Между жизнью и смертью: онлайн-призраки и погосты (рецензия на книгу Moreman, C. M., Lewis, A. D. (Ed.). (2014). Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age. ABC-CLIO)

Оксана Владимировна Мороз[1], [2]

✉ oxanamol@gmail.com
ORCID: 0000-0002-4711-5652

[1] Московская высшая школа социальных и экономических наук, Россия, Москва
[2] Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, Россия, Москва

Для цитирования статьи:
Мороз, О. В. (2018). Между жизнью и смертью: онлайн-призраки и погосты (рецензия на книгу Moreman, C. M., Lewis, A. D. (Ed.). (2014). Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age. ABC-CLIO). *Фольклор и антропология города*, *I*(1), 336–350.

Between life and death: online ghosts and cemeteries (a review of: Digital Death. Mortality and Beyond in the Online Age by Christopher M. Moreman and A. David Lewis. Praeger, 2014)

Oksana V. Moroz[1], [2]

✉ oxanamol@gmail.com
ORCID: 0000-0002-4711-5652

[1] Moscow School of Social and Economic Sciences, Russia, Moscow
[2] Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Russia, Moscow

To cite this article:
Moroz, O. (2018). Between life and death: online ghosts and cemeteries (a review of: Digital Death. Mortality and Beyond in the Online Age by Christopher M. Moreman and A. David Lewis. Praeger, 2014). *Urban Folklore & Anthropology*, *I*(1), 336–350. (In Russian).

Проблематизируй это: исследование в логике Digital Death Studies

Что такое смерть, как не рекомбинация состояния живого, не «предельность», с помощью которой это живое, индивидуальное определяется и раскрывается, не «переход», одновременно буквально заменяющий понятный физический, социальный, антропологический опыт, оставляющий на его месте небытие и распад, и производящий практики, позволяющие остающимся жить оформить пустоту в нечто значимое? Такое громоздкое определение можно назвать условно «рабочим» для самых разных дисциплинарных

пространств. Историки повседневности, вслед за Филиппом Арьесом, вероятно, согласятся с оценкой смерти как физического и/или социального несуществования, перспектива неизбежного столкновения с которым провоцирует осознание «своей собственной идентичности, личной истории» [Арьес 1992: 13–14]. Амбассадоры биохакинга и трансгуманизма увидят здесь вызов, необходимый к преодолению, радикальное не-благо, которое требуется отменить ради достижения счастья человечества [Huberman 2018]. Наконец, некросоциологи (аналитики, работающие, по определению исследователя Дмитрия Рогозина, в парадигме социологии смерти) и представители Death Studies в принципе поприветствуют множественность определений смерти, поскольку наличие дискуссий даже методологического характера помогает снятию табу с обсуждений конкретных утрат и вообще смертности человека [Рогозин 2013].

Впрочем, изучение смерти as it is фактически невозможно без анализа стратегий ее репрезентаций, паттернов ее визуализации, которые связаны с фреймами выражения скорби, горя, прощания, мемориальных практик. И, поскольку в настоящее время сложно игнорировать нарастание эффектов так называемой «смешанной реальности», в которой онлайн-активность представляется продолжением офлайн-действий [Ohta, Tamura 2015], неудивительно, что исследования смерти обретают расширения в виде аналитики виртуальных пространств ее представления. Именно такую проблематизацию умирания, припоминания покойных, мест их посмертного пребывания и способов конструирования оптик, режимов, нарративов описания (post)mortem статуса субъектов можно обнаружить в текстах сборника научных статей «Digital Death: mortality and beyond in the online era». Который, заметим, составляет определенный этап формирования направления Digital Death Studies, к настоящему моменту уже пополнившегося книгами «Your digital afterlife» за авторством Джона Романо и Эвана Кэролла, практическим руководством для психологов и танатологов «Dying, death, and grief in an online universe», философским трактатом Эрика Стенхарта «Your digital afterlives: computational theories of life after death», коллективной монографией «Death and digital media» под редакцией Майкла Арнольда, Мартина Гиббса, Тамары Кон и др.[1], а также статьями Майкла Массими, Николы Райт, Дженни Хуберман[2].

По словам редакторов обсуждаемой ниже книги — Кристофера М. Моремана, профессора Департамента социологии Университета штата Калифорния, и Аарона Дэвиса Льюиса, автора исследований графических романов, комиксов и репрезентации религиозных представлений в жанрах массовой культуры — идея собрать под одной обложкой тексты о смерти как «гибридном» феномене физического и социального мира, переживающем медиатизацию, родилась в продолжение конференций, проводимых подразделением Американской

[1] См. подробнее: Carroll, Romano 2010; Sofka, Cupit 2012; Steinhart 2014; Arnold et al. 2018.
Первая книга представляет собой опыт фиксации понятий «цифровые останки», «цифровые следы», а также предлагает конкретные, утилитарно полезные каждому пользователю способы управления цифровым наследством. Вторая — материал, полезный для психотерапевтов, прорабатывающих с клиентами горе от утраты близких и чувствующих необходимость решать задачи наращивания пользовательской цифровой грамотности в вопросе управления эмоциональным благополучием после чьей-либо смерти. Трактат Стейнхарта основан на описании представлений о бессмертии, которыми манипулируют футурологи, трансгуманисты и сторонники Элиезера Юдковского, Реймонда Курцвейла и их концепции сингулярианства. Сборник под редакцией Арнольда, Гиббса и др. состоит из исследовательских заметок и наблюдений в духе культурной критики за тем, как «люди скорбят, припоминают покойных и взаимодействуют с ними при помощи цифровых медиа» [оригинал: «"Death and Digital Media" provides a critical overview of how people mourn, commemorate, and interact with the dead through digital media» — перевод мой — О. М.]

[2] См. подробнее: Huberman 2018; Massimi, Charise 2009; Wright 2014.

академии религии (American academy of religion, AAR), с говорящим названием «Death, dying and beyond». При этом подавляющее большинство авторов весьма условно могут быть названы религиоведами. Гораздо в большей степени их можно определить как представителей цифровой гуманитаристики, специалистов в области современных цифровых технологий, а также аналитиков специфичных имплементаций этих технических новшеств в социальное окружение современного человека.

