://www.corriere.it/tecnologia/18_ottobre_21/vaticano-lancia-follow-jc-go-caccia-pokemon-santi-9fea7236-d490-11e8-9355-485b45565bca.shtml (дата звернення: 23.11.2021)
118. Karaflogka Anastasia. Religious Discourse and Cyberspace // Religion. – 2002. – 32. – pp. 279–291.
119. Lionel Obadia. When Virtuality Shapes Social Reality Fake Cults and the Church of the Flying Spaghetti Monster. Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet 8. 2015. pp. 116-128.

120. Lövheim, M, Linderman, AG Constructing religious identity on the Internet. In: Hojsgaard, M, Warburg, M (eds) Religion and Cyberspace. London: Routledge, - 2005. - pp. 121–137.
121. MacWilliams Mark W. Virtual Pilgrimages on the Internet // Religion. – 2002. – 32. – pp. 315-335
122. Matsushima, N., Saibvsuton.intvnetto jф no haka, kakumei (The revolution of the tomb on the Internet – virtual tombs), Tokyo, Mainichi Komyunikshonzu, - 1997. - 191 p.
123. Maxwell Patrick. Virtrual Religion in Context // Religion. – 2002. – 32. – pp. 343–354.
124. Meagher P.K., Encyclopedic Dictionary of Religion, Corpur Publication / Meagher P.K., O'Brien T.C. – Washington : D.C., 1979.
125. Miranda propus – Енцикліка Папи Пія XII про кіно, радіо і телебачення. 1957. Церква і соціальна комунікація: найголовніші документи Католицької Церкви про пресу, радіо, телебачення, інтернет та інші медіа / упорядник і наук. ред. М. Перун. Львів : Видавництво УКУ, 2004. - С. 39–72.
126. Moore, B. and Habel N. Appendix 1. In: When religion goes to school (Adelaide: SACAE), - 1982. - pp.184-218.
127. Myth, ritual and the sacred : introducing the phenomena of religion. / Habel, Norman (Editor); O'Donoghue, Michael (Editor); Maddox, Marion (Editor). Adelaide : Texts in Humanities, - 1993. - 170 p.
128. Natanson H. An online church for gamers: Va. pastor draws thousands to worship on Twitch. The Washington Post. [Electronic resource] - URL: <https://www.washingtonpost.com/about-the-post> (дата звернення: 22.11.2021)
129. O'Leary, S. Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks. Journal of the American Academy of Religion, vol. 64, no. 4, - 1996, pp.781-808.

130. ONE of 500. Kickstarter. [Electronic resource] - URL: <https://www.kickstarter.com/projects/oneof500/oneof500/description> (дата звернення: 22.11.2021)
131. Order of Saint Isidore of Seville. [Electronic resource] - URL: <http://www.st-isidore.org/> (дата звернення: 24.11.2021)
132. Pope launches his Click to Pray app profile. Vatican News. [Electronic resource] - URL: <https://www.vaticannews.va/en/pope/news/2019-01/pope-launches-click-to-pray-app.html> (дата звернення: 23.11.2021)
133. Ramo, Joshua. Finding God on the Web. Time, - 1996, - pp. 52–58.
134. Randy Kluver and Yanli Chen. The Church of Fools: Virtual Ritual and Material Faith. Online: Heidelberg Journal of Religions on the Internet 03, no. 1. - 2008. - pp. 116-143.
135. Religion. Vol. 32, Issue 1. - 2002.
136. Roof W.C., Carrol J.W., and Roozen D.A. (Eds.). The Post-War Generation and Establishment religion: Cross-Cultural Perspectives. Boudler, Colo.: Westview Press, - 1995. - 396 p.
137. Share International. [Electronic resource] - URL: <https://www.share-international.org/index.htm> (дата звернення: 22.11.2021)
138. State of the Online Church. [Electronic resource] - URL: https://cdn2.hubspot.net/hubfs/191357/State%20of%20the%20Online%20Church%20eBook.pdf?__hssc=116442009.2.1553006908773&__hstc=116442009.f2d97e6845552c69351dd4da38d97767.1553006908772.1553006908772.1553006908772.1&__hsfp=3476426275&hsCtaTracking=06c (дата звернення: 27.11.2021)
139. Turkle S. Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. Simon and Schuster, - New York, 1995. - 347 p.
140. Viglianti cura – Енцикліка Папи Пія XII про кінематограф. 1936. Церква і соціальна комунікація: найголовніші документи Католицької Церкви про пресу, радіо, телебачення, інтернет та інші медіа / упорядник і наук. ред. М. Перун. Львів : Видавництво УКУ, 2004. - С. 25–38.

141. Ville de Lourdes. [Electronic resource] - URL: <https://www.lourdes.fr>
(дата звернення: 23.11.2021)
142. Young Woman Teaches the Bible to 45,000 Followers on TikTok. Adventist Review. [Electronic resource] - URL: <https://www.adventistreview.org/church-news/story14881-young-woman-teaches-the-bible-to-45000-followers-on-tiktok> (дата звернення: 20.11.2021)