

РЕЛІГІЯ, КУЛЬТУРА ТА ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ: ПОСТМОДЕРНІСТСЬКИЙ КОНТЕКСТ СУЧАСНОСТІ

У статті досліджується специфіка взаємозв'язку релігії, культури та штучного інтелекту (ШІ) у постмодерністському контексті сучасності. У цьому розумінні віртуалізація та штучний інтелект стають не просто інструментами, але й новим способом осмислення світу – вони кидають виклик традиційним уявленням про релігію, культуру, знання, істину й ідентичність. Автори закликають до досягнення можливих шляхів розвитку релігії та культури в постмодерному контексті та до пошуку гармонії між реальним і віртуальним, між традиційним та новаторським, між людським і штучним.

Ключові слова: особистість, релігія, культура, штучний інтелект, постмодерністський контекст, сучасність.

Olga Dobrodum
Eduard Martyniuk
Olena Nikitchenko

RELIGION, CULTURE, AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE POSTMODERN CONTEXT OF CONTEMPORANEITY

This article explores the theme of the interconnection between religion, culture, and artificial intelligence in the postmodern context of contemporary society. In this sense, virtualization and AI are becoming not just tools, but a new way of understanding the world – they challenge traditional notions of religion, culture, knowledge, truth, and identity. The authors call for the exploration of possible paths for the development of religion and culture in a postmodern context and for the search for harmony between the real and the virtual, between the traditional and the innovative, between the human and the artificial.

Key words: personality, religion, culture, artificial intelligence, postmodern context, modernity.

Актуальність дослідження. Сучасний світ стрімко розвивається, разом із ним трансформуються всі сфери життя, зокрема й культура, релігія та технології. Постмодернізм, як домінуючий дискурс епохи, кидає виклик традиційним уявленням про реальність, знання, істину, ідентичність. У цьому контексті віртуалізація та штучний інтелект (далі – ШІ) стають потужними чинниками, що впливають на культуру, релігію та наше розуміння світу. Віртуальний світ стає все більш важливою частиною людського життя. Інтернет, соціальні мережі, віртуальна реальність (далі – VR) та доповнена реальність (далі – AR) розширюють можливості для культурного самовираження, творення та споживання контенту. З одного боку, це відкриває нові горизонти для творчості й інклюзивності, робить культуру доступнішою для людей із різними потребами та з різних куточків світу. З іншого – віртуалізація може призвести до відчуження, фрагментації ідентичності та втрати зв'язку із традиційними культурними цінностями.

Означені тенденції напрому стосуються релігії. Онлайн-трансляції богослужінь, віртуальні молитовні будинки, релігійні спільноти в соціальних мережах стають усе більш поширеними. Віртуальний світ дає можливість людям з різними

віруваннями спілкуватися, ділитися досвідом і знаходити підтримку. Проте віртуалізація релігії також може призвести до ризику комерціалізації, поверхневого ставлення до віри та втрати сенсу сакрального. ШІ стає все більш досконалим і здатен генерувати контент, що не відрізняється від людського. Але ШІ може призвести до ерозії людської креативності, втрати авторства та поширення фейкових новин. Постмодернізм характеризується плюралізмом, релятивізмом, деконструкцією та фрагментарністю. У цьому контексті віртуалізація та ШІ стають не просто інструментами, але й новим способом осмислення світу – вони кидають виклик традиційним уявленням про релігію, культуру, знання, істину й ідентичність.

У суспільному дискурсі є різні погляди на те, як саме взаємопов'язані релігія і культура, чи можна вважати релігію частиною культури, починаючи від того, що культура і є релігія, аж до того, що релігія і є культурою, із проміжними варіантами. Існують прихильники погляду, що релігія та культура несумісні, що це полярні величини, що культура виростає з релігії, релігія навіть руйнує культуру. Прибічники однієї думки можуть стверджувати, що релігія та культура тотожні, ідентичні, іншої – що це нейтральні та незалежні сфери людської життєдіяльності. Релігія

та культура є складовими частинами сучасного людського суспільства, як би ми не описували їхні взаємини – як ворогів чи друзів, – заперечувати їхню присутність у соціальному житті неможливо, як не можна заперечувати також їхній взаємовплив, попри будь-яку їхню оцінку. Під час вивчення культури ми не можемо не звертати увагу на релігію і навпаки, навіть більше, можна констатувати, що в історії людського суспільства навіть є традиція розглядати культуру та релігію як відносно автономні сфери буття, хоча ті зміни, що відбувалися в одній сфері буття, відбувалися також і в іншій.

Одним з актуальних для розгляду питань, безперечно, є соціокультурні аспекти вивчення штучного інтелекту (ШІ) та його соціальна інкорпорованість у компендіум людських знань, а також соціальні наслідки його виникнення та розвитку. Одна із центральних проблем ШІ в соціумі – проблема моделювання смислів у семіотичному їх розумінні, трансцендентально-феноменологічна теорія конструювання смислів і узагальнення конвенціоналістсько-соціокультурного плану. Під час вивчення цієї тематики важливо враховувати положення трансценденталізму Еммануїла Канта та феноменологічного конституювання Едмунда Гуссерля через їхню концептуальну схожість із конструюванням віртуальних об'єктів як форм дослідження креативних здібностей людини. Філософія Еммануїла Канта також дозволяє зміцнити позиції філософії ШІ та зробити крок до нових фундаментальних досліджень механізмів мислення. Так, може набути нового звучання старе питання «Чи може машина мислити?» на основі історико-філософського дискурсу (від Сократа, Арістотеля, Платона, Демокрита, Юстина до Г. Галілея, А. Августина, П. Абеляра, С. Боеція, І. Канта тощо), де було розроблено концепцію «машинного мислення», із включенням у неї, зокрема, соціокультурності, що інтенсивно розвивається.

