

Философия и культура

*Правильная ссылка на статью:*

Федорова М.В., Ротанова М.Б. — Религия и смех в цифровом обществе // Философия и культура. – 2022. – № 3.  
DOI: 10.7256/2454-0757.2022.3.34926 URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=34926](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=34926)

## Религия и смех в цифровом обществе

**Федорова Марина Владимировна**

кандидат философских наук

доцент, старший научный сотрудник, Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова

603155, Россия, г. Нижний Новгород, ул. Минина, 31 а, ауд. 1201

✉ [marafed2204@mail.ru](mailto:marafed2204@mail.ru)



**Ротанова Мира Борисовна**

кандидат философских наук

доцент кафедры рекламы, связей с общественностью и туризма, Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова

603155, Россия, Нижегородская область, г. Нижний Новгород, ул. Должанская, 1А

✉ [miraborisovna@gmail.com](mailto:miraborisovna@gmail.com)



[Статья из рубрики "Философия культуры"](#)

### DOI:

10.7256/2454-0757.2022.3.34926

### Дата направления статьи в редакцию:

25-01-2021

### Дата публикации:

30-03-2022

**Аннотация:** В данной статье авторы обращаются к проблеме соотношения смеховой культуры и религиозного опыта. Сложная диалектика отношений религии и культурного смеха берет свое начало в обрядовой деятельности ранних форм религий. Авторы, прослеживая основные этапы развития смеховой культуры, подробно останавливаются на современном этапе социально-культурного развития, связанного с оформлением цифрового пространства. Основным методологическим подходом при анализе религиозного опыта в киберпространстве, выступает герменевтико-феноменологический метод М. Элиаде, подразумевающий, что каждому человеку присущи религиозные чувства. Эмпирическую базу исследования составили результаты социологического исследования динамики ценностного сознания молодежи, проведенного с 2006 года по 2019 год, а также информационное содержание сайтов, групп в социальных сетях, каналах мессенджеров и видеохостингов. В результате проведенного исследования

авторы делают выводы о том, что в современном цифровом обществе складывается особая смеховая культура: киберсмеховая культура, выполняющая ряд важных социальных функций. Киберсмеховая культура с полным правом может считаться народной. Ее характеризует жанровое и стилевое своеобразие: так, появляются визуальные жанры, выраженные в комических медиа-объектах (например, мемах). Киберсмеховая культура становится одним из факторов формирования религиозного опыта в цифровой среде. Это выражается в активной геймеризации религиозных отношений, наблюдаемых в Интернет-пространстве, продуцировании новых мифов, «религиомейкинге», меняющих границы Священного и мирского в цифровом обществе.

**Ключевые слова:** смеховая культура, религиозный опыт, цифровое общество, киберрелигиозность, киберсмех, игровое сознание, м е м , пародийные религии, антиповедение, карнавализация

Обращаясь к проблеме взаимосвязи религии и смеховой культуры в цифровом пространстве, мы поднимаем довольно злободневную тему, актуализированную широким проникновением новых технологий в нашу повседневную жизнь. Основная цель данной статьи – проанализировать роль и значение смеховых практик в развитии киберрелигиозности. Для этого планируется решить ряд исследовательских задач. Во-первых, рассмотреть генезис диалектических отношений смеха и религиозности. В контексте данной статьи, под диалектическим отношением мы понимаем способ взаимосвязи, развития и противоречия между двумя изучаемыми феноменами: смехом и религией. Во-вторых, определить функции, которые выполняет смех в киберпространстве. В-третьих, выявить значение смеховой культуры в становлении и развитии религиозных предпочтений современного поколения, чья идентификация протекает в основном в цифровой среде.

Основным методологическим принципом написания данной работы становится герменевтико-феноменологический метод М. Элиаде, подразумевающий, что каждому человеку присущи религиозные чувства. Часто они скрыты, подсознательны, иногда даже отрицаемы индивидуумом, однако именно их наличие определяет диалектику священного и мирского [\[1\]](#). Идеи М. Элиаде о крипторелигиозности и *homo religious*, на наш взгляд, позволяют рассматривать гелотологическую проблематику в контексте наук о религии.

Эмпирической базой для написания настоящей статьи выступают результаты исследования ценностного сознания молодёжи. Данное исследование проводилось на протяжении более 14 лет (с 2006 по 2021 года) в одном из индикаторных регионов Российской Федерации: Нижегородской области. Вопросы об отношении к религии были введены в 2014 году. Всего в исследовании приняли участие более 10 000 человек. Результаты исследования периодически уточнялись с помощью методов фокусированного интервьюирования (опрошено 610 человек в период с 2014 по 2021 года). Результаты исследования также коррелировались с данными ВЦИОМ, Левада-Центра, исследовательской службой «Среда и другими исследовательскими организациями.

Говоря о цифровом пространстве, киберрелигии, киберсмеховой культуре, мы не можем обойтись без анализа контента социальных сетей (ВКонтакте, например), каналов мессенджеров (Telegram Messenger) и видеохостингов. Также дополнительным эмпирическим материалом при написании данной статьи для нас стало информационное

содержание сайтов ряда религиозных организаций и атеистических сообществ.

Надо отметить, что во время подготовки данной статьи к публикации произошли определенные изменения, связанные с внешней политикой нашего государства: так, ряд социальных сетей (Facebook, Instagram) были признаны принадлежащими экстремистской компании Meta, запрещённой на территории России, и заблокированными РНК. Поэтому материалы из этих социальных сетей в данной статье использоваться не будут

Проблема взаимосвязи культурного смеха и религиозных чувств неочевидна, однако к ней обращаются некоторые исследователи в ходе анализа динамики смеховой культуры [\[2, 3, 4\]](#).

