

О.Н. Гуров
кандидат философских наук, МБА,
член Экспертного совета по управлению
экономикой знаний
при Комитете Государственной Думы
по образованию и науке,
эксперт Российского совета по международным делам,
старший преподаватель РАНХиГС,
приглашенный преподаватель МГИМО,
МГУ им. М.В. Ломоносова,
МГТУ им. Н.Э. Баумана

Е.П. Зограбян
студентка 2 курса
Российской академии народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ

А.М. Свяцкая
студентка 2 курса
Российской академии народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ

Трансформация человекообразного мира в условиях развития метавселенных

Аннотация: В статье рассматривается феномен «метавселенных», набирающий популярность в контексте развития и распространения виртуальности. Странники цифровых технологий предсказывают, что в ближайшей перспективе человечество «перейдет» в гибридный или даже цифровой мир. В любом случае, такие перспективы уже сегодня оказывают влияние на ценности человека, на этику в широком смысле. Авторы статьи доказывают, что необходимо направить усилия на формирование этически-морально-нравственной платформы, на основе которой можно будет обеспечить человекообразное развитие в будущем.

Ключевые слова: метавселенная, цифровые технологии, интернет, виртуальность, виртуальная реальность, нравственность, мораль, расчеловечивание.

Благодарности: авторы выражают благодарность доктору философских наук, профессору А.Ю. Нестерову за поддержку, помощь и мотивацию при проведении проведенного исследования.

Введение

По оценкам лексикографов Collins, в 2021 году понятие метавселенных вошло в десятку наиболее активно употребляемых терминов в области технологий.

В 2021 году употребление этого понятия возросло в двенадцать раз по сравнению с предыдущим годом, так как сегодня идея метавселенной олицетворяет актуальный для современной культуры вызов – эволюцию Интернета и растущее вследствие этого взаимодействие человека с виртуальностью.

В июле 2021 года М. Цукерберг представил видение, как в ближайшие несколько лет он преобразует свою социальную сеть в «компанию метавселенной» – в онлайн-мир

для работы, коммуникации и развлечений с помощью решений, основанных на технологии дополненной реальности.

По его идее, в этом мире люди будут способны коммуницировать с использованием собственных аватаров, контент будет представлен в виде голограмм, а у пользователей будут свои виртуальные дома и рабочие места. В многочисленных публикациях и интервью руководители ведущих технологических компаний, среди которых упомянутый М. Цукерберг и директор Microsoft С. Наделла, утверждают, что метавселенные – это неизбежное будущее Интернета. Но в каком виде оно нас ждет – как непрерывная видеоигра, как погружение в более продвинутую версию Zoom или это будет что-то революционно новое?

Мы находимся на переломном этапе. Сегодня споры о том, что такое метавселенная, напоминают дискуссию семидесятых годов XX века по поводу того, что такое Интернет. В то время структурные элементы сети уже находились в процессе создания и развития, но достоверно еще нельзя было утверждать, какой точно будет новая «реальность». Поэтому, хотя было очевидно, что Интернет является перспективным проектом, его вероятное воплощение в части масштаба, формы и самой логики оставалось загадкой. И, конечно, далеко не все предсказания технических специалистов, ученых и представителей массовой культуры оказались верными. В частности, в семидесятых годах прошлого столетия К. Олсон, основатель и руководитель Digital Equipment Corporation, компании-разработчика и производителя компьютеров раннего поколения (состоящих из огромного мейнфрейма и терминалов) утверждал, что у персональных компьютеров не может быть будущего.

Цель работы - проанализировать термин «метавселенная» и разобраться в развитии Интернета и метавселенной.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть феномен «метавселенная» и «Интернет».
2. Изучение развития концепта «метамодерн».
3. Выделить влияние виртуальности на нравственность и ценности человека.
4. Рассмотреть размытие граней между живым и виртуальным.

Объект исследования – угрозы человеческому миру в условиях стремительного развития «виртуального», а также проблема «расчеловечивания» человеческой природы, **предмет исследования** – слияние «виртуального» с реальным. **Гипотеза** статьи заключается в том, что внедрение метавселенной в человеческую жизнь становится причиной глобальных угроз развития цивилизации.

