

**OLEG N. GUROV**

Moscow State Institute of International Relations,  
prospekt Vernadskogo, 76, 119454, Moscow, Russia;  
Institute of Industry Management  
affiliated with the Russian Presidential Academy of National Economy,  
prospekt Vernadskogo, 82, str. 4, korp. 3, 119571, Moscow, Russia  
ResearcherID: AAS-9705-2021  
ORCID: 0000-0002-8425-1338  
e-mail: gurov@duck.com

*For citation*

Gurov O.N. (2022) Metaverse—Flight From Dusk to Darkness? *The Art and Science of Television*, 18 (1), 11–46. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-11-46>

## Metaverse— Flight From Dusk to Darkness?\*

**Abstract.** The article studies the phenomenon of the metaverses, that is, projects developed by technology companies, where physical, virtual and augmented (extended) realities are brought together in digital space. Apologists for the metaverses argue that soon the Internet will cease to exist in the usual sense, and its place will be taken by the metaverses as global virtual spaces for communication, work, and leisure. This vision is compared with the concept of the Panopticon, formulated by Jeremy Bentham and subsequently interpreted by Michel Foucault. The growing dependence of the state, the society, and the individual on technology and their increasing interconnection forms a set of problems with an ever increasing acuteness, yet no obvious solution has been found so far. The article demonstrates how technology manipulates human weaknesses, increasing its power and gaining control over society. Among the major risks related to the metaverses are the decay of values and morality in the virtual world, and the collapse of the individual's identity. Possible scenarios of interaction between human and technology are illustrated by Tarkovsky's *Solaris*, Cronenberg's *Videodrome*, and Folman's *Congress*. The study ends with an assumption that a new socio-humanitarian rationality must be formed to enable control over the logic of the development of tech companies promoting the metaverses.

**Keywords:** metaverse, singularity, digital technologies, metaverse, rectitude, morality, metaparasite

**ОЛЕГ НИКОЛАЕВИЧ ГУРОВ**

МГИМО МИД РФ,  
119454, Россия, Москва, проспект Вернадского, 76  
Институт отраслевого менеджмента РАНХиГС  
119571, Россия, Москва, пр-т Вернадского, д. 82, стр.4, корп. 3  
ResearcherID: AAS-9705-2021  
ORCID: 0000-0002-8425-1338  
e-mail: gurov@duck.com

*Для цитирования*

Гуров О.Н. Метавселенная — из сумерек во тьму перелетая? // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 11–46. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-11-46>

## Метавселенные — из сумерек во тьму перелетая?

**Аннотация.** В статье рассматриваются метавселенные в качестве феномена, под которым мы подразумеваем проекты сближения и слияния физической, виртуальной и допгеогеолненной (расширенной) реальности в цифровых пространствах, осуществляемые технологическими компаниями. Апологеты развития метавселенных утверждают, что вскоре Интернет перестанет существовать в привычном смысле, и его место займут метавселенные в качестве глобальных виртуальных пространств для общения, работы и отдыха. В исследовании проводится сравнение этих взглядов с идеей Паноптикона, сформулированной И. Бентамом и впоследствии интерпретированной М. Фуко. Актуальность проблематики обусловлена тем, что растущая зависимость государства, общества, индивида от технологий и их крепнущая взаимосвязь формирует комплекс проблем, острота которых возрастает, но решение пока не очевидно. В статье показано, как технологии, манипулируя человеческими слабостями, усиливают свою власть над обществом, получая над ним управление. Проведенное исследование демонстрирует, что главными рисками метавселенных является деградация в виртуальном мире ценностей и морали, распад идентичности индивида. В работе с точки зрения возможных сценариев взаимного влияния человека и технологий анализируются такие произведения массовой культуры, как кинофильмы «Солярис» А. Тарковского, «Видеотроп» Д. Кроненберга, «Конгресс» А. Фольмана. В результате проведенной работы делается вывод, что необходимо сформировать новую социогуманитарную рациональность, на основе которой

станет возможным контролировать логику развития технологических компаний, продвигающих метавселенные.

**Ключевые слова:** метавселенная, сингулярность, цифровые технологии, метаверс, нравственность, мораль, метапаразит

## INTRODUCTION

In my work, I will use the term *metaverse* without quotation marks, as a concept that has already entered the lexicon, and often in the plural, when talking about the technology in the broad sense. According to Collins, in 2021 “metaverse” was one of the ten most actively used terms. The concept describing a three-dimensional virtual world was coined and first used by writer Neal Stevenson in his 1992 novel *Snow Crash*. In 2021, the use of the word increased twelvefold compared to 2020, as today the idea of a metaverse represents the cultural challenge—the evolution of the Internet and the consequent growing interaction of people with virtuality (Bayley, 2021). In July 2021, Facebook\* founder and CEO Mark Zuckerberg presented his vision of how the social network would be transformed into a “metaverse company.” In a few years, he believes, this will be an online world for work, communication and entertainment, where solutions based on augmented reality (AR) technology are applied. According to his idea, in that world, people will communicate using their avatars, content will be presented as holograms, and users will have virtual homes and workplaces.<sup>1</sup>

Already in October, Zuckerberg announced that the parent company, owning a number of social platforms, would change its name to Meta\*\*. In numerous publications and interviews, the heads of leading technology corporations, including Zuckerberg and Microsoft CEO Satya Nadella, claim that the metaverses (meaning the concept in general, not any particular project by a particular company) are the inevitable future of the Internet. But what form will it take: an endless video game, a more advanced version of Zoom, or something new and revolutionary?

We are at a tipping point. The debates about what a metaverse is are reminiscent of the 1970s debates about what the Internet was. At that time, the structural elements of the network were already being created and developed, although it was not yet possible to predict what the new “reality” would be like. That is why, despite the obvious fact that the Internet is a promising project, its likely incarnation in terms of scale, form and logic itself, remains a mystery. And, of course, not all of the predictions of technical experts, scientists and mass culture

---

<sup>1</sup> Zuckerberg wants Facebook\* to become online. (2021, July 23). *BBC News*. Retrieved February 15, 2022, from <https://www.bbc.com/news/technology-57942909>

representatives have turned out to be correct. In particular, in the seventies, Ken Olsen, the founder and head of Digital Equipment Corporation, an early generation developer and manufacturer of computers (consisting of a huge mainframe and terminals), argued that personal computers could have no future. In 1995, Robert Metcalfe, the inventor of Ethernet, expected that the Internet as a non-viable project would disappear within the following year. And Bill Gates was sure that his company would never be able to develop a 32-bit operating system.<sup>2</sup>

\* \* \*

The above challenge predicated the **purpose** of this study—to analyze what technology companies put into the concept of the metaverses, and how they use it to expand the technosphere and encourage people to dive in it with a focus on increasing their power and influence.