Культурный смех, в отличие от смеха биологического, присущего некоторым животным, является элементом исключительно человеческого социокультурного пространства и зародился он еще в древности.

Так, первая известная нам форма культурного смеха, называемая архаический или ритуальный смех, непосредственно связана с древнейшей мифологией и ритуальными практиками ранних форм религии. Исследователи ритуального смеха [\[5, 6, 7\]](#) по-разному оценивают сущность и роль этого вида смеха в человеческой культуре. Однако все они согласны с тем, что он сопровождал человека в пограничных ситуациях его жизни. Поэтому архаический смех тесно связан со смертью, насилием, сексом и оргиастическими обрядами.

Здесь смех выступает феноменом религиозного опыта, своего рода иерофанией (по М. Элиаде) и может быть рассмотрен в одном ряду с такими метакатегориями как Священное, Абсолют, нуминозное, трансцендентное [\[4, с. 125\]](#).

Собственно, именно феноменологический подход к гелотологической проблематике в контексте философии культуры и философии религии, на наш взгляд, является одним из перспективных. Хотя мы допускаем, что подобная постановка вопроса может быть воспринята неоднозначно. Это объясняется тем, что в некоторых конфессиях (речь идет прежде всего об авраамических религиях) смех во всех его проявлениях воспринимается как кощунство. Нужно понимать, что проблема связи между смехом и метафизикой, смехом и религией в феноменологическом ключе состоит не в том, чтобы искать факты осмеяния, а в том, чтобы, следуя словам Л. Столовича, проанализировать «метафизическое измерение смеха», его «отношение к коренным проблемам бытия – к Богу и Мудрости, к Жизни и Смерти, ... к Добру и Злу» [\[8, с. 244\]](#). М. Элиаде, чей подход мы используем в данной работе, противопоставляя священное и мирское, вводил понятие иерофаний: «проявление священных реальностей» в реальности обыденной. По М. Элиаде, иерофании и есть то связующее звено, которое объединяет сакральный и профанный пласты бытия. Вся история религий, по мнению мыслителя, — это проявление иерофаний [\[9, с. 419-420; 10, с. 141\]](#), которые классифицируются посредством паттернов.

Исходя из предложенной М. Элиаде трактовки религиозных феноменов и религиозного опыта, мы полагаем, что смех, звучащий в определённых ситуациях, можно полагать в качестве иерофании. И при этом речь идет не только о ритуальном архаическом смехе. Взгляд на смех как на иерофанию уже встречался в анализе смеховой культуры СССР [\[11\]](#), например. Ниже мы постараемся показать, что эмоциональный интерактивный опыт геймеров (не всегда веселый, но всегда насыщенный и актуализирующий разнообразные формы комического) также может трактоваться как иерофания, потому

что данный смех (точнее, смеховая культура на ее этапе развития в современном цифровом обществе) участвует в процессе сакрализации игрового пространства.

С развитием человеческого общества и усложнением социальной структуры появляется многообразие форм культурного смеха. Наблюдается дифференциация игрового поведения (как элемента смеховой культуры) и ритуала (как составляющей религиозных практик) в две независимых формы условного поведения. Однако в игровом пространстве дионисий, сатурналий, карнавалов можно по-прежнему наблюдать проявление ритуального смеха. В народной смеховой культуре Средних веков и Возрождения особым образом обнаруживается столкновение двух мировоззрений (языческого и христианского). Это позволило выделить такую черту смеховой культуры, как антиповедение [см. 12, 13], выражающееся в сознательном отказе от принятых норм и способствующее сохранению архаического сознания.

В период Нового времени и развития секулярных тенденций складывается ситуация радикального разведения смеховых и религиозных практик. Эта традиция продолжила существовать и в период зарождения массовой культуры. Долгое время смех и религиозность воспринимаются как нечто совершенно несоединимое. Диалектика отношения смеховой культуры и религиозности в этот период существует в форме «смеха вокруг культа» [8, с. 249]. То есть религия (и ее составляющие) высмеиваются (от доброжелательных шуток до оскорбительных нападок и злобной сатиры). Таким образом, смех, казалось бы, перестает играть ритуальную функцию, функцию сакрализации пространства и объектов. Начиная с Нового времени, смех часто выполняет функцию десакрализации. Здесь нужно подчеркнуть, что речь идет исключительно о религиях авраамической традиции, прежде всего христианства. Для восточных религий смех продолжает оставаться частью религиозной традиции. Е.С. Сафронова отмечает, что «смеховое, народное начало в японском дзэн-буддизме стало как бы ортодоксальным, оно не просто входило в монастырскую практику и литургию, но как часть дзэнского поведения проникло в высшие круги ... общества» [14, с. 73]. До сих пор образ улыбающегося Будды и смеющегося Хо Тэя являются одними из основных в буддийской иконографии.

В западном же обществе с Нового времени, смех начинает выполнять (кроме десакрализации) развлекательную, коммуникативную, адаптивную функции.

Характеризуя современный этап цивилизационного развития, мы отмечаем, что современное общество определяется через множество эпитетов (постсекулярное общество, общество постмодерна и after-постмодерна, общество массовой культуры, глобальное общество и т.д.). Однако одной из важнейших характеристик современного состояния социума является понятие «цифровое общество». В формате цифрового общества все феномены социальной жизни человека подвергаются цифровизации, воплощаются в новой технологической реальности, что позволяет рассматривать практически все явления современной социокультурной реальности в качестве киберфеноменов. Так, явления киберрелигии и киберрелигиозности уже некоторое время анализируются учеными-религиоведами [см., например, 15]. Есть несколько подходов к пониманию проблемы существования религии в киберпространстве. Первый пытается рассмотреть особенности реализации практической деятельности традиционных религий с помощью цифровых технологий. Второй подход, который в настоящее время, становится доминирующим, говорит о некоей новой ступени религиозности и формировании качественно нового типа религии, в котором цифровые технологии сами становятся объектом поклонения.

