УДК 141.319.8

DOI: 10.26456/vtphilos/2026.2.141

Цифровое воскрешение в культуре современности:память, симуляция и проблема субъектности

К.В. Ануфриева

ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», г. Тверь

Статья посвящена философскому и психоаналитическому анализу практик цифрового воскрешения – создания интерактивных посмертных аватаров, чат-ботов и голосовых моделей на основе цифровых следов умершего. Подобные технологии не преодолевают смерть, а радикально перестраивают режим переживания утраты, переводя память в форму технически организованного взаимодействия. Особое внимание уделяется феномену *deathtech* – совокупности цифровых сервисов, связанных с управлением смертью, посмертным присутствием, цифровым наследием и алгоритмической мемориализацией. Показано, что ИИ-двойник умершего функционирует как особый медиатор отсутствия: он может способствовать символизации утраты, но может и консервировать отрицание смерти, превращая траур в повторяющийся контакт с симулякром. Делается вывод, что цифровое посмертие следует понимать не как форму бессмертия, а как новую культурно-техническую организацию отношения живых к отсутствию, памяти и пределу, тесно связанную с трансгуманистическим воображением преодоления конечности.

Ключевые слова: *цифровое бессмертие, цифровое воскрешение, death tech, искусственный интеллект, траур, психоанализ, философия техники, трансгуманизм, З. Фрейд, Ж. Лакан, М. Кляйн, Д. Винникотт, цифровая память, этика ИИ.*

Цифровое воскрешение как философская проблема: от памяти к симуляции присутствия

Развитие генеративного искусственного интеллекта, голосового клонирования и больших языковых моделей привело к возникновению специфической формы цифровой мемориальной культуры: умерший возвращается не только как архив, но и как собеседник. Его переписки, голосовые сообщения, изображения, видеозаписи и поведенческие паттерны становятся материалом для технической реконструкции – чат-бота, аватара, интерактивного двойника, способного отвечать, вспоминать, поддерживать разговор и даже имитировать характер. Это явление все чаще описывается языком цифрового бессмертия, однако в философском смысле речь идет о новом режиме медиатизации смерти. Современ-

© Ануфриева К.В., 2026

ные исследования цифрового посмертия показывают, что смерть в цифровую эпоху перестала быть исключительно биологическим, религиозным или семейным событием и стала также социальной, технологической, правовой и платформенной проблемой. В этой литературе можно выделить три взаимосвязанные линии анализа: HCI (человеко-компьютерное взаимодействие) и deathtech (технологии смерти), трансформацию практик памяти и скорби в социальных сетях, а также вопросы собственности, этики и правового статуса данных умершего [9].

Первый важный вклад в это поле связан с тем, что смерть была концептуализирована как полноценная проблема проектирования. М. Массими и Э. Карайз вводят понятие танаточувствительности, указывая, что цифровые системы исторически проектировались с молчаливым допущением мысли о постоянной доступности и «живости» пользователя. Такой подход делает смерть исключением, тогда как в действительности она должна рассматриваться как нормальная стадия жизненного цикла, влияющая на хранение данных, коммуникацию, доступ к аккаунтам и цифровое наследие [9]. В этом смысле цифровое посмертие– не периферийная тема, а структурный вызов для дизайна платформ, интерфейсов и инфраструктур хранения.

Вторая линия исследований показывает, что интернет радикально меняет саму культуру умирания, траура и памяти. Т. Уолтер и его соавторы подчеркивают, что онлайн-среда делает скорбь более публичной, длительной и распределенной: память об умершем больше не ограничена кладбищем, домом или годовщиной, а постоянно поддерживается через профили, изображения, комментарии и алгоритмически воспроизводимые напоминания [13]. Дж. Дегрут показывает, что цифровые практики памяти часто поддерживают не разрыв, а продолжение отношений с умершим: пользователи обращаются к нему напрямую, публикуют новости, поздравления и воспоминания, тем самым сохраняя трансформированную, но не исчезающую связь [7]. Философское измерение этой трансформации раскрывается в вопросе о том, «живут» ли умершие в цифровых профилях. Цифровые следы могут поддерживать форму социального присутствия: профиль умершего продолжает действовать в сети отношений, вызывать эмоции, структурировать память и влиять на живых. Тем самым цифровое посмертие понимается как особая форма существования – не личности как таковой, а ее социально-информационного остатка.

