

УДК 316.74

DOI: 10.24412/1998-5533-2026-1-304-311

Духовный опыт в контексте цифровой квазисакральности**Котляр Полина Сергеевна**

Кандидат философских наук,
доцент кафедры общей философии
Казанского (Приволжского) федерального университета

**Николаев Михаил Сергеевич**

Кандидат философских наук,
старший преподаватель кафедры общей и этнической социологии
Казанского (Приволжского) федерального университета

В статье исследуются особенности формирования духовного опыта в условиях стремительной цифровизации социально-культурных процессов, изменяющих содержание и формы религиозности. Цель работы состоит в выявлении тех трансформаций, которым подвергаются сакральные практики под влиянием цифровых технологий, а также в анализе возникающих парадоксов восприятия и переживания духовного опыта в медиатизированной среде. На основе анализа современных медиаформатов, видеоигр, сетевых религиозных сервисов и нейросетевых моделей показано, что цифровая репрезентация сакрального приводит к его маргинализации и расширению границ: сакральное начинает включать в себя не только религиозные элементы, но и различные проявления цифрового профанного.

Ценность и новизна исследования определяются выявлением онтологических, гносеологических и герменевтических последствий цифровых технологий для духовных практик: становлением онтологического плюрализма, появлением релятивистской «поп-теологии», формированием новых форм личной духовности, ориентированной на индивидуальный опыт и игровые механики. Делается вывод о геймификации религиозного поведения, усилении квазисакральных симуляций и смещении духовного опыта в сторону антропоцентричных, индивидуализированных и неинституционализированных форм.

Научная и практическая значимость работы заключается в актуализации необходимости критического анализа цифровых форм духовности и выработки подходов, позволяющих религиозным, философским и культурным институциям отвечать на вызовы цифровой среды, в которой сакральное конкурирует с технологиями за внимание и доверие современного человека.

Ключевые слова: *религия, цифровой духовный опыт, сакральное, квазисакральное, деинституционализация религии, геймификация религиозных практик*

Для цитирования: *Котляр П.С., Николаев М.С. Духовный опыт в контексте цифровой квазисакральности // Вестник экономики, права и социологии. 2026. № 1. С. 304–311. DOI: 10.24412/1998-5533-2026-1-304-311.*

Интеграция цифровых технологий в повседневный опыт современного человека серьезным образом изменила топологические характеристики жизни и ее темп. Если в XX в. человек (зритель) был подчинен расписанию киносеансов или программе телепередач, а обустройство дома разворачивалось от места расположения телевизора, то сегодня происходит преодоление подобных временных и пространственных ограничений. Как отмечает британский исследователь медиа Р. Сильверстоун, некоторые предметы – от книг до мобильных телефонов – оказываются гораздо большим, чем они есть, то есть фактически они выступают порталами в другие миры [1, с. 15–31]. Пандемия COVID-19 послужила катализатором перехода от цифрового нomaдизма, когда работник мог позволить себе трудиться, находясь пространственно в любой точке мира, к ситуации, когда вся деятельность – от работы до фитнеса – переместилась в пространство дома и трансформировала обустройство комнат. Так, например, возникли практики ненормированной работы без перерыва на отдых или занятий домашними онлайн-тренировками.

Разрыв в технологических компетенциях между людьми, которые используют современные цифровые гаджеты, и теми, кого можно отнести к «цифровым иммигрантам» в терминологии М. Пренски, становится катализатором развития культуры нового поколения. Так, в качестве основных факторов, формирующих эти компетенции, можно обозначить: потребность в высокой скорости интернет-доступа [2], предпочтение изображений или видео текстовому формату получения информации [3], запрос на упрощенную навигацию по тексту, выбор видеоигр как вида досуга [4], потребление более одной формы контента одновременно [5]. Таким образом, даже пребывание в пространстве одной культуры и одной религии не способно нивелировать разрыв между образом жизни людей разных поколений, который стремительно увеличивается с развитием цифровых технологий.