**The objectives of my study are:**

1. to examine the concept of the metaverses in scientific, cultural, and artistic contexts;
2. to show how the evolvement of technologies associated with the metaverses exposes humanity to the risk of losing autonomy;
3. to demonstrate how mass culture predicts and reflects on the evolvement of the metaverses and their impact on everything human.

The **object of the study** is the threat to everything human, taking into account technological progress and the evolvement of the metaverses in the context of the convergence of humanitarian and technological principles; the **subject** is the explication of the influence of the metaverses on culture up to the very nature of everything human, based on the existing discussion in mass media and in modern mass culture.

The **hypothesis** of the article is that digital technology at its modern level poses a threat to the prospects of civilization and humanity. Current development trends have not yet allowed to form a sufficient set of tools that would direct progress in a benign direction. A new rationality<sup>3</sup> must be formed and outspread in order to shift the epistemic and semantic reference frame so that the evolvement would be vectored toward the well-being and progress of humanity.

---

<sup>2</sup> For more unfulfilled predictions made by notable experts see: Amelia Tait. (2016, August 25). 25 years on, here are the worst ever predictions about the internet. *The New Statesman*. Retrieved March 20, 2022, from <https://www.newstatesman.com/science-tech/2016/08/25-years-here-are-worst-ever-predictions-about-internet>

## WHY META-?

Since the interaction between the technosphere and the anthroposphere is a highly topical and speculative topic, there is a whole range of opinions, sometimes polar, on the prospects of the metaverses. This is a point of intersection of philosophical, political, and socio-economic discourses, and, by every measure, the stakes are high here (Kim, 2021, p. 234). Therefore, it seems that rectitude becomes a kind of denominator for the discourse. In recent years, the concepts of ethics, morality and rectitude have often been used as synonyms in public space; above that, their scope of application is extended (often unjustifiably) not only to philosophy and culture, politics and law, but also to technology, economics, and so on. With this in mind, let us recall exactly what the distinction between ethics, morality, and rectitude is. In the simplest sense, ethics juxtaposes and contrasts the concepts of good and evil in a system of beliefs. Morality regulates social relations through norms and principles. Rectitude represents actual behavior and specific actions, and how that behavior is reflected in the actual experience of a person, group, or society. In other words, by rectitude we mean unbiased assessments of practical actions. Therefore, now-popular initiatives to induce so-called ethical themes (in the form of formalized domestic moralizing, propaganda, and even the forcible imposition of certain strictly defined moral values) are either a fruitless discussion of abstractions or playing with concepts in order to implant ethical codes into public life as quasi-legislation.<sup>4</sup> It is an attempt to introduce a new simulacrum which threatens individuals, stimulates the polarization of society, and ratchets up social tension. In my thinking, modern social trends form a single moral knot, linking the human and the technological, the physical and the virtual. I see this knot as the foundation on which progress must be based.<sup>5</sup>

This construct is, in fact, the **main issue** of this study. Illustrative is the fact that Facebook\*, due to a variety of circumstances, is in a vulnerable position.

The most obvious threat to this social network, the one lying on the surface, is Apple's update released in spring 2021: it banned the collection of user data in social media applications without users' consent. It put the very business model of Facebook\* at risk.

Therefore, when trying to conceptualize Facebook's\* almost artistic revolutionary fantasy of a future where everyone will own a digital wardrobe in the virtual

---

<sup>3</sup> In this case, a set of requirements for the knowledge system.

<sup>4</sup> What is meant here is the tendency of administrative bodies, public organizations, business associations, and individual companies, not vested with lawmaking powers, to act within such initiatives as rule makers. Hence, the regulations they develop and adopt have no legal force.

<sup>5</sup> I express my gratitude to Professor Grigoriy R. Konson, Scientific Editor of *The Art and Science of Television* journal, for his help in formulating the main idea of this paper and for his valuable recommendations on the use and interpretation of some key concepts presented in the text, in particular, "single moral knot."

world, it is necessary to invoke the fact that the company's main goal in the metaverse is to generate and maximize income from the sale of those virtual clothes.

Actually, if we define the metaverse as a stable three-dimensional virtual world supported by VR and AR technologies, we can say that such worlds have long existed in a variety of forms, from video games to virtual chat applications (Mystakidis, 2022, p. 488). More than that, the Internet as a whole is already firmly embedded in the anthroposphere, becoming a bizarre parallel reality. Therefore, for a deeper dive, we must identify the meaning of a metaverse as a concept—with a special emphasis on “meta-”. According to Alexander Segal and Alexei Savchenko, *metaverse* is a typical English compound formed by the fusion of arbitrary parts of the words rather than their roots (Savchenko, Segal, 2021, p. 3). As of late, words containing “meta-” have become quite popular in scientific and public discourse. In philosophy, art studies, and other sciences, the term *metalanguage* is often used to denominate the language of science as a means of representing natural language (Barthes, 1989, p. 131). Similar method is applied in film studies. Film scholars, who study how literary works are transformed into films through literary and director's scripts, use the metatextual approach (Ivannikov, 2017, p. 337). On a larger scale, in near-philosophical discourse, metamodern is a popular concept, which is understood as a claim to synthesize the many cultural transformations of the recent decades in order to overcome the postmodern pessimism and offer hope for achieving harmony for everyone and for culture as a whole. Many sources argue that the term was introduced by Robin van den Akker and Timotheus Vermeulen “as a method of describing the existing ideology in culture” (Zan'kovsky, 2016; Syundyukov, 2021; Pavlov, 2018, p. 2; Vermeulen & van den Akker, 2010, p. 1). However, a little earlier, in 2007, the word was used in a similar meaning by Nirmala Srivastava, the founder of a New Age religious movement Sahaja Yoga. In her book *Meta Modern Era* about spirituality in the modern world, Srivastava identifies the prerequisites for a paradigm shift in the twenty-first century through a tangible breakthrough in human consciousness. Furthermore, she aspires to create a metascience which could overcome the gap between traditional science and spirituality—that is, she proclaims her own metaverse (Srivastava, 1997, p. 7). Therefore, it is clear that *the ambition to use the prefix “meta-” for ideas and projects is not an individual phenomenon, but a trend evidenced in various categories of social life. It is the desire of numerous actors to take part in the “reconstruction” of models of culture and human beings using conceptual and technological capabilities.*