Метою дослідження постає вивчення специфіки взаємозв'язку релігії, культури та штучного інтелекту в постмодерністському контексті сучасності.

Ступінь розроблення проблеми дослідження. Феномен віртуальної реальності досліджували зарубіжні та вітчизняні науковці: У. Брік, Ф. Брукс, Ф. Вебстер, Ж. Дельоз, С. Жижек, Дж. Ланьє, І. Сазерленд, Т. Стоуньєр, С. Хоружий, С. Заборовська, Н. Зуділіна, О. Каріна, С. Коноплицький, О. Сотникова, Є. Уханов, Ю. Шадських. Питання формування сучасної культури в умовах інформаційного суспільства розглядали багато як зарубіжних, так і вітчизняних дослідників, серед них такі: О. Барда, П. Бергер, В. Волинець, Я. Зодервіст, О. Прудникова, Г. Сашук, С. Хантінгтон, М. Шмиголь, Ю. Юшкевич та інші. Незважаючи на досить широкий спектр проведених досліджень впливу на культуру інформаційного суспільства такого феномену, як віртуальна реальність,

це є частиною загальної проблеми, якій присвячується дана робота.

Варто акцентувати на біхевіористському відтінку існуючого розуміння ШІ: стверджуючи превалюючу соціокультурну природу суб'єктності людини, ШІ сприймається переважно як суб'єкт знання. Машинний ШІ міг бути підсилювачем природного розуму, оброблення інформації на перфокартах і перфострічках задовго до Чарльза Беббіджа та Германа Голлеріта. Створення ШІ взагалі постає не стільки технічною, натурфілософською чи соціокультурною, але і суспільствознавчою проблемою, оскільки справжній, максимально подібний до природного ШІ рано чи пізно буде створено, то основне завдання полягає у відповіді на питання про мету його створення, контрольованість і гармонійну інкорпорованість у людське суспільство.

Подібні до перелічених взаємовпливів ми констатуємо в епоху інформаційного суспільства, коли вивчаємо конвергентні процеси в сучасному релігійному житті суспільства. Ми їх виділили й описали: акселерація, актуалізація есхатології, актуалізація соціальних концепцій, американізація, вельтизація, віртуалізація, глобалізація, діалогізація, екуменічний рух, егосинтонізація, екзотеризація, зростання інклюзивізму, конс'юмерізація, модернізм і постмодернізм, нові релігії, паксізація, приватизація, відтворення сучасного релігійного плюралізму, раціоналізація культових дій, ревіталізація, секуляризація, синкретизація, сцієнтизація, уніфікація екстеріоризації, толерантність, фемінізація, фундаменталізація, харизматизація¹.

Ці ж процеси відтворюються і в культурному житті, про що писав ще Семюель Хантінгтон у роботі «Зіткнення цивілізацій»: релігія – це наріжний камінь культури. Усі форми взаємодії культури здійснюються і в релігійному житті. Фіксує зміни в культурі взагалі та в релігії зокрема, ми бачимо, що вони здійснюються в соціальних мережах і блогосфері. Сучасна культура виражає себе, серед іншого, і в інформаційних технологіях: в онлайн переходить як культурне, так і релігійне життя. Культура – усе те, що створено людиною, друга природа, тепер переходить в онлайн, а всі процеси, що відтворюються в офлайн – діалог, віртуалізація, вельтизація, глобалізація тощо – спостерігаються і в онлайн. Тут доречно згадати роботу Євгена Цимбаленка, де на основі опитування експертів і журналістів-практиків виявляються та систематизуються основні позитивні та негативні наслідки конвергенції та дигіталізації в медіакомунікаціях².

¹ Мартинюк Е., Никитченко О. Конвергентні та дивергентні процеси в релігійному житті світу та України. Одеса, 2012. С. 76–85.

² Цимбаленко Є. Конвергенція масмедіа і медіакомунікацій. 2013. URL: <https://social-science.uu.edu.ua/article/1043>.

Основний виклад. Ми акцентуємо дослідницьку увагу на міждисциплінарній сфері дослідження, оскільки, незважаючи на історичні протистояння міжрелігійного та міжконфесійного характеру, усі релігійні організації послугуються досягненнями культури – складається нова релігійна культура спілкування в самому інтернеті, різні сторони релігійної культури й обрядів знаходять своє вираження у Глобальній мережі. Ідентичні проблеми спостерігаються й у взаєминах між релігіями, релігії та культури в онлайні й офлайн, їх можна запаралелити. Особливо це цікаво в контексті можливостей, які надає інтернет, – належати до однієї, декількох, багатьох чи до жодної релігії, оскільки інтернет гіпотетично уможливорює відносини значно безпосередніші, ніж без нього³.

Серед інших сегментів і сфер соціального життя віртуалізація відбувається в культурі та в релігії, значним чином їхні форми є ідентичними, але ж є і відмінності, те саме відбувається і в онлайні. З іншого боку, процес віртуалізації й автоматизації, комп'ютеризації й онлайнізації, дигіталізації та роботизації є єдиним і має глобальний характер – у такому разі можуть значно різнитися всі учасники глобального процесу – відмінності між ними багато в чому зумовлені самим процесом віртуалізації⁴.

Нині інтернет постає перед споживачами, серед іншого, як інтегратор усіх сфер суспільного відтворення і, на наш погляд, можна фіксувати різні форми конвергенції та взаємозв'язку релігії та культури в інтернеті. Одна з культурологічних тематик вивчає зв'язок, інтеграцію, взаємозалежність, конвергенцію та дивергенцію мистецтва в інтернеті – особливо це стосується літератури, театру, живопису та кіно, архітектури та музики, спорту і цирку, індустрії видовищ і мистецтва перформансу на зразок флешмобів⁵.