С одной стороны, присутствие экспертов в области Computer science, Science and technology studies, специализирующихся, в том числе, на проблемах экологичности человеко-машинных отношений, а также знатоков цифровых медиа, мемориальных онлайн-практик и феномена конструирования индивидуальных и коллективных сетевых идентичностей в пределах, например, миноритарных сообществ позволяет продемонстрировать весьма полифоническое описание феномена смерти в цифровом окружении. Так, тексты из первой части сосредоточены вокруг изучения социальных медиа и иных коммуникационных сервисов как пространств горевания. Вторая часть монографии представляет собой обзор стратегий дигитализации ухода из жизни, простирающихся от желания оснастить локации, в которых традиционно «обретается» смерть (кладбища, например), цифровыми артефактами (скажем, QR-кодами), до плана по созданию такого цифрового пространства, где умирание не просто обретает прописку, но становится точкой отсчета различных этичных и эмпатичных дизайнерских практик и решений разработчиков. Наконец, главы из третьей части книги фокусируются на виртуальных методах пользовательской инициативной проработки смерти — в онлайн-играх, сериалах, переживающих трансмедиацию в обсуждениях на специализированных площадках.

С другой стороны, при внимательном взгляде на оглавление легко заметить, что глоссарий, постановка проблемных вопросов и выбор объектов/предметов исследования у самых разных авторов с отличным бэкграундом выглядит почти идентично. В результате деление на главы и части — более чем условно: все эксперты как будто обсуждают ограниченный набор доступных и/или видимых цифровых «вещей» (алгоритмических решений, аффордансов, платформ) и связанных с ними социальных практик. В значительной степени такой эффект наблюдается из-за отсутствия базовой договоренности о том, что же считать опытом смерти, умирания, скорби и траура в пределах смешанной реальности. Проще говоря, на чем ставить смысловой акцент: на воспроизводстве знакомых по офлайн-ритуалам знаков и символов, но на этот раз на сетевых площадках, или на возможностях цифровой среды обитания человека создавать новое понимание смерти как феномена, определяющего жизнь и, что шире, существование, бытийственность? И вообще — может ли действительно «происходить» в цифровой среде смерть? Или же пользователи конструируют опыт ее «переживания» и «проживания» онлайн в терапевтических целях, не всегда принимая в расчет непроработанность и а-этичность релевантных машинных технологий? А может, смерть в сети вообще есть только для тех самых digital things — морально устаревающих сервисов, ПО, но не для людей, в цифре фактически представленных посредством элементов вещного, зашифрованного двоичным кодом мира данных?

На эти вопросы есть простой ответ: монография как единое целое и ее конкретные главы не служат цели окончательного определения содержания ключевых понятий, вынесенных в заглавие. Они позволяют проблематизировать

«аффилированные» со смертью, маркированные в социальных науках как «релевантные» ей феномены. Переходя от разговора о прагматике ритуалов, позволяющих в рамках сетевой коммуникации нормализовать и дисциплинировать переживания, к дискурсивной борьбе с алармизмом относительно противоестественности цифровых двойников в социальных медиа, продолжающих вести социальную жизнь после смерти владельца аккаунтов, и рассуждениям о способах формирования макабрических образов в медиа, авторы расставляют новые реперные точки в обсуждении проблематики самой жизни. По большому счету они запускают важный диспут о том, что в повседневности смешанной реальности вообще можно назвать живым и живущим — только лишь человека (и вообще «carbon-based life»), или наращивающие субъектность элементы машинной системы тоже обладают правом на такое признание?

Часть первая. Скорбеть онлайн правильно

Первая часть книги полностью отдана, как следует из названия «Death, Mourning, and Social Media», обсуждению смерти и практик скорби в пределах социальных медиа. В большинстве случаев авторы четко обозначают как минимум контекст исследования — и чаще всего он связан с экосредой конкретного популярного коммуникационного сервиса (к примеру, Facebook, Twitter, Instagram, популярного в англоязычной среде MySpace) или приложений, разработанных для расширения функционала площадок-«доноров». Такая центрация на массовых сервисах — вынужденная мера. Все-таки большинство социальных медиа сегодня работает либо по точным лекалам, либо по аналогии с упомянутыми сервисами. Это не значит, что результаты наблюдений за паттернами онлайн-поведения пользователей Facebook (в случае упоминаемых статей — преимущественно англоязычных) можно с высокой долей вероятности экстраполировать на дискурсивные привычки других сетевых коммуникантов. И не означает, что исследователи игнорируют проблему цифрового неравенства и забывают об ограниченности своих наблюдений только сообществами, имеющими доступ к интернет-технологиям [DiMaggio et al. 2004]. Их интенции — обсудить прецедентные кейсы, пренебрежение которыми ведет к инфляции знаний о содержании и специфике онлайн-общения как важнейшей составляющей актуальных коммуникативных культур.

Открывает главу текст Эринн Стейли (Erinn Staley), лектора Колледжа Уэллсли, посвященный описанию около- или квазитеологических представлений о загробной жизни, формируемых или поддерживаемых социальными медиа. Ее исследование похоже на публицистический очерк, фиксирующий наличие некой тенденции в формировании отношений с умершими посредством социальных сетей. Однако, несмотря на отсутствие количественных данных, подтверждающих значимость мнений конкретной выборки респондентов, с некоторыми наблюдениями сложно не согласиться. Например, практически невозможно отрицать, вслед за авторами, на которых ссылается Стейли[3], что часть сообщений, отправляемых пользователями умершим близким, содержит

[3] В частности, речь идет о Джеде Брубекере, доценте Колорадского университета и специалисте в области медиакоммуникации, принявшем участие в написании следующих текстов: Brubaker, Hayes, Dourish 2013; Brubaker, Hayes 2011; Brubaker et al. 2012.

имплицитные отсылки к религиозным представлениям о существе посмертного бытия. Публикуемые по памятным датам статусы с тэгированием покойных, чем-то напоминающие поминки — особенно если такие посты появляются в большом количестве, снабжаются комментариями и заполняют собой новостную ленту/стену умершего — в той или иной степени подразумевают, что последние могут «воспринимать» онлайн-сообщения, каким-то образом «узнавать» о посмертной заботе друзей или фолловеров. Так что часто даже вполне светские высказывания (в формате типа «I`m confident I`ll see your beautiful smile again!») оказываются способом проговаривания присвоенных топикстартером религиозных воззрений на посмертное существование.

