

4. Устав Региональной общественной организации сохранения и популяризации культурного достояния, творческого наследия, национальных культурных традиций, поддержки и реализации многосторонних культурных проектов стран-членов БРИКС «БРИКС. МИР ТРАДИЦИЙ». - URL: <https://bricsmt.ru/> (дата обращения: 22.01.2023).
5. Черненко Е. С позиции «мягкой силы». «Ъ» выяснил, как Россия будет улучшать свой имидж за рубежом // Коммерсантъ. 2013. 16 янв. № 6 (5037).

ФЕНОМЕНОЛОГИЯ «МЕТАВСЕЛЕННОЙ»: ЭВОЛЮЦИЯ ВООБРАЖЕНИЯ ИЛИ ДЕКОНСТРУКЦИЯ РЕАЛЬНОГО

Балтезаревич Боривое В.

доктор культурологии,

Институт сербской культуры Приштина-Лепосавич,

научный сотрудник

E-mail: baltez@yahoо.co.uk

***Аннотация.** В статье исследуется феномен «метавселенной», его генезис, направления развития, потенциальное воздействие на человека и общество в целом, а также скрытые угрозы цивилизационным и культурным ценностям, выработанным веками на гуманистических ценностях. Выбор направления, благодаря экспоненциальному развитию технологически опосредованной виртуализации человеческого общества и идентичности, станет одним из существенных вопросов выбора будущего человечества и является вопросом философского, социального и политического выбора. От этого выбора зависит, будет ли человек человеком в полном смысле этого слова, или, пассивно предаваясь симуляции, он испытает эволюционный и культурный регресс, став дегуманизированным технологическим варваром, т.е. «дарвиновской обезьяной с лазерным пулеметом». Мы можем справедливо задаться вопросом, представляют ли виртуальный мир и цифровые технологии рай для бегства от реальности, в котором мы прячемся от реального мира, с которым избегаем сталкиваться. Действительно ли в онлайн-утопии мы переводим нашу реальную жизнь в офлайн режим, чтобы заменить ее симуляцией, которая обеспечивает мгновенное удовлетворение без каких-либо усилий с нашей стороны? Наконец, в статье исследуется ингибирующий эффект, который виртуальная реальность оказывает на моральное состояние человека, потому что в виртуальной реальности мы не несем ответственности за последствия наших действий. Длительное погружение в виртуальную реальность в будущем несет в себе страх, что со временем мы полностью потеряем чувство реальности, ответственности, личной и социальной идентичности.*

***Ключевые слова:** Метавселенная, виртуальная реальность, дегуманизация, симуляция, технология, идентичность*

PHENOMENOLOGY OF THE "METAVERSE": EVOLUTION OF IMAGINATION OR DECONSTRUCTION OF THE REAL

Borivoje V. Baltezarevich

Doctor of cultural sciences,

Institute of Serbian Culture Priština - Leposavić, research associate

E-mail: baltezb@yahoo.co.uk

Abstract. *This paper explores the 'metaverse' phenomenon, its genesis, development directions, potential effects on man and society as a whole, as well as hidden threats to civilizational and cultural values developed over centuries on humanistic values. The choice of the direction, thanks to the exponential development of technologically mediated virtualization of human society and identity, will become one of the essential questions of choosing the future of humanity and is a matter of philosophical, social and political choice. It depends on that choice whether a person will be a man in the full sense of the word, or, passively indulging in simulation, he will experience evolutionary and cultural regression, becoming a dehumanized technological barbarian, i.e. 'Darwin's monkey with a laser machine gun'. We can rightly question whether the virtual world and digital technology represent a kind of escapist paradise in which we hide from the real world that we avoid facing. In an online utopia, are we actually putting our real lives offline to replace them with a simulation that provides instant gratification without any effort on our part? The paper finally investigates the inhibitory effect that virtual reality has on individual morale, because in virtual reality we are not responsible for the consequences of our actions. Prolonged immersion in virtual reality in the future carries the fear that, over time, we will completely lose the sense of reality, responsibility, as well as personal and social identity.*

Keywords: *Metaverse, virtual reality, dehumanization, simulation, technology, identity.*

Статья подготовлена в рамках научно-исследовательской работы НИО - Соглашения, заключенного с Министерством образования, науки и технологического развития № 451-03-47/2023-01/ 200020 от 03.02. 2023 года.

Введение. Многочисленные исследования [1; 9] показали, что виртуальная реальность, которая является посредником в архитектуре «метавселенной», деконструирует идентичность реального мира, принося пользователям, а значит и сообществу, целый ряд потенциальных проблем и последствий. Эта «релятивизация реального» через чрезмерную сенсорную стимуляцию виртуальных миров приводит к явлению «размытости», при котором наша реальность становится бледной, неинтересной, скучной и немотивирующей.

Здесь можем упомянуть прямую аналогию с апатией, возникающей у героиновых наркоманов, которую они испытывают к окружающей их действительности, а также к сообществу, иначе привыкших к интенсивной стимуляции дофаминовых рецепторов в мозгу, которую не может вызвать никакое событие в реальной жизни. Длительное и частое воздействие виртуальных миров способствует восприятию повседневной жизни как скучной и депрессивной, без критического количества стимуляции, которую обеспечивает имитационное погружение, подобное цифровому эквиваленту героина или «цифровой героин» [10].