Нам варто з'ясувати, що відбувається з релігійним мистецтвом у зв'язку з його віртуалізацією, коли освячуються ікони, обряди у Всесвітній мережі, ідеться про те, що одним із полів взаємодії релігії та мистецтва є інтернет. Головний тут висновок такий: кожна із цих сфер має спільне й особливе в цій взаємодії: спільне – вони підпорядковуються вимогам Мережі, що стосується програм, методів, форм взаємодії в інтернеті – це чати, боти й інші форми взаємодії – канали в різних соціальних

мережах. Симптоматичною та релевантною сучасній епосі є віртуалізація релігійного мистецтва⁶.

Інтернет як система може надавати інформаційну підтримку мистецтву і релігії – в онлайні з ними здійснюється те ж, що в офлайн, зважаючи на доступність інтернету: можна фіксувати величезну кількість взаємозв'язків онлайн з офлайн, навести паралелі – деякі події онлайн не відбуваються в офлайн та навпаки. Найбільш важливі тенденції та сучасні взаємини виражаються в тому, що релігія висловлює свої ідеї в мистецтві та навпаки – мистецтво відображається в релігії та сакральній творчості. Раніше релігія панувала над мистецтвом, тепер вони мають межу, виникло світське мистецтво, тому не обов'язково митець повинен бути віруючим, віруючий не обов'язково шукає себе в мистецтві: віра може сприяти або перешкоджати професійній самореалізації, така відмінність існує⁷.

Інтернет не має релігійного або світського характеру, інтернет може бути сакралізований, мистецтво може бути в інтернеті та представляти релігійну частину людства. Через пандемію і потім війну мистецтво для українців значною мірою перемістилося в онлайн, якщо згадати шоу-бізнес, їхнє мистецтво стало доступним їхнім шанувальникам тільки в інтернеті – зараз те ж саме відбувається з релігійною діяльністю. Інтернет може одних сакралізувати, інших – демонізувати, хейтити можуть і діячів мистецтва і представників церков.

Якщо припустити, що культура – це всі види соціальних взаємин, аксіоматично, що культура присутня в людині, природі та суспільстві, це спостерігається в усіх суспільних відносинах. У цьому контексті можна згадати Боллівуд, багато фільмів якого мають релігійний сюжет – відбувається синтез релігії та мистецтва, розповсюдженими є фільми на релігійну тематику, наприклад фільми папської тематики чи про східні віровчення – так інтернет створює нові маніфестації образотворчого мистецтва.

Мистецтво за визначенням є максимально віртуальним, водночас мистецтво і релігія часто є нероздільними. Питимим Сорокін провів свої знамениті дослідження середньовіччя та сучасності та слушно зазначив, що в середні віки в музеях чи не 90% сюжетів було тематики релігійного мистецтва, зараз спостерігається дзеркально протилежне співвідношення. Зараз можна досліджувати співвідношення релігії та мистецтва, спостерігати поступове збільшення кількості експозицій і презентацій, усі

³ Трач Ю. Тенденції та основні прояви віртуалізації сучасної культури. 2016. DOI: 10.31866/2410-1915.17.2016.156782.

⁴ Покуліта І., Виселко І. Віртуалізація повсякденності як атрибут медіакультури сучасності (у контексті теорій соціальної реальності). 2011. URL: <https://ela.kpi.ua/bitstream/123456789/4307/1/6%20Покуліта.pdf>.

⁵ Соляник С. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *Перспективи* : соціально-політичний журнал. 2021. № 2. С. 95–101.

⁶ Звонко О. Віртуальна релігійність: проблеми релігійної культури у просторі мережі «Інтернет». *Наукове пізнання: методологія та технологія*. 2015. № 2 (35). С. 56–61.

⁷ Петрушкевич М. Релігійна комунікація у контексті масової культури : монографія. Острог, 2018. 408 с. URL: https://eprints.ua.edu.ua/id/eprint/8680/1/Петрушкевич_2018.pdf.

сучасні релігії та всі види мистецтва знаходять себе в інтернеті⁸.

Більшість знаменитих музеїв світу мають власні сайти з вільним і персоналізованим VIP-доступом, де можна отримати вичерпну інформацію навіть для найбільш допитливого розуму. Сайти підтримують VR-гарнітури: значна частина галерей і експозицій доступні для віртуальних турів, також на сайтах музеїв присутні фотографії більшості експонатів, які представлені в будівлях музею. В онлайн-режимі відвідувач сайту музею може ознайомитися не тільки із творами, а й з безліччю особистих речей їхніх авторів – це щоденники та листи, ранні замальовки. Серед мільйонів оцифрованих експонатів наявна значна частина відомих шедеврів живопису та скульптури, ювелірних прикрас і антикварних виробів, рукописів і посуду. За допомогою зручної функції сортування можна впорядкувати твори за темами, як-от: міфологія та релігія, історія й архітектура, також можна розглядати експонати за країнами і за прізвищами майстрів. На сайтах музеїв може бути докладно розібраний і висвітлений творчий шлях митців: матеріали з біографією, цікавими фактами й історіями написання знаменитих картин⁹.

Мистецтво задіює всі нові технології, ШІ може складати літературні твори та наукові доповіді, проповіді та звіти, здійснювати всі види наукових повідомлень, готувати реферати й есе. ШІ може проявляти свою творчість у різних жанрах і напрямках, стилях і типах мистецтва, у живописі, театрі та балеті, кінематографії та мультиплікації, архітектурі та музиці, мистецтві драми й оповідання, роману, повістей і віршів відкриваються по-новому можливості ШІ.

