

**ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ,  
ПРОЕКТНЫХ И ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ ОБУЧАЮЩИХСЯ  
«ОБРЕТЁННОЕ ПОКОЛЕНИЕ»**

---

**Направление: Философия и религия**

**Тема: Цифровое воскрешение: религиозно-философские аспекты  
существования в метавселенной**

**Соискатель: Становихина Алина Павловна, студентка**

**Научный руководитель: Андриенко Елена Владимировна, профессор кафедры  
философии и культурологии, доктор философских наук, академик  
Международной славянской академии наук, образования, искусств и культуры**

**Место выполнения работы: Санкт-Петербургский Гуманитарный университет  
профсоюзов**

## АННОТАЦИЯ

В работе анализируется феномен цифрового воскрешения как симуляции посмертного существования в метавселенной, пространстве, объединяющим реальный и виртуальный миры. Актуальность обусловлена развитием технологий искусственного интеллекта и нейросетей, использование которых размывает границы между жизнью, смертью и цифровым бытием, вызывая религиозно-философские вопросы о телесности и идентичности человека в современную эпоху. Был проведен историко-философский анализ становления понятий дигитальная телесность, метавселенной и феномена цифрового воскрешения. Изучено влияние использования человеком цифровых аватаров на его социальное поведение, психологическое и физическое состояние, а также выявлены его социально опасные последствия. Определены этические дилеммы, связанные с цифровым воскрешением. Проведен сравнительный анализ его соответствия существующим религиозным парадигмам. Также, было разработано социологическое исследование, направленное на получение информации об отношении общества к практике использования цифровых аватаров мертвых и жизни в метавселенной. На основе полученных в ходе описанной работы данных, были разработаны рекомендации по этичному использованию технологий цифровых аватаров в метавселенной.

Новизна данной научно-исследовательской работы заключается в сокращении дефицита знаний по данной теме и получении актуальных данных о понимании и степени принятия людьми современных цифровых технологий, в частности, цифрового воскрешения. Практическая ценность реализуется в возможном использовании полученных результатов исследования для развития этики пользования технологиями цифрового воскрешения, так как представленные рекомендации направлены на согласование гуманистических ценностей и практики использования цифровых технологий. А также, в разработке комплексного подхода философско-религиозного анализа цифрового воскрешения, что обеспечивает междисциплинарный вклад в развитие ИИ-политик, межрелигиозный диалог и сохранение человеческой идентичности в цифровую эпоху.

## СОДЕРЖАНИЕ

АННОТАЦИЯ .....	2
ВВЕДЕНИЕ .....	4
Глава 1. Теоретические основы дигитальной телесности в метавселенной .....	7
1.1. Понятие телесности: от традиционного тела к цифровому аватару.....	7
1.2. Метавселенная как новая среда существования: эволюция цифрового образа и его влияние на самоидентификацию .....	9
Выводы к главе 1 .....	13
Глава 2. Религиозно-философские горизонты цифрового воскрешения.....	14
2.1. Концепция цифрового воскрешения: этические дилеммы .....	14
2.2. Влияние дигитальной телесности на доктрины мировых религий: конфликт или их реализация?.....	18
Выводы к главе 2 .....	22
Глава 3. Эмпирический анализ дигитальной телесности и перспективы сохранения человеческой идентичности .....	24
3.1. Результаты социологического исследования отношения к цифровому воскрешению.....	24
3.2. Рекомендации по этичному использованию технологий цифровых аватаров в метавселенной.....	25
Выводы к главе 3 .....	28
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	29
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	31
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	34
Приложение 1.....	34
Приложение 2.....	37

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования.** В эпоху ускоренной цифровизации метавселенная радикально изменяет телесность человека, порождая феномен дигитальной телесности. Следствием данного процесса стало возникновение нового концепта – «цифрового воскресения тела», то есть создание при помощи искусственного интеллекта и нейросетей аватаров, имитирующих личность, поведение и внешность людей после их физической смерти. Стремительно происходящее пронизывание современными цифровыми технологиями всех сфер жизни общества и людей поднимает вопросы религиозно-философских горизонтов телесности, так как искусственно созданные человекоподобные аватары размывают онтологические границы жизни и смерти, вызывая массу противоречий и вопросов в таких сферах, как: философия, психология, социология, этика, религия и право.

Феномен цифрового воскрешения с недавнего времени стал частью современного мира и представляет собой технологический механизм постчеловеческой идентичности цифровой эпохи, состоящий из системы ИИ-аватаров и специально созданных виртуальных пространств. Наличие возможности общаться с мертвыми после смерти, а также создать свой собственный аватар, имитирующий личность человека, трансформируют традиционные представления о телесности человека и меняют его восприятие самого себя и своих возможностей. Данный концепт открывает новые горизонты возможности бессмертия в метавселенной. При этом, поскольку цифровое воскресение имеет непосредственное отношение к формированию у людей различных религиозных интерпретаций, философских взглядов и этических дилемм, оно также влияет на переосмысление доктрин мировых религий и философии. Как следствие, посредством проявления через метавселенные, ИИ-контент и иные формы виртуального существования, цифровое воскрешение влияет на трансформацию телесной идентичности в постбиологическом пространстве.

Важно подчеркнуть, что описываемое выше явление на данный момент является малоизученным. Однако, при этом, как и любой феномен, цифровое воскрешение имеет как положительные, так и отрицательные стороны, то есть оно может как реализовать религиозные идеалы, так и противоречить им, нарушая фундаментальные этические законы. Из чего следует, что изучение данной темы позволит проследить конструктивные перспективы масштабирования дигитальной телесности в будущем и при этом учесть и предотвратить всевозможные негативные последствия влияния данного феномена на человеческую сущность и жизнь общества в целом. На основе данного исследования также появится возможность разработать эффективные стратегии этического регулирования применения искусственного интеллекта, продвижения ценностей гуманизма, противодействия цифровому отчуждению и формирования сбалансированного виртуального пространства, в котором технологии служат сохранению человечности. Отсюда вытекает особая важность данной работы для России, стремящейся сохранить духовно-нравственные основы в условиях технологической революции и глобальной цифровизации.

**Проблема исследования.** Малоизученность темы, а также противоречия во взглядах ученых относительно того, как именно воспринимается цифровое воскрешение людьми и какие стратегии этического регулирования необходимо использовать для установления безопасного и нравственного существования в метавселенной.

### **Гипотезы исследования:**

**Основная гипотеза:** Возникновение технологий создания цифровых аватаров и конструирования собственной дигитальной телесности предоставило людям возможность становится кем угодно в цифровом пространстве, однако не повлияло на их мировоззрение и отношение к реальному телу и миру, оставив ценностный приоритет за последними.

### **Альтернативные гипотезы:**

1) Высокий уровень цифровой грамотности, а также наличие религиозных доктрин в мировоззрении, снижает уровень веры в истинность цифрового воскрешения, благодаря пониманию природы данных технологий, критическому анализу этических и психологических рисков их применения и сформировавшемуся религией пониманию концепции действительного воскрешения.

2) Феномен цифрового воскрешения порождает этические дилеммы, которые на данный момент не имеют четкого разрешения.

3) Главными рисками технологий цифрового воскрешения и автономности цифровых аватаров в метавселенных, в условиях отсутствия их регулирования этическими, религиозными и правовыми нормами, являются абсолютная утрата контроля человека над ними и полная замена людей ИИ-аватарами.

**Цель работы:** выявление особенностей восприятия цифрового воскрешения через философско-религиозные аспекты существования в метавселенной.

### **Задачи:**

1. Изучить теоретические основы цифровой телесности в метавселенной и религиозно-философские аспекты цифрового воскрешения через анализ доктрин мировых религий.

2. Провести эмпирический анализ отношения общественности к феномену цифрового воскрешения и использованию ИИ-аватаров в цифровой среде для выявления их влияния на мировоззрение людей, восприятие тела и человеческой идентичности.

3. Разработать рекомендации по этичному использованию технологий цифровых аватаров для сохранения человеческой идентичности в метавселенной.

**Объект исследования:** цифровая телесность в метавселенной.

**Предмет исследования:** религиозно-философские аспекты цифрового воскрешения.

**Степень изученности проблемы исследования:** Т. А. Алабина, Х. С. Дзангиева, А. А. Юшковская «Метавселенная как глобальный тренд экономики», И. И. Булычев, Ю. В. Назарова «Современные проблемы и перспективы цифровой танатологии: этический аспект», И. Н. Казарина «Обязательство не удалять: к вопросу о правах цифровой личности после смерти».

**Методы исследования.** Для реализации поставленной цели были использованы следующие методы:

- Качественные методы: контент-анализ визуальных и цифровых образов в социальных сетях, культурологический и философский анализ.
- Количественные методы: социологический опрос (анкетирование)
- Методы обработки данных: статистический анализ результатов опроса.

**База исследования:** Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов.

**Выборка:** Исследование проводилось в феврале 2025 года. Количество участников составило 550 человек. Из них 429 респондента женского пола и 121 мужского пола. Среди респондентов женского пола средний возраст составил 23 года. У респондентов мужского пола средний возраст 26 лет.

### **Практическая значимость исследования.**

На основании всего выше сказанного можно полагать, что практическая значимость данной работы определяется возможностью использования полученных в исследовании данных в практической деятельности. Данное исследование может помочь заполнить дефицит информации по данному вопросу, что в дальнейшем может положительно повлиять на этическое

регулирование цифровых технологий, отношение религий к метавселенной и повысить уровень осознанного восприятия цифровой телесности и возможности цифрового воскрешения, что непосредственно положительно повлияет на межрелигиозный диалог, разработку ИИ-политик, а также на сохранение человеческой идентичности в условиях цифровизации общества.

**Структура работы.** Работа состоит из аннотации, введения, трех глав, шести параграфов, заключения, списка использованных источников и приложения.

## Глава 1. Теоретические основы дигитальной телесности в метавселенной

### 1.1. Понятие телесности: от традиционного тела к цифровому аватару

Понятия тела и телесности с давних времен интересовали мыслителей и исследователей в различных областях знания. Идеи о том, что именно из себя представляет физическая оболочка человека, как она взаимодействует с его духовной частью и какую роль в целом играет в жизнедеятельности человека, выдвигались во все века. Например, Платон описывал тело как «гробницу души». Философ считал тело разложимым и смертным, противопоставляя его душе человека, которая была чиста, бессмертна и стремилась к истине [18]. Именно Платон считается первым философом, высказавшем мысль о бессмертии души. В его понимании, после смерти тела, душа высвобождается из прежней оболочки и либо воплощается в новой, обретая новое тело, либо, достигнув высшего бессмертия, остается в царстве эйдосов вместе с богами. В учении Эпикура, в отличие от трактатов Платона, говорится о том, что, когда гибнет тело, вместе с ним умирает и душа: «бестелесная душа не могла бы ни действовать, ни испытывать воздействие» [26].

С возникновением в мире религий среди человечества распространился креационизм. Вера в то, что человек и все мироздание было создано Творцом, изменила отношение людей к собственным телам. Телесность стала греховной, так как являлась истоком всех желаний, способных приводить к действиям человека, в том числе и не угодных Богу. Абсолютным приоритетом начинает обладать душа над телом, внутренний мир над миром телесным. В такой трактовке тело считается смертным и материальным. Однако, есть и другой взгляд, при котором тело становится возможностью спасения души человека через благие действия и чистые мысли. Существовало убеждение, что воскрешение души без тела невозможно, что делало его необходимой и важной частью жизнью человека, о которой следует заботиться и «укрощать», посредством различных аскетических практик и тому подобного.

В эпоху Возрождения происходит повторный расцвет классической греческой мысли, смена теоцентризма на антропоцентризм. Тело начало восприниматься как достоинство человека, проводились аналогии его строения с космосом, а также было распространено отношение к нему как к объекту для изучения его функциональности и строения. На смену взглядов мыслителей эпохи Ренессанса пришла философия Нового времени, характерной чертой которого стало восприятие тела как механизма схожего с машинами. Например, Ж. О. Ламетри представлял тело человека как «заводящую саму себя машину, живое олицетворение непрерывного движения» [13]. По его мнению, именно чувственные ощущения тела определяют состояние души человека, его мысли и поведение.

Немецкий философ-материалист Л. Фейербах указывал на несостоятельность теории дуализма души и утверждения ее последователей о возможности отделения человека от его собственного тела, так как это опровергается самой физиологией человека, данным мыслям противоречит само устройство жизни. Он писал о том, что «тело человека является его существованием» [22]. Ученый считал, что если отнять у человека его телесность, то вместе с ней, отнимут и само его существование.

Ф. Ницше, также как и Л. Фейербах, отвергал идею дуализма души и тела. В его понимании, тело является наивысшей ценностью. В своей философии, Ф. Ницше провозглашает верховенство тела человека над его разумом и душой: «я – тело, только тело, и ничто больше; а душа есть только слово для чего-то в теле» [16]. То есть подразумевается, что тело фундаментальная реальность, оно первично по отношению к душе, разуму и духу человека, которые являются лишь его инструментами. Именно человеческое тело философ считал единственным подлинным выражением жизни людей и их возможного пути к сверхчеловеку.

Иное представление о теле имел М. Мерло-Понти. В своей книге «Око и дух» он писал о том, что тело человека это и есть он сам, именно его телесность является основой и истоком всего. К мысли человека побуждают ощущения, наличествующие в его теле. Как писал сам автор: «определенные события, согласно «установлению природы», должны произойти в нашем теле, чтобы позволить нам то или это увидеть» [15]. Аналогично М. Мерло-Понти, феномен тела рассматривает в своих трудах и З. Фрейд. Описывая процессы становления «Я», ученый подчеркивает, что изначально оно телесно и формируется оно именно через боль и удовольствие, которые ощущаются в теле [24].

Таким образом, взгляды философов и ученых на тело человека изменялись на протяжении множества эпох человеческого существования, пройдя путь от дуализма и презрения к телесной оболочке как к «гробнице души» к мысли о том, что именно тело является истоком и основой всего. Современное отношение к телу как к символу индивидуальности, автономии, свободы и возведение его в культ идентичности является следствием теорий Ф. Ницше и З. Фрейда. Именно их учения легли в основу мировоззрения о новой телесности человека цифровой эпохи – дигитальной.