Третья, критическая линия литературы переводит обсуждение из сферы памяти и скорби в сферу власти, экономики и права. К. Охман и Л. Флориди утверждают, что данные умерших становятся объектом политико-экономического управления: платформы аккумулируют цифровые останки, контролируют доступ к ним и потенциально извлекают из них экономическую ценность [10]. Их этический анализ показывает, что

цифровое посмертие требует новых нормативных рамок, поскольку традиционные категории согласия, автономии, достоинства и интересов личности оказываются недостаточными в ситуации, когда субъект уже умер, но его данные продолжают циркулировать и использоваться [11]. Цифровое посмертие– это не только вопрос памяти, но и вопрос нормативного контроля над данными, идентичностью и репрезентацией.

Таким образом, рассмотренные исследования сходятся в том, что цифровое посмертие представляет собой новую форму социального и информационного существования после смерти, возникающую на пересечении технологического дизайна, сетевой скорби, платформенной экономики и правового регулирования. Эта литература создает теоретическую основу для дальнейшего анализа мемориальных аккаунтов, ИИ-аватаров умерших и практик так называемого «цифрового воскрешения», где вопрос уже состоит не только в сохранении следов прошлого, но и в активном воспроизводстве посмертного присутствия.

В литературе 2020-х годов исследование цифрового посмертия заметно смещается от анализа мемориальных профилей и онлайн-скорби к изучению более активных, алгоритмически управляемых форм посмертного присутствия. Если ранние работы концентрировались главным образом на том, как социальные сети сохраняют следы умершего и поддерживают коллективную память, то более новые исследования рассматривают цифровое посмертие как динамическую инфраструктуру, в которой платформы не только хранят данные умерших, но и заново вводят их в обращение через рекомендации, напоминания, автоматические уведомления, архивные функции и все чаще – через ИИ-системы, способные имитировать речь, стиль общения и голос человека. В результате цифровое посмертие понимается уже не просто как сохранение цифровых останков, а как управляемое продолжение социальной видимости умершего.

Особенно важным направлением после 2020 года стали исследования онлайн-ритуалов, ускоренные пандемией КОВИД-19. В этот период резко вырос интерес к цифровым похоронам, стриминговым мемориальным церемониям, трауру через популярные мессенджеры. Новые работы показывают, что цифровые ритуалы не стоит рассматривать как «неполноценную замену» офлайн-прощанию. Скорее, речь идет о формировании гибридной культуры скорби, где физическое и цифровое сосуществуют. Исследователи подчеркивают, что онлайн-форматы расширяют аудиторию памяти, позволяют участвовать в трауре на расстоянии и создают более длительные, повторяемые формы поминовения. Вместе с тем эти же процессы ведут к стандартизации и платформенной зависимости траура, поскольку способы скорби все больше задаются интерфейсами, алгоритмами и коммерческой логикой сервисов.

Второе крупное направление 2020-х гг. связано с тем, что в центр обсуждения выходят ИИ-аватары умерших, гриф-боты, синтетические

голосовые модели и так называемое «цифровое воскрешение» [8]. Если в более ранней литературе речь шла преимущественно о сохраненных профилях, фотографиях и сообщениях, то новые исследования рассматривают системы, которые способны генерировать новые высказывания от имени умершего на основе архивов его данных. Это меняет саму постановку вопроса: проблема уже не сводится к памяти о человеке, а касается симуляции продолжающегося взаимодействия с ним. В этих дискуссиях особенно часто поднимаются вопросы согласия, аутентичности, психологического воздействия на скорбящих, коммерциализации утраты и границ допустимого дизайна. Новейшая литература подчеркивает, что ИИ-репрезентации умерших могут как поддерживать переживание утраты, так и затруднять принятие смерти, особенно если система создает иллюзию двустороннего и «живого» общения.