Так, наприклад, кіно з'явилося як мистецтво синтетичне, щільно поєднане з технологіями, адже народжене з них, тому й історія кіно, удосконалення його засобів виразності та специфіки мови безпосередньо пов'язані з розвитком технологій. Цілоком закономірно, що історії про фанатичних учених і їхні небезпечні для людства відкриття почали цікавити кінематографістів уже з перших десятиліть існування нового різновиду мистецтва. Ці історії екранізовані у великій кількості науково-фантастичних фільмів, серед яких чимало антиутопій про створення штучного інтелекту. Багато із цих стрічок стали класичними та культовими, вплинули на подальші естетичні пошуки – штучний інтелект нерідко виступав тригером актуальної

медіакультури. Акцент зроблено на ролі сучасних інфокомунікаційних технологій, насамперед технологій штучного інтелекту й інтернету речей, у генерації новітніх форм культури та мистецтва. Визначною є роль штучного інтелекту у формуванні «доданої» культурної реальності та різноманітних форматів медіамистецтва¹⁰.

Важливо, що останнім часом людство делегує все більше своїх функцій штучному інтелекту – тепер він може намалювати картину, написати музику, створити текст. Так, нещодавно ШІ навчили мистецтву дебатів – тепер у людства є гідний співрозмовник, здатний розібратися у складних соціальних проблемах, аргументувати свою позицію, знаходити сильні сторони та недоліки в позиції свого опонента¹¹. Штучний інтелект може бути корисним для комунікації зі своєю аудиторією та для залучення нової: зараз для музеїв, виставок і для популяризації мистецтва загалом активно створюються чат-боти, як приклад наведемо чат-бот інформаційної кампанії «Мистецтво хоче знайомитись» від Українського культурного фонду. ШІ долучали до мистецтва – порівняно нещодавно IBM спільно з Національним музеєм Вроцлава презентували додаток *CoArt*, який уможливив взаємодію відвідувачів із картиною польського художника Майкла Віллмана «Рай» – завдяки штучному інтелекту кожен відвідувач виставки “Willmann. Opus Magnum” міг за допомогою програми «поговорити» з картиною, щоб дізнатися про неї краще, зрозуміти її смисли і глибше перейнятися творчістю¹².

Окрім того, штучний інтелект може показати, як створювалися знамениті картини¹³, навчити творчого сприйняття світу¹⁴. Алгоритми штучного інтелекту допомагають класифікувати та сегментувати будь-яку інформацію в цифровому вигляді (числа, слова, звуки, фотографії, відео тощо), знаходити в ній зв'язки і закономірності, особливості та відмінності. Картини, намальовані штучним інтелектом, уже дорого продаються¹⁵, ШІ навчився також

¹⁰ Чорний О. Штучний інтелект та майбутнє кінематографу. 2020. URL: <https://www.ukrkino.com.ua/kinotext/articles/?id=12656/>.

¹¹ Ягофаров Т. Штучний інтелект веде дебати. 2018. URL: https://ko.com.ua/iskusstvennyj_intellekt_vedet_debaty_126848.

¹² IBM Watson AI in the National Museum in Wroclaw. 2024. URL: <https://mnwr.pl/en/ibm-watson-ai-in-the-national-museum-in-wroclaw/>.

¹³ Тьюторіал від Ван Гога: штучний інтелект показує, як створювалися знамениті картини. 2020. URL: <https://creativity.ua/science-and-technology/tiutorial-vid-van-hoha-shtuchnyi-intellekt-pokazuie-iak-stvoriuvavysia-znameniti-kartyny/>.

¹⁴ Хорошак Б. Мистецтво бути корисним: як штучний інтелект може навчити творчого сприйняття світу. 2020. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2020/04/29/240778/>.

¹⁵ Картину, яку намалював штучний інтелект, продали за 432 тисячі доларів. А планували всього за 10. 2018. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2018/10/26/233816/>.

⁸ Пруденко Я. Релігія і технології. *Медіаархеологія та сучасне мистецтво*. 2014. URL: https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/31031/Prudenko_246-249.pdf?sequence=1.

⁹ Імпульси й емоції: як штучний розум pearye на мистецтво. Artist talk Еллен Перлман. 2020. URL: <https://www.prostranstvo.media/uk/impulsi-y-emociyi-yak-shtuchnyj-rozum-reaguye-na-mystecztvo-artist-talk-ellen-perlman/>.

перетворювати малюнки на фотореалістичні зображення¹⁶.

Є три варіанти взаємин релігії та культури – для одного періоду їхнє взаємне сполучення представляється як синонімічний ряд (період до Нового часу)¹⁷. Станіслав Белковський висловлює думку, що прийде злиття науки і релігії – вони не протистоять одна одній, вони взаємно конвергуються і не будуть одна одній суперечити. Михайло Епштейн сучасну теологію розглядає як технотеологію в роботі «Російський антисвіт». Зараз усе частіше говорять про теологію сучасного релігійного сприйняття, якщо раніше релігія відкидала науку і наукові дані, якщо вони суперечили Біблії, то, на думку Михайла Епштейна, між ними немає предмета суперечності: усі наукові технології свідчать про Слово Боже – усе від Бога і для Бога. У роботі «Релігія після атеїзму» Михайло Епштейн зазначає, що постмодерн закінчився 9/11, тобто вибух спричинив закінчення всіх відносностей – уся відносність цього світу закінчилась, закінчилися ілюзії через цю трагедію, якою, власне, і почалося III тисячоріччя.