Развитию цифровых технологий как фактору, определяющему трансформацию ценностей и норм общества, исследователи дают разные, часто полярные оценки. Упрощение доступа к информации с распространением персональных компьютеров, мобильных телефонов, постоянно подключенных к интернету, по мнению ряда исследователей, способствовало развитию демократии [6], сформировало новую реальность: «Интернет выполняет роль технологического базиса для организационной разновидности информационной эры – Сети» [7, с. 13]. Скептическая позиция представлена аргументами, в соответствии с которыми, происходящие структурные преобразования влекут за собой нелинейные эффекты. К примеру, тезис В. Беньямина о невозможности приближения к артефакту, переживания

катарсиса при восприятии произведений искусства в ситуации его технической воспроизводимости, становится ещё актуальнее. В этой связи цифровизация маркируется как сила, которая лишает символические объекты эстетической компоненты [8], стирает различие между материальным и нематериальным, виртуальным и реальным, подлинным и поддельным [9]. Следует отметить, что большая часть подходов к исследованию социально-культурных последствий «цифры» направлена на разделение и противопоставление реальности «старых» и реальности «новых» (цифровых) медиа. Фиксация новых стадий развития коммуникационных технологий с конца XX в. и в течение первой четверти XXI в. становится одним из основных трендов в изучении постиндустриальной эпохи.

Развитие цифрового пространства оказало значительное влияние на появление новых дигитальных инфраструктур и форм социальных отношений, однако наиболее важным нам представляется появление исследовательской парадигмы, которая находит отражение в целом ряде философских концепций. Так, у испанского теоретика М. Кастельса возникшая социальная структура артикулируется как «сетевое общество» [7, с. 315], американский исследователь М. Пренски концептуализирует антропологическое разделение людей на «цифровых иммигрантов» и «цифровых аборигенов» [10], канадская исследовательница М. Бакарджиева проблематизирует процесс интеграции социальных сетей в политику и рассуждает об изменении форм гражданского участия и ответственности [11], описывая этапы становления и развития публичной сферы, американский социолог З. Папачарисси констатирует, что публичной сферы в хабермасовском понимании никогда не существовало, однако интернет способен ее воспроизвести, если освободится от капиталистического контроля [12].

Нельзя не согласиться, что современные социальные и культурные практики находятся в тесной связи с процессами цифровизации. Однако цифровое в данном контексте выступает в качестве помехи, отдаляющей человечество не только от традиционных духовных ценностей, но и от возможности чувствовать сопричастность с другими. Для дискурса новомедийных исследований, поскольку они проводятся практически одновременно с появлением новой технологии, характерны изолированные концепции, которые создают часто предельно расширительное восприятие проблемы цифровизации. Впервые в истории происходит утрата значимости сохранения опыта прошлого и переход от метатрадиции воспроизводства культуры к индивидуальным квазипрактикам.

Как результат, категория «священное» маргинализируется и расширяется до таких пределов, в которые попадает всё, что имеет значение для человека:

от предметов, поднимающих социальный статус человека, до занятий собственным оздоровлением [13].

Один из сторонников теории секуляризации – социолог П. Бергер отмечает: «Одно из самых очевидных проявлений секуляризации, затронувших рядового человека, – это «кризис правдоподобия» в религии» [14]. Религия начинает конкурировать с новыми агентами, определяющими мировоззрение современного человека, каковыми являются новые медиа.

По мнению философа Ю. Хабермаса, современное западное общество оказалось в ситуации постсекулярного поворота, который был обусловлен следующими факторами – многие социокультурные конфликты стали маркироваться как религиозные, в условиях роста потока миграции из мусульманских стран в Европу религиозные организации берут на себя роль публичных цензоров. Хабермас приводит в качестве примеров дискуссии религиозных агентов по вопросам репродуктивной медицины, экологии, науки и т.д. При изменении сферы публичного в цифровую эпоху священнослужитель оказывается в публичной среде.