Наконец, в наиболее новых синтетических работах 2022–2024 гг. цифровое посмертие описывается как переход от мемориализации к симуляции [12]. Если ранняя фаза развития поля была сосредоточена на памяти, трауре и продолжающихся связях с умершим, то нынешняя фаза все чаще обсуждает программируемую посмертную субъектность: возможно ли конструирование «цифровой личности» после биологической смерти, кто имеет право ее создавать и следует ли регулировать подобные практики заранее – еще при жизни пользователя.

Таким образом, цифровое посмертие перестает пониматься только как архив следов умершего и все чаще осмысляется как форма алгоритмически поддерживаемого, юридически спорного и коммерчески опосредованного посмертного присутствия. Новейшие исследования смещают акцент с мемориальных аккаунтов на гибридные ритуалы скорби, управление цифровыми останками, платформенную власть над памятью и особенно на ИИ-модели, способные имитировать умерших. Это делает цифровое посмертие одной из ключевых тем на пересечении этики технологий, права данных и современных исследований памяти.

Итак, онтологический статус цифрового воскрешенияпринципиально двусмыслен. С одной стороны, цифровой двойник сохраняет стилистические и аффективные черты умершего, а с другой – не обладает его субъективностью, телесностью, конечностью и непредсказуемостью. Он представляет собой не продолжение личности, а вероятностную сборку цифровых следов. В этом смысле технология не отменяет смерть, а перекодирует ее в форму интерфейса. Там, где раньше оставались письмо, фотография, надгробие или внутренняя память, теперь возникает интерактивная система, создающая эффект ответного присутствия.Эта трансформация требует философского осмысления. Классические практики памяти были по преимуществу асимметричны: живой обращался к следу умершего, но не ожидал реального ответа. Цифровая среда ломает эту асимметрию. Память становится диалогической, архив – реактивным,

а отсутствие – технически заполняемым. Тем самым изменяется сама антропология утраты: исчезновение другого больше не переживается исключительно как молчание. Платформа предлагает ответ там, где человеческая конечность задавала предел.

Психоаналитическая перспектива позволяет увидеть, что в данном случае речь идет не просто о технологической новации, а о новой сцене древнего конфликта человека с утратой. Фрейд в работе «Скорбь и меланхолия» писал, что при печали мир стал бедным и пустым, а при меланхолии – само Я [6]. Это различие принципиально для анализа цифрового посмертия. Траур предполагает тяжелую работу признания: любимый объект утрачен во внешнем мире. Меланхолия, напротив, свидетельствует о сбое этой работы, когда утраченный объект не просто оплакивается, но особым образом инкорпорируется в Я. Знаменитая фрейдовская формула «тень объекта пала на Я» выражает ситуацию, в которой разрыв с объектом не состоялся, а был психически свернут внутрь субъекта [6].

Цифровой двойник оказывается техническим посредником именно в этой зоне неразрешенности. Он дает переживающему утрату возможность действовать так, как если бы объект не был окончательно утрачен. Разумеется, пользователь обычно знает, что перед ним алгоритм, а не воскресший человек. Однако знание о симулятивной природе контакта не отменяет его аффективной функции. Здесь уместно говорить о специфической «прагматике как-если»: умерший не возвращается в строгом смысле слова, но его отсутствие перестает быть безответным.Важно подчеркнуть, что цифровое воскрешение возникает на пересечении двух тенденций современной культуры. Во-первых, это экспансия архивной логики: человеческая жизнь все больше документируется и сохраняется как данные. Во-вторых, это платформенная нормализация постоянной доступности: субъект мыслится как тот, кто всегда может быть вызван, оповещен, реконструирован, подключен. Смерть в таком мире переживается не только как биологическое событие, но и как сбой инфраструктуры связи. Отсюда и болезненная символика статусов, архивов переписки, последнего «был в сети»: цифровая среда делает отсутствие зримым, но одновременно провоцирует фантазию о его обратимости.В этом контексте перспективным оказывается сопоставление психоанализа с философией техники и исследованиями цифровой культуры. Современные авторы, анализирующие цифровое посмертие, справедливо указывают, что речь идет не только о памяти, но и о перераспределении власти над мертвыми: платформы, сервисы и разработчики получают возможность формировать способы их «посмертного присутствия». Следовательно, цифровое воскрешение – это не частная психологическая практика, а социально и экономически организованная форма обращения с утратой. Тем самым вопрос о смерти оказывается связан с вопросами данных, собственности, согласия, интерфейса и алгоритмического посредничества.