Знаменитая формула Ф. Ницше «Бог умер», точно отразившая состояние всеобщего нигилизма, а также связь прогрессирующих технологий с человеческим стремлением к богоподобию, желанием самому занять место Бога, которую описал З. Фрейд, стали мировоззренческими корнями нового феномена, возникшего в конце XX века [16; 23]. Само понятие новой, то есть дигитальной, телесности предложила Д. Харауэй в 1985 году. В своей работе она предлагала рассматривать современного человека как киборга, то есть синтез человеческого и механического. В понимании Д. Харауэй, киборг – это гибридная идентичность, единство технологического и биологического. Она определяла его как «кибернетический организм, помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла» [33]. В этом же исследовании Д. Харауэй пишет о необходимости разработки структурированного отношения людей к новому виду телесности, подчеркивая ее важность для дальнейшего существования человечества: «кем будут киборги – вопрос радикальный; ответ на него – дело выживания» [33]. Из этого, можно сделать вывод о том, что сама идея появления киборгов вызывает массу вопросов в различных сферах и областях науки, а также демонстрирует определенные риски, связанные с распространением подобных существ в мире и с уровнем их доброжелательности во взаимодействии с другими людьми и обществом в целом.

С учетом того, что в современном обществе все большую популярность набирают биотехнологии и идеи биохакинга, включая возможности генной модификации субъектов и установления различных имплантов с совершенно разным функционалом, а также популяризируются идеи бодипозитива и трансгуманизма, развивается фитнес-индустрия и индустрия красоты, телесность человека становится не просто его неотъемлемой физиологической частью, но и инструментом для достижения различных целей и совершенствования как самого человека, так и уровня его жизни, посредством внедрения различных цифровых технологий в тело или благодаря их воздействию с внешней стороны на сознание и способности человека. Дигитальную телесность, таким образом, можно определить как «систему визуальных образов, а также цифровых технологий, которые изменяют, расширяют и/или замещают возможности физической телесности, которая служит адаптации человека к реалиям общества эпохи цифровизации» [38]. Данное понятие объединяет в себе все существующие на данный момент цифровые технологии, которые качественно изменяют жизнь людей, а также все возможные в

перспективе разработки, которые позволят выйти человечеству на новый или иной уровень жизнедеятельности.

Современные технологии, которые люди используют ежедневно и повсеместно кардинально изменили жизненный уклад, привычный для наших предков. Все, кто начал пользоваться мобильными средствами связи, технологиями передвижения и тому подобное, а также все, кто живут в развитых городах и поселениях, в той или иной мере стали зависимы от данных технологий. Потребность в электричестве, связи и в Интернете, как в одном из самых главных инструментов взаимодействия людей, сейчас не оспорима. Человечество уже привыкло делегировать часть задач технологиям, а с появлением искусственного интеллекта и нейросетей, количество заданий, которые можно передать программам и освободить свое личное время от их выполнения возросло. Описанная тенденция при этом, касается всех сфер жизни человека: начиная от бытовых задач, коммуникаций, образования и заканчивая сложной технологической работой. Однако, помимо возможности передать часть требующих выполнения задач на разрешение технологиям, цифровое пространство также предоставило возможность и самому человеку существовать в нем. Множество различных способов взаимодействия, от сообщений и звонков до виртуальных встреч с партнерами, сейчас является обыденностью и частью привычного ритма жизни. Кроме того, каждый человек имеет возможность самостоятельно конструировать свой образ в виртуальном мире или социальных сетях, и в отличие от реальной жизни, в которой у каждого человека существуют определенные биологические, психические и физические ограничения, цифровое пространство полностью их стирает, позволяя конструировать ту личность, которую хочет сам пользователь. При этом, с появлением в последнее время технологии создания цифровых аватаров, то есть виртуальных двойников реальных людей, которые создаются на базе технологий искусственного интеллекта, человек получил возможность создавать не только свою личность, но и собственное тело. Таким образом, одним из самых ярких проявлений дигитальной телесности в настоящее время является возникновение цифровых аватаров.

## **1.2. Метавселенная как новая среда существования: эволюция цифрового образа и его влияние на самоидентификацию**

Цифровые аватары существуют в цифровом пространстве, которое принято называть метавселенной. Сам факт возможности существования метавселенной впервые описал в 1992 году Н. Стивенсон в своем научно-фантастическом романе «Лавина». По сюжету герои книги живут в мире, поделенном на два пространства. Первое – реальность, антиутопическая версия мира, где всеми правят транснациональные корпорации, мафия отслеживает бытовые сделки, а люди подвергаются различным видам угроз. И второе пространство – метавселенная, где каждый может быть кем захочет, создавать свой образ почти без всяких ограничений, не считая учета мощности компьютера пользователя и определенных рамок роста аватара, открывать заведения, строить новые объекты и взаимодействовать с другими людьми. При этом именно автор книги впервые назвал цифровые образы людей аватарами: «люди – программы, называемые аватарами, выбор кем быть неограничен» [20]. Важно отметить, что в книжной истории Н. Стивенсона, главной чертой аватаров помимо возможности иметь образ кого-угодно, является наличие у цифровых копий эмоций и языка тела, позволяющих осуществлять взаимодействие с другими людьми наравне с тем, которое происходит в реальной жизни. Именно благодаря этой особенности, в книге фантаста, многие персонажи не разделяют два пространства, а кто-то проводит даже большую часть своей жизни именно в метавселенной, зарабатывая, выстраивая отношения с окружающими и отдыхая в ней.

В ситуации, складывающейся в современном мире, обнаруживается ряд сходств с придуманным миром романа Н. Стивенсона. Ярким примером является объявление в 2021 году вице-президента Facebook (принадлежит компании Meta, признанной экстремистской и запрещённой на территории РФ) Эндрю Босворта о планах компании за следующие пять лет создать собственную метавселенную [35]. Подразумевался проект, позволяющий людям находиться в цифровом пространстве, телепортироваться из одного места в другое, а также тактильно ощущать присутствие окружающих. Однако реализация метавселенной не соответствовала намеченным планам и принесла компании лишь убытки, в следствие чего на момент начала 2026 года руководство сократило финансирование всех структур, занимающихся разработкой метавселенной до 30%, оставив их лишь для поддержания. Аналогичных инициатив создания какой-либо компанией своей глобальной метавселенной больше не выдвигалось. Таким образом, на текущий момент в мире не существует ни одной полноценной метавселенной. При этом важно учитывать, что и точного, однозначного понимания данного концепта и его определения также нет.

В 2022 году в России Т. А. Алабина, Х. С. Дзангиева и А. А. Юшковская исследовали тему метавселенной как нового тренда в мировой экономике. Проанализировав историю возникновения данного понятия и различные взгляды на него, исследователи пришли к выводу о том, что метавселенная – это «социально-экономическая и культурная концепция, сочетающая в себе реальный, виртуальный, духовный миры и мир фантазий, появившаяся в результате развития Интернета на принципах децентрализации и самоорганизации, через взаимодействие человека и технологий в одной системе» [4]. Из представленного определения можно сделать вывод о том, что метавселенная это не просто синтез двух миров: реального и виртуального, но и сложное соединение духовного мира людей, их мыслей, фантазий, желаний и чувств.

Как было сказано ранее, полноценно реализованных метавселенных на данный момент нет, однако существует большое разнообразие цифровых платформ, которые очень близки к воплощению концепции метавселенной. Данные «ограниченные» метавселенные являются виртуальными пространствами различной тематики, где у пользователей есть возможность взаимодействовать с другими людьми, а также с окружающим миром, то есть общаться, передвигаться в виртуальном пространстве, перемещать предметы или создавать что-то свое. Описанные взаимодействия, как и в самой концепции метавселенной происходят посредством цифровых аватаров пользователей, то есть цифровых образов, двойников. Данные метавселенные разрабатываются совершенно разными компаниями для различных целей, однако у них всех есть общие характеристики.

Во-первых, к особенности метавселенных можно отнести их постоянство. Их нельзя остановить, перезапустить, сохранить в текущем моменте или закрыть полностью. Во-вторых, они существуют в реальном времени, параллельно с реальным миром. То есть действия, происходящие в метавселенной, происходят одновременно для всех пользователей, находящихся в ней. В-третьих, метавселенные – это неограниченные пространства, у них нет ограничения по количеству пользователей, которые могут находиться в них в определенный момент времени. В-четвертых, каждая метавселенная обладает своей собственной экономической системой. Все пользователи метавселенных имеют возможность в них зарабатывать, совершать покупки, вкладывать в них деньги, а также имеют право владеть, распоряжаться своим имуществом и использовать его. Последней отличительной особенностью метавселенных является их интеграция с реальным миром. Нет четкого разграничения реального и виртуального миров, метавселенная призвана объединять их в единое целое. Это проявляется через эффект присутствия, когда люди внутри цифрового пространства ощущают себя реальными актерами происходящего, хотя на самом деле

телесно находятся в стандартном помещении в реальном мире. Единство также обнаруживается в совместимости разных пространств, когда пользователи могут перемещать предметы, товары или услуги из одного в другое. Кроме того, метавселенные могут взаимодействовать и с реальными сообществами или соцсетями, посредством интеграции в них или коллабораций с ними. Все вышеперечисленное неизбежно оказывает влияние на людей, находящихся в метавселенных, использующих цифровые аватары или косвенно с ними соприкасающихся. Точно также как Интернет оказывает неоднозначное влияние на самосознание человека, его внутренний мир и психику, так и метавселенная, являясь лишь следующим эволюционным этапом развития Интернета, обладает похожей степенью влияния на человека.

Влияние Интернета на сознание человека двойственно, оно может быть как конструктивным, так и деструктивным. К позитивным эффектам можно отнести расширение когнитивных возможностей посредством неограниченного и мгновенного доступа к любым объемам информации. Это способствует расширению кругозора, ускорению решения различных задач, а также может быть применено в развитии критического мышления. Кроме того, Интернет представляет собой пространство, которое не только предоставляет информацию, но и позволяет обсуждать ее с другими пользователями и дает возможность людям создавать что-то свое. Многочисленные социальные сети, приложения, сервера и новостные каналы, по сути, представляют собой многообразные сообщества, часто объединенные вокруг общих интересов. Каждый человек, имеющий доступ в Интернет, обладает возможностью интеграции в подобные сообщества. Причем помимо самой возможности вступить в данные группы, у человека также появляется возможность самостоятельно сконструировать свою личность или остаться полностью анонимным. Заполняя онлайн-профиль, пользователь сам решает какое имя ему взять, как он будет выглядеть, какую информацию о нем будут знать. Более того, гибкость и анонимность серверов позволяют не просто создавать новую несоответствующую реальности личность, но и вести себя так, как захочет человек, например, не придерживаясь привычных паттернов поведения, принципов и правил, которыми он руководствуется в общении в реальной жизни.

Анонимность делает общение в сетях и взаимодействие в метавселенных заманчивым для множества пользователей, так как предоставляет возможность исполнения иной социальной роли и использования множества социальных масок. Положительным эффектом становится поиск истинного «Я» в отсутствии страха быть осужденным. Для людей младшего возраста, подростков и молодежи, использование цифрового образа становится возможностью приобщения к какой-либо субкультуре. Игры, онлайн-сообщества и тому подобное позволяют чувствовать принадлежность к группе, помогая преодолеть социальное давление, трудности в реальной жизни и успешно проходить процесс социализации в обществе. Стоит подчеркнуть, что с учетом современных тенденций и присутствия цифровых пространств во всех сферах в жизни, «интернет становится одним из главных источников и пространств их социализации» [12].

Вариативность создания своего личного цифрового образа в Интернет-пространстве предоставляет пользователям свободу выбора, кем они хотят быть, а также возможность реализовывать свой творческий потенциал через создание контента и тому подобного. При этом чаще всего формирование данного образа происходит через публичное признание, выражающееся через уровень интереса к данному субъекту цифрового пространства: количество просмотров, лайков, репостов и так далее. Данный механизм формирует коллективную идентичность внутри Интернет-сообщества, объединяя таким образом всех его членов. При этом мгновенная обратная связь других пользователей на поступки или деятельность человека позволяет ему быстро корректировать свое поведение, выбирая новые стратегии поведения и обучаясь им. Опыт, полученный в виртуальных пространствах, мозг обрабатывает как реальный, поэтому нередко

происходит перенос опыта из метавселенной в реальную жизнь, например, полученных лидерских навыков в карьеру управленца.

Однако, помимо существующих положительных аспектов влияния цифровых образов, Интернета и метавселенных на человека, существует и обратная негативная сторона процесса самоидентификации в Интернете и метавселенных. В первую очередь нахождение в Интернете, взаимодействие с цифровыми аватарами и времяпрепровождение в метавселенных сопровождается психологическими рисками [31]. Возможность создания множества различных цифровых образов одним и тем же человеком провоцирует процессы деперсонализации и диссоциации. Наличие множественных «альтер-эго» разрушает грань между реальным «Я» и виртуальными образами. В результате возникает или усиливается кризис идентичности, так как каждая версия личности начинает претендовать на приоритетность и легитимность. Цифровые аватары размывают границы аутентичности: тело начинает восприниматься как объект для кастомизации, который лишен биологических и физических ограничений, что может привести к цифровой дисморфии, то есть ухудшению реального физического состояния на почве переживаний из-за несоответствия реального тела цифровому образу.

Публичное признание в соцсетях или метавселенных также способно нанести вред ментальному здоровью: социальное давление, а также процесс постоянного сравнения себя с другими пользователями и распространенная практика хейта в цифровых пространствах приводят к снижению самооценки. [8]. Проведенный в Университете Квинсленда опрос подростковой аудитории, выявил наличие прямо пропорциональной зависимости снижения самооценки пользователей социальных сетей с временем, проведенным в ней. Исследователи определили, что «пользователи склонны сравнивать себя с другими, чьи профили представляют идеализированные версии их жизни, что приводит к ощущению собственной неполноценности» [39]. Кроме того, геймификация реакций на контент со стороны общественности, включающих лайки, комментарии и репосты, приводит к зависимости от одобрения. По данным исследования, проведенного А. Боту и П. С. Марселлосом, 51,6 % респондентов нуждаются «в большем принятии и социальном одобрении со стороны окружающих и используют «теги», чтобы получить больше «лайков»» [29]. Кроме зависимости от одобрения в Интернете, у пользователей развивается зависимость и от использования самих гаджетов. На момент 2020 года, по результатам зарубежных исследований, боязни остаться без современных гаджетов, то есть номофобии, были подвержены 89 % респондентов, возраст которых варьировался от 18 до 24 лет [37].

