

**И.В. Катерный,
МГИМО МИД России,
Институт социологии ФНИСЦ РАН**

ЦИФРОВОЙ ИММОРТАЛИЗМ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ КОНЦЕПЦИЙ ТРАНСМОБИЛЬНОСТИ И ЛИМИНАЛЬНОСТИ

В рамках развиваемой автором концепции трансмобильности, а также реконцептуализированной версии теории лиминальности (В. Тернер) рассматривается перспектива внедрения технологий цифрового бессмертия. Классические антиномии жизни и смерти как профанного и сакрального, активного и пассивного, управляемого и неуправляемого миров трансформируются под влиянием цифровых технологий в новую лиминальную онтологию, характеризующуюся возможностями трансмобильных переходов цифровых бессмертных личностей и образования цифровой коммунитас с живыми.

Ключевые слова: цифровое бессмертие, трансмобильность, лиминальность, коммунитас, постмортальное общество, постгуманизм.

**I.V. Katernyi,
MGIMO University,
Institute of sociology of FCTAS RAS**

DIGITAL IMMORTALITY IN TERMS OF TRANSMOBILITY AND LIMINALITY

Drawing upon the concept of transmobility developed by the author, as well as a revised theory of liminality (V. Turner), the prospect of digital immortality is examined. The classical opposing of life and death as profane and sacred, active and passive, controlled and uncontrolled kingdoms is being transformed under the influence of digital technologies into a new liminal ontology characterized with transmobilities of digital immortal personas and creating a specific digital communitas with living beings.

Keywords: digital immortality, transmobility, liminality, communitas, postmortal society, posthumanism.

В 1940-50-е гг. классик американской социологии Л. Уорнер в рамках знаменитого исследования «Янки-Сити» посвятил изучению культа мертвых в

современном обществе отдельный том. Наследуя идеи Э. Дюркгейма о структурной амбивалентности общества с его делением на сакральное и профанное, Уорнер показывает, что мир мертвых и мир живых составляют неразрывное символическое единство в обществе, организуя социальное пространство и время: «как противоположности, время мертвых и время живых выражают двойственность существования, двойственность священного и профанного, «управляемого» и «неуправляемого». Эфемерное и вечное, активность и инертность — все это составляющие того значения, которым обладает двойственность времени живых и времени мертвых» [1, с. 313]. Почитание мертвых играет важную интегративную роль в области коллективных репрезентаций. Похоронные обряды, ритуалы памятования, организация кладбищ и уход за могилами помогают людям чувствовать и видеть себя живыми здесь и сейчас и символически выражают веру и надежду на то, что они будут среди живых и после смерти: «сохранение умерших членами общества поддерживает непрерывающуюся жизнь живущих. Уверенность живых в том, что жизнь длится вечно, зависит от того, насколько им удастся сохранить живыми мертвых. Стоит лишь мертвым умереть реально, т.е. в вере тех, кто провожает их в последний путь, как сразу же оказывается, что должны умереть и они. Кладбище — это устойчивый физический знак, вещественный и зримый символ согласия между людьми в том, что они не дадут друг другу умереть» [Там же, с. 317]. Таким образом, Уорнер подчеркивает, что мертвые равны живым в функциональном значении, сегодняшние мертвые — это вчерашние живые, а сегодняшние живые — это завтрашние мертвые, но социальная жизнь после смерти не прекращается, и культ мертвых служит укреплению общей веры в социальное бессмертие человека и общества. В рамках концепции трансмобильности [2] терминальный смертный переход всегда подразумевает постсмертную инверсию, которая в развитых обществах либо никогда (или почти никогда) не проблематизируется, либо мифологизируется как важная часть процесса нормативного морфостаза.

Другой последователь Э. Дюркгейма Р. Герц на основе своих полевых исследований также продемонстрировал, что после физической смерти покойный всегда оказывается внутри сложных ритуальных институтов, где он даже не занимает центральное место. Физически мёртвый человек недолго пребывает в «промежуточном» состоянии, пока с помощью ритуала он не будет переведен в разряд бессмертных («предков»). Однако этот переход означает не отчуждение субъекта, но, наоборот, обретение им нового социального статуса. Коллективное сознание социума никогда не признает смерть как уничтожение,