Death tech (технологии смерти), трансгуманизм и культурная логика цифрового воскрешения

Распространение практик цифрового воскрешения целесообразно рассматривать в контексте формирования более широкого технологического и культурного поля, которое в современной исследовательской литературе все чаще обозначается понятием deathtech. Под данным термином обычно понимается совокупность цифровых инструментов, сервисов и платформ, связанных сосмертью, трауром, мемориализацией, посмертным управлением данными и поддержанием различных форм символического присутствия умершего. Речь идет не только о мемориальных аккаунтах, цифровых архивах или сервисах управления наследием, но и о технологических системах, способных реконструировать умершего в форме интерактивного агента – чат-бота, голосовой модели, визуального аватара или роботизированного двойника. Тем самым смерть включается в инфраструктуры хранения, обработки и повторной активации данных, а посмертное существование все в большей степени мыслится как объект технического опосредования.

В этом отношении death tech следует понимать не просто как совокупность прикладных решений, но как симптом более фундаментальной трансформации культурного отношения к конечности. Если в предшествующих формах культуры смерть выступала преимущественно как предел присутствия и условие ритуального разрыва, то в цифровой среде она все чаще перерабатывается в категориальном горизонте управляемого продолжения. Архив цифровых следов перестает быть исключительно ретроспективным хранилищем и приобретает операциональный характер: он допускает не только сохранение, но и моделирование ответа, поведенческой реакции, речевой интонации и коммуникативной узнаваемости. В результате посмертное присутствие начинает конституироваться не как метафизическая или религиозная категория, а как эффект интерфейсно организованной доступности.

Подобная логика соотносится с трансгуманистическим типом мышления, в рамках которого человеческая конечность интерпретируется как объект технической коррекции или преодоления. Разумеется, большинство современных практик цифрового воскрешения не претендует на буквальное сохранение сознания и не воспроизводит в строгом смысле трансгуманистические сценарии радикального продления жизни, загрузки сознания или постбиологического существования. Тем не менее данные практики структурно связаны с трансгуманистическим воображением, поскольку предполагают, что личность может быть в существенной степени переведена в информационную форму, а затем реконструи-

рована на основе накопленных данных. Иными словами, цифровое посмертие функционирует как культурно-медиальная модификация более общего проекта технологического смягчения конечности. Оно не отменяет смерть биологического организма, но предлагает режим символической и коммуникативной континуализации личности.Однако именно в этой точке возникает принципиальная теоретическая проблема. Возможность реконструкции речевых, визуальных и поведенческих паттернов еще не дает оснований для отождествления информационного профиля субъекта с самим субъектом. Цифровой след представляет собой внешне фиксируемую совокупность данных, тогда как субъектность включает измерения, не сводимые к архивируемому поведению: внутреннюю непрозрачность, разрыв между высказыванием и желанием, контекстуальную изменчивость, а также способность к непредзаданному ответу.

Следовательно, чем выше степень технической правдоподобности посмертной реконструкции, тем настоятельнее становится необходимость различать эффект присутствия и онтологическое продолжение личности. В противном случае происходит подмена субъекта его вычислимой моделью.Указанное различие имеет особое значение для философского анализа цифрового воскрешения. Если рассматривать данные практики как форму бессмертия, то неизбежно стирается граница между сохранением следа и сохранением субъективного бытия. Между тем посмертный аватар, чат-бот или синтетический голос не продолжают существование умершего в собственном смысле слова, они лишь организуют особый режим взаимодействия с его медиатизированной реконструкцией. Поэтому более корректно говорить не о преодолении смерти, а о трансформации культурных механизмов обращения с отсутствием. Цифровое посмертие представляет собой не онтологическое продление личности, а специфическую форму технически опосредованной памяти, в которой архив получает свойства квазикоммуникативного объекта.