Помимо психологических рисков, цифровые аватары создают социальные угрозы. Кроме перечисленных ранее позитивных аспектов анонимности в цифровом пространстве, она также предоставляет возможность распространения отклоняющегося поведения, так как снимает ответственность с человека, скрывая его за выдуманном образом. Так, 57 % опрошенных в России респондентов сталкивались с кибербуллингом на просторах Интернета. В 2023 году было проведено исследование Эдинбургским университетом, по полученным данным которого, около 302 миллионов детей оказались жертвами онлайн-домогательств. При этом, каждый девятый мужчина в США, что составляет приблизительно 14 миллионов человек, признавался в совершении онлайн-преступлений сексуального характера в отношении детей, причем некоторые отвечали, что «были бы готовы совершить и физическое преступление, если бы оно осталось в тайне» [32]. Таким образом, возможное в перспективе телесное нахождение в метавселенной, где каждый может создать себе любого цифрового аватара и скрыть за ним настоящую личность, без надлежащего регулирования и контроля, представляет угрозу распространения преступлений.

Еще одним социально опасным явлением, связанным с цифровыми аватарами и метавселенными, является утечка данных и нарушения конфиденциальности переписок и

цифровых действий. Это наносит большой репутационный ущерб, а также провоцирует финансовые потери. Описанные действия также приводят к захвату идентичности отдельных пользователей, чьи цифровые копии впоследствии используются для мошеннических схем, вымогательств, шантажа и прочего[7]. В последнее время распространено применение искусственного интеллекта для создания цифровых аватаров публичных личностей, политиков и знаменитостей, в целях манипуляций аудиторией.

Зависимость от собственного цифрового образа приводит и к негативным физическим последствиям. Увеличение времени использования цифровых технологий провоцирует снижение физической активности, может приводить к ожирению и атрофии мышц. По статистическим данным, средний пользователь проводит от двух до пяти часов в день, а 20% – больше восьми часов в сутки. Долгое нахождение в условиях виртуальной или дополненной реальности могут вызывать головные боли, или «кибер-укачивание», а также создавать дополнительную нездоровую нагрузку на нервную систему. К тому же, частое нахождение в Интернете и потребление различного рода контента приводит к фрагментации внимания, ухудшению способности концентрации, способно привести к проблемам с памятью, снижает когнитивную эмпатию, а также может нарушать развитие белого вещества, играющего важную роль в использовании языковых навыков [27].

### **Выводы к главе 1**

В первой главе работы были рассмотрены взгляды мыслителей разных эпох на тело человека: от античного дуализма и религиозного аскетизма через Возрождение, Новое время к материализму и приоритету тела над душой. А также изучены теоретические основы дигитальной телесности и ее мировоззренческие корни. Она определяется как система визуальных образов и цифровых технологий, которые изменяют, расширяют или замещают возможности физической телесности, служащая адаптации человека к реалиям цифровизации.

Затем был проанализирован феномен цифровых аватаров как проявления дигитальной телесности. Являясь виртуальными двойниками реальных людей, они стирают биологические и физиологические ограничения, позволяя пользователям самостоятельно конструировать свои тела и личности в цифровом пространстве.

Далее было дано определение метавселенной как социально-экономической концепции, сочетающей реальный, виртуальный, духовный миры на принципах децентрализации и самоорганизации. Сделан вывод о том, что метавселенная является следующим этапом эволюции Интернета, а также перечислены ее основные характеристики, то есть постоянство, существование в реальном времени, наличие собственной экономики и ее единства с реальным миром.

Было изучено двойственное влияние цифровых образов на самоидентификацию людей. Рассмотрены как конструктивные аспекты, такие как: расширение кругозора, принадлежность к сообществам, возможность экспериментировать с социальными ролями и обретать новые навыки, перенося их в реальный мир, так и деструктивные, которые создают угрозы в областях психологического и физического здоровья пользователей, социальной и экономической сферах жизни общества.

## Глава 2. Религиозно-философские горизонты цифрового воскрешения

### 2.1. Концепция цифрового воскрешения: этические дилеммы

Предпосылкой возникновения и реализации идеи цифрового воскрешения можно считать практику, применяемую в мире кино. Когда во время съемок фильма умирало действующее лицо, вместо того, чтобы нанять другого актера, режиссеры принимали решение работать с уже отснятым материалом, нарезая его и вставляя в нужные моменты фильма. Это было очень рискованно, так как чаще всего подобные действия порицались зрителями. Одним из таких примеров может быть фильм 1982 года «След розовой пантеры», где режиссер Блейк Эдвардс после смерти актера Питера Селлера использовал сцены с его участием из предыдущего фильма.

Однако, к началу 90-х годов начала появляться компьютерная графика, позволяющая создавать самых первых цифровых двойников. Одним из ранних и первых случаев применения таких технологий стал фильм «Ворон» с участием актера Брендана Ли, который погиб за 3 дня до окончания съемок. Для того, чтобы завершить проект режиссер Алекс Пройас принял решение доснять фильм с дублером, наложив на его тело и лицо при монтаже цифровую копию актера. Впоследствии, использование цифровых двойников актеров при съемке фильмов стало довольно распространенной практикой. Важно отметить, что именно фильмы повлияли на возникновение идеи цифрового воскрешения умерших людей. Один из эпизодов сериала «Черное зеркало» представил сюжет, где девушка после гибели своего мужа воскрешает его с помощью цифровых технологий, что спровоцировало начало создания чат-ботов с умершими в реальной жизни. Сериал вышел в 2013 году, а уже в 2016 году был выпущен первый в мире чат-бот под названием Replika. Команда разработчиков компании Luka посвятила его памяти погибшего арт-директора Романа Мазуренко. Диалоговая модель, обученная на предоставленных ей реальных переписках Романа, историях из его жизни, фотографий и прочих данных, полностью воспроизводит манеру и стиль поведения мужчины, отвечая собеседникам так, как это делал бы он [17]. Отсюда появилась идея предоставления подобной возможности и другим пользователям. Так в 2017 году в общественном пользовании появился первый чат бот «воскрешающий» мертвых.

Процесс цифрового «воскрешения» мертвого происходит посредством передачи разработчикам информации о характере человека, его привычках и предпочтениях, аудио- и видеоматериалов. На основе этого нейросеть и искусственный интеллект создают 3D-модель человека, добавляя ей голос ушедшего, его мимику, характерные черты и жесты. Качество созданного цифрового аватара зависит от количества информации, которое предоставляет пользователь.

Следующим чат-ботом позволяющим осуществить цифровое воскрешение, стало мобильное приложение HereAfter AI, созданное в 2018 году [6]. Оно использует фото и видео, интервью, а также их голосовые записи для создания цифровых клонов покойников. При этом данное приложение позиционирует себя как хранилище воспоминаний, позволяя не только «воскрешать» мертвых, но и создавать собственного аватара для будущих поколений. Аналогичный чат-бот, под названием StoryFile, был выпущен в 2020 году. В современном мире существует множество аналогов подобного цифрового воскрешения людей. К ним относятся такие чат-боты, как: Project December, Deep Nostalgia, 2Wai (Connect With AI Avatars), Dadbot и MyHeritage.

Однако практика современного «воскрешения» мертвых не ограничивается этими приложениями, существуют и другие альтернативы. Например, широко распространено использование технологий CGI, то есть метода создания визуальных изображений, спецэффектов и реалистичных 3D-моделей актеров, певцов и других людей, посредством использования компьютерных программ. Самыми популярными примерами данных цифровых технологий является воссоздание образа Пола Уокера в боевике «Форсаж-7», появление на музыкальном фестивале Coachella Тупака Шакура, а также выступление Майкла Джексона на церемонии Billboard Music

Awards, спевшего песню, которую при жизни певец не исполнял. В России подобные технологии были применены в создании образа Юрия Никулина в кинокартине «Манюня», вышедшем в 2024 году.

Существуют также GAN-модели, которые также способны оживлять фотографии людей, анимируя изображения, посредством добавления мимики. Люди зачастую используют их в качестве носителя воспоминаний, добавляя в статичные фотографии реальности момента.

В перспективе рассматривается вариант присутствия цифровых аватаров покойников и в метавселенных. Существуют различные сценарии. Например, человек сам при жизни создает своего аватара в метавселенной, передает ему все свои данные, обучает, рассказывает личные истории, учит цифровой образ быть собой. После смерти этот цифровой аватар остается в метавселенной в качестве живого напоминания о настоящем человеке, предоставляющего всем остальным пользователем возможность общаться с ним как с реальной личностью при жизни. Иным сценарием может быть ситуация, когда родственник умершего или третье лицо загружает все данные о нем в искусственный интеллект, генерирует аватара этого человека и помещает его в метавселенную либо для личных нужд, либо в качестве памяти о погибшем, чтобы увековечить память о нем в цифровом пространстве.

Все перечисленные выше технологии делают акцент на визуальном, голосовом или иммерсивном взаимодействии пользователя с умершим человеком, основывая его цифровой аватар на данных и цифровых следах, оставленных при жизни. Однако само цифровое воскрешение, которое реализуют описанные технологии не является прямым воскресением души умершего. Оно лишь оживляет его для окружающих, позволяя близким снова общаться, наблюдать за эмоциями и чувствовать присутствие ушедшего.

При этом данное явление вызывает множество противоречивых мнений и опасений. Первоначально противоречия возникают в сфере психологии. С одной стороны, данный процесс может иметь терапевтический характер, позволяя скорбящим людям пообщаться с близкими, ушедшими из жизни, выразить невысказанные эмоции и чувства, попрощаться и смягчить острую фазу горя от утраты. Процесс взаимодействия с цифровым аватаром умершего человека можно сравнить с психотерапевтической техникой «письма к близкому», как отмечает врач-психотерапевт А. А. Ткаченко [21]. Такое общение может привести к эмоциональному облегчению и переходу от шока и отрицания смерти близкого к ее принятию. С другой стороны, создавая иллюзию присутствия, цифровые образы могут блокировать понимание потери человека и затормаживать процесс проживания боли от утраты, что приводит к зависимости от общения с ними. Также возможны случаи социальной изоляции: пользователи, взаимодействующие с аватарами своих покойных близких, могут отказываться от новых связей и отношений с другими людьми, ограничиваясь лишь общением с имитацией дорого им человека. Кроме того, технологии искусственного интеллекта и нейросетей по-прежнему развиваются, и как любые другие алгоритмы, могут давать сбой. «Воскресший» в аватаре человек может обладать идентичной внешностью, мимикой и голосом умершего, однако высказывать мысли и мнение абсолютно несоответствующие реальной личности, что может лишь усугубить эмоциональное состояние человека, переживающего утрату и еще больше травмировать его [36].

Помимо психологических рисков феномен цифрового воскрешения порождает множество нерешенных на данный момент этических дилемм:

1. Отсутствие согласия умершего. Ушедший из жизни человек не может дать свое согласие на создание своего цифрового аватара, кроме случаев, когда это было обговорено еще при жизни. Данные, которые необходимы для создания цифрового клона живого человека, являются конфиденциальными. Следовательно, их распространение может либо напрямую, либо косвенно нарушать право автономии личности. К тому же принятое третьими лицами или родственниками умершего решение о создании его цифрового аватара может нарушать волю усопшего, что также является этическим нарушением.

2. Нарушение приватности жизни человека после смерти и ее конфиденциальности. Данные умершего человека продолжают существовать в цифровом пространстве в качестве его цифрового следа, то есть опубликованные фотографии, видео, переписки, и аудиосообщения остаются в информационном поле, но утрачивают прежнюю защиту, распространяемую на персональные данные пользователей при их жизни. Генерация аватара требует их передачи разработчикам, что раскрывает личные подробности частной жизни умершего, которые к тому же могут быть использованы в интересах третьих лиц. Актуальность и важность данного вопроса подтверждается и интересом юристов к данной теме. Мнения насчет необходимости соблюдения неприкосновенности частной жизни после смерти человека разделились. Однако убедительным аргументом в пользу ее защиты стала аналогия с правом усопших распоряжаться своим наследством. Авторы приведенного аргумента дали определение этому явлению, назвав его «правом человека сохранять и контролировать то, что происходит с его репутацией, достоинством, честностью, тайнами или памятью после смерти» [30].

3. Корыстные интересы. Большинство описанных ранее чат-ботов являются платными сервисами. Для того, чтобы иметь возможность создать цифрового аватара умершего человека и поддерживать с ним постоянную связь пользователю необходимо ежемесячно оплачивать подписку. Уникальная возможность воскресить мертвого пользуется большим спросом на рынке, благодаря чему оказывается прибыльным проектом для компании. Однако, помимо платных услуг многие чат-боты предлагают либо бета-версии, либо пробные периоды с ограничением периода пользования и наличием рекламы, которую интегрируют в ответы аватара. Помимо этого, являясь коммерческими серверами, данные приложения могут продолжать рассылки, и после того, как пользователь уже попрощался с умершим человеком и прекратил общение с его цифровым аватаром. Автор книги «Все призраки в машине», Э. Каскет, пишет о том, что «цифровые призраки возникают, когда цифровые останки умершего продолжают взаимодействовать с живыми неожиданными и часто неприятными способами – автоматическими электронными письмами с поздравлениями от умершего друга, таргетированной рекламой товаров, которые они когда-то покупали, или чат-ботами, имитирующими их голос» [34]. Используя таким образом аватары умерших людей, чат-боты размывают границы между прошлым и настоящим, вынуждая скорбящих людей постоянно и почти неизбежно встречаться с их утратой. Таким образом «цифровое преследование» цифровыми образами усопших становится не только этическим нарушением права на забвение, но и способом манипуляции пользователями.

4. Риск манипуляций. Помимо использования разработчиками цифровых аватаров умерших людей в коммерческих целях, существует вероятность утечки данных злоумышленникам, а также возможность взлома аватаров мошенниками и использования их в преступных целях, например, шантажа, вымогательства, принуждения к определенным действиям, выманивания денег и так далее. Опасность заключается в том, что человек, потерявший близкого и находящийся в стадии проживания утраты, оказывается крайне уязвимым к любым видам воздействия. С учетом эмоционального состояния скорбящего человека, он может даже не понять, что им манипулируют. Этот же механизм может использоваться для пропаганды определенных идей, склонения к суициду или вовлечению пользователей в экстремистскую деятельность.