Відбулася криза культури постмодерна, сенс якої був у боротьбі з ідеологіями, оскільки метанарації (комунізм чи марксизм, християнство чи буддизм тощо) не врятували людство від фашизму та геноциду, Голокосту та голодоморів, і зараз прийнято ставити знак рівності між фашизмом і сталінізмом. За всією ймовірністю, це було методологічно послідовно і слушно, 80 років Європа жила без воєн, але зараз триває гаряча війна в Європі, повноцінна та широкомасштабна, сама ідеологія постмодерна виявилась неспроможною та нездатною запобігти російсько-українській війні. Постмодерну тепер можна пред'явити претензії, які він сам пред'являв, коли він вийшов із критикою всіх форм ідеологій після Другої світової війни, закидаючи всім ідеологіям те, що не змогли зупинити жахи Другої світової війни. А тепер, коли йде нова світова війна, яка може виявитися Третьою світовою, постмодерністські філософія і мислення точно так само виявилися нездатними передбачити та зупинити війну.

Цікавим є розуміння співвідношення релігії та культури у двох класиків – це Кліффорд Гірц і Роберт Белла, які в контексті історії релігій розглядають релігію в усіх її основних проявах до сьогодення, філософію Стародавнього Китаю, Греції й Індії, індуїзм і буддизм, звідки роблять висновок, що культура та релігія – це практично тотожні

поняття, часто, як би ми не дивилися на співвідношення релігії і культури, виходить те саме. Між ними існує ідентичність, хоча присутні два погляди: 1) релігія – це віра у трансцендентне і надприродне; 2) релігія – це спосіб соціалізації. Є величезна кількість думок щодо релігії та культури – ці дві сфери людської діяльності в будь-якому разі пов'язані, ця сполучність передбачає можливість, що зміна у сфері культури детермінує зміну і в інших напрямках. Наприклад, винахід книгодруку Йоганном Гутенбергом став одним із чинників поширення протестантизму, а наступна за ним інформаційна технологічна ера впливає на всі сфери культури, зокрема й на релігію, зміни, спричинені ІТ, впливають на всю культуру загалом¹⁸.

Зміни в конкретній суспільній галузі – освіті, літературі, науці – впливають на зміни в іншій сфері культури – тут можна констатувати зв'язок технологій і культури в одне ціле, тут мають місце як горизонтальна, так і вертикальна взаємодії. Горизонтальні стосунків полягає в тому, що будь-яке явище культури – це зміна в одній сфері культури і відповідна зміна всієї культури. Вертикаль – це коли одна зі складових частин культури стає передовою: так, до Нового часу був лідером релігійний напрям, у Новий час – політико-правовий, зараз – етичний, але водночас політичне впливає на психологічне, економічне, релігійне, і модифікація однієї складової частини спричинює та провокує модернізацію, модифікацію чи стагнацію в усьому іншому. У цьому контексті зараз розглядають російсько-українську війну як війну архаїки із трансмодерном, тож можна вважати трансмодерн одним із можливих описів сучасних станів культури, який приходить на зміну метамодерну, він не знімає проблеми протистояння архаїки та постмодерну.

Можна констатувати навіть шизоїдальність сучасної культури – вона криється, серед іншого, і в тому, що кожна нова можливість може проявлятися як щось заперечувальне та стверджувальне, позитивне і негативне – у всьому може виявлятися їхня амбівалентність – поширився навіть термін «шизофашизм», коли російський фашизм виступає з антинацистськими гаслами. У процесі прояву плюралізму (наприклад, ідеологічного або релігійного) амбівалентність може виступати як крайня форма толерантності в сенсі прийняття ідеології, але для критиків толерантності радше характерний перехід від амбівалентності до шизоїдальності¹⁹.

Загалом, багато явищ культури мають

¹⁶ Нейромережі NVIDIA навчилися перетворювати малюнок на фотореалістичне зображення Saliu I. Stroke of Genius: GauGAN Turns Doodles into Stunning, Photorealistic Landscapes. 2019. URL: <https://blogs.nvidia.com/blog/gaugan-photorealistic-landscapes-nvidia-research/>.

¹⁷ Pasulka D. Virtual Religion: Popular Culture and the Digital World. 2020. URL: <https://www.academia.edu/21627182/Virtual-Religion-Popular-Culture-and-the-Digital-World>.

¹⁸ The Influence of Virtual Reality on Religious Digital Cultural Heritage / Kyunghwa Hwang et al. 2022. URL: <https://e-space.mmu.ac.uk/631358/3/Manuscript%20R2%20fin.pdf>.

¹⁹ Epstein M. Schizophrenic fascism: on Russia's war in Ukraine. (2022). URL: <https://rprr.northwestern.edu/documents/research-scholar-articles/epstein-article-3.pdf>.

амбівалентний характер – машини майбутнього будуть здатні як пахати, так і вбивати, тобто введення нових приладів може бути за своїми наслідками також амбівалентними. Так, наприклад, коли Росія не справляється з амбівалентністю – спостерігається шизофренія її керівників, втрата історичних шансів, коли Росію виключили із G8 і G20, а Володимир Путін виявився шизоїдально налаштованою особистістю. На початку XXI ст. треба вчитися домовлятися, якщо ж діалог унеможливується, політичні опоненти не можуть домовитися, вступають різні форми політичного врегулювання, тому також із цієї причини російсько-українська війна може набувати затяжного характеру.

Унаслідок Другої світової війни з'явився постмодерн, одним із меседжів якого є те, що наративи є амбівалентними з погляду їх утілення, ми для їх прийняття послуговуємося толерантністю. Наратив гіпотетично можливого розвитку демократичної Росії перетворився на шизоїдальність сучасної культури, адже вона не може адекватно відповісти шизофашизму, не знайшла способів відповісти на шизофашизм через шизоїдальність власної культури. Але особливо симптоматичною є шизоїдність віртуальної культури, у релігійній сфері з'являються боти, які несуть шизоїдальність, наприклад, про появу нових пророків. Сприйняття параноїками цих подій може характеризуватися обцесивно-компульсивним синдромом, варто враховувати, що більшість людей заражені ним. Якщо згадати різні розлади біполярності, маніакальності, можна припустити, що всі види розладів присутні і в релігійній сфері.