Данная логика наглядно артикулирована в эпизоде «Я скоро вернусь» сериала «Черное зеркало», который можно рассматривать как показательную культурную репрезентацию пределов цифрового воскрешения. В центре сюжета разворачивается поэтапная реконструкция умершего партнера на основе его цифровых следов: от текстового взаимодействия к голосовой симуляции и далее к телесно воплощенному синтетическому двойнику. Значимость этого нарратива состоит в том, что он демонстрирует не успех технологического возвращения, а, напротив, возрастающую очевидность несводимости субъекта к собственным данным. По мере усиления сходства между оригиналом и симуляцией обнаруживается, что алгоритмически воспроизведенное поведение способно имитировать узнаваемость, но не может восстановить ту внутреннюю неоднородность, которая составляет условие человеческого присутствия. Тем самым культурный текст фиксирует структурный предел любой модели, претендующей на замену умершего.

Включение этого эпизода в данный контекст позволяет уточнить и статус самого death tech. Соответствующие технологии не только создают новые формы мемориализации, но и производят специфический нормативный образ траура, в котором связь с умершим все менее понимается как работа признания утраты и все более – как задача поддержания продолжающегося контакта. Отсюда следует, что death tech функционирует не в нейтральном пространстве технологической инновации, а в поле глубоко значимых антропологических и этических напряжений. Оно перестраивает саму рамку, в которой мыслимы память, отсутствие, завершенность жизни и предел коммуникации.

Таким образом, цифровое воскрешение следует интерпретировать как пересечение двух процессов: с одной стороны, платформенной реорганизации памяти и посмертного присутствия, с другой –трансгуманистического расширения представлений о технической управляемости человеческой конечности. Однако указанное пересечение не устраняет различия между симуляцией и субъектностью. Напротив, именно оно делает это различие философски и культурно более заметным. В этом смысле цифровое посмертие не подтверждает возможность преодоления смерти, а выявляет современную тенденцию переводить опыт утраты в форму технически поддерживаемой коммуникации. Его значение заключается не в отмене конечности, а в преобразовании способов ее символической обработки.

Психоаналитические координаты: фетиш, зловещее, нехватка, внутренний объект

Если рассматривать ИИ-двойника умершего в категориях психоанализа, он предстает не как «вторичная жизнь» субъекта, а как объект, структурирующий отношение живого к утрате. Прежде всего здесь актуальны фрейдовские понятия отрицания, фетишизма и зловещего. Фетишистский механизм важен не в клинически узком смысле, а как модель компромисса с непереносимой реальностью. Цифровой аватар позволяет одновременно признавать и не признавать смерть: «я знаю, что его больше нет, но все же могу снова говорить с ним». Технический объект занимает место, на котором должна была бы развернуться работа принятия отсутствия.С этим тесно связано и фрейдовское понятие зловещего. В эссе «Жуткое» Фрейд показывает, что зловещее возникает там, где привычное и интимное внезапно становится чужим, где граница между живым и неживым, внутренним и внешним, воспоминанием и присутствием размывается [5]. Цифровой двойник умершего именно таков: он узнаваем, но не тождественен; он «говорит, как он», но не обладает его живой непредсказуемостью; он возвращает интонацию, но не возвращает субъекта. Поэтому взаимодействие с посмертным ИИ колеблется между утешением и тревогой. Оно может быть аффективно поддерживающим, но почти неизбежно несет в себе элемент чуждости: знакомое лицо или голос демонстрируют не жизнь, а ее техническую имитацию.

Лакановская оптика позволяет радикализовать этот тезис. Для Лакана смерть другого – не просто эмпирическая потеря, а встреча с нехваткой как структурным измерением субъекта. Его известная формула «желание –это желание Другого» указывает, что человеческое желание конституируется не в замкнутой автономии Я, а в отношении к инаковости, которая никогда не может быть полностью присвоена. Именно поэтому утрата другого разрушительна: она обнажает не только отсутствие любимого, но и невозможность окончательно закрепить связь.