Изучение современного (цифрового) этапа развития смеховой культуры также ведется довольно активно [см. 16]. Можно выделить ряд черт киберсмеховой культуры. Так, процесс цифровизации смеха по многом сопряжён с активной геймификацией всех социально-культурных явлений современности. Игра всегда занимала важное значение в жизни человека, однако именно на этапе информационного общества она не просто выполняет адаптационную или рекреационную функции, но часто становится стилем и смыслом жизни. В современном обществе геймеры – это определённая социальная общность, а входящие в нее индивиды имеют ряд четко выделяемых психологических черт [17, с. 175-177]

На наш взгляд, значимость игры и игровых установок в современном обществе во многом определяется спецификой самого цифрового пространства, которое отличается пластичностью, аморфностью, двумерностью, стиранием границ между этими мирами, гротеском, установкой на карнавализацию. «Карнавал, – писал М.В. Бахтин, – не созерцают, в нем живут, и живут все, потому что по идее своей он всенароден... Карнавал носит вселенский характер, это особое состояние всего мира, его возрождение и обновление, которому все причастны» [18, с. 12]. Все черты карнавала, выделяемые М.В. Бахтиным: (универсальность, амбивалентность, неофициальность, утопизм), предстают в цифровом пространстве в гипертрофированном виде. В сущности, мы наблюдаем некий цифровой аналог карнавала, неограниченного реальными временем и пространством, в котором перманентно существуют смеховое начало и игра. А наблюдаемая нами киберсмеховая культура может трактоваться как очередной этап развития народной смеховой культуры. Собственно, идея возврата к духовным установкам прошлых культур не нова [19], также ряд исследователей отмечает, что в настоящий момент формируется и особый личностный тип, обладающий «карнавальным художественным потенциалом». Данный личностный тип пытается развиваться в том числе и в контексте неформальных пространств молодежных субкультур и Интернет-среды [20, с. 40].

В цифровом пространстве до предела актуализируется еще одна функция смеховой культуры. Это карательная функция, выраженная в особых формах антиповедения: троллинга, астротурфинга, кибербуллинга. Карнавальное пространство цифровой среды, по мнению А.М. Руденко и Г.И. Могилевской [21, с. 160] создает иллюзию свободы (несмотря на попытки государственного контроля Интернет-ресурсов), в которой нет авторитетов, а потому может быть высмеяно практически всё. Сам феномен хейтинга (антиповедения в социальных сетях) связан не только с сатирическими талантами хейтера, но и с особенностями самих социальных сетей, ставшими инструментами бесконтрольных репрессий [21, с. 161].

Одним из поводом для кибербуллинга ставятся религиозные взгляды оппонента. Доказано [22], что каждый четвёртый подросток в России подвергался травле из-за высказывания своих религиозных взглядов. Проведённый нами анализ контента социальных сетей показал, что это проблема не исчезает с возрастом. Любая попытка заявить о своей религиозности в социальных сетях практически всегда (98%) встречает негативный отклик в комментариях. Здесь нужно отметить, что данный факт связан не только с ростом девиации в киберсреде, но и с изменением религиозных представлений.

Данные проведённого исследования динамики ценностных ориентаций молодежи с 2014 по 2021 года доказывают, что современная религиозная картина цифрового общества довольно пестрая, включающая, помимо традиционных конфессий, разноплановые

феномены, которые можно описать понятием «религиоподобные явления». [см. 23]. Эти явления аморфны, эклектичны, не поддаются строгой типологизации. Их формирование зачастую связано с идеями духовного плюрализма и свободы мировоззренческого выбора. Собственно, ощущение этой свободы в молодежном сознании также во многом определено спецификой цифровой среды. Киберпространство становится благодатной почвой для расцвета мистических культур и новых религиозных движений, так как для нее характерны низкий уровень критического осмысления информации среднестатистическим пользователем и минимальный контроль со стороны официальных структур. (Хотя попытки усиления данного контроля на государственном уровне присутствуют практически во всех странах). Множество плохо идентифицируемых религиоподобных явлений, аккумулированных в киберпространстве, для которого одной из социальных характеристик является девиация, привели к увеличению столкновений на почве религиозных взглядов и мировоззренческих позиций. Ситуация значительно обострилась в период распространения коронавирусной инфекции COVID-19, приведшей к росту апокалиптических настроений. Так, в 2021 году было нами отмечено рост нетерпимости в отношении инакомыслящих. Также мы отметили и появление достаточного количества групп, существующих, как правило, в цифровой среде и продвигающих эсхатологические идеи, слабо связанные с эсхатологией традиционных религий. Зачастую, основанием для мировоззренческих (квазирелигиозных) построений данных групп были сюжеты и идеи массовой цифровой культуры [24, с. 6-9]. Как бы это не звучало неожиданно, но в ходе проведенного опроса в 2021 году выяснилось, что некоторая часть молодого поколения (7,4%) серьезно рассматривает вариант зомби-апокалипсиса, как следствие массовой вакцинации.

Хотя, как мы уже отмечали выше, что связь смеховых практик и религиозных представлений не очевидна, но она присутствует в пространстве цифровой культуры. Как и в архаическом смехе, в киберсмеховой культуре современности можно наблюдать «чувствительность личности к коллективным карнавальным образам, закрепленным в родовой памяти»: карнавальные архетипы, карнавализованные стереотипы мышления и поведения, архаические праздничные обряды, склонность к мифологизации в духе трикстерства [20, с. 40-41].

В процессе неомифологизации современной цифровой и массовой культуры можно увидеть сложный процесс смещения границ сакрального и мирского: продуцируется новая система мифов, а объектами поклонения становятся персонажи и явления поп-культуры [25, 26].