В марте 2016 г. национальный датский телеканал TV2 показал четыре серии документального фильма «Мечети за завесой», в котором агенты «Фатма» и «Мохаммед» исполняли роль супружеской пары, столкнувшейся с проблемами в семейной жизни и решившей обратиться к имаму. Персонажи с разными запросами посетили восемь мечетей по всей Дании, ответы на их вопросы записывались на скрытую камеру [15, с. 51] Методы, которые были использованы при создании документального фильма, включали в себя использование агентов под прикрытием, скрытые камеры, что выступало оправданным, поскольку при классическом интервьюировании духовные лица заявляли о поддержке датского законодательства, а в частных рекомендациях следование датским законам не было в приоритете. Кроме показа данного фильма, на том же телеканале проходили дебаты, обсуждения в других программах и СМИ. Данный документальный фильм был направлен на выявление противоречий между публичной и частной риторикой религиозных лидеров в Дании, демонстрацию расхождения между декларируемой поддержкой законодательства Дании и реальными рекомендациями верующим, что актуализировало дискуссию о границах религиозного опыта в светском обществе.

Одним из критиков данного расследования выступил антрополог Кристан Зур, проведший годовое полевое исследование в мечети, сюжет о которой являлся в нем одним из основных. Зур написал статью, где обратил внимание, что имам, который был показан как религиозный консерватор, в то же время не допустил радикализации нескольких молодых людей [16].

Вместе с тем данный фильм является примером не нейтральности новых медиа. Исследователь медиа М. С্কюлдагер [17] обратил внимание на ангажированную выборку мечетей и на причины, по которым сюжеты именно об этих мечетях вошли в документальный фильм; на заявленную мотивацию телеканала, которая происходила из социальной озабоченности процессами интеграции мусульман в Дании. При этом сам телеканал фиксировал увеличение регистраций на своем сайте и рост рейтингов у телезрителей, что подразумевает, что журналисты создали сенсационный нарратив, в котором представили определенную репрезентацию религии, способную сформировать неаутентичный образ мусульман в Дании.

Работа Ж. Делёза и Ф. Гваттари «Тысяча плато: Капитализм и шизофрения» заканчивается следующим тезисом: «Каждая абстрактная машина отсылает к другим абстрактным машинам: не только потому, что те являются неотъемлемо политическими, экономическими, научными, художественными, экологическими, космическими – перцептивными, аффективными, активными, мыслящими, физическими и семиотическими, — но и потому, что они переплетают свои разнообразные типы, как и свои соперничающие осуществления. Механосфера» [18, с. 871]. Механосфера является достаточно сложным концептом, указывающим на существование «машины машин», включающей все технические силы. Представляется допустимым сопоставить механосферу с гиперреальностью Ж. Бодрийяра в контексте степени ее влияния на человечество и производства денатурализованных систем реальности: «В итоге вышло, что танцем машины на костях человечества можно наслаждаться под хороший наукообразный саундтрек. Ведь если человек оперирует как машина, при этом машина оперирует значительно лучше и эффективнее человека, то будущее за машиной» [19].

Проблема возможностей современных технологий выходит далеко за границы обсуждения технических характеристик, предметом общественных дискуссий становятся последствия их внедрения во все сферы жизни общества. Так, активное развитие нейросетей актуализирует вопрос о применимости искусственного интеллекта в рамках богословских работ и пастырской деятельности. Исследователь Фрэнк Дж. Босман ставит вопрос о возможности подобного использования *ChatGPT* и его аналогов и теологических последствиях этого.

Феномен *ChatGPT* стал катализатором для критической рефлексии текущего этапа технологического развития, его антропологических и этических последствий. Особенно выраженными оказываются ограничения использования нейросетей в контексте теологических запросов. Здесь оказывается невозможно критически оценить противоречие ответов и оригинальность теологических суждений. Од-

нако, несмотря на эпистемические ограничения, ИИ может быть использован для решения вспомогательных задач в религиозных целях как священнослужителями, так и религиоведами. Однако даже начальный опыт использования ИИ может быть неоднозначным, так по рассказу одного священнослужителя он испытывал раскаяние, когда в середине своей проповеди, сгенерированной с помощью нейросети, он видел растроганных прихожан [20].