ИИ-двойник в этой оптике выполняет функцию временного «зашивания» нехватки. Он заполняет разрыв в символическом порядке, производя иллюзию, будто утраченный Другой по-прежнему отвечает. Однако это заполнение не устраняет нехватку, а лишь откладывает встречу с ней. Более того, цифровой объект возвращает не Другого как субъекта, а уже интерпретированную, архивированную и статистически собранную форму его речи. Следовательно, перед нами не восстановление отношения с Другим, а циркуляция желания вокруг симулякра. Там, где должна была открыться невозможность полного обладания объектом, технология предлагает управляемую форму доступности.Эта управляемость особенно существенна. Реальный другой всегда был источником сопротивления: он мог молчать, противоречить, разочаровывать, уходить. Цифровой мертвец, напротив, лишен автономии в строгом смысле слова. Его можно запускать, настраивать, дообучать, отключать, редактировать. В этой точке цифровое воскрешение обнаруживает не только любовный, но и агрессивный аспект. Психоанализ давно показал, что любовь к объекту всегда амбивалентна; в ней присутствуют стремление к заботе и желание контроля. ИИ-посмертие может оказаться исполнением фантазии о наконец полностью доступном другом: о таком объекте, который уже не способен уйти окончательно и не может отказаться от коммуникации.

Для Мелани Кляйн проблема утраты связана прежде всего с судьбой внутренних объектов. В ее теории скорбь не сводится к констатации внешней потери, она затрагивает весь внутренний мир субъекта. В русских переводах Кляйн центральная мысль нередко передается формулой о необходимости «восстановления разрушенного внутреннего мира» [2]. Смысл этой идеи в том, что умерший не просто исчезает снаружи: вместе с ним пошатывается система внутренних связей, идентификаций, фантазий и форм безопасности. Траур, следовательно, состоит в медленном преобразовании объекта из внешнего и реально ожидаемого во внутренний и символически удерживаемый.Именно здесь обнаруживается двусмысленность цифрового воскрешения. С одной стороны, оно может облегчать переход к новой форме связи: помогать вспоминать, прощаться, артикулировать невысказанное, структурировать память. С другой стороны, оно может препятствовать кляйнианскому «восстановлению внут-

реннего мира», поскольку удерживает объект в промежуточном состоянии: он уже не живой, но еще и не полностью внутренний; он внешне отсутствует, но технически доступен. В результате траур может не продвигаться к интериоризации, а застревать в бесконечном колебании между контактом и признанием невозможности контакта.

Концепция Д.В. Винникотта позволяет уточнить этот переходный статус. В тексте о переходных объектах он пишет, что существует «промежуточная область опыта, куда вносят вклад и внутренняя реальность, и внешняя жизнь», и что эта область «сохраняется на протяжении всей жизни» [1]. Переходный объект ценен тем, что не принадлежит исключительно ни внутреннему миру фантазии, ни внешней объективной реальности; он помогает выдержать разлуку, не разрушаясь от требования полного различения между «реальным» и «воображаемым».С этой точки зрения посмертный ИИ действительно может быть понят как новый тип переходного объекта. Он помогает субъекту пережить разрыв, удерживая минимальную форму связи там, где прямое отсутствие невыносимо. Однако и здесь все зависит от функции объекта. Если переходный объект содействует символизации разлуки, он поддерживает психическую работу. Если же он начинает заменять собой признание утраты, то из медиатора превращается в средство фиксации.

Иначе говоря, не всякий контакт с цифровым аватаром патологичен, но патологизирующим он становится тогда, когда объект не переводит субъекта к жизни после потери, а закрепляет его в режиме отсроченного расставания.Такое понимание позволяет избежать двух крайностей: считать цифровое воскрешение новой формой бессмертия и объявить любую посмертную симуляцию недопустимой или неестественной. Психоаналитический подход показывает, что решающим является не сам факт существования аватара, а его место в экономике желания, памяти и защиты от утраты.

Этика цифрового траура: между символизацией отсутствия и индустрией отрицания

Философская и психоаналитическая критика цифрового воскрешения должна быть дополнена этическим анализом. Если ИИ-аватары умерших становятся частью повседневной культуры, то неизбежны вопросы о согласии, достоинстве, собственности на данные, посмертной приватности и легитимности аффективного воздействия на скорбящих. Однако эти вопросы не сводятся к юридической практике. За ними стоит более фундаментальная проблема: имеет ли право техническая система занимать место, которое в человеческом опыте принадлежало молчанию, памяти и внутренней работе горя?