И здесь мы снова обращаемся к идеям М. Элиаде. Концепция М. Элиаде основывается на представлении, что мирское и сакральное состоят в неразрывной и неизменяющейся на протяжении истории связи через иерофанию. «Все проявления священного равноценны как таковые, - пишет мыслитель, - ... самая скромная иерофания и наиболее вселяющая ужас теофания имеют одну и ту же структуру и должны объясняться одной и той же диалектикой священного, тогда мы поймем, что в течении религиозной жизни человечества нет никакого значительного разрыва» [10, с. 142]. Это положение развивается им неоднократно. Но главным для нашей работы становится утверждение М. Элиаде об обратимости иерофаний: «диалектика сакрального делает возможным различные обратимости [27, с. 11-12]». Здесь также необходимо пояснить, что само понятие диалектика, используемое М. Элиаде в отношении иерофаний, строится на понимании того, что явление в качестве иерофании обнаруживает определенную сторону сакрального, а также демонстрирует определенным способом отношения человека



к сакральному [\[28, с. 30-31\]](#).

Исходя из положения об обратимости иерофаний, допускается, что существуют как любые иерофании, так и всевозможные виды религиозного опыта, который осуществляется вне зависимости от «исторической разницы». Данный подход дает нам возможность рассматривать киберсмех в *некоторых его проявлениях* как иерофанию, которая определяет связь между мирским и сакральным. Главный вопрос лишь в том, что становится сакральным в контексте новой формы религиозности, о которой сейчас так много дискутируют: - киберрелигиозности.

Также, следуя рассуждениям М. Элиаде об иерофаниях и их обратимости, о крипторелигиозности, мы получаем подтверждение тезису мыслителя, что современный человек не может быть полностью свободен от религиозных переживаний, так как он является наследником архаичного homo religiosus. [\[1, с. 130-131\]](#).

Религиозность современного человека оформляется в пространстве культуры, в которой доминирующими являются установки на развлекательность и игру. Игра и смех становятся одними из форм проявления религиозного опыта. Это очевидно в деятельности некоторых религиозных течений (джедаизм, например). Также растет число использования религиозной символики в визуальных произведениях современной массовой культуры, включающей не только кино- и мульт-продукцию, комиксы, мемы, но и видеоигры. Использование данной символики в видеоиграх приводит к особому восприятию (репрезентации) игрового пространства и формирует на подсознательном уровне отношение игроков к той или иной религиозной системе. Отдельную группу составляют игры, предоставляющие возможность поиграть за сверхъестественные существа и даже почувствовать себя Богом (Bible Rising, Black & White). Эти игры, в сущности, представляют собой вариант религиомейкинга, очень популярной религиозной тенденции современности, в котором связь смеховой культуры и религии становится особенно очевидна. Эти данные нам удалось подтвердить в ходе исследования.

Проведенный нами анализ динамики ценностных ориентаций молодежи, которая идентифицировала себя с православием, показывает, что лишь 6% молодых людей регулярно (то есть раз в месяц, что уже не соответствует принципам христианской воцерковленности) ходит в церковь, в 2021 году этот показатель упал до 3,3%, что является следствием мер борьбы с пандемией. Блок вопросов, относящихся к знанию догматики, также выявил комплекс проблем – большинство молодых людей абсолютно не знает основных положений вероучения христианской церкви. Многие респонденты затрудняются в ответах на вопросы о смерти и воздании. Так, 16% опрошенных, отнесших себя к авраамическим конфессиям, верят в перерождение души, существования многих богов или сверхъестественных существ, обладающих свойствами бога. Также наблюдается рост числа тех, чью религиозность мы определяем как «внецерковную» (выбирают ответ «в Бога верю, но в церковь не хожу») с 14% в 2014 году до 17,6 в 2021 году. Таким образом, мы видим, что религиозная идентичность современной молодежи является эклектичным, свободно собираемым конструктором.

Одним из базовых был вопрос об источнике знаний о религии и ее культе. Здесь заметно снижение влияния семьи в процессе формирования религиозных ценностей. Так, в качестве вариантов ответа на вопрос «с кем вы обсуждаете вопросы религии» лишь 14,3% опрошенных выбрали родителей (в 2016 году этот показатель был 31,3%), зато все больше учащейся молодежи стало выбирать ответ «со старшими товарищами» (с 7% в 2014 году этот показатель резко вырос до 61,1% в 2021). При конкретизации данного ответа во время фокусированного интервьюирования выяснилось, что большинство

«старших товарищей» — это товарищи по сетевым играм или группам в социальных сетях.

Одним из главных вопросов, который был задан в ходе интервьюирования в 2021 году стал вопрос об источнике формирования образов конкретных конфессий. Так, рассказывая, откуда они берут информацию об атрибутах и ритуалах разных традиционных религий, молодые люди ссылались на произведения кинематографа или компьютерные игры. То есть примерно для 78% опрошенных цифровые технологии (а они сейчас включают и телевидение, и средства связи, то есть смартфоны и т.п.) становятся основным источником социализации и формирования идентичности, в том числе и религиозной. Хотим мы этого или нет, но цифровое общество – это объективная данность, процессы цифровизации затронули все сферы социальной жизни: мы наглядно видим это на примере образования, внутренних коммуникаций и т.д. Религия не становится исключением.

Здесь также необходимо осознавать, какое важное значение приобрели игры для современного поколения. Для людей, чья социализация состоялась вне времени масштабного распространения видеоигр, эта проблема может не восприниматься как основополагающая, поскольку многие думают, что игры имеют лишь релаксационный или развлекательный эффект. Однако, для людей (геймеров), которые проводят за играми достаточное количество времени, они становятся важными инструментами идентификации и социализации. Даже на тех пользователей, которые являются лишь эпизодическими игроками, контекст видеоигр оказывает мощное воздействие.