В 1995 году Р. Меткалф, изобретатель Ethernet (технологии передачи данных между отдельными устройствами) предсказал, что в течение следующего года Интернет исчезнет как нежизнеспособный проект. А Б. Гейтс заявлял, что его компания никогда не сможет разработать 32-битную операционную систему. Сегодня мы видим множество разнообразных мнений по поводу перспектив развития метавселенных. Нередко эти мнения полярные, поскольку взаимодействие техносферы и антропосферы является крайне злободневной и спекулятивной темой. Это точка пересечения философского, политического и социально-экономического дискурса, и по всем показателям ставки здесь очень высоки. В этих условиях представляется, что важная проблема и своего рода общий знаменатель дискурса – понятие нравственности.

С учетом того, что в последние годы в общественном пространстве понятия этики, морали и нравственности нередко используются как синонимы, и более того, сфера их применения (часто необоснованно) захватывает области не только философии и культуры, политики и права, но также технологий, экономики и др., вспомним, в чем различие между этикой, моралью и нравственностью.

Если в самом простом смысле этика сопоставляет и противопоставляет понятия «добро» и «зло» в системе мировоззрения, а мораль регулирует общественные отношения посредством норм и принципов, то нравственность представляет собой реальное

поведение и конкретные поступки, а также то, как это поведение отражается на фактическом опыте субъекта, группы, социума.

Иными словами, под нравственностью мы понимаем объективные оценки практических поступков. Поэтому модный сегодня этический нарратив, по нашему пониманию, представляет собой либо обсуждение абстракций, либо попытку подменить понятия, чтобы ввести этические кодексы в общественную жизнь в качестве квазизаконодательства.

Это попытка внедрить новый симулякр, который угрожает автономии личности, стимулирует поляризацию общества и повышает градус общественной напряженности. Мы полагаем, что современные общественные тенденции формируют единый моральный узел – фундамент, на котором должны строиться ступени нравственного прогресса. Показательно, что социальная сеть М. Цукерберга (ввиду целого ряда разнообразных обстоятельств) находится в уязвимом положении. Самая очевидная, лежащая на поверхности угроза ее бизнесу – это обновление Apple, выпущенное весной 2021 года, которое запретило социальным медиа собирать пользовательские данные в приложениях без их согласия. Такое решение поставило под удар саму бизнес-модель социальной сети. Поэтому при попытке концептуализировать практически художественные революционные фантазии М. Цукерберга о будущем, где каждый человек станет обладателем цифрового гардероба в виртуальном мире, необходимо отталкиваться от факта, что главной целью технологических компаний и социальных сетей в метавселенной является получение и максимизация дохода от продажи той самой виртуальной одежды. При этом если под метавселенной понимать устойчивый трехмерный виртуальный мир, поддерживаемый технологиями VR и AR, то такой мир давно существует в разнообразных формах, от видеоигр до приложений для виртуальных чатов.

Более того, Интернет в целом уже прочно врос в антропосферу, став причудливой параллельной реальностью. Поэтому для более глубокого погружения стоит попытаться выявить смысл самого понятия метавселенная, сделав особый акцент на часть «мета-». Необходимо отметить, что слова, в состав которых входит часть «мета-», с недавнего времени стали достаточно популярными в научном и общественном дискурсе. В философии, искусствознании, логике и других науках нередко используется термин «метаязык», означающий язык науки как средство отображения естественного языка.

Киноведы, исследующие трансформацию литературного произведения в кинофильм через литературный и режиссерский сценарий, используют метатекстовый подход. Более масштабно – в околофилософских рассуждениях популярен концепт метамодерн – претензия на синтез многочисленных трансформаций культуры за последнее время с целью преодолеть пессимистичный постмодерн и дать надежду на достижение гармонии индивиду и культуре в целом. Во многих источниках утверждается, что данный термин введен Р. Ван ден Аккером и Т. Вермюленом «... как метод описания существующей идеологии в культуре». Однако чуть раньше, в 2007 году, этот термин использовала основательница нью-эйджеского вероучения Н. Шривастава в книге «Мета современная эра», посвященной духовности в современном мире. Н. Шривастава претендует на создание метанауки современности, которая сможет преодолеть разрыв между традиционной наукой и духовностью – то есть автор провозглашает собственную метавселенную.