Также нельзя не отметить тенденцию к росту чат-ботов, которые присваивают божественную идентичность, имитируя Иисуса Христа и открыто начиная диалог с представления, к таким чатам относятся «JesusPT», «Speak With Jesus», «Chat Jesus», «Ask Jesus» и т.д. [21].

Профессор А. Верхоф из Южно-Африканской Республики изучил популярные чат-боты «ИИ-Иисусов» и пришел к заключению, что они являются вызовом для современного богословия, поскольку ответы, которые они предоставляют, оказываются достаточно убедительными для обывателя, даже если они не являются верными. Можно предположить ряд парадоксов, которые возникают вследствие ИИ-репрезентаций сакрального:

1. Онтологический парадокс – описываемые нейросети, позиционирующие себя как Иисус, одновременно нарушают вторую заповедь: «Не делай себе кумира и никакого изображения того, что на небе вверху, и что на земле внизу, и что в воде ниже земли. Не поклоняйся им и не служи им» (Исх. 20:4–6), поскольку, будучи порождением человеческого творчества, обученные на созданных человеком текстах, они присваивают себе статус Богочеловека, что противоречит Христологическому догмату.

2. Гносеологический парадокс – данные чаты не являются разработкой какой-либо конкретной церкви, а являются продуктом коммерческих компаний, цель которых – глубокая вовлеченность пользователей, а не следование теологической истине, что приводит к возникновению релятивистской поптеологии, где ответы от ИИ-Иисуса оптимизированы под сохранение пользовательского интереса.

3. Герменевтический парадокс – задавая запрос ИИ-Иисусу, пользователь сталкивается с гиперреалистичной риторикой, которая оказывается способна создать иллюзию взаимодействия с Богочеловеком. Ответы чатов изобилуют сакральной лексикой, цитатами из Библии и т.п. В результате пользователь оказывается в герменевтическом круге, который, расширяя свои пределы, затягивает его в свое пространство и подчиняет. При этом духовный опыт начинает восприниматься как наличие хорошей игровой кармы.

Профессор А. Верхоф констатирует, что нейросети уже на современной стадии их развития оказываются новой формой духовного контроля и способны вытеснить экклезиастические институты, однако

наиболее весомым социально-теологическим последствием может стать атомизация религиозности. Запреты на цифровое идолопоклонство и ограничения на имитацию Откровения, которые представляются в скором времени достаточно закономерными, одновременно предполагают и создание альтернатив со стороны традиционных конфессий, что обуславливает необходимость междисциплинарного взаимодействия философов, богословов и разработчиков ИИ [22].

Современный исследователь Ф. Лерон Шульц рассуждает о конечности всех религий – сегодня никто не воспринимает Зевса всерьез, не проводит религиозные ритуалы так, как это было распространено в прошлом, а те традиции, которые сохранились у современных религий, каждый раз переизобретаются заново. Современный кризис веры Л. Шульц осмысляет как результат научного объяснения действительности, по его мнению, ни одна из сверхъестественных идей, предлагаемых религиями, не выступает в качестве необходимой для понимания природы, ни одна из аксиологических религиозных норм не нужна для организации социального порядка. Религиозные догмы становятся всё более проблемными для реализации в плюралистическом контексте [23, с.160].

Цифровизация религиозного опыта может быть представлена как его девайсизация. Примером такого феномена служат «карманные мусульманские устройства», которыми становятся мобильные телефоны, часы и другие гаджеты, с религиозными приложениями. Вместо материального Корана появляется его цифровой аналог, вместо призыва к молитве из мечети – приложение с напоминанием. Однако, как отмечает исследователь из Нидерландов Б.А. Барендрегт, цифровые технологии для религиозной части населения в Индонезии и Малайзии становятся, с одной стороны, проводниками к трансцендентному опыту, а с другой – не являются примером секуляризации, а скорее «сакрализацией модерна» [24, р. 203–224]. Использование аятов в качестве рингтонов вызывает критику со стороны религиозных деятелей и одновременно поднимает вопросы о необходимости технологического опосредования, например, призыва к молитве, если в стране мечети расположены достаточно плотно, чтобы его можно было услышать.