The above suggests the paradoxical idea: if we wish to see the real perspectives of the metaverses, we must set aside the present day realities. As we develop the idea presented above, it becomes evident that the possibilities and technologies associated with the metaverses have long existed and are actively used in everyday culture: among them are multiplayer online games (virtual worlds), digital concerts/streams/lectures, video calls with people from around the world, online avatars,

trading platforms, and so on. For these tools to merge and grow into culture, becoming the basis of a new paradigm, something larger and more conceptual needs to be added that will serve as a catalyst for a qualitative change. That is why the apologists of the metaverses refer to the VR worlds of the aforementioned Stevenson's novel and the film *Ready Player One* (2018) by Steven Spielberg as examples of a viable model of a new world, where humanity is fully and successfully immersed in virtuality. At the same time, the promotion in popular culture of the head-up displays (like, for instance, in the Iron Man franchise (2008–present)) and holograms (episode *Edge of Tomorty: Rick Die Rickpeat of the Rick and Morty series* (2013–present)) together forms the starting point for the conceptualization of a metaverse, which only in this combination can become something really new.

## METAVERSES THROUGH DIFFERENT LENSES

Excitement and hype around the idea of the metaverse is in itself its most important component. In the current reality, the word “metaverse” can be undoubtedly replaced with “cyberspace” without the essential change in the connotation. It should be mentioned, however, that over the last decade, dozens of sociological, cultural, media-theoretical, ethnographic and other concepts have been introduced in order to conceptualize the metaverses. In particular, anthropologist Lisa Messeri defines a metaverse as an immersive digital world which is basically a new frontier. In her opinion, at the root of the metaverse development are technologies coming from the VR industry, and such an evolvement is fraught with serious risks for humanity. A number of researchers of digital technologies and the Internet define a metaverse as a virtual universe, that is, as a set of spaces formed as a result of the convergence of virtual, augmented and physical realities, virtual worlds and the Internet (Dionisio, 2013, p. 32). Gavin Baker, a well-known investor and expert in technology and media, calls a metaverse a set of connected virtual worlds, says that video games would be their basis, and believes that already in the coming years people would spend most of their lives there. Some global economists define the metaverses as virtual spaces in which augmented and virtual reality, data networks and decentralized financial and payment systems will be the foundation of a realistic digital world for communication, work and trade of digital goods. Other researchers study culture of the metaverses as a kind of digital virtual culture. They believe that metaverse technologies would change society for the better precisely because of the resources of culture (Hovan George et al., 2021, p. 1). There are also purely artistic interpretations of the metaverses. For instance, here is a graphic image of my vision of this concept.



Fig. 1. Oleg Gurov. Metaverse visionaries. 2022. Paper, pen, drawing. 21×30 cm<sup>6</sup>

Simon Mackenzie explores the ethnography of the metaverses in the context of society's trajectory toward techno-sociality, examining the shadow cryptocurrency markets (Mackenzie, 2022).<sup>7</sup> Technology companies promoting cutting-edge products, such as NFT,<sup>8</sup> are particularly interested in the viable idea of the metaverses and promoting them as a project of the new world economy. That is why one should not take seriously the predictions that the metaverses will evolve organically, linearly and safely, and that such development is evolutionarily predetermined, as, for example, Australian philosopher David Chalmers claims. Virtual worlds, in his view, are as full-fledged as physical reality, and the subject can live a full life in both modalities without sensing any difference (Chalmers, 2022).

<sup>6</sup> From the author's personal archive.

<sup>7</sup> This and other approaches to the concepts and essences of the metaverses are disclosed in detail by various specialists. In particular, in his blog, renowned technology analyst Nicholas Pappageorge refers to the definition of the metaverse presented by investor Gavin Baker: Pappageorge, N. (2020, April 9). The metaverse: A grand unifying theory of media. *NpappaG*. Retrieved March 20, 2022, from <https://npappag.com/2020/04/09/the-metaverse-a-grand-unifying-theory-of-media/>; interview with anthropologist Lisa Messeri: Cummings, M. (2022, January 6). Anthropologist Lisa Messeri on the "metaverse" and other digital worlds. *Yale News*. Retrieved March 20, 2022, from <https://news.yale.edu/2022/01/06/anthropologist-lisa-messeri-metaverse-and-other-digital-worlds-0>; forecast by political scientist Ian Bremmer on the development of international politics in the realities of the metaverses: Bremmer, I. (2021). The technopolar moment: How digital powers will reshape the global order. *Foreign Affairs*. Retrieved March 20, 2022, from <https://www.foreignaffairs.com/articles/world/2021-10-19/ian-bremmer-big-tech-global-order>

<sup>8</sup> In the context of this study, NFT (non-fungible token), according to the definition given by its creator, is a proof of ownership of a digital commodity, which can become a crucial element in the future infrastructure of the Internet.



Yet it seems to me that such an attitude simply reduces human nature, excluding any ethical, moral, and rectitudinous requirements to the point of threatening to render human beings superfluous and to factor them out from a potentially non-human-sized world. To illustrate this statement, let us turn to Andrei Tarkovsky's film *Solaris* (1972) based on the novel of the same name by Stanisław Lem (1961). All science fiction authors, whether writers or filmmakers, are pure philosophers, since science fiction is the fruit of an imaginary experiment. Sci-fi films tend to exploit possible future scenarios in order to model different variants of technological progress and the transformation of human nature, and to predict the prospects of interaction between people and the technosphere. But no less important for Tarkovsky is the man, burdened by existential dilemmas and the agonizing search for the meaning of life. For this reason, the science-fiction component in *Solaris* is mostly background: the interiors of the space station appear on the screen only episodically. The main focus of director's attention is the psychology of the hero and his spiritual order. Throughout the 20th century, thinkers, writers and filmmakers felt the need to anticipate and perceive what changes in human nature might be provoked by the introduction of technology into everyday life.<sup>9</sup> Tarkovsky sensed that the world of his day was on the verge of a transformation of all major categories of culture caused by rapid development of technologies. Perhaps he foresaw that human nature itself, and especially the ethical-moral-rectitudinous complex, would also be subject to change because of technological progress and the revolution in communication technology, so he conveyed his concerns into the future. The director saw the main point of his film "in its moral issues. Penetration into the innermost secrets of nature should be inextricably linked to moral progress. When taking a step on a new stage of knowledge, the other foot must be put on a new stage of rectitude. With this film, I wanted to prove that the issue of stamina of rectitude and goodness pervades our entire existence, manifesting itself even in the domains which are seemingly not related to morality, such as going into space, exploring the objective world, and so on" (Kofirin, 2013).