Прежде всего, следует различать память и симуляцию взаимности. Мемориальная страница, архив писем, цифровой музей, сохраненный голосовой фрагмент – все это продолжает давно существующие формы культурного удержания следа. ИИ-двойник отличается тем, что он не

просто хранит, а отвечает. Именно этот сдвиг превращает память в управляемое присутствие. С этической точки зрения это означает необходимость специальной регуляции: пользователь должен ясно понимать, что взаимодействует не с «продолжившейся личностью», а с алгоритмической реконструкцией. Сокрытие этой границы создавало бы условия для эксплуатации горя.Во-вторых, принципиальным становится вопрос прижизненного согласия. Если умерший не выражал согласия на создание посмертного аватара, использование его данных для реконструкции личности проблематично не только юридически, но и онтологически: алгоритм начинает говорить от имени того, кто уже не может возразить. Тем самым возникает риск редукции личности к набору извлекаемых и коммерциализируемых следов. В цифровом капитализме смерть не прекращает циркуляцию данных; напротив, она может открывать новый рынок – рынок посмертного присутствия.В-третьих, необходимо учитывать временную и терапевтическую рамку использования таких систем. С позиции психической гигиены и этики заботы разумно рассматривать цифровой аватар не как постоянного заместителя умершего, а как ограниченный по времени инструмент, допустимый лишь при соблюдении определенных условий: прозрачности алгоритма, отсутствия коммерческого давления, возможности добровольного прекращения контакта, психологического сопровождения в уязвимых случаях. Иначе говоря, технология не должна навязывать бессрочную коммуникацию с мертвым.

Философски это можно сформулировать так: уважение к умершему и к скорбящему требует сохранения различия между связью и доступностью. Человек может оставаться значимым после смерти, не оставаясь технически интерактивным. Более того, зрелая форма памяти предполагает именно отказ от требования бесконечной откликаемости. В этом отношении цифровое посмертие вскрывает характерную черту современной культуры: она плохо переносит необратимость, молчание и предел. Там, где раньше работали ритуал, скорбь и символизация, сегодня все чаще предлагается сервис, подписка и интерфейс.Однако из этого не следует, что любые цифровые формы работы с утратой должны быть отвергнуты. В некоторых случаях интерактивные технологии действительно могут выполнять функцию горевания: помочь проговорить невыраженное, структурировать память, создать ритуал прощания, облегчить переход от шока к символическому принятию. В таком варианте технология не отменяет смерть, а сопровождает столкновение с ней. Но для этого она должна быть встроена в культуру предела, а не в культуру его отрицания.Именно здесь междисциплинарный подход показывает свою продуктивность. Философия напоминает, что смерть – не техническая неисправность, а условие человеческой конечности. Психоанализ показывает, что утрата требует работы, а не только замещения. Исследования цифровой культуры демонстрируют, что новые интерфейсы памяти изменяют

формы аффективной зависимости. Этический анализ добавляет, что всякая посмертная технология должна быть ограничена принципами согласия, прозрачности и ненасилия по отношению к скорби.

Следовательно, цифровое воскрешение следует понимать не как победу над смертью, а как симптом современной трудности признания отсутствия. Оно выражает одновременно верность связи и неспособность вынести разрыв, заботу о памяти и соблазн контроля, потребность в переходном объекте и риск меланхолической фиксации. В этом смысле главный вопрос звучит не так: «можно ли вернуть мертвых с помощью ИИ?». Более точная формулировка такова: «что происходит с живыми, когда молчание умершего заменяется алгоритмическим ответом?». Ответ на него и определит, станет цифровая мемориальная технология практикой символизации утраты или индустрией ее бесконечного отрицания.