Или сложно не заметить, что зачастую поминальные нарративы имеют большую терапевтическую силу, нежели аналогичные им офлайн-ритуалы вроде надгробных речей у могилы. По крайней мере, легкость, с которой пользователи могут создавать в поле социальных медиа публичные мемориальные пространства или делегировать друг другу функции хранителей памятных нарративов, провоцирует возникновение множественных способов выражения горя. И каждый из них обладает потенциалом построения сообщества, члены которого толерантно, с уважением выстраивают собственные нормы скорби. С одной стороны, умножение вариантов «нормального» горевания может приводить к конфронтации между носителями разных мнений о траурных практиках. Одним из таких примеров служат печально известные акты RIP-троллинга, имевшие место в начале 2010-х годов в англоязычном сегменте Facebook и ставшие одним из кейсов в обсуждении «новой искренности» сетевых пользователей [Phillips 2015: 71–95]. С другой стороны, наличие различных суждений о допустимых форматах онлайн-оплакивания и соответствующих высказываний, функционирующих в цифровой среде в качестве перформативов, демонстрирует перспективы развития и трансформации прежних социальных институтов и комьюнити, традиционно считавшихся обладателями права на управление пред- и посмертным опытом человека и его окружения.

Стейли высказывает предположение, что онлайн-ритуалы могут стать топливом для развития неконвенциональных религиозных и теологических воззрений. Однако если продолжить ее мысль, можно увидеть в самих технологиях вызов прежним гейткиперам индустрии смерти. Уже сейчас и технологические гиганты, и маленькие стартапы вроде упоминаемого автором приложения «If I Die» предлагают своим клиентам программировать и проектировать как завершение социальной жизни, так и ее postmortem продолжение. В конце концов, для онлайн-действительности именно интеракции с другими есть синоним бытия, так что регуляция их качества, присутствия или отсутствия и означает управление умиранием. Тот, кто организует для людей новое пространство социальной жизни, полностью монополизирует возможности преодоления социальной смерти.

Хайди Эберт (Heidi Ebert), исследовательница из Торонто, продолжает перечислять особенности сетевых практик припоминания покойных, которые устанавливают социальные медиа. С ее точки зрения, эмансипационные возможности цифровых сервисов-гегемонов сильно преувеличены — эти гиганты скорее борются за право производить собственные нормы культуры скорби. Тот же Facebook, скажем, приучающий людей к необходимости постоянного продвижения элементов сконструированных автобиографических нарративов [Van Dijck 2013], активно работает над созданием *видимости* социального бессмертия. Если пользователь достаточно озабочен вопросом сохранения

качественного цифрового следа, то с помощью программ отложенного постинга (или просто благодаря выбору грамотного хранителя) он может оставить после себя дискурсивно активного цифрового двойника, как будто сохраняющего сетевое «место присутствия» конкретного человека. Однако, по словам Эберт, по-настоящему активными все равно оказываются живые. По мере увеличения «мертвых» аккаунтов они получают возможность, как будто общаясь с ними, на самом деле продолжать писать свои биографии в слабо управляемом нарративном мемориальном пространстве покойных.

Так что любые социальные медиа, сегодня получающие поддержку в качестве демократичного поля для выражения персональных соболезнования и горя, в значительной степени интенсифицируют болезненную привязанность к объектам скорби. Возникает порочный круг, разорвать который чрезвычайно сложно. Глядя на аккаунты мертвых, живые обнаруживают себя в их присутствии, в вечном акте интерперсональной коммуникации с теми, кто в нашем профанном мире вряд ли может быть действующим и самостоятельным актором. А покойники, ранее защищаемые традиционными, связанными с темпоральными и спатиальными ограничениями, ритуалами внешнего выражения печали, теперь оказываются по умолчанию вовлеченными в обмен, манипуляции культурными артефактами. Они становятся почти обязательным элементом той самой, характерной для социальных сетей и блог-сервисов, культуры self-promotion, практик тотального конструирования воображаемых идентичностей и сообществ. Так что, да, коммуникационные интернет-пространства, безусловно, позволяют длить социальную жизнь после физической смерти — в данном случае путем возгонки постоянных мемориальных вербальных и визуальных высказываний. Только остается вопрос, действительно ли эта социальная жизнь принадлежит умершим клиентам сервисов или хотя бы оставшимся от них аккаунтам, цифровым следам? И не является ли скорбь — эта трагическая тень памяти — в онлайн-среде по умолчанию оскорбительным «нахлебничеством», какую бы форму она не принимала?

Как утверждает Ари Стиллман (Ari Stillman), религиовед из Университета Вандербильта, популярные социальные сети, как будто пышущие жизнью, можно вообще воспринимать как виртуальное кладбище, наличие которого позволяет снимать культурные ограничения с обсуждений смерти. Если доказательство конечности чужой жизни как свидетельство собственной бренности постоянно присутствует в виде аккаунтов мертвых друзей, их оригинальных посмертных постов, напоминаний об их прошлых активностях, пристрастиях и/или в качестве всплывающих рекламных сообщений с их именами, то волей-неволей у онлайн-пользователей формируется некоторая макабрическая «насмотренность». Ссылаясь на таких исследователей, как Маршалл Маклюэн, Юрген Хабермас, Мирча Элиаде, Энтони Гидденс, Мартин Хайдеггер, автор предлагает критически взглянуть на приватно-публичное существо социальных медиа, гарантирующее буйство витальности и одновременно дарующее как будто уникальный шанс разнообразной проработки опыта смерти.