Нелинейный характер взаимодействия современного и ортодоксального укладывается в логику постисламского стиля жизни, для которого характерно публичное проявление религиозности в социальных сетях [см., например, 25; 26]. Цифровизация, с одной стороны, удовлетворяет прагматические запросы верующих, но вместе с тем верующий оказывается потребителем квазисакрального в цифровом формате, то есть религия оказывается в ситуации технологического опосредования.

Процесс деинституционализации, совпадающий с ростом индивидуализации, порождает новую интерпретацию свободы вероисповедания, когда проявилась тенденция к геймификации духовных практик. Духовность для жизни пришла на смену дидактическим религиозным режимам. Из внешнего ограничительного, сверхъестественного наказания заменяется индивидуальным шаманским опытом, как отметила английский профессор Эйлин Баркер – от «церкви снаружи» к «Богу внутри» [27, р. 187–202].

Придание жизни высшего смысла сегодня перестает быть эксклюзивной функцией религии. К примеру, видеоигры, широко распространенные в современной культуре, позволяют игрокам ощутить виртуальные миры, которые позволяют современному человеку выйти за пределы своей обыденности.

«Жертвоприношение, прорицание, колдовство начинается с того, что очерчивается священное для этих действий пространство. Таинство и мистерия предполагают наличие особого места, которое служит святыней. Формально функция такой отгороженности и ради священной цели, и ради чистой игры совершенно одна и та же. Ипподром, теннисный корт, площадка для игры в «классики», шахматная доска функционально не отличаются от таких вещей, как храм или магический круг» [28, с. 38].

Можно предположить, что для неофитов духовный опыт может оказаться редуцирован к привычной системе восприятия игровой действительности, когда он понимается как способ получения виртуальной награды. В этой связи вполне допустимо формирование «командного» подхода к разделению среди верующих на «своих» и «чужих» или появление необходимости зафиксировать и визуализировать духовную трансформацию в социальных сетях и т.д.

Нидерландский культуролог Ф. Босман обращает внимание на то, как разработчики видеоигр способны оказывать значительное влияние на критическое восприятие религии в культурном пространстве, и предлагает выделить следующие типы критики религии в гейм-нарративе:

1. Религия как манипуляция массами на примере игры *The Rise of the Tomb Raider*;
2. Слепленное повиновение невидимому, а в конечном счёте кающемуся божеству – *The Binding of Isaac*;
3. Насилие над теми, кто не разделяет аналогичный выбор религиозных правил – *Far Cry 5*;
4. Патологическая альтернатива логике – *Nier: Automata*;
5. Оружие доминирования над массами в руках могущественной элиты – *Dishonored u Dishonored 2* [29, с. 2].

Вместе с увеличением количества игр с религиозными сюжетами начинает геймифицироваться и сама религиозная практика, поскольку игровой и религиозный импульсы оказываются схожими.

Так, ряд исследователей видеоигр отмечают, что игры способны создавать ощущение потустороннего пространства, в которое игрок может сбежать от проблем своей реальной жизни. Собственные символические миры видеоигр благодаря интерактивности позволяют игроку переживать духовный религиозный опыт не как просмотр фильма, а непосредственно, например, подвергаясь крещению – необходимо нажимать на горячие клавиши и кнопку мыши, чтобы зайти в воду, держать руки определенным образом и принять крещение, чтобы идти по сюжету игры далее.

Ряд исследователей анализируют трансформацию конкретного религиозного понятия «карма» в современных видеоиграх. Распространенной является система оценки морального облика игрового персонажа, характеристики которой изменяются в зависимости от выбора игрока в процессе взаимодействия с игровым сюжетом. Так, например, в игре *The Witcher 3: Wild Hunt* игрок, выполняя квест «Дела семейные», оказывается перед выбором между состраданием и справедливым воздаянием, когда получив задание найти семью барона, ведьмак Геральт раскрывает подробности семейной драмы – алкоголизм Барона и его насилие над женой и дочерью, которое привело к выкидышу у его жены и их побегу из дома. Важно отметить, что моральный выбор в конкретной сюжетной ветке влияет на множество последующих событий, что заставляет игрока внимательно подходить к определению поведенческих стратегий, проявляя заботу о карме.