Therefore, *the modern discussion about the perspectives of the metaverses lacks close attention to the life challenges of an individual, it lacks the desire to comprehend the true human nature, the "verification" of the true human essence in extreme situations.*

Speaking of cinema as an activity and an art form, we should note how *cinema itself is being transformed by the evolvement and proliferation of technologies.*

---

<sup>9</sup> In 1961, Arthur C. Clarke predicted space tourism (in his novel *A Fall of Moondust*); about 40 years later, this idea became the basis of the promising business projects of Elon Musk and Richard Branson. In his 1972 novel *Cyborg*, Martin Caidin predicted the invention of bionic organs (which came true in 2013). Today, this direction in medicine has become very promising, as it is aimed at ensuring inclusiveness in the daily life.

Ten years ago, making a movie required (in addition to talent and inspiration) a significant amount of money to buy and process film strips, as well as to rent or purchase expensive cameras and other equipment. Then, it was necessary to find a buyer or distributor for the film and hope that the expenses would pay off. These requirements virtually eliminated the chances of making a film not only for amateurs, but even for professionals wishing to do it on their own and at their own risk. Today, it is possible to shoot a film of excellent quality with a digital camera or a smartphone and edit it in a home studio. Distribution is available on the Internet through numerous platforms and services without substantial cost. And here we see another paradox: digital cameras and access to the Internet have increased the possibilities to create and promote films using technologies related to the metaverses. Visual media, in their turn, spread new values and enhanced opportunities for users (or rather prosumers—producers and consumers in one) to interact with the metaverses. This is reminiscent of what Jean Baudrillard said about the first film of *The Matrix* trilogy in one of his interviews: “*The Matrix* is surely the kind of film about the matrix that the matrix would have been able to produce” (Skrytyy smysl, 2003). In the same interview, the philosopher remarked: “The system produces a negativity in *trompe-l’oeil*, which is integrated into products of the spectacle just as obsolescence is built into industrial products. It is the most efficient way of incorporating all genuine alternatives. There are no longer external Omega points or any antagonistic means available in order to analyze the world; there is nothing more than a fascinated adhesion. One must understand, however, that the more a system nears perfection, the more it approaches the total accident” (Skrytyy smysl, 2003).

Thus, the concept of a metaverse is a notion which is construed differently and quite situationally by representatives of different fields of knowledge, while a generally accepted definition and comprehensive interpretation is still missing.

## METAVERSES FOR CORPORATIONS

Let us take a closer look at what exactly technological corporations mean by the metaverses. In this case, we do not need to look for analogies in the works of mass culture because the seeds of the idea of the metaverses have managed to sprout in everyday and business reality in the form of such popular and actively developing ecosystems, on the basis of which individual companies create their own metaverses (Lee, 2021, p. 47). Venture capitalist Matthew Ball describes the metaverse as “a massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds which can be experienced synchronously and persistently by an

effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments” (Ball, 2021). For technology corporations, the biggest challenge is to ensure that users join their platforms (ecosystems, metaverses) and stick to them. It is here where the interaction segues to control, giving birth to an association between the metaverses and the Panopticon. The idea of Panopticon was formulated in the 18th century by Jeremy Bentham and later interpreted by Michel Foucault, who offered his understanding of this concept (Verry, 2021, p. 7). According to Bentham, the Panopticon is a prison built in the form of a ring. Inside of the ring there is a tower with windows facing all sides of the inner wall of the ring. Each cell also has windows, one looking into the ward and the other one looking out. The main purpose of such a structure is that prisoners feel like they are constantly supervised, like the warden is watching them at all times—but they must not be able to see him. Foucault sees in the Panopticon the most concentrated expression of the principles of disciplinary power and claims that power is primarily represented in hospitals, prisons, and educational institutions (Furseth, Repstad, 2021, p. 24). It should be noted, however, that in the modern society health, safety, and personal development are considered priority values. The panoptic scheme is an instrument for enhancing power of any kind: it saves human, time, material, and technical resources, and enhances efficiency through automation, the permanent nature of action and the preventive principle. In such a system, there is no place for ethics, morality, and rectitude; regulation and control are provided by completely different, “unhuman” formations. This is how figures of the past saw the Panopticon. Today, one of the main trends is the digital transformation of the major spheres of social life. And the main goals of this transformation are economy and efficiency—exactly the same principles as the Panopticon model provides.

Therefore, the three-dimensional space offered by the metaverses is a new, modern version of the Panopticon. The metaverses are yet another way of controlling and monitoring people, only more innovative and less obvious. We can draw certain parallels between the life of a criminal in a Panopticon transparent cell and that of a participant in a metaverse. Of course, the images and contents of the metaverse inhabitants will not totally match those of their “hosts” in the physical world. But the rapid spread of technology invokes a serious reflection on the elusive boundary between the people and their avatars, between the real and the virtual. In April 2021, Epic Games released the MetaHuman Creator toolkit allowing to easily create a realistic digital character with facial animation. The cloud-streamed app can be launched through a browser. Within Studio recently released its own fitness app, Supernatural, designed for Oculus Quest VR glasses. Fitness classes offer a choice of beautiful immersive locations; there is also an option to invite a consultant or a coach to check whether exercises are performed correctly and give advice if

necessary. The Within studio developers soon joined the Meta\*\* team, which opens up new horizons for the technology development. Stimulated by such technologies, people risk to get voluntarily confined in the Panopticon, depriving themselves of physical and moral freedom, autonomy, the possibility and necessity to exist within the coordinates of rectitude. Thus, a space where the subject remains under the supervision and control of a virtual coach (and, first of all, the metaverse systems itself) is nothing other than the embodiment of Bentham's idea.