В настоящий момент, как мы уже говорили выше, существует большое количество игр, которые либо используют религиозную тематику (символы религий), либо продуцируют новые религиозные культы: Mass Effect, Dragon Age, Age of Mythology, Assassin's Creed Gothic и многие другие. А. А. Гусев и О.В. Сметанина провели исследование влияния серии игр Gothic на трансформацию личности человека, его нравственных установок, религиозных взглядов и пришли к выводу, что структурным элементом виртуальной реальности исследуемых игр является религия, а сами игры выступают мощным инструментом манипуляции [\[29, с. 185-191\]](#).

Однако было бы неправильным говорить, что новая религиозность носит исключительно игровой характер.

Нами было проведено фокусированное интервьюирование отдельных представителей учащейся молодежи в возрасте от 17 до 22 лет, по итогам которого можно сделать вывод, что большинство молодых людей не видит связи между смехом и религией, и единственно возможное отношение, которое они допускают, заключается в высмеивании традиционных конфессий и религиозных представлений, как правило, в особом виде Интернет-мемов.

То есть очевидно, что смех в современной цифровой культуре продолжает выполнять функцию десакрализации религиозных идей. Анализ контента социальных сетей (ВКонтакте) также подтверждает данный тезис.

Изучение пабликов и групп, которые самоидентифицируют себя как атеистические, показывает, что основная часть контента носит развлекательный характер, и лишь 30% информации имеют образовательную и просветительскую направленность.

Мы фиксируем также, что за последние полтора года выросло количество групп верующих, включая молодежные группы, что обусловлено ростом апокалиптических



настроений, вызванных, как пандемией, так и напряженностью внешней политической ситуации. Основные материалы, размещаемые в этих группах, далеки от любых развлекательных установок, в них четко прослеживается нарастание уровня тревожности, демонстрация серьезности религиозных убеждений, тем самым категорически подчеркивается положение о несовместимости смеха и религии.

Также нами отмечается, что именно в группах атеистической направленности больше протестных настроений. Можно сделать вывод, что для современной молодежи высмеивание религиозных ценностей традиционных конфессий (по Л. Столовичу, «смех вокруг культа») является формой протеста не только против религии, конфессий, духовной элиты, но и против политических лидеров и политических режимов.

В современном цифровом обществе самым демократичным видом творчества становится мемовтворчество. Интернет-мемы давно уже стали частью современной культуры. Как мы полагаем, их можно рассматривать как новый жанр в развитии последовательного искусства. У. Айснер, автор термина «последовательное искусство» [\[30\]](#), применял его относительно к комиксу. Хотя элементы последовательного искусства можно найти, например, в кинематографе [\[31\]](#), его истоки обнаруживаются в наскальной живописи, лубке и даже иконописи (клейма на полях икон).

Именно современные мемы становятся главным объектом киберсмеховой культуры. Долгое время велись споры по поводу определения мема. Это связано с тем, что введением данного термина в оборот мы обязаны Р. Докинзу, который в своей концепции мемов рассматривал их как единицу культурной информации по аналогии с геном, но вовсе не как элемент визуальной цифровой культуры [\[32\]](#). Именно вирусный характер современных медиаобъектов, их быстрое распространение в Интернет-среде привели к тому, что за визуальными, вербальными, смешанными объектами, находящими быстрый социально-эмоциональный отклик у пользователей Сети, закрепилось понятие Интернет-мем.

Собственно, по Р. Докинзу, любая религия уже является мемотическим организмом, состоящим из отдельных мемов (символы, элементы культа, отдельные идеи). Мемоконплекс (мемплекс) буддизма ученый сравнивает с группой генов травоядных, ислама – с группой генов хищников [\[33, с. 284\]](#).

Современная киберрелигия включила же в себя и вирусные медиаобъекты на религиозную тематику, также получившие название мемов.

Анализ Интернет-мемов, затрагивающих в той или иной степени религиозные вопросы, показал, что около трети этих объектов – это текстовые мемы, имитирующие диалоги между некими безликими верующими и атеистами (как правило, это собирательные образы, а их реальность мнима – аватары и ники тщательно затерты, но уже их использование в мемах предполагает, что авторы данных диалогов претендуют на то, чтобы они выглядели как действительные).

Именно в этих диалогах наглядно раскрываются особенности троллинга и кибербуллинга в сети. Как правило, атеисты высмеивают верующих. Пример такого диалога мы представляем ниже (*орфография и пунктуация сохранены авторами статьи – М.Ф., М.Р.*)

Верующий (В): Я верю в Бога. Его нельзя увидеть, можно только сердцем почувствовать

Атеист (А): Какого именно бога можно почувствовать сердцем?

В: В смысле какого?? Бог един

А: Чё за Един? Не слышал о таком боге.

В: В смысле, Бог только один

А. Хорошо, буду в Одина верить

Совокупность остальных мемов – это креолизованные мемы, среди которых также основная часть направлена на десакрализацию религиозных взглядов и высмеивание культов традиционных религий.

Героями мемов становятся как представители разных конфессий, так и легендарные персоналии, символы и основатели религий (Моисей, Будда, Христос, Мухаммед). Больше всего мемов связано с Иисусом Христом, что обусловлено не только тем, что христианство является самой распространённой религией в мире, но и тем, что процессы секуляризации затронули именно христианские страны [\[23, с. 67-72\]](#).