Надо сказать, что в этой критике сложно найти что-то оригинальное. Стиллман настаивает, что социальные сети подобны мифической фата-моргане. Создавая видимость социального пространства, они претендуют на полную подмену «реальных» взаимодействий и стратегий конструирования идентичностей более простыми и технологически понятными «виртуальными» тактиками: инструментами фолловинга, подписки, почти сакральной триадой «лайк-шер-репост». Последние в отличие от прежних, безусловно, идеализируемых

автором социокультурных традиций никак не связаны с пиететом перед нематериальным наследием, а результативность их применения зависит лишь от степени совпадения пользовательского опыта и решений, предлагаемых дизайнерами интерфейсов. Потому, по словам Стиллмана, тот же Facebook оказывается одним из монополистов коммеморативной культуры интернет-общения. Именно компания Марка Цукерберга обладает инструментальными и финансовыми мощностями по формированию трендов онлайн-платформ, пользование которыми гарантирует для многих самый простой доступ к процедурам социализации и инкультурации. Раз соцсети имитируют жизнь, они фальсифицируют как смерть, так и социальное бессмертие. В таком случае любой, кто посчитает возможным действительно, по-настоящему скорбеть в пределах этого кладбища или осмелится поверить в возможность вечной жизни «в интернете», выступит своего рода «осквернителем» важнейшего экзистенциального статуса бытия в его торжественно-ужасной конечности.

Финальный текст главы, принадлежащий Канди Канн (Candi K. Cann), известному критику практик сетевой коммеморации, усложняет эту достаточно неглубокую и пафосную позицию. С точки зрения Канн, любой пользователь, регистрирующийся в каком-нибудь peer-to-peer сервисе для общения, рано или поздно оказывается в статусе скорбящего субъекта. Twitter напоминает о смерти хэштегами, в которые могут быть преобразованы любые формулы горевания, обретающие в этом пространстве способность становиться навигатором по мемориальным флешмобам. Instagram и Pinterest предлагают разнообразные примеры визуализации смерти и благодаря распространенности мобильного, носимого интернета в очередной раз напоминают о ее будничности. Заметим, даже в большей степени, чем их типологический предшественник — викторианские фотографии postmortem, все-таки бывшие не столь массовым примером эстетизации мертвого. Facebook просто стремительно «стареет», что увеличивает количество мертвых аккаунтов и плакальщиков, их окружающих. В конце концов, как утверждал цитируемый другими авторами коллективной монографии Тимоти Хатчингс, специалист по цифровой теологии из Даремского университета, было бы странно, если в эпоху Web 2.0 социальные медиа не имплементировали функционал мемориальных пространств [Hutchings 2016].

Тем не менее важно помнить, что прозаичность конструирования образов смерти и мемориальных нарративов в онлайн-среде не является прямым отражением примитивности переживаний и опыта пользователей, якобы выбирающих простые и неэнергозатратные способы выстраивания отношений с умершими и самим феноменом ухода из жизни. Скорее, дигитализация смерти может служить симптомом гегемонии модуса «быстрой» жизни, что не оставляет места трауру как основательному переживанию. А также иллюстрацией особенностей построения социальных связей[4], во множестве которых сложно обнаружить те, что маркируют субъектов, требующих производства глубоких и глубинных чувств. В то же время публичность сетевого горевания и вообще массовость реакции на смерть позволяют специалистам в области социальных наук, по мнению Канн, замерять и проблематизировать особенности «синтаксиса» и «грамматики» меняющихся ритуалов, связанных с умиранием, и эмоций, что с их помощью переживают нормализацию. Правда, в таком случае рассуждать о «правильной» представленности смерти в интернете или спорить о степени «конвенциональности» и «оскорбительности» реагирования на

[4] О феномене силы слабых связей, переосмысленном в эпоху социальных медиа, см. классическую работу социолога Марка Грановеттера: [Granovetter 1977].

нее — например, в виде погони за цифровым бессмертием или центрации на необходимости повсеместного публичного горевания — бессмысленно. Такие разговоры могут провоцировать в лучшем случае культурное угнетение других, скорбящих иначе.

Часть вторая. Призраки и двойники на виртуальных кладбищах

Авторы глав из второй части книги сосредотачивают свое внимание на феномене дигитализации пространств горевания, предлагая более подробно обсудить следующий вопрос, звучавший в предыдущих текстах: действительно ли стоит видеть в цифровых сервисах места памяти, локации, дублирующие реальные пространства прощания? А, соответственно, в активных онлайн-мертвецах — циничную реализацию фантастического сценария зомби-апокалипсиса?

Майкл Арнтфилд (Michael Arntfield), доцент из Университета Западного Онтарио, обсуждает феномен сетевых некрологов, которые, очевидно, напоминают даже в интернете свой оригинал — журналистский жанр официального выражения скорби. Представляя некую генеалогию жанра с кейсами из реальных газет XVIII–XX веков и сравнивая его образчики с мемориальными онлайн-пространствами и коммеморативными флешмобами, Арнтфилд находит пару общих черт у этих нарративов. Во-первых, некрологи всегда коммодифицируют смерть и прощание с умершими. Во-вторых, некролог как тип экспликации отношения к покойным всегда содержит элементы китча[5], позволяющие «продать» траур и горе подороже.

Раз смерть — явление повседневное и при этом связанное с трангрессивностью экзистенциального, оно привлекает массовый интерес. В эпоху цифры это любопытство может выражаться в норме обязательного публичного выражения сожаления по поводу смерти — в самом деле, любого субъекта (посредством публикации прощальных постов разной степени интимности[6], лайков, репостов и комментариев, смены аватаров в аккаунтах на традиционные для культурных паттернов скорби образы/цвета). Зачарованность смертью можно опознать и в привычке к созданию онлайн-мемориалов, призванных аккумулировать эффекты желательной к выражению скорби как знака эмпатичности и искренности пользователей. Публичное и массовое горе, по мнению Арнтфилда, вообще отличный повод для «упаковки» этих страшных эмоций, переживаний в форму специальных вместилищ памяти — скажем, в виде продаваемых продуктов с соответствующей символикой[7]. Обмен скорби на ее «вещный» знак — операция более чем применимая в сети, где люди готовы платить за создание виртуальных могил для своих реальных покойных и доплачивать за их специальное «убранство» (за музыкальное сопровождение «захоронения», публикацию биографии и фотоматериалов на отдельных страницах).

[5] Стоит отметить, что некоторые черты онлайн-мемориалов скорее соотносимы с принципами не китча, но кэмпа как последовательно неклассической эстетики, в данном случае превращающей изображение сценариев и формул, сопровождающих смерть (а не воспроизводство их содержания), в основную дизайнерскую задачу. См. классическую работу про феномен кэмпа: Sontag 1964.