В жанре постапокалиптических игр представление о конце света трансформируется в развлекательный концепт. Так, в видеоигре *Fallout 3* существует культ «Детей Атома», который представляет собой пример религиозной секты в постапокалиптическом мире. В качестве основного догмата этой секты выступает признание ядерной «Великой Войны» 2077 г. актом божественного творения, началом становления нового этапа человечества.

Градообразующим объектом города Мегатонна является неразорвавшаяся атомная бомба, которая является объектом поклонения – её деструктивный потенциал фундирует возникновение уникальной экзегезы – жрец, который интерпретирует любые явления Пустоши как проявление «воли Атома» или знамение. Мутации, вызванные радиацией, которые с медицинской точки зрения являются нарушением ДНК организма, сакрализуются как преображение.

В качестве ритуальных действий адепты культа занимаются потреблением зараженной воды и еды (причащаются), радиоактивные материалы инкрустируют в одежду и жилища для непрерывной связи с божественным и ожидают наступление кульминации и очищения для истинно верующих.

Интересно отметить, что в игре *Fallout 3* «карма» – это зависимость между выбором из моральных ре-

шений и последствий для игрового сюжета. Игрок должен выполнять разные побочные квесты (необязательные задания от встречающихся поселенцев), которые помогут ему получать дополнительные подсказки. В зависимости от того, «хорошие» или «плохие» решения принял игрок в контексте взаимодействия с неигровыми персонажами (*NPC* – *Non-Player Character*) или различных решений миссии (украсть или сделать пожертвование и т.п.), набирая или теряя очки, игрок перемещается между уровнями кармы от «нейтрального» до «очень злого» или «очень хорошего», что может привести к получению разных игровых исходов и может способствовать увеличению реиграбельности игры.

Следует отметить, что кармические последствия от морального выбора игрока, например, в игре «*The Witcher 3: Wild Hunt*», не оцениваются по шкале, но определяют дальнейшие события в игровом нарративе. Интересно, что сотни неигровых персонажей, которых ведьмак Геральт убивает во время прохождения миссий, не могут быть им помилованы, поскольку такой сценарий не был предусмотрен разработчиками игры, и их смерти никак не влияют на ход повествования и воспринимаются как закономерные для данного игрового мира.

В игре с открытым миром и высоким уровнем игровой свободы – *Red Dead Redemption II* репутацию игрока определяет «система чести» – это фиксация хороших и преступных поступков протагониста. Такие добрые дела, как спасение людей, повышают уровень чести, а, например, убийство мирного жителя – приводит к потере чести. Текущий уровень чести определяет отношение неигровых персонажей к игроку – хорошая репутация обуславливает снисхождение к мелким нарушениям героя со стороны шерифа, низкий уровень чести также приносит определенные бонусы – можно дешевле подкупать свидетелей и т.д.

Таким образом, многомерная система кармы может быть видимой или невидимой для игрока, но определяет дальнейшее развитие игрового повествования. Критерии морального выбора не повторяют светские или религиозные представления о различении хорошего и плохого, а сконструированы разработчиками игры, исходя из сообразности закрытому миру игры.

Сакральный опыт, имеющий цифровой генезис, неинституционализирован, все дальше отстоит от традиционных источников, мимикрирует под традиционные формы религиозности, при этом утрачивает их исходное содержание. Данный опыт становится элементом культурного потребления, частью потока информации, в котором размываются границы между сакральным и профанным, а духовность редуцируется до терапевтического переживания. Духовный опыт оказывается не столько теоцентричным, сколько антропоцентричным, становясь

процедурой саморефлексии в условиях гиперреальности. Однако подобная трансформация не означает тотального исчезновения религиозного чувства, напротив, оно переходит в новые состояния – фрагментированные, индивидуализированные, децентрализованные.