5. Искажения личности. Цифровое воскрешение человека – имитация в цифровом пространстве его деятельности при жизни, но не реальное «чудо». Это программный код, обеспечивающий максимальное сходство цифровой модели с оригинальной личностью посредством воспроизводства его привычных паттернов поведения, данные о которых предоставляет сервису пользователь. Однако реальный человек не ограничивается только своими действиями в цифровом пространстве, многое остается за его пределами. Поэтому нередко случаются ситуации, когда цифровой аватар умершего выглядит идентично своему прототипу, но при этом озвучивает высказывания,

придерживается каких-то мнений, которые реальный человек никогда не произносил, а также использует слова или фразы, которые он в живом общении не использовал [9].

6. Семейные конфликты. В контексте возможного цифрового воскрешения умерших неизбежно возникают споры о принадлежности прав распоряжаться наследием, в том числе и цифровым, что неизбежно создает конфликтные ситуации внутри семей и способно привести к судебным разбирательствам. В современном мире не существует четко определенной нормы о том, кто именно должен обладать данными правами. Поэтому если при жизни человек не оставил «цифрового завещания», то есть аналога стандартному документу, но включающему в себя положения о распоряжении цифровыми данными, в семье возможны споры и разлад на этой почве. С учетом того, что каждый человек скорбит по-своему и обладает персональным набором психологических особенностей, ситуация при которой в одной семье будут по-разному относиться к возможности создания цифрового аватара умершего члена семьи – скорее норма, чем исключение. Высока вероятность возникновения ситуации, при которой, например, один член семьи будет иметь намерение создать цифрового аватара умершего близкого человека в личных терапевтических целях, а другие родственники будут негативно относиться к этой идее, расценивая ее как искажение памяти, бесчеловечную практику или как имитацию и неудачную попытку пережить утрату, сбегая от реальности в цифровой мир. Таким образом, описанные проблемы создают необходимость учета согласия не только человека, цифровой аватар которого намереваются создать, но и всех акторов, которые будут с ним взаимодействовать.

7. «Вторая смерть» человека. Возможность создания цифрового аватара автоматически подразумевает под собой и возможность его удаления. Отсюда вытекает вопрос: «будет ли являться удаление цифрового аватара «второй смертью» человека?». Д. Блюхтейн, рассуждая на эту тему, пишет о том, что возможность существовать в цифровом пространстве после смерти является ценностью, как для самого человека, так и для тех, кому он был дорог, поэтому сохраняя память в виде цифровых данных или в виде сгенерированного аватара мы подтверждаем и поддерживаем ценность жизни данного человека [28]. Из чего можно сделать вывод, что сохранение памяти о человеке, в том числе через создание его цифрового аватара является проявлением уважительного отношения к нему: «продолжающие жить выполняют свой этический долг и сохраняют социальную идентичность через поддержание цифровых останков значимого для себя умершего» [11]. При этом стирание цифрового аватара вряд ли можно будет классифицировать как убийство или как вторую смерть уже умершего человека, потому что, как уже было сказано ранее, цифровой аватар – это код, а не реальный человек с душой. На современном этапе развития, он лишь воспроизводит чувства и эмоции, а не ощущает их, к тому же, он не имеет тела, следовательно, удаление данных о нем, не может считаться причинением вреда или посягательством на жизнь. Исключением может являться только ситуация, когда удаление цифрового аватара повлечет за собой полное уничтожение любой информации о человеке из цифрового пространства, что можно будет воспринять как посягательство на достоинство человека и память о нем.

8. Ответственность разработчиков. С появлением возможности цифровых аватаров влиять на пользователей, актуальным вопросом стало определение лиц, несущих ответственность за поступки, совершенные цифровыми клонами. Существует несколько вариантов. С одной стороны, это разработчики так как именно они создают технологию генерации аватара на основе данных пользователей, а следовательно, именно программисты вкладывают в цифровой аватар умения и навыки обучения и «перенимания личности» реального человека. К тому же, именно разработчики несут ответственность за конфиденциальность предоставляемых им данных и за защиту пользователей от взломов, мошенников и хакерских атак. С другой стороны, за результаты действий цифровых аватаров могут быть ответственны и сами пользователи, так как: во-первых, они сами дают согласие на

обработку своих данных, предоставляя программе личную, порой очень откровенную информацию, которую сам аватар возможно будет способен применить против них, и во-вторых, именно пользователи самостоятельно создают личность аватара, так как помимо данных о переписках, аудио- и видеофайлов, они могут описать личностные характеристики, привычки и так далее, причем необязательно только позитивные, тем самым создав в определенных случаях не самых безопасных собеседников, которые обладая всей персональной информацией, будут способны влиять на психологическое состояние пользователя, в том числе и деструктивным образом. Люди разные, такие же и аватары, и каким именно будет в итоге личность аватара умершего человека в большей степени зависит именно от того, что вкладывает в него пользователь.

9. Социальное неравенство доступа. Технологии создания цифрового аватара доступны не во всех странах, а также не всем людям, в связи с тем, что в большей степени, данная возможность является платной. Если брать во внимание развивающиеся метавселенные и перспективу полного автономного функционала цифровых аватаров в них, то появляется риск усугубления разрыва между бедными и богатыми. Ситуации, когда «бедные» будут иметь доступ только к социальным сетям и привычному для современности Интернету, а «богатые» будут иметь возможность создавать собственные полноценные и автономные аватары, развивать и строить бизнесы не только в реальном мире, но и зарабатывать в метавселенных, а также получают возможность «увечивать» себя в цифровом пространстве, подарив хотя бы своему цифровому аватару нечто, наподобие цифрового бессмертия, являются этически и социально важной проблемой.

10. Экзистенциальные и онтологические вопросы. С появлением искусственного интеллекта, нейросетей, создания на их базе цифровых аватаров, а также попыток разработать универсальную метавселенную, человечество в очередной раз столкнулось с вопросами о бытии: понимании того, кто такой человек, что именно отличает его от других существ и объектов, как именно взаимосвязаны его внутренний мир и тело, что ждет его после смерти и возможно ли все таки бессмертие, даже если и в цифровом формате? Искусственный интеллект, выражаясь в том числе, в создании цифровых аватаров, не просто анализирует огромные массивы данных, но и самостоятельно обучается на них, воспроизводит сам себя, имитирует человеческую деятельность и превращает смерть из конечного этапа в жизни каждого в переход из одного пространства в другое. Данные явления переворачивают традиционное понимание конечности жизни и размывают границы между уникальностью человеческого существа и точной его имитацией искусственным интеллектом. Ситуации, при которых, цифровые аватары умерших людей начинают генерировать и воспроизводить новые нарративы, на базе предоставленных им данных, приводят к когнитивному диссонансу, так как аутентичная личность человека начинает делиться на оригинальную личность и ее алгоритмическое продолжение. Возможность появления собственного цифрового клона может приводить к экзистенциальному кризису: переосмыслению конечности жизни, собственных целей и ценностей, а также к боязни того, что аватар после смерти станет инструментом разработчиков или третьих лиц.

11. Культурные и религиозные противоречия. Цифровое воскрешение умерших противоречит фундаментальным доктринам о смерти, душе и существовании после смерти в различных культурных традициях и религиозных трактовках. Данные противоречия возникают на границе столкновения технологического материализма с духовными парадигмами различных направлений, вызывая конфликты в обществе и внутри религиозных общин.

## **2.2. Влияние дигитальной телесности на доктрины мировых религий: конфликт или их реализация?**

Феномен дигитальной телесности, являясь «новой нормальностью» современного мира, оказывает влияние на все сферы существования и деятельности человека, в том числе, вызывает

дискуссии в религиозных общинах, насчет их отношения к данному явлению и его приемлемости в целом. В данном исследовании, для установления более четкой картины отношения религиозных общин к цифровой телесности и всех ее проявлений, будут рассмотрены самые распространенные в мире вероисповедания: христианство, ислам, буддизм и иудаизм.

Обращаясь к догматам христианской веры, можно определить ряд фундаментальных столкновений с феноменом цифрового воскрешения души. Одним из ключевых противоречий является утверждение о том, что «тело – храм души». Концепция цифрового воскрешения подразумевает на данный момент перенос исключительно внутренних характеристик, качеств и убеждений на цифровой носитель, лишая при этом клона человека его телесности. Перспектива развития метавселенных разрешает данный вопрос гипотетической возможностью совмещения существующих технологий из сферы роботизации, то есть наличия у современных роботов тела, покрытого датчиками, предоставляющих данные об окружающем мире, аналогично ощущениям человека, с технологией генерации цифрового аватара умершего человека. Однако и в таком сценарии обнаруживается конфликт между возможной имитацией живого человека посредством цифрового образа в метавселенной с христианской концепцией внезапного воскрешения, возвращения умерших людей к жизни в восстановленных телах в конце времён, либо перед Страшным Судом [2].

Сама попытка копирования и воссоздания в цифровом аватаре души умершего человека также является нарушением христианского учения об ее уникальности и сотворении Богом, так как она не может быть воссоздана человеком. В Бытии сказано: «и создал Господь Бог человека из праха земного, и вдунул в лице его дыхание жизни, и стал человек душою живою» (Бытие 2:7), что декларирует факт наличия божественного акта при создании души человека, вследствие чего, программный код цифрового аватара, разработанный человеком, не может быть сравним с ней.

Следующим противоречием является попытка отложить смерть человека посредством создания его цифрового аватара. Данные действия являются противоположностью понимания смерти в христианстве, которая трактуется как переход к посмертному состоянию: для благочестивых – к Богу, а для грешных – к ожиданию суда и последующим мукам. Попытка цифрового воскрешения и гипотетической возможности наделения цифровых аватаров телами в метавселенной может расцениваться как противоречие идеи полной разлуки души с телом до Второго Пришествия Иисуса Христа.

Практика воскрешения мертвых знаменитостей в виде голограмм, 3D-моделей, и возможность, фактически каждого человека, воскресить в цифровом пространстве своего близкого человека способны породить новую форму идолопоклонничества. В христианстве это может определяться как поклонение ложным образам, то есть будет считаться душевным заблуждением человека. К тому же, цифровой аватар покойника, поддерживая коммуникацию с пользователем, становится не только объектом скорби, но и практически полноценным собеседником, искажая восприятие действительности пользователем и подменяя веру в истинное воскресение души возможностью общаться с цифровой копией. В подтверждение данного противоречия, можно привести вторую заповедь, данную Богом Моисею: «Не делай себе кумира и никакого изображения... не поклоняйся им и не служи им» (Исход 20:4–5).

Отношение представителей христианства к современным тенденциям выразил патриарх Кирилл. Он назвал появившуюся возможность создавать цифровые копии умерших людей «скользким путем» и пороком апокалипсиса, когда может произойти «совершенное стирание границы между реальным, существующим и виртуальным, эфемерным, то есть несуществующим» [14]. Идея реализации метавселенных в полном соответствии с их концепцией, а также возможность переноса личности усопшего в цифрового аватара, становится угрозой для

традиционного понимания жизненного уклада. Кроме того, подобные взгляды, по мнению патриарха Кирилла, изменяют отношение человека к смерти, которая перестает восприниматься как что-то неизбежное для «носителя такого извращенного мировоззрения». Патриарх также подтвердил необходимость церкви принимать во внимание стремительную экспансию современных технологий в жизнь людей, неотвратимость этого процесса и важность миссионерского труда священнослужителей, в том числе и в цифровом пространстве, так как «возникает множество трудностей для аутентичного, то есть подлинного свидетельства о спасении». В дискуссиях об отношении церкви к технологиям искусственного интеллекта, на базе которых создаются цифровые аватары умерших и разрабатываются метавселенные, Протоиерей Максим Горожанкин также высказал мнение о том, что данные технологии являются «территорией смыслов, и в этом поле для Церкви Христовой открывается территория возможностей для проповеди, наряду с вызовами и проблемами» [25].

Вопрос «пленения души» в цифровом аватаре умершего является неоднозначным. Священник Николай Савченко высказал свое мнение о том, что «даже при страданиях об ушедших люди также находятся в плену, но это безгрешное пленение», поэтому создание цифрового аватара не считается в христианстве вредным для души усопшего [10].

Далее рассмотрим соотношений доктрин ислама и цифрового воскрешения умерших, посредством технологий искусственного интеллекта. В Коране сказано: «не подобает душе умирать иначе, как с дозволения Аллаха, по писанию с установленным сроком» (Коран 3:145). Из чего можно сделать вывод, что попытка человека воскресить уже умершего человека, может расцениваться как нарушение воли Аллаха. Это также можно подтвердить аятом 60 из Суры 56, в котором говорится о том, что «Мы распределили вам смерть, - и Нас не опередить!» (Коран 56:60).

Еще одним столкновением феномена цифрового воскрешения с религией ислама может стать понимание уникальности руха, то есть духа человека. Возможность переноса личности в цифровой образ ослабляет веру в таухид, то есть единобожие Аллаха. Подобный феномен создает перспективу воссоздания человеком самого себя и создания нового существа – автономного цифрового аватара в метавселенной, наделенного всеми человеческими качествами, что противоречит учению о том, что все происходит лишь по воле творца, Аллаха: «Он – Тот, Кто оживляет и умерщвляет. И когда Он решит дело, то Он лишь говорит ему: "Будь!" – и оно бывает» (Коран 40:68). Таким образом, попытка скопировать душу и продлить жизнь умершего, перенеся ее на цифровой носитель, является религиозным заблуждением. Однако, с другой стороны, в Суре 14 аяте 19 Корана написано: «Разве ты не видишь, что Аллах сотворил небеса и землю ради истины? Если Он пожелает, то уведет вас и приведет другие творения» (Коран 14:19). Существует вероятность, что под «другими творениями» могут считаться автономные цифровые аватары в метавселенных, которые и придут на место человека, так как в обоих вариантах трактования данного аята понимается либо возможность Аллаха, по его желанию, вместо одних людей создать других, либо умертвить существующих, для того чтобы воскресить их в новом облике.

В исламе существует строгий запрет на все виды изображений живых существ: от плоских до трехмерных, выполненных из различных материалов и в разных пространствах. Попытка воспроизведения живого создания человеком, считается грехом, так как человек пытается стать творцом наподобие Аллаха. На этой почве существуют разногласия, так как одни придерживаются строгого канона, а другие, в том числе, часть мусульманских ученых, считает, что фото и видеосъемка в определенных случаях разрешены, а видео в прямом эфире под данный запрет не попадает, так как изображение меняется в реальном времени из-за чего его нельзя считать изображением в буквальном смысле. Однако попытка воссоздать умершего в цифровом аватаре

однозначно может быть определена как попытка бросить вызов Аллаху в его единоличной способности сотворять одушевленные материи.