В пространстве рунета существует ряд ресурсов для творчества (pinterest.ru, например), который предлагает даже оригинальные идеи на тему «мемы с Иисусом». В ВКонтакте действует ряд групп, продвигающих создание мемов именно на эту тему. Правда, в декабре 2021 года админу одной из них было вынесено судебное решение по 2 части статьи 5.26 КоАП РФ: «умышленное публичное осквернение религиозной или богослужебной литературы, предметов религиозного почитания, знаков или эмблем мировоззренческой символики и атрибутики либо их порча или уничтожение».

Однако количество мемов на религиозную тему это не уменьшило.

Надо отметить, что своеобразный подъем мемплексов, связанных с религией, приходится на первые волны пандемии COVID-19 в 2020 году. Анализ мемов этого периода отчетливо показывает, как пафос трагедии апокалиптического сознания приобретает комическое звучание [\[24, с. 49\]](#), расширяя границы десакрализации и превращая апокалипсис в один из тиражированных брендов современности.

Хотя среди исследователей присутствует и другая точка зрения, которая наделяет интернет-мемы, создающие «игровую смеховую стихию» функцией релаксирующего и оздоравливающего воздействия [\[34\]](#).

Таким образом, мы видим, что смех современной цифровой культуры становится важной составляющей киберрелигиозности, деформируя представление человека о сакральном. Это отразилось на новом образе божественного (и самого Бога), а также на представлении о сверхъестественном. Образы Бога, дьявола, ангелов и демонов в современном медийном пространстве антропоморфны, чувственны. Часто они изображаются комическими персонажами (например, в фильмах «Догма», «Новейший завет» и т.д.), и потому воспринимаются людьми как близкие, доступные для диалога личности. Одной из проблем философии смеха в христианской этике и эстетике была проблема «смеялся ли Христос?». Этот вопрос можно трактовать как вопрос о том, что «больше в Богочеловеке: божественного или человеческого» [\[29, с. 46\]](#). В рамках современной цифровой культуры и тех религиозных воззрений, которые она формирует, этот вопрос решен безусловно в пользу человеческого.

Нужно также отметить феномен комических или пародийных религий, которые стали квинтэссенцией постмодернистской чувствительности. Сам феномен данных квазирелигий

связан не столько с их появлением (они возникли из конфликта между религиозным и научным типами мировоззрений), сколько с их трансформацией. Возникнув как попытка показать несостоятельность религиозных догм, пародийные религии скоро сами стали иметь адептов, вписавшись в пеструю эклектичную картину современности. В России же русская пастафарианская церковь была зарегистрирована в 2016 году как официальная религиозная группа, имеющая право вести миссионерскую деятельность.

С нашей точки зрения, здесь наглядно проявилась одна из черт постмодернизма: «игра в иронию», когда границы и рамки между реальными и виртуальными явлениями стираются.

Резюмируя написанное, становится понятно, что смеховая культура в современном обществе получает свое дальнейшее развитие, становится киберсмеховой культурой. Связь между смехом и религиозностью в цифровом обществе, неочевидная для большинства религиоведов, всё же сохраняется, но претерпевает диалектические изменения. Одной из черт цифрового общества является изменение соотношения сакрального и профанного, рассматриваемых теперь в категориях цифровизации. Смех выступает важным инструментом десакрализации прежде всего традиционных религиозных явлений и идей.

Нужно еще раз подчеркнуть, что десакрализация отнюдь не сводится к высмеиванию. «Смех над культом», направленный, как правило, против духовенства, то есть конкретных людей, существовал в различные эпохи. Десакрализация – это процесс трансформации сакрального, перевода его в область обыденного. В качестве примеров можно вспомнить основной мем современного общества, возникший еще в 90-ые года XX века: «Дружище Христос». Или идею, прочно угнездившуюся в произведениях современной массовой культуры о том, что ангелы и сам Бог антропоморфны, находятся среди людей и даже переживают человеческие чувства (достаточно вспомнить несколько примеров современных кинопроизведений – «Сверхъестественное», «Ангел-А» и т.д.). М. Эпштейн даже ввел понятие «ангелизм» [\[36, с.401\]](#), описывающее этот феномен, которое он назвал «гипотетическим состоянием религиозного ума».

Одновременно киберсмеховая культура участвует в сакрализации обыденного, мирского через игровые элементы. Так, возникают культы брендов (например, Apple), известных персон (Стив Джобс, Диего Марадона), формируются пародийные религии, сакрализуется пространство компьютерных игр и т.д. Конечно, можно предположить, что возвеличивание «земных кумиров» процесс временный, обусловленный социокультурными факторами, однако культ Диего Марадоны (Церковь Марадоны) существует с 1998 года, насчитывает более 150 тысяч приверженцев и пока не собирается исчезать. Можно наблюдать постепенную сакрализацию Боба Марли в растафарианстве, рост количества приверженцев джедаизма, поклонение фрескам с Нео в Белом храме в Таиланде. И таких примеров масса. Огромное количество религиоподобных явлений, продуцируемое процессами неомифологизации, стали отличительной особенностью нашего времени. М. Эдиаде, характеризуя homo religiosus, отмечал, что тот «независимо от исторического контекста...верит, что существует абсолютная реальность, священное, которое не только возвышается над этим миром, но и проявляется в нем и делает его реальным». Однако современный человек «формирует себя сам, причем тем больше, чем больше удаляется он от священного, чем полнее десакрализирует мир». При этом современный нерелигиозный человек происходит от homo religiosus, поэтому обладает всей скрытой мифологией, а также множеством деградировавших обрядов» [\[1, с.125-126\]](#). Религиозный опыт каждого человека уникален

и не редуцируем. На современном этапе этот опыт реализуется в контексте цифровой среды, и мы постарались привести в работе примеры того, как отдельные элементы цифрового пространства начинают сакрализироваться. Наиболее показательны здесь примеры, связанные с видеоиграми.