«последнее слово остается за жизнью: покойный должен вырваться из тисков смерти и вернуться в той или иной форме в мир живых людей» [3, с. 158]. Таким образом, Герц подчеркивает, что (1) смерть не является индивидуальным актом, но всегда включает в себя институты и агентов культурной легитимации, совершающих сложную работу по признанию нового статуса покойного в мире «предков», и (2) смерть человека не исчерпывается его превращением из живого в мертвого; через посмертные ритуалы мертвый возвращается в мир живых, воспроизводя неразрывную связь между ними. Так стремление человека к бессмертию обретает символическую форму воспроизводства «бессмертного общества» (Э. Дюркгейм), где живые и мертвые делают свою работу вместе. Однако в плане субъектности мертвые традиционно остаются живыми только репрезентативно как (а) *разкорпорированные* (бестелесные), (б) *инертные* («покойные», т.е. не обладающие интенциональностью), (в) *номинальные* (символизированные и семиотизированные через изображения и имена собственные) акторы, наделенные (г) *медиатизированной социальной агентностью* в памяти живых.

Сегодня в области цифровой коммуникации трансмобильные переходы из жизни в смерть и обратно приобретают такие возможности, которые позволяют мертвым субъектам сохранять постмортальную и постгуманизированную идентичность в новых технологически продвинутых формах. Изотропная электромагнитная среда (юбикомп), в которой нет больше разделения между атомами и битами, уже сформировала новую *конвертированную реальность*, характеризуемую эффектом Вельда, когда цифровой контент оказывается обладающим такими же свойствами «объективности», «экстравертности» и «принудительности» как и у любой физической или органической вещи. Именно эти свойства, по классическому определению Э. Дюркгейма, делают коллективные представления, то есть эпистемические объекты, реальными. Таким образом, и вопросы физической жизни и смерти приобретают новую онтологию конвертированной социальности, в рамках которой субъекты и объекты перемещаются в область *перманентного лиминального* существования или *лимба*, где граница между биологическим и виртуальным перформативно элиминируется.

В рамках классической концепции лиминальности В. Тернера перманентная лиминальность производится социальными группами, живущими «на окраинах и в щелях социальной структуры» в условиях номадического образа жизни и/или статусно-ролевой странности [4, с. 196-256]. Подобные странность и номадизм воспроизводятся сегодня на уровне цифровой трансмобиль-

ности. Если раньше находиться «онлайн» означало сознательно и временно обращать свое внимание на Интернет из мира «оффлайн», то сегодня подключенность к «онлайн» непрерывна, а отключенность требует усилий. При жизни человеческого субъекта конвертированная социальность дает возможность каждому иметь вторую жизнь в цифровом пространстве, создавая феномен *дуальной агентности*. С антропологической точки зрения цифровая копия личности ни жива, ни мертва, но находится в некоем промежуточном состоянии, которое можно обозначить как *дигитально-лимбинозное*, то есть возникающее и навсегда сохраняющееся в цифровом лимбе – месте, где перманентная лиминальность обусловлена одновременно онтологически *двойственной и двойной* природой агентности. Для описания природы такой личности специалисты в области информационных технологий используют понятия «цифрового следа», «цифровой тени», «цифрового аватара», сами по себе характеризующие лимбинозный характер цифровой идентичности. При этом, как известно, теневая часть цифрового облика человека превышает его активный след [5, р. 2]. Цифровые допдельгангеры, скрывающиеся в лимбинозных следах и тенях информационного океана, оказываются *более реальными* социальными акторами, чем воплощенные люди, так как их цифровое поведение, агрегированное в больших данных (например, в количестве «лайков»), позволяет узнать их внутренний мир лучше, чем они сами знают о себе. Данные о человеке становятся умнее самого человека и гораздо реальнее отражают их сознание и подсознание. Такой же лимбинозный характер носят и цифровые аватары, представляющие собой текстовые, графические и видеообразы персонажей цифрового взаимодействия. За аватаром может находиться реальный человек, но может и машина (программа) или группа создателей. Перформативный образ аватара может отражать, но может и не отражать реальные характеристики создателя. Возможность выдавать себя за кого угодно, играть любые роли и иметь любые имена (ники) делает аватары перманентно лиминальными, онтологически неопределенными и дуальными перформативными репрезентациями.