Итак, очевидно, что амбиции использовать приставку «мета-» для идей и проектов – это не индивидуальное явление, а тенденция, которая проявляется в различных категориях общественной жизни. Это стремление многочисленных акторов принять участие в «реконструкции» модели культуры и человека с использованием концептуальных и технологических возможностей.

Есть философы, которые считают метавселенную естественным будущим. Не стоит воспринимать всерьез прогнозы, что метавселенные будут развиваться органично,

линейно и благополучно, и что такое развитие эволюционно предопределено, как утверждает, например, австралийский философ Д. Чалмерс. По его мнению, виртуальные миры являются столь же полноценными, сколь и физическая реальность, и субъект может жить полноценной жизнью в обоих мирах, не ощущая при этом разницы. Нам же кажется, что такая позиция попросту редуцирует природу человека, исключает как минимум морально-нравственное измерение. Чтобы проиллюстрировать это заявление, обратимся к кинофильму «Солярис» (1972 год) А. Тарковского, снятому по мотивам одноименного романа С. Лема (1961 год). Фантасты, будь они писателями или режиссерами, являются в чистом виде философами, поскольку science fiction представляет собой результат мыслительного эксперимента. Как правило, кинофантастика эксплуатирует возможные сценарии будущего для моделирования различных вариантов развития техники, трансформации природы человека и для предсказания перспектив взаимодействия человека и техносферы. Но не менее важен для А. Тарковского человек, обуреваемый экзистенциальными дилеммами и мучительным поиском смысла жизни.

По этой причине в кинокартине «Солярис» научно-фантастический компонент несет по большей части фоновую функцию – на экране лишь эпизодически можно увидеть интерьеры космической станции, где происходит часть событий. Основное же внимание режиссера уделяется психологии героя и особенностям его духовного состояния.

В XX веке у мыслителей, писателей и режиссеров ощущалась потребность предвидеть и осознать, какие изменения природы человеческого будут провоцироваться внедрением технологий непосредственно в повседневную жизнь. А. Тарковский ощущал, что современный ему мир находится на пороге трансформации всех основных категорий культуры, вызванной стремительным технологическим развитием. Возможно, он предвидел, что и сама природа человека, в первую очередь, морально-нравственный комплекс, станет объектом изменений вследствие развития технологий и революции в сфере коммуникаций, и транслировал в будущее беспокойство по этому поводу. Режиссер пояснял: «Главный смысл... фильма я вижу в его нравственной проблематике. Проникновение в сокровенные тайны природы должно находиться в неразрывной связи с прогрессом нравственным. Сделав шаг на новую ступень познания, необходимо другую ногу поставить на новую нравственную ступень. Я хотел доказать своей картиной, что проблема нравственной стойкости, нравственной чистоты пронизывает все наше существование, проявляясь даже в таких областях, которые на первый взгляд не связаны с моралью, например, таких как проникновение в космос, изучение объективного мира и так далее».

Таким образом, современной дискуссии о перспективах метавселенных недостает пристального внимания к проблемам индивидуального бытия человека, стремления постичь истинную человеческую природу, «верификации» подлинной человеческой сущности в экстремальных ситуациях, ассоциации между метавселенными и Паноптиконом. Сущность понятия, сформулированного в XVIII веке И. Бентамом, впоследствии интерпретирует М. Фуко, предлагая на этой основе свое понимание концепта (Verry 2021, p. 7). Идея Паноптикона И. Бентама – тюрьма, построенная в виде кольца, внутри которого размещена башня. Основная цель данного сооружения в том, что у человека должно быть чувство постоянного надзора. М. Фуко видит в Паноптиконе наиболее концентрированное выражение принципов дисциплинарной власти и показывает, что власть прежде всего представлена в больницах, тюрьмах и учебных заведениях. Отметим при этом, что здоровье, безопасность и личное развитие позиционируются как основные ценности современного человека.

Паноптическая схема является инструментом усиления власти любого вида, поскольку при ее применении достигается экономия человеческих, временных, материально-технических ресурсов, а также эффективность за счет автоматизации, постоянного характера действия и превентивного принципа.

Морали и нравственности в такой системе просто нет места – регулирование и контроль обеспечиваются совершенно иными, «нечеловеческими» системами. Именно так видят идею Паноптикона деятели прошлого.