### **METAVERSES THROUGH THE PRISM OF MASS CULTURE**

Now that we have examined the concept of the metaverse from the corporations' perspective, let us explore how it is reflexed in mass culture. For this purpose, I shall address the creative legacy of David Cronenberg, the author of a number of prescient films about the interaction between people and technology. His movies of different years still retain their topicality and relevance. As for understanding the nature of social media, they are quite valuable here—largely thanks to Cronenberg's masterful ability to make physicality seem defiantly unnatural and problematic. He pushes the boundaries of physicality through the use of bio, medical, media and social technologies. This is why the interrelation between physicality and technology in his films is very evident. Cronenberg explored various aspects of this interactivity, but in this article, I shall focus on *Videodrome* (1983). In this movie, he interprets technology as the “new flesh,” offering an unexpected perspective on how media, technology, and human interpenetrate. Cronenberg shows the transition to the new flesh as a mysterious and dark process.



Fig. 2. *Videodrome* by D. Cronenberg, 1983<sup>10</sup>

Even though the film was released in the early days of the Internet, it can be called a warning about the threats that later came from Facebook\* (although technically Cronenberg is dissecting television, not the Internet; however, it is the interactive nature of media that he demonstrates). Indeed, a little later, the interaction between the individual and the media through digital technology reached a whole new level—targeted, personal, private, and even intimate. What seemed potentially possible just a few decades ago in relation to television, has now become evident in the light of the development of social media seeking to evolve into the metaverses. The connection has turned into interpenetration, and the line between flesh and virtuality has begun to blur. In this sense, *Videodrome* is the antipode of *The Matrix*. In the latter, virtual reality is opposed to physical, and physicality is marked by scars and implanted connection ports. Conversely, the structure of Cronenberg's film shows how virtuality impenetrates human mind and flesh, how soul and body mutate, and ultimately how technology takes control over everything human. James Woods, as the president of a private cable TV channel, and Deborah Harry (in real life, the lead singer of the *Blondie* punk band and H. R. Giger's muse), as a psychiatrist, are exposed to electronic brainwashing technology and gradually fall into a bottomless pit of destructive hallucinations. Bizarre visions mingle with reality, forming in the characters a completely new picture of links between consciousness and the world around them, which eventually causes terrible transformations of the physical body as well, making it the "new flesh." It is then when, as Deborah Harry's character says, death ceases to mark the end. And again, we are reminded of how admirers of the metaverses (like Apple CEO Tim Cook, filmmaker Steven Spielberg, numerous investors and techno-optimists) define it, claiming that the metaverses are a promising space for endless communication and entertainment.

<sup>10</sup> See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/8853/> (20.03.2022).

Another film which predicted the emergence of the metaverses is *The Congress* (2013) written and directed by Ari Folman and co-produced by France and Israel. The movie, combining live-action and animated scenes, is a free adaptation of Stanisław Lem's 1971 novel *The Futurological Congress*. From it, Folman borrowed the idea of mass usage of hallucinogens, adding to it the prediction about digital cloning of celebrities. *The Congress* shows how actors are forced to sell their images, renouncing any possible chances to act in films in the future, while their digital twins can be used in endless serial blockbusters over decades at the producers' discretion (Cardeña, 2014).



Fig. 3. *The Congress* by A. Folman, 2013<sup>11</sup>

Actually, deep fake technology already allows recreation of the images of the deceased personalities for political and commercial purposes, which has repeatedly raised ethical questions. In this film, Robin Wright plays a version of herself, who transferred the right to use her image in future films to a major film studio. At the same time, there is a new trend of using chemical cocktails which enable entering the animated world, where people can be disguised as any avatar of their choice. Here virtual reality is created by the efforts of big pharma and Hollywood studios—an ingenious view on the merge of powerful but very different activities.

In any crisis, subtle matters suffer the first—and in the case with the metaverses, the main burden falls on the very moral knot I mentioned earlier. In confirmation, let us recall that these two films were certainly ahead of their time. Later the COVID crisis, which began in 2019, convincingly demonstrated how a biological pandemic was accompanied by a pandemic not only informational and cultural—it reached the humanitarian level. Being the part of these events, we personally witnessed the synthesis of heterogeneous categories, and experienced first-hand how incredibly fragile and vulnerable everything human is. We witnessed how social media—

<sup>11</sup> See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/581906/> (20.03.2022).

without prior arrangement—have taken advantage of the situation to further strengthen their position.

## CONCLUSION

Technology corporations use the concept of the metaverses to justify their activities aimed at expanding the technosphere and immersing people in it. The purpose of the study was to demonstrate that corporations seek at all costs to increase their power and influence on social life, and this purpose seems to have been achieved.

The results obtained confirm the hypothesis: the strategy and motivation of technology companies that have set their sights on the creation of the metaverses do not correspond to the tasks of the successful development of mankind. Moreover, the position taken by digital technology in social life allows us to speak of a threat to civilizational development and human prospects. Obviously, whether it is about expanding the entertainment sphere, getting more access to users' personal data, or gaining full control over users, the main function of the metaverses is to generate super-profits. And for this, the concept of the metaverses will be promoted and integrated into culture under the most euphonious pretexts, as a blessing and as a tool for improving the quality of life, offering people new opportunities for self-expression. Current digital progress undoubtedly bears the risks of dehumanization and loss of human positions in the convergence of the anthroposphere with the technosphere.

The current situation and the development trends within the existing paradigm have no potential to, and do not provide humanity with the tools that would allow the society to control the evolvement of technology and direct it toward commonweal. Another question worth asking is, how the increasing duplication of reality in digital space affects culture as a whole and the psyche of the individual, and whether this trend will lead to the final blurring of the boundaries between reality and digital world (Stokel-Walker, 2022, p. 39). The above examples from the mass culture show that this integration is mutagenic and destructive to human nature; this threat must be taken into account, and ways to control and reduce such risks must be sought. The synthetic perception of each individual and the society, of media and technology as inextricably bound elements might lead to the uncontrolled expansion of the technosphere, in which everything human could die out as an excessive, unnecessary and even harmful biomass. There is another important factor left out of the scope of this paper, which should be considered in the future: the acceleration of time. A few decades ago, the green lines of the

Matrix code seemed fantastic, but today the idea of merging the physical and the virtual worlds provokes no rejection and seems quite organic. This is significant, because over a short period the basic idea of the metaverses—the convergence of the physical and the virtual—began to come true. The boundaries between the two worlds are blurring and can eventually be erased. Paying little attention to this issue can lead to the fact that the natural offline world, more human in nature, deeper and truer, bounded by the complex of ethics, morality, and rectitude would be forced out to the periphery of culture and social life.