Как и в христианстве, в исламе существует запрет на идолопоклонство. 30 аят Суры 22 гласит: «устраняйтесь же скверны идолов» (Коран 22:30). Следовательно, возможная привязанность к цифровому аватару близкого или поклонение воскресшей знаменитости будет прямым нарушением данной заповеди. Привязанность к цифровым аватарам умерших, также, может считаться не подходящими для разума и духа человека злом.

В качестве реакции мусульманского общества на использование современных технологий искусственного интеллекта можно привести вступивший с 18 января 2026 года в силу закон Казахстана «Об искусственном интеллекте», который устанавливает определенные правила использования данных технологий. Кроме того, мусульманам частично запретили использование чат-ботов, воскрешающих людей. Елбек Тасболатулы, специалист отдела шариата и фетв Духовного управления мусульман Казахстана, аргументировала данное ограничение недопустимостью нанесения вреда, созданными цифровыми аватарами близким умерших, а также использования цифровых клонов покойников в корыстных или мошеннических целях, поскольку «это противоречит духовным и нравственным нормам» [19]. Был сделан акцент на важности уважительного отношения к сохранению памяти ушедших. Самой технологией цифрового воскрешения, в частности приложением Deep Nostalgia, пользоваться разрешено, при условии соблюдения всех установленных норм.

Рассматривая соотношения концепта цифрового воскрешения с буддизмом, стоит подчеркнуть, что в учении буддизма нет четкого и единого понимания доктрин религии. В разных школах они могут трактоваться по-разному, поэтому для понимания насколько цифровое воскрешение соотносится с буддизмом или нет, за основу взят Трипитака. Четыре истины и восьмеричный путь освобождения от страданий, являются базовыми концепциями буддизма. Будда в своем учении обозначил «пять ядов ума», которые являются главными причинами страданий людей. Вторым ядом считается привязанность: люди склонны делить вещи на хорошие и плохие и привязываться к тем, которые им нравятся, начиная желать обладания ими. Это, в частности, относится и к привязанности к людям. Возможность создать цифровой аватар умершего человека – это продление времени с ним, то есть обладания возможности быть с тем, кто нравится и дорог. Поэтому создание цифровой копии – это продление страдания. Вместо исцеления, принятия утраты и возможности освобождения от привязанности, человек препятствует этому, цепляясь за иллюзию присутствия того, кого уже нет в живых. Кроме того, одним из принципов буддизма, является изменчивость жизни. А «закрепление» личности человека в цифровом аватаре является его прямым нарушением, так как цифровая копия создает иллюзию вечности, игнорируя изменчивость существования и естественный цикл жизни. Существование цифровых клонов умерших людей может мешать постижению аниччи, то есть принципа непостоянства жизни, на пути к просветлению.

После смерти в религии буддизма душа человека попадает в сансару, круговорот перерождений, в котором находит новое воплощение и перерождается либо выходит из сансары и достигает нирваны. Помогают ей в этом обряды, которые проводят родственники, ставя алтарь, читая молитвы и мантры и нередко привлекая монахов. С учетом этого, цифровое воскрешение может помешать ритуалу, который буддисты считают необходимым и важным моментом перехода ушедшего из жизни в другое воплощение. К тому же, рассматривая цифровые аватары в контексте ритуалов и практик буддизма, можно отметить, что они мешают обретению мудрости через понимание естественных процессов и достижению освобождения от горя и страдания, предлагая самообман взамен постижения истины.

Процесс переноса личности на цифрового аватара, и воссоздание образа умершего человека через искусственный интеллект и нейросети не может считаться буддистами вариантом перевоплощения, так как это не реальный человек, а искусственно созданный компьютерный код, который не обладает всеми из 5 присущих личности скандх, то есть формы, ощущения, восприятия, обуславливающих факторов и осознания.

Цифровое воскрешение мертвых также противоречит принципам религии иудаизма. Жизнь, смерть и воскрешение людей – это прерогатива Бога, поэтому попытка воскресить человека в цифровом пространстве полностью отвергается в данном вероисповедании. Это подтверждается пятой книгой Торы, в которой сказано: «Видите ныне, что это Я, Я — и нет Бога, кроме Меня: Я умерщвляю и оживляю, Я поражаю и Я исцеляю, и никто не избавит от руки Моей» (Второзаконие 32:39).

Душа в иудаизме, также как в христианстве, считается даром Бога, поэтому цифровое воскрешение мертвых через аватаров, не может восприниматься ни как реальное воскрешение, ни как настоящий человек, так как по сути своей являются созданным человеком объектом.

Смерть иудеями воспринимается как переход души в Шеол, некоторое пространство, где обитают все души умерших после смерти. При этом вера в воскрешение считается одним из ключевых убеждений данной религии, которое связывают с воскрешением праведников для наград и грешников для наказания с приходом Мессии: «множество людей, которые умерли и похоронены в могилах, восстанут: одни для вечной жизни, а другие на вечное поругание и стыд» (Даниил 12:2). Исходя из этого, признание цифрового воскрешения иудеями реальным недопустимо, так как данный феномен является лишь ложной альтернативой.

Механизм генерации цифрового аватара на основе данных умершего, и последующее общение с ним может быть приравнено в иудаизме как к одной из практик некромантии, которые строго запрещены в этой религии. Аарон Гуревич, руководитель департамента Федерации еврейских общин Российской Федерации также отметил эту мысль, сказав, что подобное общение с мертвыми «больше походит на обращение к культуре некромантии» [5].

Как было сказано ранее, цифровые аватары умерших людей могут стать одним из вариантов идолов, которым будут поклоняться пользователи, поэтому, как и в других авраамических религиях, в иудаизме это запрещено.

Особенностью данной религии является наличие ограничений в общении с мертвыми. В иудаизме существует запрет на обращение с вопросами к мертвым, выставление мертвого напоказ, из чего следует, что общение с образом ушедшего в цифровом пространстве, прямые обращения к нему и возможность делиться данным аватаром с другими пользователями, – являются авэрой, то есть прямым нарушением запретов иудаизма.

### **Выводы к главе 2**

Таким образом, первоначально в данной главе были рассмотрены предпосылки и история возникновения технологий цифрового воскрешения: от использования футажей с погибшими актерами, до полноценных чат-ботов и больших языковых моделей, способных создавать реалистичных цифровых аватаров умерших людей. Рассмотрена возможность разработки полноценных метавселенных с автономными цифровыми аватарами в них. Подчеркнуто отличие цифровых аватаров от реальных людей: они являются программным кодом, алгоритмами, вследствие чего на данный момент лишь имитируют поведение, речь, чувства и эмоции людей, а не «проживают» их и, тем более, не имеют свои собственные.

Далее было охарактеризовано влияние технологий цифрового воскрешения на людей с точки зрения, психологии. Выявлены как терапевтическая польза, так и опасность развития зависимостей, а также возникновения нервных срывов и проблем с психикой.

Затем были подробно рассмотрены этические дилеммы, возникающие на почве существования цифровых аватаров умерших людей, противоречивости их использования и взаимодействия с ними. К связанным с данной темой вопросам этики относятся: 1) отсутствие согласия умершего, на создание его цифрового аватара; 2) нарушение приватности жизни человека после смерти и ее конфиденциальности; 3) возможность использования данной технологии в корыстных целях; 4) риск манипуляций и злоупотребления личными данными пользователей мошенниками; 5) искажение личности реального человека, в связи с ее многогранностью, неповторимостью, а также из-за несовершенства современных технологий создания цифровых аватаров; 6) споры внутри семей по вопросам принадлежности прав распоряжения цифровыми данными умершего и непосредственно факту создания цифрового образа умершего родственника; 7) противоречивость феномена «второй смерти» человека, после удаления его цифрового аватара; 8) отсутствие четкого распределения ответственности за результаты взаимодействия с цифровым аватаром умершего человека; 9) неравные возможности доступа к данной технологии; 10) экзистенциальные и онтологические вопросы, вызываемые цифровым воскрешением; 11) культурные и религиозные противоречия.

Также цифровое воскрешение было проанализировано с точки зрения доктрин и учений разных религий, таких как: христианство, ислам, буддизм и иудаизм. В христианстве оно противоречит учению об уникальности души, воскрешению как сверхъестественному событию, связанному со Вторым пришествием Иисуса Христа, и запрету идолопоклонничества. Ислам отвергает признание цифрового воскрешения и использования цифровых аватаров мертвых, как попытку выпада в сторону единственного Творца – Аллаха, как нарушение таухида, а также харам изображения живых существ. Цифровые аватары мертвых рассматриваются буддистами как «ядом ума», препятствием для постижения анничи и возможном нарушении ритуалов воплощения в сансаре. Иудаизм, также, трактует смерть и жизнь, как то, что подвластно только Богу, ругает за божественное происхождение души и рассматривает практику создания цифровых аватаров умерших людей, как близкую к некромантии и нарушающую запреты взаимодействия с мертвыми.

### **Глава 3. Эмпирический анализ дигитальной телесности и перспективы сохранения человеческой идентичности**

#### **3.1. Результаты социологического исследования отношения к цифровому воскрешению**

Для того, чтобы подробнее изучить отношение российского общества к цифровому воскрешению и практике использования цифровых аватаров, созданных искусственным интеллектом и нейросетями, было разработано социологическое исследование (см. прил. 1). Целью исследования является анализ восприятия цифрового воскрешения через философско-религиозные аспекты существования в метавселенной. В качестве целевой аудитории были выбраны представители разных социальных групп: студенты, рабочая молодежь, представители разных этнических, культурных и религиозных сообществ, преподаватели различных ВУЗ-ов и школ, так как они в большинстве случаев являются создателями, потребителями цифрового контента и постоянными пользователями метавселенных. Кроме того, данная выборка также демонстрирует обширный диапазон отношений к подобным технологиям, предоставляя возможность получить наиболее полную картину отношения общества к данной теме. Опрос состоял из блоков: 1) общая информация о респонденте, 2) восприятие телесности в цифровом пространстве; 3) цифровое воскрешение и религиозные доктрины; 4) этические вопросы цифрового воскрешения; 5) рекомендации и перспективы. По результатам данного исследования были сделаны следующие выводы:

– Современное российское общество скептически относится к цифровому воскрешению как к одной из цифровых разработок человечества, не вкладывая в данный феномен духовной ценности. При этом понимание концепта цифрового воскрешения в контексте религии и философии, в частности этики, является достаточно размытым.

– От уровня цифровой грамотности человека зависит его отношение к цифровому воскрешению и другим подобным технологиям, а также способность критически оценивать преимущества и риски их использования.

Ответы респондентов подтвердили основную гипотезу исследования о том, что возникновение технологий создания цифровых аватаров и конструирования собственной дигитальной телесности предоставило людям возможность становится кем угодно в цифровом пространстве, однако не повлияло на их мировоззрение и отношение к реальному телу и миру, оставив ценностный приоритет за последними (см. прил. 2). Также, результаты опроса показали, что альтернативные гипотезы, выдвинутые в начале исследования, сопоставимы с реальностью и являются верными. В соответствие с ними была подтверждена обратнопропорциональная зависимость между уровнем цифровой грамотности, а также присутствием в мировоззрении религиозных доктрин, и уровнем веры в истинность цифрового воскрешения. Чем больше люди осведомлены в темах цифровых технологий и мировых религий, тем меньше вероятность восприятия ими технологий, подобных цифровому воскрешению, как явления сакрального, и имеющего сверхъестественную природу. Подтверждено, что появившееся цифровое воскрешение повлекло за собой возникновения множества этических противоречий, которые остаются предметом дискуссий в современной философии, религиоведении и других науках. При этом, в качестве главных опасений, связанных с цифровыми аватарами и их возможной автономности в метавселенной, оказываются угрозы абсолютной утраты контроля человека над ИИ-аватарами и полная замена людей ими.

Результаты социологического исследования также показали, что представители современного российского общества, ежедневно находящиеся в цифровом пространстве,

демонстрируют высокий и экспертный уровни владения цифровой грамотностью, благодаря чему оказываются менее восприимчивыми к создаваемым современными технологиями иллюзиям, наподобие цифрового воскрешения. Это обуславливается рядом ключевых навыков и характеристик грамотных в цифровой сфере людей. Во-первых, развитой способностью к критическому мышлению, позволяющей отделять действительность от компьютерных имитаций. Во-вторых, осознанное понимание всех компьютерных технологий, в том числе, имитирующих живых людей, как набора символов и знаков, заключенных в единый алгоритм. К тому же, пользователи, активно вовлеченные в цифровое пространство, получают больше возможностей для обмена опытом, участия в дискуссиях и взаимодействия с разными социальными, культурными и религиозными группами, что способствует развитию более широкого кругозора, осознанию множественности позиций по отношению к данной теме, а также умению рассматривать данные феномены с разных сторон и точек зрения.

Однако цифровая грамотность является не единственным фактором адекватного восприятия цифровых аватаров умерших. Значительную роль в правильном восприятии цифрового воскрешения играет религиозно-философское мировоззрение. Философское учение формирует рамки осмысления различий между реальной жизнью и ее искусственно созданной копией в цифровом пространстве. А знание религий и вера, дополняя мировоззренческую картину, дают человеку понимание простых истин жизни и обнаруживают противоречия между священными смыслами и бездушными, лишенными всякой духовности, машинами. Причем важно отметить, что на подобное отношение и понимание современных технологий, и в частности, цифрового воскрешения, влияет не столько принадлежность, к какой либо вере, сколько наличие знаний о доктринах и священных писаниях тех или иных религий. Помимо этого, мировоззрение человека, имеющее в основе философию и религию, позволяет ему видеть противоречия, возникающие из-за применения цифрового воскрешения и тому подобного, что ставит этические барьеры перед их широким использованием и повсеместном распространении.

Результаты опроса также показали, что на данный момент люди негативно относятся к возможности появления их собственного цифрового аватара после смерти, что говорит о высокой значимости неприкосновенности личной жизни даже после смерти, что подчеркивает склонность общества к защите суверенитета личности и конфиденциальности персональных данных. Это также подтверждает и отказ от возможности самостоятельно воскресить кого-нибудь из близких. Данная практика рассматривается как нечто ненужное, бессмысленное, лишенное всякой духовной составляющей и способной усугубить состояние скорбящего человека, что говорит об уважительном отношении к правам умерших и об объективной оценке процесса переживания утраты, который рассматривается в российском обществе как данность и период, который надо пережить самостоятельно и по-настоящему, не пытаясь сбежать от реальности в цифровое поле.