Конечно, функции сакрализации и десакрализации не являются единственными и основными для киберсмеховой культуры. Компенсаторная, коммуникативная, адаптивная, интегрирующая и дезинтегрирующая, карательная и, конечно, развлекательная – вот основные функции смеха цифрового пространства.

Также мы отмечаем, что опыт современного человека, его социализация и самоидентификация определяются факторами цифровой среды. Сформировалось уже несколько поколений, которых называют «цифровые аборигены»: у них свое представление о мире, способах коммуникации, ценностях и нормах. Это привело к тому, что все явления современного общества сейчас стало принято рассматривать с приставкой кибер- или диджитал-. Феномен киберрелигии изучается уже несколько лет, явление киберсмеха стало рассматриваться в научной мысли относительно недавно, а вот проблема их соотношения – это новый взгляд на проблему. Конечно, мы не утверждаем, что киберсмех становится неким возвращением к ритуальному архаическому смеху; смеховая культура за все время существования человечества приобрела разные формы, виды, нюансы. Киберсмех тоже бывает абсолютно разным, однако, в ряде случаев он может выступать фактором формирования религиозных (квазирелигиозных) взглядов. Так, деятельность некоторых сообществ и личностей в социальных сетях (Интернет-троллинг), которую можно определить как антиповедение (важная составляющая смеховой культуры), отдельные тематики мемов, сюжеты видеоигр, фильмов, и даже некоторые эмоджи участвуют в формировании отношения к конфессиям, религиозным деятелям и даже сакральным образам.

## Библиография

1. Элиаде М. Священное и мирское. М.: Изд-во МГУ, 1994. 144 с.
2. Gilhus I.S. *Laughing Gods, Weeping Virgins. Laughter in the History of Religion*, New Work: Taylor & Francis e-Library, 2004. 188 p.
3. Golozubov O. *Concepts of Laughter and Humor in the Sociolgy of Religion*. *Procedia – Social and Behavior Sciences*. Vol 140. August 2014. P.528-534
4. Федорова М.В. Смех как религиозный феномен // *Философия и культура*. 2017. № 2. С. 123-135. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=21966](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=21966)
5. Пропп В. Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне). М.: Издательство «Лабиринт», 2006. 256 с.
6. Лащенко С. К. Заклятие смехом: Опыт истолкования языческих ритуальных традиций восточных славян. М.: Ладомир, 2006. – 316 с.
7. Рюмина М. Т. Эстетика смеха: Смех как виртуальная реальность. М.: книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011. 320 с.
8. Столович Л. *Философия. Эстетика. Смех*. СПб., Тарту, 1999. 384 с.
9. Элиаде М. *Очерки сравнительного религиоведения*. М.: Ладомир, 1999. 488 с.
10. Элиаде М. *Мифы, сновидения, мистерии*. М.: REFL-book, 1996. 288 с.
11. Столяр М. *Советская смеховая культура*. Киев: Стилос, 2011. 301 с.
12. Лихачев Д.С. Смех как мировоззрение // Лихачев Д. С., Панченко А. М., Поньрко Н. В. *Смех в Древней Руси*. Л.: Наука, 1984. С. 7-71.
13. Успенский Б.А. *Антиповедение в культуре древней Руси* // Успенский Б.А.

- Избранные труды. Т.1. Семиотика истории. Семиотика культуры. М.: Гнозис, 1994. С. 320-332.
14. Сафронова Е. С. Дзэнский смех как отражение архаического земледельческого праздника // Символика культов и ритуалов народов зарубежной Азии. М.: Наука 1980. С. 68-78
  15. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций. Благовещенск: Амурский гос. ун-т, библиотека журнала «Религиоведение», 2012. 208 с.
  16. Федорова М.В., Ротанова М.Б. Смеховая культура и новая религиозность в киберпространстве // Коммуникативные стратегии информационного общества. Труды XI Международной научно-теоретической конференции. 2019. С. 348-351.
  17. Лучинкина А.И., Петровская М.-Н. Социально-психологический портрет геймера // Гуманитарные науки. 2019. № 4. С. 174-178
  18. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Худож. лит., 1990. 543 с.
  19. Савченко И.А. Средневековые постсовременности и глобальные трансформации // Современные исследования социальных проблем. Электронный научный журнал. 2013, №5. URL: [http://journal-s.org/index.php/sisp/article/view/5201310/pdf\\_133](http://journal-s.org/index.php/sisp/article/view/5201310/pdf_133)
  20. Семенова Е.А. Стихийные процессы карнавализации в среде российской студенческой молодежи // Педагогика искусства. 2015. № 2. С. 48-54
  21. Руденко А.М., Могилевская Г.И. Феномен репрессивного смеха в культуре киберпространства // Гуманитарий юга России. 2017. Том 6. № 4. С. 158-166
  22. Коповая О.В. Новые формы девиантного поведения подростков в современном информационном обществе Электронный научный журнал «Пензенский психологический вестник». 2016. №1 (6) URL.: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-formy-deviantnogo-povedeniya-podrostkov-v-sovremennom-informatsionnom-obschestve>
  23. Федорова М.В. Религиозная идентичность в современном цифровом мире // Социодинамика. 2020. № 6. С. 66-79. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=33085](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=33085)
  24. Федорова М.В. Хайп-эсхатология или «игра в COVID-19»: изменение религиозного сознания в эпоху глобального кризиса// Философская мысль. – 2021. – № 1. – С. 40-55. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=34768](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=34768)
  25. Бассам Г. Религия «Матрицы» и проблемы плюрализма // «Матрица» как философия: Эссе. Екатеринбург: У-Фактория, 2005. С. 154-173.
  26. Михельсон О. К. Религия и массовая культура в религиоведческом исследовании // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2015. № 3. Ч. 3. С. 132-135.
  27. Элиаде М. Шаманизм: архаические техники экстаза. К.: София.1998. 384 с.
  28. Элиаде М. Трактат по истории религий. М.: Академический проект, 2015. 394 с.
  29. Гусев А.А., Сметанина О.В. Феномен компьютерной игры и религиозные практики. // Ежеквартальный рецензируемый, реферируемый научный журнал «Вестник АГУ». Выпуск 1 (214) 2018. С.185-191.
  30. Айснер У. Комикс и последовательное искусство. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. 92 с.
  31. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах. М.: Белое яблоко, 2019. 272 с.