И сегодня как раз экономичность и эффективность провозглашаются главными целями цифровой трансформации основных сфер общественной жизни.

Поэтому предлагаемое метавселенной трёхмерное пространство представляет собой новую, современную версию Паноптикона.

Метавселенная – это ещё один способ контроля и наблюдения за людьми, только более инновационный и менее очевидный. Между «прозрачным» существованием преступника в Паноптиконе и «участника» метавселенной можно провести определенные параллели. Конечно, человек метавселенной не будет полностью соответствовать образу и содержанию своего «носителя» в физическом мире. Однако вспомним, как быстро распространяются технологии, и без метавселенной успешно стирая грань между человеком и аватаром, между реальным и виртуальным. В апреле 2021 года Epic Games выпустила инструментарий MetaHuman Creator, который позволяет с легкостью создать «реалистичного» компьютерного человека с лицевой анимацией. Также недавно студия Within выпустила приложение Supernatural, которое создано для фитнес занятий с использованием VR-очков Oculus Quest. Занятия спортом проводятся в иммерсивных локациях с прекрасным дизайном, пользователь может также пригласить консультанта или тренера, чтобы они мониторили, как выполняются физические упражнения, и в случае необходимости комментировали и давали советы.

Стимулируемый такими технологиями, человек самостоятельно затворяется в Паноптиконе, лишая себя физической и моральной свободы, автономности, возможности и необходимости существовать в измерениях нравственности. Таким образом, локация, где субъект остается под присмотром и контролем виртуального тренера (а в первую очередь, всех систем самой метавселенной), не является ничем иным, как воплощением идеи И. Бентама.

Далее мы рассмотрим концепцию метавселенной с позиции массовой культуры. Не будем говорить о фильме «Первому игроку приготовиться» – Спилберг всегда подготавливает общественное мнение. Как Блумберг – которые публикуют свои планы в качестве прогнозов и манипулируют будущим. Мы воспользуемся творческим наследием Д. Кроненберга, автора серии пророческих фильмов о взаимодействии технологий и человека. Работы режиссера, снятые в разные годы, сохраняют свою злободневность и актуальность. Д. Кроненберг – мастер провокативно выставлять телесность как нечто неестественное и проблематичное. В своих работах он раздвигает границы телесного посредством использования био-, медицинских, медиа- и социальных технологий. И поэтому взаимосвязь телесности и технологий прослеживается в его фильмах очень ярко. Режиссер исследовал разнообразные аспекты этого «интерактива», но в данной работе мы обратим особое внимание на картину «Видеодром» (Videodrome, 1983), где Д. Кроненберг интерпретировал технологии как «новую плоть», предложив неожиданный взгляд на взаимопроникновение медиа, технологий и человека. Несмотря на то, что фильм вышел на экраны на заре развития Интернета, его можно назвать предупреждением об угрозах, которые впоследствии стали исходить от социальных сетей (хотя технически Кроненберг препарирует не Интернет, а телевидение, впрочем, демонстрируя именно интерактивную природу медиа).

И действительно, немного позже взаимодействие человека и медиа через цифровые технологии вышло на совершенно новый уровень – на адресный, персональный, личный и даже интимный. То, что несколько десятилетий назад в отношении телевидения казалось потенциально возможным, сегодня стало очевидным в свете развития социальных медиа, стремящихся эволюционировать в метавселенные. Связь обернулась взаимопроникновением, и грань между плотью и виртуальностью начала размываться.

Еще один фильм, предсказывающий появление метавселенных, – фильм «Конгресс» (The Congress, 2013) совместного производства Франции и Израиля.

При его создании А. Фольман выступил в качестве режиссера и сценариста.

Картина включает игровую и анимационную части и является вольной адаптацией романа С. Лема «Футурологический конгресс» (1961 год), откуда автор фильма заимствовал идею массового использования галлюциногенов, дополнив ее предсказанием о появлении практики и рынка цифровых двойников знаменитостей.