[6] В российском сегменте Facebook такую «мемориальную истерию» можно было наблюдать после новости о смерти журналиста Аркадия Бабченко, позже оказавшейся фейком.

[7] Вряд ли кого-то удивит, что уже спустя 2 дня после смерти американского сенатора Джона Маккейна — публичного политика, но вовсе не представителя популярной культуры — в сети появились десятки сайтов, торгующие футболками с надписями «RIP McCain».

При этом, по словам Арнтфилда, эти замечания можно было бы рассматривать как доказательство тезиса о цифре как совокупности нового типа «мест памяти», с каждым днем обретающих все большую популярность. Разумеется, интернет-инструменты не могут отменить процесс физического умирания, но они дают шанс на превращение практик припоминания в гораздо более разнообразный, индивидуально настраиваемый опыт. А если традиционные форматы захоронения заменить на цифровые решения вроде IoT-урн[8], то именно виртуальные локации могут служить целям «фиксации» нового места пребывания покойных.

Как показывают в следующей главе Бьйорн Нансен, Майкл Арнольд, Мартин Гиббс и Тамара Кон[9] (Bjorn Nansen, Michael Arnold, Martin Gibbs, Tamara Kohn), цифровая среда предлагает массу таких онлайн-пространств и не меньшее количество специальных сервисов, позволяющих создать по-настоящему смешанный, сетевой и имплементированный в физическую реальность субъекта опыт переживания чужой смерти и моделирования своей. Кроме виртуальных некрополей, более чем подробно описанных Арнтфилдом, исследователи рассказывают о более техноцентристских и девайсо-ориентированных способах дигитализации «настоящих» кладбищ — посредством дополнения их QR-кодами и геоинформационными системами для лучшей навигации посетителей, создания интерактивных надгробий и гробов, позволяющих транслировать мультимедийный контент, заранее подготовленный самим покойным или его/ее семьей и т. д. Это перечисление, правда, выглядит лишь наброском более подробных и системных авторских классификаций цифровых практик, сопровождающих уход из жизни и/или призванных репрезентировать это событие [Gibbs et al. 2012; Gibbs et al. 2015; Meese et al. 2015].

Все эти случаи «оцифровки» демонстрируют еще один тренд отношения к смерти. Ее физическая и физиологическая «брутальность» благодаря посредничеству digital-сервисов переживает геймификацию, которая гибридизирует и объединяет разные тактики ее претерпевания. В результате, хотя умирание и становится более видимым и заметным как явление культуры (достаточно вспомнить «мемогенный», но этически амбивалентный феномен сэлфи на кладбищах), пространства и стратегии коммеморации претерпевают индивидуацию, оказываются настраиваемы. Собственно, как интерфейсы и девайсы, являющиеся предметной составляющей цифровой организации смерти.

Впрочем, по заверениям психологов и специалистов в области современных коммуникационных технологий Пэм Бриггс и Лизы Томас (Pam Briggs, Lisa Thomas) из Нортумбрийского университета, гораздо более важной характеристикой цифровой среды можно считать актуальные тенденции ее трансформации в соответствии с положениями «танатосенситивного дизайна» [Massimi, Charise 2009]. Если отбросить жонгляж бесконечным количеством кейсов и обратить внимание на дискуссии специалистов в области человекомашинного взаимодействия, web-дизайна и цифрового права, станет очевидно: современные пользователи, особенно функционально грамотные в своих онлайн-интеракциях, понимают ценность цифровых следов, менеджмента цифровых архивов (в том числе, посмертного) и даже знакомы с технологиями курирования процессов создания виртуальных двойников. Некоторые из

[8] См., например, продукцию компании ModUrn: https://www.modurngroup.com/.

[9] Эти авторы являются редакторами уже упомянутой, самой новой книги в пространстве Digital Death Studies: Arnold et al. 2018.

представителей сетевых сообществ даже с интересом вовлекаются в бета-тестирования приложений для настройки цифровой загробной жизни[10]. Все-таки соответствующие рекламные кампании обещают помощь в «оживлении» мертвых. А это может быть интересно как скорбящим родственникам, некоторые из которых вполне не против иногда беседовать с чат-ботами как эманациями умерших, так и тем, кто заранее планирует свой уход из жизни.

И тем не менее тот факт, что потребители цифровых сервисов научились использовать аффордансы платформ для регуляции своих отношений со смертью, а маркетологи и стартаперы предпочли удовлетворять эти макабрические запросы, не означает, что виртуальные среды и интерфейсы в действительности позволяют переносить в свое машинное пространство, пространство баз данных и алгоритмов антропологические и социальные модели переживания/проживания смерти. Цифровая среда в недостаточной степени «танатосенситивна», она не может в полной мере преобразовать в функции, элементы дизайна ту гамму переживаний и (квази)терапевтических по своему содержанию ритуалов, традиций поминовения, мест прощания, которые закреплены в разных культурах и потому желаемы и/или необходимы людям в моменты траура, горя, оплакивания. В то же время, самим актом своего существования как пространства обитания не живого, а его виртуальных копий, цифра позволяет подвергнуть сомнению любой алармизм тех, кто беспокоится по поводу примитивизации и обесценивания отношения пользователей к жизни и смерти как фундаментальным экзистенциальным и/или онтологическим категориям. В цифровой среде нет ни жизни, ни смерти — по крайней мере, в ее антропоцентричном и спесишистском понимании. А мертвые и места их оплакивания — лишь конструкт, необходимый людям и ими же не без помощи машин создаваемый.

Кроме того, как пишет Ребекка Мур (Rebecca Moore), религиовед из Государственного университета Сан-Диего, виртуализация смерти — например, в виде публичной демонстрации фотографий умерших, распространения слухов и сплетен о причинах и обстоятельствах кончины (которые иногда считают эффектом вирального распространения пользовательского контента) — дополнительно дегуманизирует покойных. А тот факт, что каждый артефакт, публикуемый в связи с чьей-либо смертью, представляется всего лишь эффектом работы машинного кода и программ-компиляторов, и вовсе делает реальное онлайн-сопереживание наивным. Правда, как говорит Мур, это доверие мощностям цифры может не иметь ничего общего с простодушием.