В ситуации физической смерти носителя его цифровая идентичность не перестает существовать, но лишь снижает разнообразие и уровень перформативности. При этом потенциально вечная цифровая копия приобретает большее социальное значение, чем сам носитель в виде тела, которое скоро исчезает из сферы бытия. Таким образом, дуальная агентность трансформируется в пост-мортальную автономность либо обретает новую референтную связь при подключении к другим носителям. На сегодняшний день такой иммортализм мо-

жет обретать формы: (1) цифрового кладбища, т.е. специализированного сайта с информацией о бывшем носителе; (2) посмертного цифрового самоменеджмента, позволяющего при жизни оставить инструкции для обновления своих аккаунтов в социальных медиа; (3) цифрового призрака (первого уровня), то есть сохраняющихся мемориальных страниц, дневников, постов в социальных сетях; (4) цифрового QR-кода на могиле усопшего, переключающего юзера на виртуальную страницу о нем; (5) посмертной модерации страниц умерших в социальных сетях с помощью специальных сервисов; (6) аватаров в онлайн-играх и 3D-мирах (типа Second life); (7) тана(то)бота, то есть обученного на основе обработанных нейросетью цифровых данных об умершем чатбота; (8) цифрового клонирования (загрузки всей доступной информации о себе при жизни на специально созданный сайт с последующим подключением к нейросети и созданием симулированной цифровой личности).

Последние две технологии являются наиболее перспективными с точки зрения идеалов иммортализма, так как позволяют цифровой копии обретать симулированное перформативное самосознание. Дуальная агентивность, зависящая от оригинальной живой личности носителя, получает в таком коммуникативном интерфейсе максимально возможную агентивность самореферентного субъекта. *Цифровая бессмертная личность* с помощью уже существующих технологий [6] может «читать» различные источники информации и иметь двусторонний доступ к целому ряду систем реального мира. Как и любой виртуальный персонаж, он может воплощаться в виртуальных мирах (в виде аватара), в физическом мире (через робота), а также в графических 2D-интерфейсах, вести общение через электронную почту, социальные сети, чаты или мессенджеры. У нее есть способность понимать и генерировать естественный язык, чтобы обеспечить двустороннее общение с людьми в физическом мире (а также другими виртуальными персонажами и цифровыми бессмертными), и она может синхронизировать свои знания и действия между несколькими цифровыми копиями самой себя.

Развитие технологий метавселенных в ближайшие десятилетия даст толчок институционализации *постмортального общества*, где живые и мертвые будут создавать единые информационные сообщества сквозь поколения, передавая знания и опыт предков потомкам в опыте прямого общения друг с другом. С точки зрения лиминального опыта, общение с цифровыми бессмертными создает новую форму достижения цифровой *коммунитас* (В. Тернер), понимаемой как освобождение от нормативной «структуры» в процессе глубокого аффективного переживания идеальной, утопической и магической общи-

ны в цифровом мире. В статусно-ролевом смысле это означает, что цифровые бессмертные постмортально трансмобилизуются в мир живых в новой *конвертированной постсубъектности* как (а) воплощенные в электронном и/или роботизированном теле, (б) перформативно активные и интенциональные, (в) реалистичные на основе искусственного интеллекта акторы, (г) наделенные симулированной социальной агентностью как отдельные цифровые личности. Развитие подобных технологий эффективно инструментализирует область сакрального как неуправляемого и нечеловеческого фатума и переводит ее в *постчеловеческое*, но управляемое состояние, конвертируя жизнь и смерть в единое лиминальное пространство. Это еще раз показывает, что, как и тысячи лет назад, смерть является экзистенциальным источником формирования социальности как способа ее преодоления в коллективном действии акторов по эту и ту сторону бытия.

Список литературы:

1. Уорнер Л. Живые и мертвые / Пер. с англ. М., СПб: Университетская книга, 2000. 671 с.
2. Katernyi I.V. Trans-Mobilities in Post-Human Era: How is Social Order Still Possible? // Вестник РУДН. 2018. Т.18. № 4. С. 638-650. DOI: 10.22363/2313-2272-2018-18-4-638-650.
3. Герц Р. Смерть и правая рука / Пер. с фр. М.: ARS Press, 2019. 264 с.
4. Тернер В. Символ и ритуал / Пер. с англ. М.: Наука, 1983. 277 с.
5. IDC White Paper: The Diverse and Exploding Digital Universe: An Updated Forecast of Worldwide Information Growth Through 2011, March 2008. IDC, 2008. 16 p.
6. Savin-Baden M., Burden D. Digital Immortality and Virtual Humans // Postdigital Science and Education. 2019. No. 1. P. 87-103. DOI: <https://doi.org/10.1007/s42438-018-0007-6>.