Сама сфера віртуальності є шизоїдною, як і наука загалом, і через неї культура також пізнає і виявляє свою шизоїдність. Наявністю цих психологічних прийомів характеризується сучасний інтернет, особливо якщо врахувати, що всі фейки – частина інформаційно-психологічних операцій (далі – іпсо), а іпсо, у свою чергу, – частина шизоїдності, де її свідомо застосовують, особливо лідери нових суспільних рухів. На наш погляд, іпсо виявляється в дискусії у віртуалізації релігії: як висвітлюється діяльність УПЦ, з огляду на те, що вона зріклася РПЦ, засудила агресію в перший же день війни. Внутрішньополітично, з України, її розглядають з погляду близькості УПЦ та РПЦ, а зовнішньополітично, з-за кордону – з погляду порушення свободи слова та релігійної свободи. У всьому цьому красномовно та виразно виявляються, на наш погляд, амбівалентність, суперечливість і шизоїдність, зокрема і тому, що більшість віруючих УПЦ не вважають себе ворогами України.

Віртуалізація релігії також супроводжується її шизоїдними сторонами – у нашій сучасній культурі цю ситуацію можна схарактеризувати через іпсо. Так, інформація про Римо-католицьку церкву

значною мірою педалізується через толерантність ЛГБТ, благословення представників ЛГБТ, хоча і не сприяння їм. Відбувається синонімізація віртуалізації релігії та культури з погляду технологій²⁰.

Тут постає важливе питання – у світі не існує єдиної філософської системи або ж релігії, яка б об'єднувала всі глобальні процеси. Усі ті процеси, які ведуть до конвергенції в суспільстві, спрацювали локально, усім нам відомі світові тенденції, які характеризували майбутнє світу як єдине ціле, у глобальному ключі не спрацюють, зате набули поширення конспірологічні теорії, а також ми можемо констатувати кризу релігії, зокрема й у воюючих країнах, наприклад, криза довіри до церкви констатується в Україні, за даними центру Разумкова, церкві довіряють менше, ніж армії, хоча раніше саме вона була в лідерах. Згідно з дослідженням, оприлюдненими 7 лютого 2024 р., Збройні сили України мають найвищу довіру серед громадян (95%). За ними слідує добровольчі загони (85%) та Державна служба з надзвичайних ситуацій (82%). 61% респондентів висловили свою довіру церкві²¹.

Відбувається криза різних культурних інститутів в Україні, релігійних також. З початку повномасштабного вторгнення Росія пошкодила або зруйнувала понад 530 храмів різних конфесій в Україні, загинули щонайменше 25 служителів. У тому й полягає місія інформаційно-комунікативних технологій, щоб завдяки їм дистанційно та віртуально, віддалено й онлайнізовано брати участь у богослужіннях будь-якої релігії/церкви/деномінації. Майже чверть пошкоджених окупантами храмів уже неможливо використовувати – вони зазнали суттєвих руйнувань або ж зруйновані остаточно: 9% цілком знищені, а 16% зазнали таких руйнувань, що їх неможливо буде відновити²².

У такому контексті відбувається віртуалізація культури, можна відзначити, що постмодерн постає втраченим і здається вже методологічно неправильним – усі ці евфемізми, що світ – театр, про Homo Ludens, стали фігуральною неправдою, тому що світ більше не театр, а людина більше не грає, а страждає та вбиває. Пропагандист Володимир Соловйов акцентує на тому, що людині більш властиво воювати, ніж жити в мирі. Усе це проголошує повернення до старих форм виправдання зла. Постмодерн виявився у стані нездатності запобігти сучасній

²⁰ Звонко О. Інтернет як трансформаційний чинник релігійної культури сучасного соціуму : дис. ... канд. філос. наук : 09.00.04. Харків, 2017. URL: https://philosophy.karazin.ua/ua/nauka/rada/zvonok_disser.pdf.

²¹ 61% українців довіряють Церкві: опитування Центру Разумкова. 2024. URL: https://risu.ua/61-ukrayinciv-dovirayut-cerkvi-opituvannya--centru-razumkova_n146035.

²² Кузьменко Ю. Понад 500 храмів різних конфесій зруйновано або пошкоджено війною. 2024. URL: <https://suspilne.media/culture/668956-ponad-500-hramiv-riznih-konfesij-zrujnovano-abo-poskodzeno-vijnou/>.

війні як злу. Під час Другої світової війни Й. Сталін займався переселенням народів, також були голокост, Голодомор і геноцид, зараз ті ж самі форми ми можемо спостерігати під час повномасштабного вторгнення Росії в Україну. Михайло Епштейн сказав про ментальні якості Росії в роботі «Російський антисвіт»: шизофашизм, онтоцид, православ'я (православ'я + іслам), некрократія. Якщо говорити про кризу постмодерну в епоху російсько-української війни, а під постмодерном розуміти критику всіх ідеологій, він опинився в тому ж стані нездатності запобігти злу, війні, що й раніше. Сучасність тепер саме в онлайні буде диктувати порядок денний і задавати тенденції: вона може вирішити одні проблеми, але інші може поглибити.