Виртуальные ритуалы, игровые виды кармы, нейросетевые «проповеди» становятся симптомами поиска человеком новых способов переживания сопричастности к чему-то большему, чем он сам. Таким образом, цифровизация духовного опыта отражает амбивалентность современного мира – она одновременно открывает новые возможности для осмысления и переживания сакрального и, вместе с тем, приводит к его замещению квазирелигиозными симуляциями. В этих условиях задача философии и теологии состоит не в отрицании цифровых форм духовности, а в их критическом осмыслении.

Литература:

1. Silverstone R., Hirsch E. *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*, ed. R. Silverstone and E. Hirsch, London: Routledge, 1992. 256 p.
2. Сергеева К.Е. Стратегическая компетенция в профессиональной деятельности преподавателя иностранного языка // *Символ науки*. 2021. № 7. С. 62–65.
3. Песоцкая К.И. Эстетика в цифровую эпоху: вкус и алгоритм // *Наука. Искусство. Культура*. 2022. № 3 (35). С. 25–42.
4. Усов В.Н., Бурцев С.А., Миронов А.С. Социальные последствия изменения досуговых предпочтений современной молодежи: от активных форм отдыха к онлайн-развлечениям. // *Социология*. 2023. № 4. С. 204–211.

5. Немировская Е.П., Алексеева В.С. Особенности медиапотребления поколения Z в социальных сетях. М.: Директ-Медиа, 2024. 160 с.
6. Sunstein C.R. Republic: Divided democracy in the age of social media, Princeton: Princeton University Press, 2018. 324 p.
7. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер. с англ. А. Матвеева, под ред. В. Харитоновой. Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004. 328 с.
8. Bowen T. (2008, January). Disrupting the lines between materiality and virtuality: exploring “aura” as a pedagogical site for personal projections of aesthetic sensibilities. 2008. URL: https://www.academia.edu/10739082/Disrupting_the_Lines_Between_Materiality_and_Virtuality_Exploring_Aura_as_a_Pedagogical_Site_for_Personal_Projections_of_Aesthetic_Sensibilities (дата обращения: 27.09.2025).
9. Купцова И.А., Васильева Ю.С. Цифровизация культуры: токен-технологии как новая форма репрезентации искусства // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2024. № 1 (882). С. 145–150.
10. Prensky M. Digital natives, digital immigrants: Part 1 // On the Horizon. 2001. № 9(5). P. 1–6.
11. Dumitrica D., Bakardjieva M. The personalization of engagement: the symbolic construction of social media and grassroots mobilization in Canadian newspapers // Media, Culture & Society. 2017. № 40(6). P. 817–837. <https://doi.org/10.1177/0163443717734406>.
12. Papacharissi Z. The virtual sphere: The internet as a public sphere // New Media & Society. 2002. № 4(1). P. 9–27. <https://doi.org/10.1177/14614440222226244>
13. Ménard G. The Moods of Marianne: Of Hijabs, Nikes, Implicit Religion and Post-Modernity. *Implicit Religion*. 2004. № 7(3). P. 246–255. <https://doi.org/10.1558/imre.v7i3.246>.
14. Бергер П. Религия и проблема убедительности // «Неприкосновенный запас». 2003. № 6 (32). URL: <https://magazines.gorky.media/nz/2003/6/religiya-i-problema-ubeditelnosti.html> (дата обращения: 27.09.2025)
15. Lundby K. Contesting religion: The media dynamics of cultural conflicts in Scandinavia. Berlin: De Gruyter. 2018. 368 p.
16. Suhr C. «Vi vil jo ikke gøre Satan glad»: TV 2 skildrer i øjeblikket en række problematiske forhold i otte danske moskeer, men den forenklede fremstilling er godt i gang med at producere forhastede beslutninger (Kronik, 10 marts, 2016, Politiken). Politiken, kroniken, (Debat). 2016. URL: <https://pure.au.dk/portal/publications/vi-vil-jo-ikke-g%C3%B8re-satan-glad-tv-2-skildrer-i-%C3%B8jeblikket-en-r%C3%A6kke-problematiske-forhold-i-otte-danske-moskeer-men-den-forenklede-fremstilling-er-godt-i-gang-med-at-producere-forhastede-beslutninger> (дата обращения: 27.09.2025).
17. Sinclair K. What Goes on in the Mosque?: Or: A Tale of Two-Tongued Imams. Videncenter om det moderne Mellemøsten. 2016. URL: https://www.academia.edu/31386087/What_Goes_on_in_the_Mosque_Or_A_Tale_of_Two_Tongued_Imams (дата обращения: 27.09.2025).
18. Делез Ж. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Жиль Делез, Феликс Гваттари; пер. с франц. и послесл. Я.И. Свирского; науч. ред. В.Ю. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. 895 с.
19. Хаустов Д. Эссе. The Matrix Has You: Ник Ланд. URL: <https://spectate.ru/dark-enlightenment-land/> (дата обращения: 27.09.2025)
20. Houten M. V. Ineens stopt de dominee met praten. ‘Het spijt me, maar deze preek is van ChatGPT’. Trouw. URL: <https://www.trouw.nl/religie-filosofie/ineens-stopt-dedominee-met-praten-het-spijt-me-maar-deze-preek-is-van-chatgpt~bc47d0e0> (дата обращения: 27.09.2025).
21. Bosman F. God-in-the-box: De theologie van ChatGPT // Handelingen: Tijdschrift voor Praktische Theologie en Religiewetenschap. 2023. № 50(4). P. 42–49.
22. Verhoef A.H. Jesus chatbots are on the rise. A philosopher puts them to the test. URL: <https://theconversation.com/jesus-chatbots-are-on-the-rise-a-philosopher-puts-them-to-the-test-262524> (дата обращения: 27.09.2025).
23. Shults F. L. Gilles Deleuze and the atheist machine: The achievement of philosophy. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2024. 240 p.
24. Horst, H. & D. Miller (eds.), Digital Anthropology. London: Routledge, 2012. 328 p.
25. Хабибуллина З.Р. Виртуальный ислам: основные этапы становления, формы проявления и трансформация традиционных укладов мусульман // Историческая этнология. 2024. Т. 9. №. 4. С. 604–619.
26. Топчиев М.С., Дрягалов В.С., Холова Л. Амбивалентность влияния интернет-сетей на консьюмеризацию ислама // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2018. № 4 (57). С. 154–159.
27. Beckford J. A. The centrality of religion in social life: Essays in honour of James A. Beckford. Ashgate Publishing, Ltd., 2010. 260 p.
28. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д.Э. Харитоновича. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
29. Bosman F. G. Gaming and the divine: A new systematic theology of video games. London: Routledge, 2019. 266 p.