Припоминая вслед за Жаком Деррида о существе «архивной лихорадки», автор утверждает: документация, в том числе в сетевых форматах, есть акт проявления власти — как над фиксируемым прошлым, так и над проблематизирующим его будущим. Тот, кто обладает правом или возможностями задавать технологические и содержательные тренды виртуальной коммеморации, реализовывать в конкретных цифровых вещах (софте, девайсах, алгоритмах) оригинальные подходы к управлению своей и чужой смертью, обладает высокой степенью суверенитета. Интернет-технологии демократизируют доступ к этому суверенитету. Вопрос только в том, насколько пользователи готовы брать на себя ответственность за создание архивов, которые, оставаясь конструктом, могут быть весьма

[10] Наиболее полный список стартапов, обещающих полноценное социальное посмертное существование, включен в реестр ПО и сайтов, составленный Джоном Романо и Эваном Кэроллом как дополнение к их книге: http://www.thedigitalbeyond.com/online-services-list/.

эффектны и эффективны в рассказывании и демонстрации историй о жизни и смерти. Мур, создавшая один из влиятельных онлайн-мемориалов Джонстауна и погибших в массовом (само)убийстве членов неорелигиозной общины «Храм народов», потерявшая в этой трагедии сестер и племянника, полагает такую меру ответственности вполне соизмеримой тем потенциальным политическим, в широком смысле слова, результатам, которые может дать применение цифровых технологий. И вот тут алармисты могут снова приступить к привычным ламентациям. Ведь, согласно последним замечаниям, смерть, фактически отсутствуя в цифровой среде, фигурируя там только в виде визуальных и вербальных напоминаний о конечности бытия, тем не менее остается сильнейшим источником манипуляций и аффективных «заражений».

Часть третья. Подлинная ненастоящая смерть в цифровом пространстве

Финальная часть книги позволяет, наконец, взглянуть на конкретные медийные образы смерти, возникающие в сети не столько в связи с решениями дизайнеров, архитекторов и кодеров, сколько благодаря пользовательским креативным и конструктивистским интенциям [Belshaw 2012: 206–220]. Эти case-study, центрированные на конкретных прецедентных примерах, лишены методологического богатства предыдущих обсуждений феномена. Они лишь еще раз эксплицируют стратегии репрезентации и конструирования реакции на смерть, которые чаще всего можно встретить в онлайн-сообществах. В то же время, главы предстают отличной иллюстрацией слабых и сильных сторон исследований полидисциплинарного направления Digital Death Studies, для которых часто характерно наличие четко очерченного комплекса источников при отсутствии герметичного или ясного по постановке исследовательского вопроса.

Так, Эрика Андрус (Erica Hurwitz Andrus) из Вермонтского университета предлагает проанализировать партиципаторные акторные возможности пользователей по созданию онлайн-мемориала в память о погибшем персонаже минисериала «Звездный крейсер “Галактика”». Кейс очень прост: в 2003 году телеканал Sci Fi запускает ремейк одноименной фантастической медиафраншизы, первоначально представленный публике в конце 1970-х годов. В качестве одного из главных персонажей в сериале действует Лора Розлин — министр образования, страдающая от рака (и в конце сериала умирающая), но становящаяся после гибели всех остальных бюрократов — от рук инопланетных агрессоров, конечно — президентом оставшихся представителей человечества. Собственно, анализу активности посетителей мемориального паблика RememberLaura, созданного фанатами сериала на платформе LiveJournal, и посвящен текст Андрус. В продолжение подробного разбора связи оригинальных сюжетных линий, в которых был задействован персонаж, и постфактум пользовательских реакций на конкретные эффекты презентации Розлин в тот или иной момент, автор описывает, каким образом онлайн-комьюнити дополняет фантастический канон так называемым «фаноном» — проще говоря, фанфиками.

Фанфикшн, определяемый Андрус посредством ссылок на работу Генри Дженкинса «Textual poachers: television fans and participatory culture», представлен как почти политический, властный жест борьбы[11] зрителей с волюнтаризмом

[11] Концепт «власть» используется Андрус в значении, которое в него вкладывал философ Режис Дебре при описании ситуации «медиократии».

шоураннеров, как акт отмены смерти излюбленного героя и завершения сериала. Любительские тексты, продолжающие оригинальное повествование, становятся демонстрацией того самого креативного суверенитета, который субъект обретает благодаря возможностям пополнять архивы сети UGC-контентом. Правда, этот обретенный навык по превращению конвенциональных ритуалов прощания в длящееся, никогда не завершаемое переживание потери вряд ли можно назвать терапевтически удачным. Отмена смерти персонажа позволяет фанатам вечно бродить по порочному кругу припоминаний, не имея возможности смириться с тем, что даже фантастические повествования каким-то образом связаны с феноменологией Реального.

В следующей главе философ Дениса Кера (Denisa Kera) предпринимает попытку описания феномена «некромедиа», основываясь на текстах незаконченного романа Владимира Набокова «Лаура и ее оригинал» и произведении Дидро «Сон Д`Аламбера». Несмотря на сложную конструкцию текста и постоянные лингвистические игры, с помощью которых автор строит свою аргументацию, ее базовый тезис довольно прост. Философский трактат эпохи Просвещения, незавершенный роман, увидевший свет спустя более чем 30 лет после смерти автора, и современные примеры онлайн-проработки смерти (в блогах, например) объединяет принадлежность к некоторому набору макабрических практик, с помощью которых люди в эпоху господства любого медиума примиряются с собственной конечностью. И вне зависимости от актуальности ценностей биохакинга, трансгуманизма и иных современных концепций, некромедиа процветают — либо предлагая заглушить боль от конкретной утраты бесконечным сентиментальным и китчевым отыгрыванием мемориальных нарративов, либо передоверяя решение о смерти в руки самих субъектов, которые обладают правом как на самостоятельное программирование ухода из жизни, так и его самую натуральную реализацию. Поскольку отменить смерть нельзя, остается ее деконструировать во что-то нестрашное или, напротив, максимально к ней приблизиться, чтобы разглядеть в деталях.