Висновки. Віртуалізація релігії та культури, яка виникає в умовах постмодерну, характеризується розмиттям меж між реальним і вигаданим, між фактом і фікцією, між сакральним і профанним. У цій ситуації штучний інтелект є одним із найпотужніших інструментів віртуалізації, який може моделювати й аналізувати, інтерпретувати і трансформувати культурні та релігійні феномени, впливати на різні аспекти релігії та культури, як-от мова, символіка, міфологія, етика, естетика, ідентичність, цінності, свобода, відповідальність тощо. Розглядаючи можливі наслідки віртуалізації для майбутнього людства, яке може зазнати радикальних змін у своїй природі, статусі, функціях і відносинах з іншими істотами, треба мати на увазі, що віртуалізація має свої переваги та недоліки, які потребують критичного оцінювання та рефлексії. Пошук оптимального балансу між реальним і віртуальним, між традиційним і новаторським, між людським і штучним

спрямований на збереження смислів, цінностей і гідності людського життя.

Під час проведення аналізу впливу штучного інтелекту на розвиток культурних і релігійних практик, на формування нових ідентичностей і цінностей треба враховувати переваги та недоліки віртуальних технологій, які змінюють способи сприйняття, комунікації та творчості, можливі сценарії майбутнього, яке буде характеризуватися гібридизацією, мультикультурністю та постлюдством. Критичний підхід до віртуальних реалій, які можуть створювати ілюзії, маніпуляції та залежність, сприятиме оптимальному досягненню можливих шляхів розвитку релігії та культури в постмодерному контексті та пошуку гармонії між реальним і віртуальним, між традиційним і новаторським, між людським і штучним.

У майбутньому перспективним видається дослідження віртуалізації релігії та культури, а також штучного інтелекту у гносеологічному вимірі: створення соціокультурних і мистецьких проєктів, зокрема в медіапросторі, з використанням ІТ, здійснення прогнозування, проєктування та регулювання актуальних культурних процесів у соціальній практиці (зокрема, у сфері кіберкультури та соціокультурних процесів міста), розроблення завдань і технологій соціокультурної взаємодії, актуалізації культурної спадщини, наукове забезпечення створення та реалізації соціокультурних і мистецьких проєктів, зокрема в галузі культурної урбаністики та віртуального простору соціокультурної взаємодії та мистецтва, що відповідають сучасному рівню економізації й актуалізації культури, відповідно до чинних стандартів і законів України, Європейського Союзу та положень ЮНЕСКО.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 61% українців довіряють Церкві : опитування Центру Разумкова. 2024. URL: https://risu.ua/61-ukrayinciv-doviryayut-cerkvi-opituvannya--centru-razumkova_n146035.
- Epstein M. Schizophrenic fascism: on Russia's war in Ukraine. 2022. URL: <https://rprr.northwestern.edu/documents/research-scholar-articles/epstein-article-3.pdf>.
- The Influence of Virtual Reality on Religious Digital Cultural Heritage / Kyunghwa Hwang et al. 2022. URL: <https://e-space.mmu.ac.uk/631358/3/Manuscript%20R2%20fin.pdf>.
- IBM Watson AI in the National Museum in Wroclaw. 2024. URL: <https://mnwr.pl/en/ibm-watson-ai-in-the-national-museum-in-wroclaw/>.
- Pasulka D. Virtual Religion: Popular Culture and the Digital World. 2020. URL: https://www.academia.edu/21627182/Virtual_Religion_Popular_Culture_and_the_Digital_World.
- Звонек О. Віртуальна релігійність: проблеми релігійної культури у просторі Мережі. *Наукове пізнання: методологія та технологія*. 2015. № 2 (35). С. 56–61.
- Звонек О. Інтернет як трансформаційний чинник релігійної культури сучасного соціуму : дис. ... канд. філос. наук : 09.00.04. Харків, 2017. URL: https://philosophy.karazin.ua/ua/nauka/rada/zvonok_disser.pdf.
- Імпульси й емоції: як штучний розум реагує на мистецтво. Artist talk Еллен Перлман. 2020. URL: <https://www.prostranstvo.media/uk/impulsy-j-emociyi-yak-shtuchnyj-rozum-reaguye-na-mystecztvo-artist-talk-ellen-perlman/>.
- Картину, яку намалював штучний інтелект, продали за 432 тисячі доларів. А планували всього за 10. 2018. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2018/10/26/233816/>.
- Кузьменко Ю. Понад 500 храмів різних конфесій зруйновано або пошкоджено війною. 2024. URL: <https://suspilne.media/culture/668956-ponad-500-hramiv-riznih-konfesij-zrujnovano-abo-poskodzeno-vijnou/>.

Мартинюк Е., Никитченко О. Конвергентні та дивергентні процеси в релігійному житті світу та України. Одеса, 2012. С. 76–85.

Нейромережі NVIDIA навчилися перетворювати малюнок на фотореалістичне зображення. Salián I. Stroke of Genius: GauGAN Turns Doodles into Stunning, Photorealistic Landscapes. 2019. URL: <https://blogs.nvidia.com/blog/gaugan-photorealistic-landscapes-nvidia-research/>.

Петрушкевич М. Релігійна комунікація у контексті масової культури : монографія. Острог, 2018. 408 с. URL: https://eprints.uaeu.edu.ua/id/eprint/8680/1/Петрушкевич_2018.pdf.

Покуліта І., Виселко І. Віртуалізація повсякденності як атрибут медіакультури сучасності (у контексті теорій соціальної реальності). 2011. URL: <https://ela.kpi.ua/bitstream/123456789/4307/1/6%20Покуліта.pdf>.

Пруденко Я. Релігія і технології. *Медіаархеологія та сучасне мистецтво*. 2014. URL: https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/31031/Prudenko_246-249.pdf?sequence=1.

Соляник С. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *Перспективи : соціально-політичний журнал*. 2021. № 2. С. 95–101.

Трач Ю. Тенденції та основні прояви віртуалізації сучасної культури. 2016. DOI: 10.31866/2410-1915.17.2016.156782.