Уже сегодня технологии deep fake позволяют воссоздать образы ушедших личностей для использования в политических и коммерческих целях, что неоднократно вызывало множество этических вопросов. В этом фильме Р. Райт играет самого себя, передав по сюжету крупной киностудии право использовать свой образ в будущих фильмах. В то же время в обществе существует мода на употребление химических коктейлей, с помощью которых человек переносится из реального мира в анимационный, где может свободно выдавать себя за любую личность по своему выбору. Здесь виртуальная реальность создается усилиями big pharma и голливудских студий, что представляет собой оригинальный взгляд на конвергенцию могущественных, но таких разных направлений деятельности.

При любом кризисе в первую очередь страдают тонкие материи – и в нашем случае основная нагрузка, очевидно, падает на тот самый моральный узел, о котором мы писали ранее. В подтверждение напомним, что эти два фильма, безусловно, опередили свое время.

Позже коронакризис 2019 года убедительно продемонстрировал, как биологическая пандемия сопровождалась пандемией не только информационной и культурной – проблема вышла на гуманитарный уровень. Участвуя в этих событиях, мы воочию наблюдали синтез разнородных категорий, убедились, насколько хрупко и уязвимо «человеческое», и стали свидетелями того, как социальные медиа явочным порядком воспользовались ситуацией, чтобы еще больше укрепить свои позиции.

Полученные результаты и выводы

Развитие и распространение цифровых технологий сегодня актуализирует риски расчеловечивания и как минимум потери человеком ведущей позиции в условиях конвергенции антропосферы с техносферой. Появление проектов метавселенных знаменует коренную трансформацию человекообразного мира. В этих условиях требуется сформировать новую социально-гуманитарную рациональность, в рамках которой необходимо поднять планку этически-морально-нравственного комплекса для верификации технологической парадигмы, что позволит контролировать логику и модели развития, в частности, стратегии технологических компаний, развивающих метавселенные.

Источники фактического материала

Барт Р. Литература и метаязык // Избранные работы: семиотика; поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 131–132.

Заньковский А. Время твердых медуз: метамодерн, который мы заслужили? // Metamodern. 2016. URL: <https://metamodernizm.ru/metamodern-which-we-deserve/> (дата обращения: 25.03.2022).

Иванников Е. Б. Языковая рефлексия: от метатекста к рефлексиву // Проблемы истории, филологии, культуры. 2017. № 1. С. 337–347.

Лебедев С.А. Методология научного познания. М.: Проспект, 2015. 257 с.

Библиографический список

Павлов А.В. Образы современности в XXI веке: метамодернизм // Логос. 2018. Т. 28. № 6. С. 1–19.

Савченко А.В., Сегал А.П. Метаверс — как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества. 2021. Т. 16. № 4. DOI: 10.18254/S207751800017910-0

Сюндюков Н. Интервью с Робинот Ван ден Аккером // Metamodern. 2016. URL: <https://metamodernizm.ru/robin-van-den-akker/> (дата обращения: 15.02.2022).

Bayley S. “NFT” named Word of the Year by Collins Dictionary // The Bookseller URL: <https://www.thebookseller.com/news/nft-named-word-year-collins-dictionary-1290565> (дата обращения: 15.02.2022).

David Chalmers on Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy // Future of Life Institute: site. January 26, 2022. URL: <https://futureoflife.org/2022/01/26/david-chalmers-on-reality-virtual-worlds-and-the-problems-of-philosophy/> (дата обращения: 15.02.2022).

Furseth I., Repstad P. Modern Sociologists on Society and Religion. Chapter 3: Michel Foucault. Discourse, power, and governmentality. London: Routledge, 2021. 262 p. DOI: 10.4324/9781003181446-4

Kim J.-G. A Study on Metaverse Culture Contents Matching Platform // International Journal of Advanced Culture Technology. 2021. Vol. 9. Issue 3. P. 232–237. DOI: 10.17703/IJACT.2021.9.3.232

Mystakidis S. Metaverse // Encyclopedia. 2022. Vol. 2(1). 1. P. 486–497. DOI: 10.3390/encyclopedia2010031

Stokel-Walker C. Welcome to the metaverse // New Scientist. 2022. Vol. 253. P. 39–43. DOI: 10.1016/S0262-4079(22)00018-5

Timotheus Vermeulen, Robin van den Akker. Notes on metamodernism // Journal of Aesthetics & Culture. 2010-01-01. V. 2, I. 1. P. 5677. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5677