Полученные результаты социологического исследования также подтвердили значимость всеобщего этического регулирования цифрового воскрешения, поэтому были разработаны положения об этике применения данной технологии. Данные рекомендации основаны на гармонии гуманизма и технологий.

### **3.2. Рекомендации по этичному использованию технологий цифровых аватаров в метавселенной**

На основе проведенного выше теоретического исследования религиозно-философских аспектов цифрового воскрешения и существования цифровых аватаров в метавселенной, а также на основе результатов выполненного социологического исследования мнения общественности насчет пребывания в метавселенной и практики цифрового воскрешения посредством использования современных технологий искусственного интеллекта и нейросетей, были

разработаны практические рекомендации, которые могут способствовать этичному использованию цифровых технологий, сохранению и гармоничному сосуществованию человеческой идентичности с инновациями в условиях цифровой эпохи.

### 1. Обязательное согласие.

Результаты опроса показали, что большинство людей негативно относятся к практике посмертного создания как своего цифрового аватара, так и их родственников и близких. Для того, чтобы снизить риск возникновения конфликтов на почве несогласованного создания цифровой копии покойника и этических нарушений воли умершего или скорбящих членов семьи, важно учитывать как его мнение, так и мнение его близких, а также других родственников, которые будут вынуждены напрямую или косвенно взаимодействовать с цифровым аватаром.

Рекомендуется: ввести обязательное для создания цифровой копии умершего человека письменное согласие, в виде одного из положений завещания или договора о цифровом наследии, с возможностью его аннулирования через нотариуса.

Этическая значимость – сохранение суверенитета личности.

### 2. Маркировка ИИ-аватаров.

С учетом процесса интенсификации современных цифровых технологий, цифровые аватары и развивающиеся метавселенные с каждым днем приближаются к наиболее реалистичному воспроизведению внешнего мира и самого человека, в связи с чем, например, отличить реальное видео, на котором заснят человек, от такого же, но сгенерированного ИИ, становится сложнее. При этом, результаты проведенного опроса, показали, что большинство критично относится к цифровым аватарам умерших людей, в частности из-за понимания важности процесса смирения с потерей и дальнейшего продолжения жизни вне иллюзий присутствия ушедшего из жизни человека рядом.

Рекомендуется: введение обязательного требования присвоения определенной маркировки всем объектам, созданных на базе технологий искусственного интеллекта и нейросетей. В особенности это касается цифровых аватаров людей, так как если это аватар живого человека – он может быть использован в преступных целях: обмана, вымогательства, шантажа и так далее. При этом, отсутствие маркировки на цифровом аватаре умершего способно ввести, контактирующих с ним в заблуждение, что может привести к различным негативным последствиям: для знающих о существовании такой технологии, идеальная копия ушедшего без какого либо обозначения, что это генерация искусственного интеллекта, может усугубить переживание потери, а для тех, кто не осведомлен о существовании цифрового воскрешения, может спровоцировать шок и реальное восприятие цифровой копии в качестве «призрака» или «восставшего из мертвых». Примером маркировки может служить обозначение «AI-reproduction».

Этическая значимость – обеспечение прозрачности использования технологии.

### 3. Ограничение пользования.

Восприятия цифрового воскрешения как способа сохранения памяти об ушедшем или как возможность попрощаться с внезапно умершим человеком или если такой возможности не было по другим обстоятельствам – воспринимается как норма, однако, при этом требующая учета всех «побочных эффектов» такого способа.

Рекомендуется: введение запрета на получение коммерческой выгоды от предоставления услуг создания цифровых аватаров умерших людей. А также установление ограниченного доступа к аватару погибшего, как одной из форм превентивных мер устранения возможности формирования болезненной привязанности к цифровому образу близкого человека, и последующих связанных с этим психологических и социальных проблем.

Этическая значимость – обеспечение психологической безопасности пользователей.

#### 4. Межконфессиональные декларации.

Данные, полученные в результате проведенного социологического исследования, выявили приоритетность наличия знаний о религии в вопросе отношения к цифровому воскрешению, над принадлежностью, к какой либо из них.

Рекомендуется: создание межконфессиональных этических договоренностей о взаимодействии представителей разных религий с цифровыми технологиями и формулирования общепринятого определения феномена цифрового воскрешения, как способа сохранения памяти об умершем, а не подлинного его воскрешения. Подобные меры приведут к установлению четких границ между миром технологий и пространством духовных практик и верований человека, будут способствовать предотвращению искажений религиозных учений и доктрин, а также возникновения противоречий и нарушений их запретов. На данный момент отношение религиозных общин к цифровому воскрешению остается размытым и почти не оговаривается, поэтому единая позиция представителей разных религий позволит снизить конфликтность данной темы, особенно в условиях существования людей разной веры в одном пространстве метавселенной. Актуальность и возможность реализации данной рекомендации подтверждается прецедентами подобных деклараций в других сферах жизни, например, правах человека: «Декларация о защите достоинства человеческой жизни».

Этическая значимость – сохранение человеческой идентичности.

#### 5. Безопасность использования технологий.

Уже сейчас в обществе существуют опасения потери контроля над технологиями, разрабатываемыми человечеством. Страх вытеснения цифровыми технологиями людей из привычных сфер им жизни или потери возможности управлять собственной цифровой копией, а также другие идеи из научной фантастики, порождают необходимость установления четких правил использования цифрового воскрешения и ИИ-аватаров в метавселенной.

Рекомендуется: установить запрет на самостоятельное обучение цифровых аватаров умерших людей, тем самым фиксируя их в исходном состоянии на момент создания, что сделает их памятниками людей, а не автономными объектами метавселенной. Такое решение позволит устранить риск реализации перечисленных выше сценариев, а также позволит сохранить этическое отношение к умершему человеку и его родственникам. В качестве дополнения данной нормы, возможно введение двухфакторной аутентификации доступа, для того, чтобы обеспечить доступ к аватару умершего только его близким, защитив от возможности вмешательства третьих лиц. Перед реализацией цифрового воскрешения необходимо проводить полную проверку системы на наличие «закладок» и «триггеров» для обеспечения полной безопасности использования данной технологии и сохранения конфиденциальности всех персональных данных. Главной этической нормой современного общества должно стать использование цифровых аватаров умерших только для личных семейных целей, без возможности попадания созданной копии человека в публичную сферу метавселенной – это основа уважительного отношения к личности мертвого и его семье. В качестве дополнительной меры защиты, можно создать экстренное удаление цифрового образа покойника, по решению его создателя.

Этическая значимость – безопасность и техническая реализация прав человека.

#### 6. Формирование цифровой грамотности.

Результаты опроса показали, что уровень цифровой грамотности влияет на адекватное и объективное восприятие новых цифровых технологий и феномена цифрового воскрешения. Для того, чтобы снизить риск негативных последствий неправильного понимания механизмов действия технологий и их искаженных трактовок, как «чуда» или чего-то сверхъестественного, необходимо развивать цифровую грамотность среди членов общества.

Рекомендуется: внедрять образовательные программы и тренинги по цифровой грамотности и критическому мышлению в цифровом пространстве, включающие блоки по распознаванию объектов, созданных искусственным интеллектом или нейросетями, навыкам проверки фактов и решений, предлагаемых ими, а также обучения алгоритмам безопасной, этичной и наиболее эффективной работы с данными технологиями и пребывания в метавселенной. Предлагается использовать интерактивные форматы по типу: игр, командных заданий, вебинаров, онлайн-курсов, для повышения вовлеченности общественности в развитии данных навыков, а также создавать методические материалы и памятки по критическому восприятию цифровых аватаров умерших людей и иных возможностей, предоставляемых искусственным интеллектом.

Этическая значимость – осознанное взаимодействие с цифровыми технологиями и нахождение в метавселенной.

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать вывод, что феномен цифрового воскрешения создает необходимость принятия четких этических норм для его безопасного использования, а также сохранения человеческой идентичности, защиты духовных ценностей и обеспечения психологического здоровья пользователей в метавселенной. Комплексный подход, включающий развитие цифровой грамотности и познаний философско-религиозных аспектов существования в метавселенной, развитие критического мышления, поиск единого мнения насчет цифрового воскрешения, интеграцию этики цифровых технологий в культурно-образовательные проекты, и вовлечение людей в изучение механизмов работы генеративных технологий, позволит создать устойчивую и безопасную общественную среду, отвечающую вызовам современности.

### **Выводы к главе 3**

В данной главе для более глубокого изучения отношения российского общества к феномену цифрового воскрешения было проведено социологическое исследование – опрос студентов, рабочей молодежи, представителей разных этнических, культурных и религиозных сообществ, преподавателей различных ВУЗ-ов и школ. Результаты данного исследования не только выявили размытость религиозно-философского понимания данного явления, но и подтвердили выдвинутые в основном исследовании гипотезы, продемонстрировав приоритетность человеческой идентичности и важности реальной жизни над цифровой. Были сделаны выводы о том, что цифровая грамотность и знания религиозных учений в большей степени влияют на объективность взглядов, на технологию цифрового воскрешения людей, а также о значимости этического регулирования данной сферы.

Далее были представлены рекомендации по этичному использованию технологий. Разработанные положения стремятся к гармонизации гуманистических ценностей и быстро развивающихся цифровых технологий, в целях сохранения человеческой идентичности и целостности общества.

К ним относятся такие методы, как: 1) обязательное согласие; 2) маркировка ИИ-аватаров; 3) ограничения пользования; 4) межконфессиональные декларации; 5) безопасность использования технологий; 6) формирование цифровой грамотности.

Подобный комплексный подход позволит сформировать устойчивую позицию общества по отношению к цифровому воскрешению и другим подобным технологиям и обеспечит безопасную общественную среду как в метавселенной, так и в реальном мире.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В первой главе работы было проведено историко-философское исследование изменения понимания тела человека, посредством рассмотрения различных концепций телесности мыслителей разных эпох. Были рассмотрены следующие учения: представление о дуализме тела и души времен Античности, взгляды креационистов, восприятие тела как достоинства человека эпохи Возрождения, трактовка Ж. О. Ламетри тела, как машины, критика дуализма Л. Фейербаха, а также взгляды Ф. Ницше, З. Фрейда и М. Мерло-Понти.

Далее было рассмотрено понятие цифровой телесности, которое определяется как система визуальных образов и цифровых технологий, трансформирующих, расширяющих или замещающих возможности физического тела и способствующих адаптации человека к реалиям цифрового общества. Были выявлены мировоззренческие корни данного феномена. Сам термин «цифровая телесность» впервые был введен Д. Харауэй в её работе «Манифест киборгов».

Затем были изучены цифровые аватары, как ключевые проявления феномена цифровой телесности в современном мире – виртуальные копии реальных людей, не имеющие ограничений, присущих настоящим телам, за счет чего, предоставляющие свободу пользователям создавать собственный внешний облик и личность в цифровом пространстве.

Рассмотрено понятие метавселенной, то есть концепции пространства взаимодействия человека и технологий, сочетающей реальный, виртуальный, духовный миры на принципах децентрализации и самоорганизации. Выявлено, что она является следующим этапом эволюции современного Интернета и описаны основные отличительные характеристики метавселенной. К ним относятся: константность, наличие в реальном времени, обладание собственной экономикой и единство с реальным миром.

Далее было проанализировано влияние цифровых аватаров на людей и процесс их самоидентификации. К положительным эффектам были отнесены развитие эрудиции, чувство принадлежности к группе, возможность примерять различные социальные роли, как способ найти наиболее подходящую для себя, а также развитие новых умений с последующим использованием их в реальном мире. Возможными негативными последствиями влияния цифровых аватаров на процесс самоидентификации личности были определены: возможность развития кризиса идентичности, деперсонализация, диссоциация, снижение самооценки, развитие зависимости от цифрового пространства, ослабление ответственности за совершаемые поступки, риск утечки данных, вред физическому здоровью и т.д.

Во второй главе была изучена история возникновения цифрового воскрешения, которое берет свои истоки в мире кино. Рассмотрен механизм работы технологии цифрового воскрешения, как процесса создания цифрового аватара умершего человека, а также описана возможность разработки полноценных метавселенных с независимыми цифровыми аватарами в них. Сделан акцент на фундаментальном отличии реальных людей и их цифровых копий, вследствие чего, цифровое воскрешение – не сверхъестественный акт, а компьютерный код, имитирующий человека.

Затем дана характеристика влияния технологий цифрового воскрешения на психологическое состояние людей: от возможной терапевтической пользы до усугубления эмоционального состояния и потенциальных проблем с психикой. После рассмотрены этические противоречия и вопросы, которые вызывает создание цифровых аватаров умерших людей: отсутствие согласия умершего, на создание его цифрового аватара; нарушение приватности жизни человека после смерти и ее конфиденциальности; возможность использования данной технологии в корыстных целях; риск манипуляций и злоупотребления личными данными пользователей мошенниками; искажение личности реального человека, в связи с ее многогранностью,

неповторимостью, а также из-за несовершенства современных технологий создания цифровых аватаров; споры внутри семей по вопросам принадлежности прав распоряжения цифровыми данными умершего и непосредственно факту создания цифрового образа умершего родственника; противоречивость феномена «второй смерти» человека, после удаления его цифрового аватара; отсутствие четкого распределения ответственности за результаты взаимодействия с цифровым аватаром умершего человека; неравные возможности доступа к данной технологии; экзистенциальные и онтологические вопросы, вызываемые цифровым воскрешением; культурные и религиозные противоречия.

Изучено отношение самых многочисленных религиозных общин к возможности воскрешать людей в цифровом пространстве. Христианская традиция видит в цифровом воскрешении противоречие неповторимости души, нарушение запрета идолопоклонничества, а также опровергает истинность такого воскрешения отсутствием божественного чуда. Данный феномен противоречит и учению Ислама, так как нарушает запрет на изображение живых существ, на поклонение кому-либо, кроме Аллаха, посягает на исключительность Творца, а также не соответствует пониманию уникальности природы человеческой души. Для буддистов возможность создать цифрового аватара умершего человека становится препятствием на пути к истине, является одним из «ядов ума» и может нарушать священные ритуалы. Иудаизм также придерживается веры в божественность души, волю лишь Бога распоряжаться жизнью и смертью, и определяет цифровое воскрешение как явление близкое к некромантии, нарушающей запреты общения с мертвыми.