Тьюторіал від Ван Гога: штучний інтелект показує, як створювалися знамениті картини. 2020. URL: <https://creativity.ua/science-and-technology/tiutorial-vid-van-hoha-shtuchnyi-intelekt-pokazuie-iak-stvoriuvavsiya-znameniti-kartiny/>.

Хорошак Б. Мистецтво бути корисним: як штучний інтелект може навчити творчого сприйняття світу. 2020. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2020/04/29/240778/>.

Цимбаленко Є. Конвергенція масмедіа і медіакommunікацій. 2013. URL: <https://social-science.uaeu.edu.ua/article/1043>.

Чорний О. Штучний інтелект та майбутнє кінематографу. 2020. URL: <https://www.ukrkino.com.ua/kinotext/articles/?id=12656/>.

Ягофаров Т. Штучний інтелект веде дебати. 2018. URL: https://ko.com.ua/iskusstvennyj_intellekt_vedet_debaty_126848.

REFERENCES

61% of Ukrainians trust the Church: Survey by the Razumkov Center (2024). URL: https://risu.ua/61-ukrayinciv-doviryayut-cerkvi-opituvannya--centru-razumkova_n146035.

Epstein, M. (2022). Schizophrenic fascism: on Russia's war in Ukraine. URL: <https://rprrt.northwestern.edu/documents/research-scholar-articles/epstein-article-3.pdf>.

Hwang, Kyunghwa, Tom Dieck, M. Claudia, Jung, Timothy and Kwon, Ohbyung (2022). The Influence of Virtual Reality on Religious Digital Cultural Heritage. URL: <https://e-space.mmu.ac.uk/631358/3/Manuscript%20R2%20fin.pdf>.

IBM Watson AI in the National Museum in Wrocław (2024). URL: <https://mnwr.pl/en/ibm-watson-ai-in-the-national-museum-in-wroclaw/>.

Pasulka, D. (2020). Virtual Religion: Popular Culture and the Digital World. URL: https://www.academia.edu/21627182/Virtual_Religion_Popular_Culture_and_the_Digital_World.

Call, O.A. (2015). Virtual religiosity: problems of religious culture in the network space. *Scientific cognition: methodology and technology*. 2 (35). P. 56–61.

Call, O.A. (2017). The Internet as a transformative factor in the religious culture of modern society. Manuscript. Dissertation for obtaining the scientific degree of Candidate of Philosophical Sciences in the specialty 09.00.04 – philosophical anthropology, philosophy of culture. Kharkiv National University named after V.N. Karazin. Kharkiv. URL: https://philosophy.karazin.ua/ua/nauka/rada/zvonok_disser.pdf.

Impulses and Emotions: How Artificial Intelligence Responds to Art. Artist talk Ellen Perlman (2020). URL: <https://www.prostranstvo.media/uk/impulsy-j-emocyyi-yak-shtuchnyj-rozum-reaguye-na-mystecztvo-artist-talk-ellen-perlman/>.

The picture, which was drawn by artificial intelligence, was sold for 432 thousand dollars. And they planned for only 10 (2018). URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2018/10/26/233816/>.

Kuzmenko, Yu. Over 500 churches of various denominations were destroyed or damaged during the war (2024). URL: <https://susplne.media/culture/668956-ponad-500-hramiv-riznih-konfesij-zrujnovano-abo-poskodzeno-vijnou/>.

Martyniuk, E., Nikitchenko, O. (2012). Convergent and divergent processes in the religious life of the world and Ukraine. *Convergent and divergent processes in the religious life of the world and Ukraine*. Odesa. P. 76–85.

NVIDIA neural networks learned to turn a drawing into a photorealistic image. Salián I. Stroke of Genius: GauGAN Turns Doodles into Stunning, Photorealistic Landscapes (2019). URL: <https://blogs.nvidia.com/blog/gaugan-photorealistic-landscapes-nvidia-research/>.

Petrushkevich, M. (2018). Religious communication in the context of mass culture: monograph. Ostrog. 408 p. URL: https://eprints.uaeu.edu.ua/id/eprint/8680/1/Petrushkevich_2018.pdf.

Pokulita, I., Vyselko, I. (2011). Virtualization of everyday life as an attribute of modern media culture (in the context of theories of social reality). URL: <https://ela.kpi.ua/bitstream/123456789/4307/1/6%20Pokulita.pdf>.

Prudenko, Y. (2014). Religion and technology. Media archeology and modern art. URL: https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/31031/Prudenko_246-249.pdf?sequence=1.

Colyanyk, S. (2021). Virtual reality as a phenomenon of information society culture. Prospects. Socio-political journal. № 2. P. 95–101.

Trach, Y. (2016). Trends and main manifestations of virtualization of modern culture. DOI: 10.31866/2410-1915.17.2016.156782.

Van Gogh tutorial: Artificial intelligence shows how famous paintings were created (2020). URL: <https://creativity.ua/science-and-technology/tiutorial-vid-van-hoha-shtuchnyi-intelekt-pokazuie-iak-stvoriuvalysia-znameniti-kartyny/>.

Khoroschak, B. (2020). The Art of Being Useful: How Artificial Intelligence Can Teach Creative Perceptions of the World. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2020/04/29/240778/>.

Tsybalenko, E. (2013). Convergence of mass media and media communications. URL: <https://social-science.uu.edu.ua/article/1043>.

Black, O. Artificial intelligence and the future of cinematography (2020). URL: <https://www.ukrkino.com.ua/kinotext/articles/?id=12656/>.

Yagofarov, T. (2018). Artificial intelligence leads the debate. URL: https://ko.com.ua/iskusstvennyj_intellekt_vedet_debaty_126848.