To overcome these threats, people must form a new socio-humanitarian rationality, that is, a set of requirements for ensuring systemic epistemic security. These requirements must include scale, sufficiency of relevant values, consistency and dynamism, reflexivity, openness to discussion, etc. (Lebedev, 2015, p. 8). Comprehensive fulfillment of these requirements will make it possible to think in a new way, to overcome illusions and stereotypes, and to combine the complex of ethics, morality, and rectitude with the technological paradigm. And this is necessary to achieve the main goal: to consciously adapt the logic and model of involvement of technological corporations creating the metaverses, and through this to ensure the human-dimensional development.

\* By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company, owner of the Facebook social network, was adjudged an extremist organization. Access to Facebook in the territory of the Russian Federation is banned.

\*\* By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company was adjudged an extremist organization. Access to some of its products in the territory of the Russian Federation is banned.

\* \* \*

## ВВЕДЕНИЕ

Концепт «метавселенная» мы будем употреблять в нашей работе без кавычек, как уже вошедшее в лексикон понятие, а также часто во множественном числе, когда будем говорить о технологии в широком смысле. По оценкам лексикографов Collins, в 2021 году термин «метавселенная» вошел в десятку наиболее активно употребляемых слов. Понятие, описывающее трехмерный виртуальный мир, было придумано и впервые использовано писателем Н. Стивенсоном в 1992 году в романе «Снежная катастрофа». В 2021 году употребление этого термина возросло в двенадцать раз по сравнению с предыдущим годом, так как сегодня идея метавселенной олицетворяет актуальный для культуры вызов — эволюцию Интернета и растущее вследствие этого взаимодействие человека с виртуальностью (Bayley, 2021). В июле 2021 года



основатель и руководитель Facebook\* М. Цукерберг представил видение, как в ближайшие несколько лет он преобразует 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<sup>1</sup>.

Уже в октябре М. Цукерберг объявил о принятом решении поменять название головной компании, владеющей рядом социальных платформ, на Meta\*\*. В многочисленных публикациях и интервью руководители ведущих технологических компаний, среди которых упомянутый М. Цукерберг и директор Microsoft С. Наделла, утверждают, что метавселенные (имеется в виду метавселенные в качестве общей концепции, а не какой-либо конкретный проекта отдельной технологической компании) — 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 создавались и развивались, но достоверно еще нельзя было утверждать, какой точно будет новая «реальность». Поэтому, хотя очевидно, что Интернет является перспективным проектом, его вероятное воплощение в части масштаба, формы и самой логики, остается 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. 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<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Zuckerberg wants Facebook\* to become online // BBC News. 2021. Jul. 23. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-57942909> (дата обращения: 15.02.2022).

<sup>2</sup> Более подробно о несбывшихся предсказаниях, сделанных значимыми экспертами, см.: 25 years on, here are the worst ever predictions about the internet. By Amelia Tait // New Statesman URL: <https://www.newstatesman.com/science-tech/2016/08/25-years-here-are-worst-ever-predictions-about-internet> (дата обращения: 20.03.2022).

Рассмотренное выше проблемное поле обусловило **цель работы** — проанализировать, что вкладывают в понятие метавселенных технологические компании, и как они используют эту концепцию для расширения техносферы и погружения в нее человека с фокусом на усиление своей власти и влияния в различных областях общественной жизни.

#### **Задачи исследования:**

1. Рассмотреть понятие метавселенных в нескольких научных, культурных и художественных контекстах.
2. Показать, как развитие технологий, связанных с метавселенными, подвергает человека риску потерять автономию.
3. Продемонстрировать, как современная массовая культура предсказывает и рефлексировывает развертывание метавселенных, их воздействие на природу «человеческого».

**Объект исследования** — угрозы «человеческому» в условиях технологического прогресса и развития метавселенных в контексте конвергенции гуманитарного и технологического начал, **предмет изучения** — экспликация влияния феномена метавселенных на основные категории культуры вплоть до самой природы «человеческого», на основе существующей дискуссии в массмедиа и в произведениях современной массовой культуры.

**Гипотеза** статьи заключается в том, что текущее развитие цифровых технологий создает угрозу перспективам развития цивилизации и человека. Текущие тенденции развития пока не позволили сформировать достаточный набор инструментов, которые направили бы развитие в благополучное русло. Необходимо сформировать и распространять новую рациональность<sup>3</sup>, которая позволит «сдвинуть» эпистемическую и смысловую систему координат таким образом, чтобы вектором развития стало благополучие и прогресс человека.

#### **ПОЧЕМУ ИМЕННО «МЕТА-»?**

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 высоки (Kim, 2021, p. 234). Поэтому представляется, что своего рода

<sup>3</sup> В данном случае в виду имеется совокупность требований к системе знания.

знаменателем дискурса становится понятие нравственности. С учетом того, что в последние годы в общественном пространстве концепты 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 именно заключается 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 модные сегодня инициативы по включению так называемой этической тематики (в виде формализованного бытового морализаторства, пропаганды и даже насильственного насаждения отдельных, строго определенных нравственных ценностей) представляют собой либо бесплодное обсуждение абстракций, либо попытку подменить понятия, чтобы ввести этические кодексы в общественную жизнь в качестве quasi-законодательства<sup>4</sup>. Это попытки внедрить новый симулякр, который угрожает личности и стимулирует поляризацию общества и повышает градус общественной напряженности. Мы полагаем, что современные общественные тенденции формируют единый моральный узел, связывающий человеческое и технологическое, физическое и виртуальное. Узел этот, по нашему мнению, является тем фундаментом, на котором должен основываться прогресс<sup>5</sup>. Данный конструкт фактически и является **главной проблемой** настоящего исследования. Показательно, что социальная сеть Facebook\*, ввиду целого ряда разнообразных обстоятельств, находится в уязвимом положении.