Далее, в последней главе исследования, было представлено проведенное социологическое исследование, задачей которого было изучить уровень осведомленности, эмоциональные реакции и ценностные установки, существующие в обществе, к практике цифрового воскрешения, а также выявить ключевые факторы, влияющие на формирование их отношения к цифровой идентичности умерших. Результаты исследования проявили отсутствие четких позиций в отношении данной темы с точки зрения философско-религиозного понимания цифрового воскрешения. Однако, при этом отобразили приоритетную ценность человеческой идентичности и реального мира, над миром цифровым. Был сделан вывод о том, что на объективность восприятия цифрового воскрешения как компьютерной технологии, а не мистического явления, влияет уровень цифровой грамотности и наличие знаний о религиозных традициях и учениях. Подтверждена важность и необходимость установления этических норм применения цифрового воскрешения и других, подобных ему, технологий.

В заключение были предложены рекомендации по этичному использованию технологий цифровых аватаров в метавселенной, такие как: обязательное согласие; маркировка ИИ-аватаров; ограничения пользования; межконфессиональные декларации; безопасность использования технологий; формирование цифровой грамотности. Таким образом, комплексный подход, основанный на гармонизации ценностей гуманизма и использования современных цифровых технологий, предоставляет возможность формировать прочную и защищенную социальную среду как в реальном мире, так и метавселенной. Итоги работы подтверждают важность дальнейшего развития подобных исследований с целью укрепления социальной стабильности и формирования единых этических взглядов на использование передовых генеративных технологий.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Танах. – Москва: Книжники, 2023. – 847 с.
2. Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета / синодальный перевод. – Минск: Харвест, 2025. – 1520 с.
3. Коран / пер. с араб. И. Ю. Крачковского. – Москва: Раритет, 1990. – 528 с.
4. Алабина Т. А. Метавселенная как глобальный тренд экономики / Т. А. Алабина, Х. С. Дзангиева, А. А. Юшковская // Экономика Профессия Бизнес. – 2022. – № 1. – С. 5-12.
5. Александров Г. В. Некромантия или полезная дозволенность? Что думают представители религий об общении с ИИ-аватарами умерших / Г. В. Александров // Daily Storm. – 2025. [Электронный ресурс]. – URL: <https://dailystorm.ru/obschestvo/nekromantiya-ili-poleznaya-dozvolennost-cto-dumayut-predstaviteli-religiy-ob-obshchenii-s-ii-avatarami-umershih> (дата обращения: 09.02.2026).
6. Алтынцева А. А. Смерть – прибыльный бизнес: как искусственный интеллект помогает пережить горе утраты / А. А. Алтынцева // Forbes. – 2024. [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.forbes.ru/forbeslife/513737-smert-pribyl-nyj-biznes-kak-iskusstvennyj-intellekt-pomogaet-perezit-gore-utraty> (дата обращения: 01.02.2026).
7. Бевза Д. В. Хакеры научились похищать личность человека с помощью слитых персональных данных / Д. В. Бевза // Российская газета. – 2024. [Электронный ресурс]. – URL: [https://rg.ru/2024/01/30/hakery-nauchilis-pohishchat-lichnost-cheloveka-s-pomoshchiu-slityh-personalnyh-dannyh.html?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F](https://rg.ru/2024/01/30/hakery-nauchilis-pohishchat-lichnost-cheloveka-s-pomoshchiu-slityh-personalnyh-dannyh.html?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F) (дата обращения: 01.02.2026).
8. Борисова Е. Е. Влияние социальных сетей на самооценку подростков: психологический анализ // Научный лидер. – 2025. [Электронный ресурс]. – URL: <https://scilead.ru/article/10075-vliyanie-sotsialnikh-setej-na-samootsenku-po> (дата обращения: 05.02.2026).
9. Булычев И. И. Современные проблемы и перспективы цифровой танатологии: этический аспект / И. И. Булычев, Ю. В. Назарова // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. – 2021. – №4. – С. 57-69
10. Зиновьев С. В. Священник Савченко объяснил, можно ли создавать цифровой аватар покойника / С. В. Зиновьев // Общественная служба новостей. – 2024. [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.osnmedia.ru/obshhestvo/svyashhennik-savchenko-obyasnil-mozhno-li-sozdavatsifrovoj-avatar-pokojnika/> (дата обращения: 05.02.2026).
11. Казарина И. Н. Обязательство не удалять: к вопросу о правах цифровой личности после смерти / И. Н. Казарина // Омский научный вестник. Серия «Общество. История. Современность». – 2025. – № 1. – С. 74-79.
12. Королева Н. Н. Влияние информационной среды на идентичность современных подростков / Н. Н. Королева, И. М. Богдановская, В. Ф. Луговая // Психология, социология и педагогика. – 2014. – № 11. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/11/3957> (дата обращения: 02.02.2026).
13. Ламетри Ж. О. Сочинения / Общ. ред., предисл. и примеч. В. М. Богуславского. – Москва: Мысль, 1983. – 509 с.
14. Легойда В. Р. «Апокалиптическая перспектива цифровых копий» / В. Р. Легойда // Фома. – 2025. [Электронный ресурс]. – URL: <https://foma.ru/apokalipticheskaya-perspektiva-patriarh-kirill-o-stiranii-graniczy-mezhdu-realnym-i-virtualnym-i-sozdanii-czifrovyyh-kopij-umershih-lyudej.html> (дата обращения: 05.02.2026).

15. Мерло-Понти М. Око и дух / М. Мерло-Понти; пер. с фр. А. В. Густыря. – Москва: Искусство, 1992. – 63 с.
16. Ницше Ф. Так говорил Заратустра / Ф. Ницше. – Москва: АСТ, 2015. – 416 с.
17. Овечкин О. Ф. Стартап Лука выпустил чат-бота на основе переписки умершего человека / О. Ф. Овечкин // RB.ru. – 2016. [Электронный ресурс]. – URL: <https://rb.ru/news/black-mirror/> (дата обращения: 04.02.2026).
18. Платон Собрание сочинений в 4 т. / Под ред. А. Ф. Лосева, В. Ф. Асмуса, А. А. Тахо-Годи.- Москва: Мысль, 1994. – 654 с.
19. Русалиева А. «Оживлять» фото умерших людей запретили в Казахстане. В чем риски цифрового воскрешения? / А. Русалиева // Казахстан Мир 24. – 2026. [Электронный ресурс]. – URL: <https://kz.mir24.tv/news/16657742/ozhivlyat-foto-umershih-lyudej-zapretili-v-kazahstane.-v-chem-riski-cifrovogo-voskresheniya> (дата обращения: 05.02.2026).
20. Стивенсон Н. Лавина / Н. Стивенсон. – Москва: Fanzon, 2019. – 544 с.
21. Ткаченко А.А. Выражение эмоций или самообман: поможет ли цифровой аватар умершего человека пережить горе / А. А. Ткаченко // Psychologies.ru. – 2025. [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.psychologies.ru/articles/vyrazhenie-emocii-ili-samoobman-pomozhet-li-cifrovoi-avatar-umershego-cheloveka-perezhit-gore/> (дата обращения: 01.02.2026).
22. Фейербах Л. Избранные философские произведения / под. ред. М. М. Григорьяна. – Москва: Гос. из-во политической литературы, 1995. – 675 с.
23. Фрейд З. Человек по имени Моисей и монотеистическая религия / З. Фрейд. – Москва: Наука, 1993. – 171 с.
24. Фрейд З. Я и Оно / З. Фрейд. – Москва: АСТ, 2024. – 352 с.
25. Черных Т. А. Друг или враг: белгородские священники размышляют о духовных вызовах / Т. А. Черных // АиФ. – 2024. [Электронный ресурс]. – URL: <https://bel.aif.ru/culture/ii-drug-ili-vrag-belgorodskie-svyashchenniki-razmyshlyayut-o-duhovnyh-vyzovah> (дата обращения: 05.02.2026).
26. Шакир-заде А. С. Эпикур / А. С. Шакир-заде. – Москва: Изд-во социально-экономической литературы, 1963. – 223 с.
27. Ali Z. Understanding digital dementia and cognitive Impact in the current era of the Internet: A Review / Z. Ali, J. Janarthanan, P. Mohan // PubMed. – 2024. [Electronic resource]. – URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39449887/> (дата обращения: 01.02.2026).
28. Blustein J. The moral demands of memory / J. Blustein. – New York: Cambridge University Press, 2008. – 372 p.
29. Botou A. Teens' Perception about Social Networking Sites: Does Facebook Influence Teens' Self-Esteem? / A. Botou, P.-S. Marsellos // Psychology. – 2018. – Vol.9. – No.6. – P. 1453-1475.
30. Edwards L. Protecting post-mortem privacy: Reconsidering the privacy interest of the deceased in a digital world / L. Edwards, E. Harbinja // Cardozo Arts & Tntertainment Law Journal. – Vol. 32. – No.1. – P. 101-147.
31. Faverio M. Teens, social media and mental health / M. Faverio, M. Anderson, E. Park // Pew Research Center. – 2025. [Electronic resource]. – URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2025/04/22/teens-social-media-and-mental-health/> (accessed: 05.02.2026).
32. Fry D. Childlight / D. Fry, K. K. Gaitis, A. Krzeczowska // The University of Edinburgh. – 2023. [Electronic resource]. – URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2025/04/22/teens-social-media-and-mental-health/> (accessed: 10.02.2026).

33. Haraway D. J. *A Cyborg Manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century* / D. J. Haraway. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016. – 88 p.
34. Kasket E. *All the Ghosts in the Machine* / E. Kasket. – London: Little, Brown Book Group, 2019. – 304 p.
35. Leswing K. Facebook creates exec team to work on Mark Zuckerberg's vision for a digital universe / K. Leswing // CNBC. – 2021. [Electronic resource]. – URL: <https://www.cnbc.com/2021/07/26/facebook-creates-exec-team-to-work-on-metaverse.html> (accessed: 02.02.2026).
36. Lingel J. The digital remains: social media and practices of online grief / J. Lingel // *The Information Society*. – 2013. – P. 190-195.
37. Peszka J. Sleep, sleepiness, and, sleep hygiene related to nomophobia (No mobile phone phobia) / J. Peszka, S. Michelle, B. T. Collins, N. Abu-Halimeh, M. Quattom, M. Henderson, M. Sanders, J. Critton, B. Moore, D. F. Mastin // *Sleep Research Society*. – 2020. – Vol.43. – P. 71.
38. Stanovikhina A. P. The ethical issues of digital physicality / A. P. Stanovikhina, E. V. Andrienko // *Scientific research of the SCO countries: synergy and integration*. – 2025. – P. 166-170.
39. Vogel E. A. Social comparison, self-esteem, and social media: A meta-analysis / E. A. Vogel, J. P. Rose, L. R. Roberts, K. Eckles // *Psychology of Popular Media Culture*. – 2014. – Vol. 3. – No.4. – P. 206–222.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**  
**Приложение 1**  
**ПРОГРАММА СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ**  
**НА ТЕМУ «ЦИФРОВОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ: ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К ЦИФРОВОЙ**  
**ИДЕНТИЧНОСТИ»**

**1. Постановка вопроса**

Современная цифровая среда является одним из ключевых факторов влияния на формирование идентичности, а также мировоззрения людей. Метавселенные как масштабные цифровые пространства с богатым культурным и этническим разнообразием их пользователей представляют собой уникальное поле для изучения цифровых образов и практик цифрового воскрешения людей, а также отношения общественности к ним. В условиях стремительного развития современных технологий и все большего процесса их экспансии в каждую из сфер жизнедеятельности человека возникает необходимость понять, каким образом феномен дигитальной телесности, в частности, цифровое воскрешение, влияет на восприятие, конструирование, корректировку философско-религиозных убеждений в обществе.

**Объектом** данного исследования является цифровое воскрешение умерших людей как социально-культурный феномен.

**Предметом** исследования является отношение людей к практике создания цифровых аватаров мертвых и развития данной индустрии.

**Цель исследования** заключается в выявлении особенностей восприятия цифрового воскрешения через философско-религиозные аспекты существования в метавселенной.

**Задачи:**

1) Проанализировать уровень осведомленности, эмоциональные реакции и ценностные установки респондентов к практике цифрового воскрешения, а также выявить ключевые факторы (возраст, образование, религиозность), влияющие на формирование их отношения к цифровой идентичности умерших.

2) Сформулировать рекомендации по этичному использованию технологий цифровых аватаров для сохранения человеческой идентичности в метавселенной.

**2. Предварительный системный анализ объекта исследования**

Цифровое воскрешение умерших людей – это технология создания цифровых копий умерших людей, на основе использования искусственного интеллекта и нейросетей, посредством передачи им данных об умершем человеке, включая его переписки, аудио- и видеофайлы, фотографии, описание характера, биографическую информацию и другое. Готовый цифровой аватар полностью копирует умершего человека: идентичен по внешности, повторяет интонации, мимику, эмоции и привычные паттерны поведения.

Метавселенные на современном этапе развития представляют собой цифровые пространства, где люди могут взаимодействовать друг с другом и с окружающим миром, в том числе, могут общаться и с ИИ-аватарами.

Цифровая идентичность подразумевает единство «Я-виртуального», демонстрирующего особенности виртуальной личности, то есть цифровой образ, цифровой профиль, цифровой след, цифровое имя и т. д., и «Я-реального», представляющего собой характеристики реальной личности. Цифровые аватары пользователей напрямую отражают их виртуальное «Я» и предоставляют вариативность выбора социальных ролей из-за чего зачастую «Я-виртуальное» и «Я-реальное» могут не совпадать и по-разному ощущаться человеком.

Взаимодействие людей с цифровыми аватарами мертвых влияют на когнитивные, эмоциональные и мировоззренческие установки, формирующие отношение к развивающимся технологиям и пониманию «человечности».

## **2. Альтернативные гипотезы**

- Возникновение технологий создания цифровых аватаров и конструирования собственной дигитальной телесности предоставило людям возможность становится кем угодно в цифровом пространстве, однако не повлияло на их мировоззрение и отношение к реальному телу и миру, оставив ценностный приоритет за последними.

- Высокий уровень цифровой грамотности, а также религиозность мировоззрения, снижает уровень веры в истинность цифрового воскрешения, благодаря пониманию природы данных технологий, критическому анализу этических и психологических рисков их применения и сформировавшемуся религией пониманию концепции действительного воскрешения.

- Феномен цифрового воскрешения порождает этические дилеммы, которые на данный момент не имеют четкого разрешения.

- Главными рисками технологий цифрового воскрешения и автономности цифровых аватаров в метавселенных, в условиях отсутствия их регулирования этическими, религиозными и правовыми нормами, являются полная утрата контроля человека над ними и полная замена людей ИИ-аватарами.