32. Докинз Р. Эгоистичный ген. М.: АСТ, 2020. 512 с.
33. Докинз Р. Бог как иллюзия. М.: Колибри, Азбука-Аттикус, 2012. 560 с.
34. Савицкая Т. Е. Интернет-мемы как феномен массовой культуры // Культура в современном мире. 2013. № 3. URL: [http://infoculture.rsl.ru/donArch/home/KVM\\_archive/articles/2013/03/2013-03\\_r\\_kvms3.pdf](http://infoculture.rsl.ru/donArch/home/KVM_archive/articles/2013/03/2013-03_r_kvms3.pdf)
35. Карасев Л. В. Философия смеха. М.: Рос. гуманит. ун-т, 1996. 224 с.
36. Эпштейн М. Н. Религия после атеизма. Новые возможности теологии. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2013. 416 с.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

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

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

Рецензируемая статья посвящена интересной теме, изучение места смеха в различные эпохи и в различных культурах в связи с господствующим типом религиозности представляет собой интересную и во многом ещё новаторскую задачу для культурологии, религиоведения и других гуманитарных наук (хотя закономерное появление в статье имени М.М. Бахтина указывает и на то, как много уже сделано в этом направлении). Следует отметить, что статья имеет и интересное название, которое способно привлечь читателя, правда, можно было бы порекомендовать добавить подзаголовок, который в понятийной форме «расшифровывал бы» его смысл, поскольку для некоторых читателей, думается, подобное название не будет ассоциироваться с каким-либо определённым научным содержанием. Положительно оценивая в целом избранную тему и поставленные автором цели, следует отметить и значимые недостатки статьи. Самый главный недостаток, думается, состоит в том, что в ней «теория» (декларируемый метод) и «практика» (эмпирические исследования), в лучшем случае, лишь соприкасаются, из текста непонятно, каким образом заявленные методологические принципы способствовали решению конкретных исследовательских задач. Невозможно не обратить внимание также и на целый ряд проблем, которые возникают у автора с понятийным аппаратом. Так, он ссылается на «герменевтико-феноменологический метод М. Элиаде», но почему-то говорит, что этот метод подразумевает лишь, что «каждому человеку присущи религиозные чувства». Нет, если бы он «подразумевал» только это, Элиаде не был бы одним из самых цитируемых авторов в современном религиоведении. Если автор считает, что в тексте данной статьи вообще невозможно в лаконичной форме дать его характеристику, лучше и не пытаться определять специфику этого метода, поскольку подобная абстрактная формула не может вызывать у читателя ничего, кроме недоразумения. Далее, не очень понятно, в каком смысле автор использует в тексте понятие «диалектика» и производные от него, его употребление, возможно, также нуждается в дополнительном пояснении, поскольку во многих контекстах привычное представление о смысле, которые вкладывались в это понятие в истории философии, не срабатывает. Не вполне убедительно выглядят и выводы статьи, нет впечатления, что они действительно вытекают из проведённого эмпирического исследования. Так, автор утверждает, что «религиозная идентичность современной молодёжи во многом сейчас определяется именно факторами цифровой среды. И здесь киберсмех выступает одним из важных аспектов формирования религиозных взглядов в отношении традиционных конфессий, религиозных деятелей и даже сакральных образов». Должен признаться, ни первая, ни вторая часть данного вывода не выглядят убедительно, конкретные



приведённые материалы не позволяют делать столь «широких» и однозначных выводов. Укажем также на следующее положение, которое автор представляет в качестве одного из выводов исследования: «Одной из черт цифрового общества является изменение соотношения сакрального и профанного, рассматриваемых теперь в категориях цифровизации. Смех выступает важным инструментом десакрализации прежде всего традиционных религиозных явлений и идей». Вот здесь «цифровизация» вообще ни при чём, «десакрализация» – в форме высмеивания религии и Церкви – всегда имели место в «переходные» эпохи, вспомним самые характерные примеры Возрождения и Просвещения, когда фигуры священников часто одним своим появлением (таков уж был культурный контекст!) вызывали смех. Примерно то же самое можно сказать и по следующему пункту: «Одновременно киберсмеховая культура участвует в сакрализации обыденного, мирского через игровые элементы. Так, возникают культы брендов (например, Apple), известных персон (Стив Джобс, Диего Марадона), формируются пародийные религии, сакрализуется пространство компьютерных игр и т.д.». Конечно, «параллельно» с высмеиванием традиции реанимируются (правда, как правило, лишь ненадолго) «земные кумиры», они возвращаются и занимают место осмеиваемых богов, и лишь исторические и культурные катастрофы заставляют человека возвращаться к тому, от чего его отвратило на время легкомыслие, принявшее форму безверия. Не вполне свободен текст и от стилистических погрешностей, однако, объём рецензии не позволяет обсуждать их конкретно. Подводя итоги, следует сказать, что рецензируемая статья имеет хорошие шансы на публикацию в научном журнале, она может вызвать интерес широких кругов читателей, однако, отмеченные недостатки не позволяют принять решение о возможности её публикации в сегодняшнем виде, рекомендую отправить статью на доработку.

Замечания главного редактора от 30.03.2022: "Автор в полной мере учел замечания рецензентов и исправил статью. Доработанная статья рекомендуется к публикации"