Проблема виртуализации человеческого опыта, как и жизни в целом, потихоньку выходит в центр общественного сознания, которое постепенно принимает, что утопия безобидного досуга и технологий может привести нас в антиутопическое будущее. Интересно, что это подтверждается тем фактом, что даже церковные иерархи возвысили голос, предупреждая, что: «Вход в киберпространство может быть признаком подлинного поиска личных встреч, при условии, что будут приняты меры, чтобы избежать опасностей, таких как запертость в своего рода параллельном существовании или чрезмерное погружение в виртуальный мир. В погоне за обменом для «друзей» является извкусом быть подлинными и верными, а не поддаваться иллюзии создания искусственного публичного профиля для себя» [6].

Виртуальная реальность становится частью повседневной жизни людей, предпочитающих проводить большую часть своего времени в виртуальных пространствах, предупредил футуролог Рэй Курцвейл, который предсказал, что: «К 2030-м годам виртуальная реальность станет полностью реалистичной и убедительной и мы будем проводить большую часть нашего времени в виртуальной среде, мы все станем виртуальными людьми» [3]. В теории, такой вид эскапизма не нов, он присутствует исторически и в предыдущих технологиях, но с экспоненциальным развитием VR технологии, создаваемые ею миры будут становиться все более реалистичными, объяснил Курцвейл, создавая большой потенциал для чрезмерного использования. Это изменение технологической парадигмы приводит к возрастающему уровню погружения, а сам процесс уже начался с публикации «метавселенной». Мы забываем, что мы показали, что глубоко не осознаем ни природу этих нововведений, а особенно их последствия. Вспомним, что Маклюэн утверждал, что «каждое расширение на самом деле является ампутацией» [4], а также что все технологии имеют протезную функцию. Маклюэн также утверждал, что технология приносит с собой не только определенные решения, но и комплекс новых проблем, потому что облегчение имеет свою цену точно так же, как средства массовой информации производят негативные эффекты, неотделимые от их позитивных эффектов. Даже если бы новые технологии были поставлены под некоторую форму централизованного контроля, факт остается фактом, последствия нововведений непредсказуемы, всегда есть неожиданные эффекты. Поскольку социальные системы являются сложными целыми, состоящими из взаимозависимых частей, изменения в системе будут иметь прямые последствия, которые приведут к вторичным эффектам, затем к

третичным эффектам и так далее, при этом различные эффекты будут взаимодействовать друг с другом, создавая эффект лавины и/или эффект бабочки, так что результирующие системные изменения могут быть катастрофическими. Характер изменения не «аддитивный», мы не можем что-то добавить в систему, и в результате получить сохраненную старую систему, расширенную добавлением. Получившаяся система будет полностью и структурно новой системой. Добавьте электронные средства массовой информации и цифровые технологии в современное общество, и мы получим изменения в общении, сознании и культуре, которые продолжают нас удивлять, иногда тревожа, иногда обнадеживая, но создавая постоянное чувство неуверенности в будущем.

Феноменология «метавселенной». Этимологически термин «metaverse» представляет собой сочетание приставки «meta» со словом «universe», концептуально описывающее технологически опосредованную трансцендентную виртуальную среду, связанную во взаимодействии с объективным, физическим миром. Не существует единого официального определения «метавселенной», вокруг которого был достигнут глобальный консенсус, скорее определения термина варьируются в зависимости от контекста и функции. Наиболее распространенная интерпретация «метавселенной» в повседневной речи в основном относится к представлению виртуального мира, который напоминает реальный мир и где пользователи играют партиципативную и интерактивную роль. Термин «метавселенная» впервые был упомянут в 1992 году в научно-фантастическом романе Нила Стивенсона «Снежная катастрофа» [5].

В этом романе Стивенсон определяет «метавселенную» как массивную виртуальную среду, параллельную физическому миру, в которой пользователи взаимодействуют через цифровые аватары. Такие виртуальные среды, хотя и непостоянные, и несвязанные, позволили нам в той или иной степени осуществить цифровую трансформацию. Этот термин был придуман для дальнейшего облегчения цифровой трансформации во всех аспектах нашей физической жизни. Концепция основана на видении иммерсивного Интернета как гигантской, объединенной, постоянной и общей империи. Хотя это может показаться футуристической концепцией, катализируемой новыми технологиями, такими как дополненная реальность (augmented reality), виртуальная реальность (virtual reality) и искусственный интеллект (artificial intelligence), с помощью сверхбыстрой сети 5G, она у нас на пороге, как реальная, так и виртуальная, и уже глубоко проникла в наше личное пространство [2].

Новая концепция «метавселенной», представленная Марком Цукербергом в 2022 году, описывает интегрированную цифровую экосистему, в которой барьеры между виртуальным и реальным миром незаметны для пользователей, позволяя использовать аватары и голограммы для работы, взаимодействия и общения посредством симулирования совместного опыта [3].