Spiritual Experience in the Context of Digital Quasi-Sacredness

Kotliar P.S., Nikolaev M.S.
Kazan (Volga Region) Federal University

The article examines the specific features of the formation of spiritual experience under conditions of rapid digitalization of socio-cultural processes that transform the content and forms of religiosity. The aim of the study is to identify the transformations to which sacred practices are subjected under the influence of digital technologies, as well as to analyze the emerging paradoxes of perceiving and experiencing spiritual life within a mediatized environment. Based on an analysis of contemporary media formats, video games, online religious services, and neural network models, the study demonstrates that the digital representation of the sacred leads to its marginalization and boundary expansion: the sacred begins to encompass not only religious elements but also various digital manifestations of the profane.

The value and novelty of the research lie in identifying the ontological, epistemological, and hermeneutic implications of digital technologies for spiritual practices: the emergence of ontological pluralism, the rise of relativistic “pop-theology,” and the formation of new modes of personal spirituality oriented toward individual experience and game-based mechanics. The study concludes that religious behavior is undergoing gamification, quasi-sacred simulations are intensifying, and spiritual experience is shifting toward anthropocentric, individualized, and deinstitutionalized forms.

The scientific and practical significance of the work consists in highlighting the necessity of a critical analysis of digital forms of spirituality and in developing approaches that would enable religious, philosophical, and cultural institutions to respond to the challenges of a digital environment in which the sacred competes with technology for the attention and trust of contemporary individuals.

Keywords: religion, digital spiritual experience, sacral, quasi-sacral, deinstitutionalization of religion, gamification of religious practices