В логике автора и виртуальный суицид, и стремление бесконечно продлять социальную жизнь после физической смерти, и уже упомянутые онлайн-кладбища позволяют пользователям конструировать какой-то понятный, цельный опыт на месте смерти как распада. В определенной мере бурное развитие этих недостаточных по своим эффектам, но популярных элементов танатосенситивного цифрового дизайна есть результат действия своеобразных механизмов психологической защиты. Пользователи, функционирующие в сети как набор *данных*, с трудом готовы принять смерть как неподконтрольную и неизбежную *данность*. Именно потому они всячески пытаются найти — в случае цифровой среды — программные решения, которые перформативным образом, по крайней мере, декларативно преобразуют смерть в нечто технологически управляемое. А, значит, открытое для извлечения какой-то внятной пользы.

Наконец, две последних главы книги, написанные специалистами по creative writing Стивеном Маццео и Дениелом Шоллом (Stephen Mazzeo, Daniel Schall), а также социологом Уильямом Бейнбриджем (William Sims Bainbridge), предлагают обратить внимание на способы конституирования смерти, которые можно обнаружить в (сетевых) компьютерных играх. Стоит отметить, что в этих главах жесткая центрация на кейсах, в случае игровой индустрии устаревающих чрезвычайно быстро, дает максимально негативный гносеологический эффект. Авторы очерков, написанных в 2013–2014 годы, просто не имели возможность проанализировать некоторые известные в игровой культуре элементы

конкретных игровых нарративов и геймплея, которые сегодня считаются отправной точкой дискуссий о способах репрезентации смерти в многообразии игровых миров. Например, именно этим временным лагом можно объяснить отсутствие в обоих текстах анализа чрезвычайно распространенного в коммуникативной онлайн-культуре мема «press F to pay respects», пришедшего из игры «Call of Duty: Advanced Warfare», где этой фразой описывалась последовательность необходимых к нажатию в конкретной сцене клавиш. Зато в текстах обнаруживаются весьма многословные и чересчур подробные рассуждения о том, в чем именно заключается разница переживания смерти персонажа, скажем, в аркадах (где его место занимает сам игрок, «умирающий» для игры в момент проигрыша), шутерах, стратегиях. Или о том, как эти впечатления коррелируют с соответствующей потерей ресурсов (например, значительных темпоральных в случае продуктов жанра real-time strategy), вложенных в развитие персонажа, на выполнение заданий, в идеале приводящих к выигрышу.

Конечно, попытка уравнять отношение к смерти как акту уничтожения чего-либо дорогого, ценного с возникающими у игроков тревогами в связи с откатыванием персонажа до более нижнего уровня или его уничтожением выглядит несколько цинично. Но — ровно до той поры, пока Уильям Бейнбридж не начинает возводить генеалогически игровых персонажей в массовых многопользовательских онлайн-играх в статус двойников живых людей, а самое пространство игры — в виртуальное, *другое*, жизненное пространство. В конце концов, в культовом виртуальном мире «Second Life» люди обретают возможности дополнять свои привычные офлайн-практики более чем продуктивной и результативной онлайн-деятельностью — виртуальным предпринимательством, оборачивающимся заработком реальных средств. Если объединить эту механику с развивающимися сегодня технологиями прижизненного создания цифровой эманации, по смерти владельца обретающей возможность самостоятельных действий[12], то, кажется, получится перехитрить смерть. Не физическую, конечно. Но немножко ненастоящую для живых людей и при этом подлинно представленную в цифре социальную смерть — точно.

В оптимизме этих завершающих строк книги и содержится важнейшая интенция редакторов, выглядящая как попытка заговорить смерть. Сначала надо зафиксировать очарованность ее многоликостью, испуг перед тотальностью ее образов в сети. Потом необходимо задаться вопросом о том, все ли живое снабжено в смешанной реальности качеством тленности. Для этого нужно пройтись по виртуальным некрополям, приглядеться к их обитателям, найти тех, кто готов при жизни делегировать алгоритмам право собирать цифрового двойника — то есть отчуждать фрагменты себя в обмен на вечную сетевую активность. Наконец, стоит представить, что это не-живое, вещное, индуцированное машинами и потому как будто лишенное принадлежности к бренному, может стать залогом преодоления смерти. Такая последовательность дискурсивных действий, конечно, работает как своего рода заклинание — по крайней мере, в той части, где происходит превращение смерти из предмета замалчиваемого или, напротив, истерически обсуждаемого, в нечто, связанное с веб-дизайном и пользовательским поведением, рационализируемым предлагаемыми аффордансами.

[12] См. подробнее: https://www.eter9.com/.

Литература

Арьес, Ф. (1992). *Человек перед лицом смерти*. Москва: Прогресс, Прогресс-Академия.

Рогозин, Д. (2013). Социология смерти. *Отечественные записки, 5*(56). Режим доступа: http://www.strana-oz.ru/2013/5/sociologiya-smerti

Arnold, M., Gibbs, M., Kohn, T., Meese, J., Nansen, B. (Compl.). (2018). *Death and Digital Media*. London: Routledge.

Belshaw, D. (2012). *What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation. Durham theses.* Durham: Durham University.

Brubaker, J. R., Hayes, G. R. (2011). We will never forget you [online]: An empirical investigation of post-mortem MySpace comments. *Proceedings of the ACM 2011 conference on Computer supported cooperative work*, 123–132. New York: ACM.

Brubaker, J. R., Hayes, G. R., Dourish, P. (2013). Beyond the grave: Facebook as a site for the expansion of death and mourning. *The Information Society, 29*(3), 152–163.

Brubaker, J. R., Kivran-Swaine, F., Taber, L., Hayes, G. R. (2012). Grief-Stricken in a crowd: The language of bereavement and distress in social media. *Proceedings of the Sixth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, 42–49. Palo Alto: AAAI Press.

Carroll, E., Romano, J. (2010). *Your digital afterlife: When Facebook, Flickr and Twitter are your estate, what's your legacy?* San Francisco: New Riders.

DiMaggio, P., Hargittai, E., Celeste, C., Shafer, S. (2004). From unequal access to differentiated use: A literature review and agenda for research on digital inequality. In K. M. Neckerman (Ed.). *Social inequality*, 355–400, New York, Russell Sage Foundation.