Самая очевидная, лежащая на поверхности угроза ее бизнесу — это обновление Apple, выпущенное весной 2021 года, посредством которого был введен запрет на сбор в приложениях социальных медиа пользовательских данных без их согласия. Такое решение поставило под удар саму бизнес-модель Facebook\*.

<sup>4</sup> Подразумевается, что в рамках подобных инициатив административные органы, общественные организации, ассоциации предприятий тех или иных отраслей, отдельные компании, не обладающие законодательными полномочиями, осуществляют деятельность, подобную нормотворческой. Соответственно, подготовленные и принятые ими документы не имеют силу законодательных актов.

<sup>5</sup> Выражаю признательность профессору Г.Р. Консону — научному редактору журнала «Наука телевидения» — за помощь в формулировании главной идеи настоящей работы, а также за ценные рекомендации по использованию и интерпретации ряда представленных в тексте ключевых понятий, в частности, определения «единый моральный узел».

Поэтому, при попытке концептуализировать практически художественные революционные фантазии Facebook\* о будущем, где каждый человек станет обладателем цифрового гардероба в виртуальном мире, необходимо отталкиваться от факта, что главной целью компании 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 (Mystakidis, 2022, p. 488). 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 «мета-». А.П. Сегал и А.В. Савченко отмечают, что термин «metaverse (по-русски — метавселенная) представляет собой типичную для англоязычных сокращений аббревиатуру, когда используют не корни мотивирующих слов, а их произвольно взятые части» (Савченко, Сегал, 2021, с. 3). Необходимо отметить, что слова, в состав которых входит часть «мета-», с недавнего времени стали достаточно популярными в научном и общественном дискурсе. В философии, искусствознании и других науках нередко используется термин «метаязык», означающий язык науки как средство отображения естественного языка (Барт, 1989, с. 131). Похожие подходы применяют и исследователи кинематографа. Киноведы, изучающие трансформацию литературного произведения в кинофильм через литературный и режиссерский сценарий, используют метатекстовый подход (Иванников, 2017, с. 337). Более масштабно — в околофилософских рассуждениях — популярен концепт метамодерн, понимаемый как претензия на синтез многочисленных трансформаций культуры, которые мы наблюдаем в последние десятилетия 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» (Заньковский, 2016; Сюдюков, 2021; Павлов, 2018, с. 2; Vermeulen, van den Akker, 2010, p. 1). Однако чуть раньше, в 2007 году, этот термин в аналогичном значении использовала основательница нью-эйджеского вероучения Н. Шривастава в книге «Метасовременная эра», посвященной духовности в современном мире. Автор выделяет предпосылки для смены парадигмы в XXI веке за счет осязаемого прорыва в человеческом сознании. При этом Н. Шривастава претендует на создание метанауки современности, которая сможет преодолеть разрыв между традиционной наукой и духовностью — то есть автор провозглашает собственную метавселенную (Srivastava, 1997, p. 7).

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.*

Вышеизложенное наводит, возможно, на парадоксальную мысль, что если мы желаем узреть действительные перспективы метавселенных, необходимо отбросить реалии сегодняшнего дня. При развитии представленной нами выше идеи становится очевидным, что возможности и технологии, ассоциирующиеся с метавселенными, уже давно существуют и активно используются в повседневной культуре: среди них массовые многопользовательские онлайн-игры (виртуальные миры), цифровые концерты/стримы/лекции, видеозвонки с людьми со всего мира, онлайн-аватары, торговые платформы и многое другое. Чтобы эти инструменты слились и вросли в культуру, став основой новой парадигмы, необходимо добавить нечто более масштабное и концептуальное, что послужит катализатором качественному изменению. Именно поэтому апологеты метавселенных приводят VR-миры упомянутого романа Н. Стивенсона и кинофильма «Первому игроку приготовиться» (*Ready Player One*, 2018) С. Спилберга как примеры жизнеспособной модели нового мира, где человечество полностью и успешно погрузилось в виртуальность. Вместе с этим продвижение в массовой культуре идеи о перспективах head-up дисплеев (можно вспомнить фильмы франшизы «Железный человек» (*Iron Man*, 2008 — наст. вр.)) и голограмм (достаточно вспомнить эпизод *Edge of Tomorty: Rick Die Rickpeat* сериала «Рик и Морти» (*Rick and Morty*, 2013 — наст. вр.)) в комплексе формирует точку отсчета для концептуализации понятия метавселенной, которая только при такой комбинации сможет выступить как действительно нечто новое.

## МЕТАВСЕЛЕННЫЕ ЧЕРЕЗ РАЗЛИЧНЫЕ ЛИНЗЫ

Ажиотаж и шумиха вокруг идеи метавселенной сама по себе является ее же важнейшим компонентом, и в существующей «реальности» слово метавселенная пока без сомнений может быть заменено на киберпространство, и при этом смысл существенно не изменится. Необходимо, однако, упомянуть, что в течение последнего десятилетия в науку введены социологические, культурологические, медиатеоретические, этнографические и другие концепции для осмысления метавселенных. В частности, антрополог Л. Мессери определяет метавселенные как иммерсивный цифровой мир, который представляет со-

бой новый фронт для человечества. По ее мнению, в корне вектора развития по этому направлению лежат технологии из индустрии виртуальной реальности, и такое развитие чревато серьезными рисками для человечества. Ряд исследователей цифровых технологий и Интернета определяют метавселенную как виртуальную вселенную, то есть как совокупность пространства, сформированную в результате конвергенции виртуальной, дополненной и физической реальности, виртуальных миров и Интернета. (Dionisio, 2013, p. 32). Известный инвестор и эксперт в области технологий и медиа Г. Бейкер полагает, что метавселенные — это набор связанных виртуальных миров, где уже в ближайшие годы люди будут проводить большую часть жизни, и что основой метавселенных станут видеоигры. Некоторые специалисты по мировой экономике определяют метавселенные как виртуальные пространства, в которых дополненная и виртуальная реальности, сети передачи данных и децентрализованные финансовые и платежные системы станут фундаментом реалистичного цифрового мира для общения, работы и торговли цифровыми товарами. Еще одна группа исследователей изучают культуру в метавселенных в качестве цифровой виртуальной культуры. По их мнению, технологии метавселенных позволят изменить общество лучше именно благодаря ресурсам культуры (Hovan George et al., 2021, p. 1). Существуют и исключительно художественные интерпретации концепции метавселенных. В частности, автор данной статьи предложил видение этого концепта в графическом образе:



Рис. 1. Гуров Олег. Визионеры метавселенных. 2022. Бумага, ручка, рисунок. 21×30 см<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Из личного архива автора.