Список литературы

1. Винникотт Д.В. Игра и реальность. М.: Институт общегуманитарных исследований, 2017. 208 с.
2. Кляйн М. Скорбь и ее отношение к маниакально-депрессивным состояниям [Текст] / Психоаналитические труды: в VII т. / Мелани Кляйн. Т. 2: «Любовь, вина и репарация» и другие работы 1929–1942 гг. / пер. с англ. и нем. Ижевск: ИД «ERGO», 2007. С.257–292.
3. Лакан Ж. Написанное. Том 1. / Пер. с фр. А. Черноглазова. М.: Ад Маргинем Пресс. 2024. 496 с.
4. Лакан Ж. Четыре основные понятия психоанализа. Семинары: Книга XI (1964) / Пер. с фр. А. Черноглазова. М.: «Гнозис», «Логос». 2004. 304 с.
5. Фрейд З. Жуткое // Фрейд З. Художник и фантазирование / Пер. с нем. / Под ред. Р.Ф. Додельцева, К.М. Долгова. М.: Республика, 1995. С. 265–281.
6. Фрейд З. Скорбь и меланхолия // К подготовке метапсихологии. Критически-историческое исследовательское издание / Пер. с нем.; под ред. С.Ф. Сироткина. Ижевск: ERGO, 2023.XXX, С. 101–120.
7. DeGroot, J.M. (2012). Maintaining Relational Continuity with the Deceased on Facebook [Электронный ресурс]. URL: https://scholar.google.com/scholar?q=%22Maintaining+Relational+Continuity+with+the+Deceased+on+Facebook%22 (дата обращения: 19.04.2026).
8. Kasket, E. (2022). All the Ghosts in the Machine: The Digital Afterlife of Your Personal Data.Robinson, 2020. 280 P.
9. Massimi, M.,Charise, A. (2009). Dying, Death, and Mortality: Towards Thanatosensitivity in HCI [Электронныйресурс]. Режим доступа: URL: https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1520340.1520349 (дата обращения: 19.04.2026).
10. Öhman, C., Floridi, L. (2017). The Political Economy of Death in the Age of Information: A Critical Approach to the Digital Afterlife Industry[Электронный ресурс]. URL: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11023-017-9445-2.pdf(дата обращения: 19.04.2026).
11. Öhman, C., Floridi, L. (2018). An Ethical Framework for the Digital Afterlife Industry [Электронный ресурс]. URL: https://scholar.google.com/scholar?q=%22An+Ethical+Framework+for+the+Digital+Afterlife+Industry%22 (дата обращения: 19.04.2026).
12. Öhman, C. (2024). The Afterlife of Data: What Happens to Your Information When You Die and Why You Should Care. The University of Chicago Press. 199 P.
13. Walter, T., Hourizi, R., Moncur, W.,Pitsillides, S. (2012). Does the Internet

Change How We Die and Mourn? OverviewandAnalysis[Электронный ресурс]. URL: https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-walter-2012.pdf (дата обращения: 19.04.2026).

Digital resurrection in contemporary culture: memory, simulation, and the problem of subjectivity

K.V. Anufrieva

Tver State University, Tver

This article is devoted to a philosophical and psychoanalytic analysis of digital resurrection practices as the creation of interactive posthumous avatars, chatbots, and voice models based on the digital traces of the deceased. Such technologies do not overcome death; rather, they radically restructure the mode of experiencing loss by translating memory into a form of technically organized interaction. Particular attention is paid to the phenomenon of death tech as the set of digital services associated with the management of death, posthumous presence, digital legacy, and algorithmic memorialization. It is shown that the AI double of the deceased functions as a specific mediator of absence: it may facilitate the symbolization of loss, but it may also preserve the denial of death, turning mourning into repeated contact with a simulacrum. The article concludes that digital afterlife should be understood not as a form of immortality, but as a new cultural and technical organization of the living's relation to absence, memory, and limit, closely connected with the transhumanist imagination of overcoming finitude.

Keywords: *digital immortality, digital resurrection, death tech, artificial intelligence, mourning, psychoanalysis, philosophy of technology, transhumanism, Sigmund Freud, Jacques Lacan, Melanie Klein, Donald Winnicott, digital memory, AI ethics.*

Об авторах:

АНУФРИЕВА Карина Викторовна – кандидат философских наук, доцент кафедры философии и теории культуры ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», г. Тверь. E-mail: carina-oops@mail.ru

Authors information:

ANUFRIEVA Karina Victorovna – PhD, Assoc. Prof., Dept. of Philosophy and Theory of Culture, Tver State University, Tver. E-mail: carina-oops@mail.ru

Дата поступления рукописи в редакцию: 11.06.2026.
Дата принятия рукописи в печать: 22.06.2026.