Gibbs, M., Joji, M., Kohn, T., Arnold, M. (2012). Tombstones, uncanny monuments and epic quests: Memorials in World of Warcraft. *Game Studies, 12*(1). Retrieved from http://gamestudies.org/1201/articles/gibbs_martin.

Gibbs, M., Meese, J., Arnold, M., Carter, M. (2015). #Funeral and Instagram: Death, social media, and platform vernacular. *Information, Communication & Society, 18*(3), 255–268.

Granovetter, M. S. (1977). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology, 78*(6), 1360–1380.

Huberman, J. (2018). Immortality transformed: mind cloning, transhumanism and the quest for digital immortality. *Mortality, 23*(1), 50–64.

Hutchings, T. (2016). Wiring death: Dying, grieving and remembering on the internet. In D. J. Davies, C.–W. Park (Eds.), *Emotion, identity and death*, 43–59. London: Routledge.

Massimi, M., Charise, A. (2009). Dying, death, and mortality: towards thanatosensitivity in HCI. In *CHI'09 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2459–2468. New York: ACM.

Meese, J., Gibbs, M., Carter, M., Arnold, M., Nansen, B., Kohn, T. (2015). Selfies at funerals: Mourning and presencing on social media platforms. *International Journal of Communication, 2015*(9), 1818–1831.

Ohta, Y., Tamura, H. (2014). *Mixed reality: merging real and virtual worlds*. New York: Springer Publishing Company, Incorporated.

Phillips, W. (2015). *This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Sofka, C., Cupit, I. N. (2012). *Dying, death, and grief in an online universe: For counselors and educators*. New York: Springer Publishing Company.

Sontag, S. (1964). Notes on Camp. *Partisan Review, 31*(4), 515–530.

Steinhart, E. (2014). *Your digital afterlives: computational theories of life after death*. New York: Springer Publishing Company.

Van Dijck, J. (2013). "You have one identity": performing the self on Facebook and LinkedIn. *Media, Culture & Society, 35*(2), 199–215.

Wright, N. (2014). Death and the Internet: The implications of the digital afterlife. *First Monday, 19*(6). Режим доступа: https://uncommonculture.org/ojs/index.php/fm/article/view/4998/4088.

References

Aries, P. (1992). *Chelovek pered litsom smerti* [The Hour of Our Death]. Moscow: Progress Progress-Akademiia [Progress, Progress-Academy]. (In Russian).

Rogozin, D. (2013). Sotsiologiia smerti [The Sociology of Death]. *Otechestvennye zapiski* [Annals of the Fatherland]*, 5*(56). Retrieved from: http://www.strana-oz.ru/2013/5/sociologiya-smerti. (In Russian).

Arnold, M., Gibbs, M., Kohn, T., Meese, J., Nansen, B. (Compl.). (2018). *Death and Digital Media*. London: Routledge.

Belshaw, D. (2012). *What is "digital literacy"? A Pragmatic investigation. Durham theses.* Durham: Durham University.

Brubaker, J. R., Hayes, G. R. (2011). We will never forget you [online]: An empirical investigation of post-mortem MySpace comments. *Proceedings of the ACM 2011 conference on Computer supported cooperative work*, 123–132. New York: ACM.

Brubaker, J. R., Hayes, G. R., Dourish, P. (2013). Beyond the grave: Facebook as a site for the expansion of death and mourning. *The Information Society, 29*(3), 152–163.

Brubaker, J. R., Kivran-Swaine, F., Taber, L., Hayes, G. R. (2012). Grief-Stricken in a crowd: The language of bereavement and distress in social media. *Proceedings of the Sixth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, 42–49. Palo Alto: AAAI Press.

Carroll, E., Romano, J. (2010). *Your digital afterlife: When Facebook, Flickr and Twitter are your estate, what's your legacy?* San Francisco: New Riders.

DiMaggio, P., Hargittai, E., Celeste, C., Shafer, S. (2004). From unequal access to differentiated use: A literature review and agenda for research on digital inequality. In K. M. Neckerman (Ed.). *Social inequality*, 355–400, New York, Russell Sage Foundation.

Gibbs, M., Joji, M., Kohn, T., Arnold, M. (2012). Tombstones, uncanny monuments and epic quests: Memorials in World of Warcraft. *Game Studies, 12*(1). Режим доступа: http://gamestudies.org/1201/articles/gibbs_martin.

Gibbs, M., Meese, J., Arnold, M., Carter, M. (2015). #Funeral and Instagram: Death, social media, and platform vernacular. *Information, Communication & Society, 18*(3), 255–268.

Granovetter, M. S. (1977). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology, 78*(6), 1360–1380.

Huberman, J. (2018). Immortality transformed: mind cloning, transhumanism and the quest for digital immortality. *Mortality, 23*(1), 50–64.

Hutchings, T. (2016). Wiring death: Dying, grieving and remembering on the internet. In D. J. Davies, C.–W. Park (Eds.). *Emotion, identity and death*, 43–59. London: Routledge.

Massimi, M., Charise, A. (2009). Dying, death, and mortality: towards thanatosensitivity in HCI. In *CHI'09 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2459–2468. New York: ACM.

Meese, J., Gibbs, M., Carter, M., Arnold, M., Nansen, B., Kohn, T. (2015). Selfies at funerals: Mourning and presencing on social media platforms. *International Journal of Communication, 2015*(9), 1818–1831.

Ohta, Y., Tamura, H. (2014). *Mixed reality: merging real and virtual worlds*. New York: Springer Publishing Company, Incorporated.

Phillips, W. (2015). *This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Sofka, C., Cupit, I. N. (2012). *Dying, death, and grief in an online universe: For counselors and educators*. New York: Springer Publishing Company.

Sontag, S. (1964). Notes on Camp. *Partisan Review, 31*(4), 515–530.

Steinhart, E. (2014). *Your digital afterlives: computational theories of life after death*. New York: Springer Publishing Company.

Van Dijck, J. (2013). "You have one identity": performing the self on Facebook and LinkedIn. *Media, Culture & Society, 35*(2), 199–215.

Wright, N. (2014). Death and the Internet: The implications of the digital afterlife. *First Monday, 19*(6). Retrieved from https://uncommonculture.org/ojs/index.php/fm/article/view/4998/4088.