Meta Platforms запустила «Horizon Worlds» в 2021 году, где была представлена концепция развития о том, как «метавселенная» потенциально может формировать многие аспекты нашей жизни, работы и социализации, вызвавшая лавину вопросов и многочисленные споры в академических кругах, прежде всего относительно угрожающих последствий и дальнейшего развития с неисчислимыми вредными последствиями для человеческого общества в целом.

Стало очевидным, что такая крупная корпорация как Facebook, хочет монополизировать эту технологию, а огромные средства и человеческие ресурсы, вложенные для этой цели, ставят под сомнение первоначальную предпосылку о том, что «метавселенная» будет местом уважения свободы человека и конфиденциальности данных.

У нас проблемы не из-за технологий, а потому, что коллективно, цивилизованно, руководствуемся мыслью, что она решит все. Мы стали заложниками глобально сконструированного мифа о технологической панацее. Мы не в том положении, чтобы позволить виртуальному миру отделить нас от нашей природы, той первичной, которая не исчезает с отключением электричества.

Симуляция не может стать заменой реальной жизни и реальных ценностей. Давайте спросим себя, чего хочет достичь симуляция, представленная «метавселенной»? Эта новая симуляция требует от нас окунуться в ее глубокие виртуальные воды, заменить нашу естественную среду цифровым падением в бездну «Некии», не сопротивляться, а полностью и экзистенциально сдаться. Но, мы настолько погружены в симуляцию, что нам может стать трудно вспомнить все, что существует вне ее, или даже признать, что не все ею охвачено. Симуляция не только требует погружения, но и создает «я», которое выберет симуляцию. Симуляция предлагает более простые отношения, чем может дать реальная жизнь. Мы привыкаем к редуциям и защитам, которые готовят нас к трансгуманистической модели существования. Если мы одиноки, в «метавселенной» мы можем найти непрерывную связь. Но это может сделать нас еще более изолированными, без реальных людей вокруг нас. В подтверждение этого утверждения давайте вспомним строчку Шекспира из 73-го сонета: «Поглощенные тем, чем мы были питаны» [7].

Генри Дэвид Торо в своей книге «Где я жил и для чего я жил» [8], приводит место и ценности в неразрывную связь друг с другом. Место, где мы живем, не просто меняет то, как мы живем, но это также указывает нам, кем мы стали. Технология виртуальной реальности в настоящее время обещает нам жизнь в утопической симуляции, за пределами материального, объективного мира. Если бы Торо был жив, он спросил бы: «Какие ценности вытекают из этого нового места и кем мы становимся в этом иллюзорном пространстве?»

Список литературы

1. Berger, B. Escaping Reality: Examining The Role Of Presence And Escapism In User Adoption Of Virtual Reality Glasses. Proceedings (ECIS). Guimarães, Portugal, 2017. P. 2518–2528.
2. Damar, M. Metaverse Shape of Your Life for Future // A Bibliometric Snapshot Journal of Metaverse. 2021.
3. Denton, M. Organism and Machine // Jay W. Richards et al., Are We Spiritual Machines? Ray Kurzweil vs. the Critics of Strong A.I. Seattle: META. Discovery Institute Press, 2022. URL: <https://about.meta.com/metaverse/>
4. McLuhan, M. Understanding media: The extensions of man. New York: McGraw-Hill, 1964.
5. Stephenson, N. Snow Crash. New York: Bantam Books, 1992.
6. Pope Benedict. Message Of His Holiness Pope Benedict XVI. For The 45th World Communications Day. Truth, Proclamation and Authenticity of Life in the Digital Age. 2011. June 5. - URL: https://www.vatican.va/content/benedictxvi/en/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20110124_45th-world-communications-day.html
7. Shakespeare, W. Shakespeare's Sonnets: Revised. The Arden Shakespeare Third Series 14, revised. Sonnet 73. New York, 2001.
8. Thoreau, H.D. Where I Lived, and What I Lived For. Penguin Books; Later Printing edition, 2006
9. Honegger, F. Multimodality for passive experience. J Univ Comput Sci 27(6), 2021. P. 582–608.
10. Hudson S, Pallamin, N. Interaction And Immersion In A Virtual Reality Experience. J Bus Res 100, 2019. P. 459–468.

АКСИОЛОГИЯ ВЛАСТИ И ОБЩЕСТВЕННЫЙ ИДЕАЛ В СТИЛЕ МЫШЛЕНИЯ ПОЛИТИКОВ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ГЕОПОЛИТИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Баранецкий А. Н.

Кандидат философских наук

Государственное автономное образовательное учреждение

профессионального образования города Севастополя

«Институт развития образования»,

преподаватель кафедры гуманитарных дисциплин

E-mail: ross60@mail.ru

Аннотация. Идеал социального развития автор предлагает назвать «более совершенное общество» или «совершенствующееся общество». «Пост-капиталистическую» цивилизацию («социализм») определяет как «тоталитаризм профессионалов». Стиль определяется как такой метод