## **4. Понятийный аппарат**

Цифровое воскрешение умерших людей – это технология генерации интерактивных и иммерсивных цифровых копий умерших людей, на базе искусственного интеллекта и нейросетей.

Метавселенные – совокупность всех цифровых пространств, социальных сетей, Интернета, игр, виртуальной (VR), дополненной (AR) и смешанной (MR) реальностей и так далее.

Цифровая идентичность – это совокупное восприятие и переживание себя в неразрывном единстве с миром реального и виртуального.

Религиозные убеждения – убеждения, основанные на вере в сверхъестественное и высшую силу.

Философские убеждения – личное понимание человеком фундаментальных вопросов о бытии, смысле жизни, истинах и ценностях.

Цифровая грамотность – способность критически воспринимать, анализировать и использовать цифровую информацию.

## **5. Инструментарий**

Анкета отвечает основным стандартам, а именно:

- Каждый из пунктов предъявляется всем без исключения респондентам в одной и той же фиксированной формулировке.

- Определен порядок предъявления вопросов

- К каждому из вопросов предъявляется перечень фиксированных ответов.

Вопросы сформулированы достаточно кратко и однозначно (подразумевается одинаковое понимание вопроса всеми респондентами), без отягощающей терминологии и сложных словесных оборотов.

Что касается валидности (обоснованности), то данное требование также соблюдено при составлении анкеты, вопросы вполне соответствуют изучаемому показателю (отношение к цифровому воскрешению и использованию цифровых аватаров, влияние религиозных и философских убеждений на него, и т.д.)

В начале анкеты содержится паспортчика, из анализа которой можно выяснить возраст, пол, принадлежность к религии, частоту нахождения в цифровом пространстве и уровень цифровой грамотности респондента.

Таким образом, анкета отвечает основным научным требованиям и стандартам. Хотя прослеживаются и некоторые неточности, в частности в вопросе «Представьте, что рядом с Вами стоит Ваша идеальная и абсолютно точная копия, умеющая и делающая все то же, что и Вы, как бы Вы различили реальное тело и цифровой аватар?» содержится излишняя абстрактность формулировки. Однако в целом инструментарий составлен вполне грамотно и научно обоснованно и является вполне применимым в целях социологического исследования по предложенному вопросу.

## **6. Апробация анкеты (пилотажное исследование)**

### **7. План работы**

- a. Полевой период (февраль 2026 года)
- b. Период обработки и анализа данных (автоматический сбор посредством Google Forms)
- c. Обработка и анализ данных
- d. Подготовка и оформление итоговых документов (отчета)

### **8. Система выборки.**

В данном исследовании применяется случайный одноступенчатый отбор. Единицы генеральной совокупности обозначаются сплошной нумерацией. Объем выборки – 550 человек (студенты, рабочая молодежь, представители разных этнических, культурных и религиозных сообществ, преподаватели различных ВУЗ-ов и школ).

### **9. Процедура сбора данных.**

Предполагается сбор необходимой информации путем электронного самозаполнения анкет, (интервьюер предъявляет ссылку на анкету респонденту, и через некоторое время получает заполненную анкету, проверяя при этом качество ее заполнения).

### **10. Подготовка отчета о проведенном исследовании:**

- Обоснование актуальности данного вопроса, формулировка задач с указанием, какая социальная организация поручила провести данное исследование
- Календарные сроки, объекты и источники информации
- Выводы диагностического характера
- Приведение результатов исследования в форме статистики

### **11. Литература:**

1. Алабина Т. А. Метавселенная как глобальный тренд экономики / Т. А. Алабина, Х. С. Дзангиева, А. А. Юшковская // Экономика Профессия Бизнес. – 2022. – № 1. – С. 5-
2. Булычев И. И. Современные проблемы и перспективы цифровой танатологии: этический аспект / И. И. Булычев, Ю. В. Назарова // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. – 2021. – №4. – С. 57-69
3. Edwards L. Protecting post-mortem privacy: Reconsidering the privacy interest of the deceased in a digital world / L. Edwards, E. Harbinja // *Cardozo Arts & Tntertainment Law Journal*. – Vol. 32. – No.1. – P. 101-147.
4. Haraway D. J. A Cyborg Manifesto science, technology, and socialist – feminism in the late twentieth century / D. J. Haraway. – University of Minnesota Press, 2016. – 88 p.
5. Stanovikhina A. P. The ethical issues of digital physicality / A. P. Stanovikhina, E. V. Andrienko // *Scientific research of the SCO countries: synergy and integration*. – 2025. – P. 166-170.

**Приложение 2**  
**ОТЧЕТ ПО СОЦИОЛОГИЧЕСКОМУ ИССЛЕДОВАНИЮ**  
**НА ТЕМУ «ЦИФРОВОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ: ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К ЦИФРОВОЙ**  
**ИДЕНТИЧНОСТИ»**

Цифровое пространство становится одним из ключевых факторов формирования социальных установок и идентичностей, в том числе формируется отношение людей к технологиям цифрового воскрешения и использования цифровых аватаров в метавселенных. В современных условиях цифровизация существенно влияет на восприятие и взаимодействие между различными социальными группами и отдельными личностями, создавая новые визуальные и коммуникативные способы взаимодействия, которые могут как способствовать принятию новых технологий, так и вызывать негативное отношение к ним.

При этом в научной и практической сфере наблюдается недостаток систематизированных данных о том, как воспринимается феномен цифрового воскрешения в обществе и каким именно образом влияет на восприятие телесности и человеческой идентичности. Исследование позволило восполнить этот пробел, выявить современное отношение к практике цифрового воскрешения и разработать рекомендации по этичному использованию цифровых аватаров умерших людей, а также технологий искусственного интеллекта и нейросетей в целях сохранения и укрепления человеческой идентичности в эпоху цифровизации.

Таким образом, результаты данного исследования имеют важное значение для развития научного понимания процессов цифровой социализации, а также для практической работы по формированию гармоничной, безопасной цифровой среды метавселенных, что напрямую влияет на качество жизни как отдельных личностей, так и всего общества в целом.

Данное исследование было проведено в рамках социологической практики по поручению кафедры культурологии и философии Санкт-Петербургского Гуманитарного университета Профсоюзов. Целью исследования являлось выявление особенностей восприятия цифрового воскрешения через философско-религиозные аспекты существования в метавселенной. Задачами исследования являлось проанализировать уровень осведомленности, эмоциональные реакции и ценностные установки респондентов к практике цифрового воскрешения, а также выявить ключевые факторы (возраст, образование, религиозность), влияющие на формирование их отношения к цифровой идентичности умерших. А также, формулирование рекомендаций по этичному использованию технологий цифровых аватаров для сохранения человеческой идентичности в метавселенной.

Сроки проведения исследования: февраль 2026г. В роли респондентов выступали студенты, рабочая молодежь, представители разных этнических, культурных и религиозных сообществ, преподаватели различных ВУЗ-ов и школ. Всего в опросе участвовало 550 человек.

Демографические характеристики выборки: преобладающая часть респондентов – молодые люди в возрасте 18-25 лет (71,5%), большинство из них женщины (78%).

Результаты исследования предоставили следующую информацию:

1. Подавляющее большинство респондентов (99,1%) ежедневно находятся в цифровом пространстве. Столь высокий показатель отражает повсеместное распространение цифровых технологий и их значимость в современной жизни. Для большинства респондентов, представленных преимущественно молодежью, цифровое пространство является неотъемлемой частью повседневности.

2. Оценки собственной цифровой грамотности разделились: 45,3% респондентов оценивают свой уровень как высокий, а 34% – как экспертный. То есть, учитывая ежедневное

использование цифровых технологий, значительная часть респондентов оценивает свои навыки критического восприятия и анализа информации в цифровом пространстве как высокие. Это указывает на потенциальную защищенность от дезинформации и манипуляций в метавселенной.

3. Участники опроса преимущественно являются представителями христианской веры (52,5%), а также атеистами или агностиками (37,5%).

4. Большинство респондентов чувствует себя «настоящими» в реальной жизни, а не в цифровом пространстве (50,7%), что свидетельствует о том, что даже при всем спектре возможностей быть кем угодно, предлагаемом современными технологиями, люди остаются приверженцами своих реальных личностей в настоящем, не виртуальном мире.

5. В сравнении с нестареющим, универсальным цифровым телом собственного биологического, респонденты отдают предпочтение второму (56,5%). Это демонстрирует высокий уровень осознанности и сформированности философско-религиозных взглядов пользователей, воспринимающих конечное и уязвимое, но настоящее, тело человека как наибольшую ценность.

6. Большинство респондентов не считают цифровые аватары умерших людей формой их воскрешения (72,5%). Эти данные отражают четкое понимание людей того, что цифровой аватар умершего является лишь его копией: имитацией голоса, манеры поведения и воспоминаний, а не настоящим воскресшим человеком. Опрошенные видят в цифровом воскрешении технологию для сохранения памяти о близких, а не способ вернуть душу или личность к жизни.

7. В вопросе о нарушениях практикой цифрового воскрешения религиозных запретов одна треть респондентов (33,3%) указала, что затрудняется ответить, а другая (30,9%) отметила, что цифровое воскрешение не противоречит учениям религий. Это говорит о том, что цифровое воскрешение – новый, еще неизученный феномен, из-за чего часть людей не понимает всех аспектов данной технологии, часть не видит наличия рисков из-за малой осведомленности, а у представителей религии еще нет сформированной четкой позиции на этот счет.

8. Большинство респондентов (47,8%) абсолютно согласны с высказыванием о том, что «цифровое воскрешение – иллюзия, не имеющая духовной ценности», что подтверждает приоритет единства тела и души в идентичности человека. Люди видят в цифровых аватарах умерших их имитацию, лишённую истинной жизни и души.

9. Большая часть респондентов отвергает возможность создания их цифрового аватара третьими лицами или родственниками после смерти. (60,5%). Данные показатели говорят о том, что в обществе присутствует осознание права каждого человека на суверенитет своей личности и право распоряжаться персональными данными, в том числе, после смерти. Подобный уровень отторжения идеи собственного цифрового воскрешения выявляет важность сохранения неприкосновенности личной жизни посмертно.

10. Предложение создать ИИ-аватар ушедшего из жизни близкого человека также отклоняется респондентами (70%), что проявляет уровень эмоциональной зрелости членов общества и осознание ими важности проживания процесса принятия потери. Люди понимают, что общение с цифровым образом не сможет заменить человека, предотвратить его утрату или облегчить скорбь.

11. Мнения респондентов насчет угрозы со стороны цифровых аватаров человеческой идентичности разделились: четверть участников (24,5%) считает, что угроза реальна и прогрессирует, одна пятая от числа всех респондентов (22,2%) выразила мнение, что опасность существует, другая группа (21,8%) не имеет четкой позиции на этот счет и еще одна часть опрошенных (19,8%) считает, что угрозы вовсе нет. Подобное распределение мнений сигнализирует о малоизученности вопроса, следствием чего становится отсутствие единого

мнения и понимания в обществе, как именно взаимодействовать с подобными технологиями и чего от них ожидать.

12. Большинство респондентов (58,9%) считают, что цифровое воскрешение не способствует духовному развитию. Это демонстрирует понимание людьми разницу между цифровым воскрешением, которое фактически является написанной человеком компьютерной программой, и духовными ценностями.

13. В качестве самых опасных угроз для человечества и сохранения целостности человеческой идентичности большая часть респондентов указали полную потерю контроля над собственным цифровым аватаром, в ситуации, когда власть над ним получают третьи лица или он сам станет полностью неуправляемым (59,3%), а также, риск полной замены людей ИИ-аватарами (54,7%). Это свидетельствует о наличии в обществе экзистенциального страха утраты собственной идентичности и автономии, так как подобные переживания вызывают не сами цифровые технологии, а обстоятельства, при которых они смогут заменить живого человека, обесценив его существо.

14. К ключевым факторам, влияющим на отношение к цифровому воскрешению и использованию подобных технологий, большинство респондентов отнесло уровень цифровой грамотности (68,7%) и возраст (60,5%). Данные показатели говорят об устойчивой зависимости позиции по данной теме от глубины познаний в ней, что порождает способность более критично оценить те или иные аспекты. А также, связи возраста и зачастую прямопропорциональному ему уровню консерватизма и невосприимчивости к новым мировоззренческим убеждениям.

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать следующие выводы:

Современное российское общество, демонстрируя постоянную цифровую активность и высокий уровень цифровой грамотности, критично относится к цифровому воскрешению, как реальному «чуду», воспринимая данный феномен лишь как разработанную человеком технологию, лишённую духовной ценности и не способствующей развитию внутреннего мира. При этом отношение к цифровым аватарам мертвых с точки зрения религии вызывают сомнения и расплывчатость мнений, указывая на отсутствие как единого философского понимания данного явления, так и общей в рамках одной религии точки зрения верующих по данной теме. Помимо этого, возможность цифрового воскрешения своих близких или оставление цифрового аватара после своей смерти, расценивается негативно и в большинстве случаев отклоняется общественностью, что сигнализирует о наличии этических барьеров и противоречий. В связи с этим, необходимо сосредоточиться на следующих направлениях:

– Развитие цифровой грамотности и критического мышления: организация образовательных программ, тренингов и курсов, направленных на повышение навыков критического мышления в цифровых пространствах и метавселенной, обучение умению распознавать дезинформацию и манипуляции, исходящие от искусственного интеллекта и нейросетей, а также навыкам кибербезопасности.

– Религиозно-философские рассуждения: организация дискуссий и философских дебатов на темы влияния цифрового воскрешения и иных технологий, основанных на искусственном интеллекте, на человека, его жизненный уклад и мировоззрение, проведение конференций по онтологии человека и границам между человеческой идентичностью и компьютерными технологиями; высказывание авторитетных мнений религиозных представителей насчет соответствия цифрового воскрешения традиционным догмам и адаптация религиозных общин к присутствию в метавселенных и цифровом пространстве, разработка документов

межконфессиональных деклараций о границах допустимого вмешательства технологий в духовную жизнь человека, интеграция данной темы в религиозные дискуссии.

– Распространение этических норм применения цифрового воскрешения: установление обязательства получения согласия лиц, являющихся родственниками покойника, и тех, кто будет вынужден контактировать с его цифровым аватаром, введение обязательных обозначений для сгенерированных искусственным интеллектом мертвых, категорический запрет на использование цифрового воскрешения в корыстных и преступных целях, введение права на конфиденциальность личной жизни после смерти и «цифровое забвение».