С. Маккензи исследует этнографию метавселенных в контексте эволюции общества в сторону техносоциальности, изучая развитие теневого рынка торговли криптовалютой (Mackenzie, 2022)<sup>7</sup>. Технологические компании, продвигающие новейшие продукты, например, NFT<sup>8</sup>, особенно заинтересованы в продвижении жизнеспособной идеи метавселенных и их реализации как проекта новой мировой экономики. Поэтому 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. Виртуальные миры, по его мнению, являются столь же полноценными, сколь и физическая реальность, и субъект может жить полноценной жизнью в обоих модальностях, не ощущая при этом разницы (Chalmers, 2022).

Нам же кажется, что такая позиция попросту редуцирует природу человека, исключая требования этики, морали и нравственности, вплоть до угрозы сделать ненужным самого человека и вывести его из потенциально нечеловеческого мира. Чтобы проиллюстрировать это заявление, обратимся к кинофильму «Солярис» (1972 год) А. Тарковского, снятому по мотивам одноименного романа С. Лема (1961 год), будь они писателями или режиссерами, являются в чистом виде философами, поскольку science fiction представляет собой результат мыслительного эксперимента. Кинофантастика, как правило, 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, буруеваемый 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

<sup>7</sup> Подробно этот и другие подходы к понятиям и сущностям метавселенных раскрывают представители различных областей знания. В частности, в своем блоге известный аналитик в сфере технологий Н. Пападжордж ссылается на определение метавселенной, представленное техноинвестором Г. Бейкером: Rappageorge N. The Metaverse: A Grand Unifying Theory of Media // NrapaG. URL: <https://nrappag.com/2020/04/09/the-metaverse-a-grand-unifying-theory-of-media/> (20.03.2022); интервью с антропологом Л. Мессери: Cummings M. Anthropologist Lisa Messeri on the “metaverse” and other digital worlds // Yale News. January 6, 2022. URL: <https://news.yale.edu/2022/01/06/anthropologist-lisa-messeri-metaverse-and-other-digital-worlds-0> (20.03.2022); прогноз политолога Я. Бреммера о развитии международной политики в реалиях метавселенных: The Technopolar Moment. How Digital Powers Will Reshape the Global Order. By Ian Bremmer // Foreign Affairs. URL: <https://www.foreignaffairs.com/articles/world/2021-10-19/ian-bremmer-big-tech-global-order> (20.03.2022).

<sup>8</sup> В контексте нашего исследования NFT («невзаимозаменяемый токен», в дословном переводе с англ. non-fungible token) в соответствии с авторским определением — сертификат собственности на цифровой товар, который может служить важнейшим элементом инфраструктуры будущего Интернета.

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<sup>9</sup>. 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 этико-морально-нравственный комплекс, станет объектом изменений вследствие развития технологий и революции в сфере коммуникаций, и транслировал в будущее беспокойство по этому поводу. Режиссер пояснял, что видит главный смысл кинокартины в «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» (Кофырин, 2013).

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.*

Говоря о кинематографе как о виде деятельности и о творчестве, нужно отметить, как *само кино трансформируется в результате развития и расширения технологий.* Еще 10 лет назад для съемок фильма (помимо таланта и вдохновения) требовались значительные расходы на покупку и обработку пленки, а также на аренду или приобретение дорогостоящих камер и другого оборудования. Помимо этого, необходимо было найти покупателя фильма или партнера для проката, после чего оставалось только надеяться, что расходы окупятся. Эти требования практически исключали возможность кинопроизводства не только для любителей, но и даже профессионалов, если они хотели действовать самостоятельно, на свой страх и риск. Сейчас

---

<sup>9</sup> А. Кларк в 1961 году предсказал появление космического туризма (роман «Лунная пыль»), и спустя примерно 40 лет эта идея реализовалась на практике, став основой перспективных бизнес-проектов И. Маска и Р. Брэнсона. М. Кайдин в 1972 году в романе «Киборг» прогнозировал появление бионических протезов утраченных органов (в 2013 году), и данное направление сегодня стало весьма значимым и перспективным, поскольку направлено на обеспечение инклюзивности именно в повседневной жизни человека.



же можно создать кинопродукт отличного качества с помощью цифровой камеры или смартфона и смонтировать фильм в домашней студии. Распространение фильма возможно в Интернете через многочисленные платформы и сервисы без значительных затрат. И здесь мы отмечаем еще один парадокс: цифровые камеры и Интернет увеличили возможности создавать и продвигать кинопродукцию с помощью технологий, относящихся к метавселенным. В результате этого в свою очередь визуальные медиа распространяют новые ценности и расширенные возможности взаимодействия с метавселенными для пользователей (или, скорее, просьюмеров — производителей и потребителей в одном лице). Это напоминает слова Ж. Бодрийяра о первой серии «Матрицы», которые он произнес в одном интервью: «Можно сказать, что “Матрица” — это фильм о Матрице, который могла бы снять сама матрица» (Бодрийяр, 2003). Там же философ отмечает: «В системе запрограммировано ее собственное — мнимое — отрицание, подобно тому в промышленных товарах запрограммирован их быстрый износ. Между прочим, это самый надежный способ уничтожить какую бы то ни было альтернативу. Существующий мир лишается внеположенной точки, с какой можно было бы посмотреть на него, лишается антагониста; он полностью завораживает и поглощает всех и вся. Меж тем не следует забывать, что чем ближе система к совершенству, тем ближе она к тотальному крушению» (Бодрийяр, 2003).

Таким образом, концепт метавселенных представляет собой понятие, которое по-разному и достаточно ситуативно осмысливается представителями различных областей знания, при этом общепринятое определение и всеобъемлющее наполнение этого концепта пока отсутствует.

## МЕТАВСЕЛЕННЫЕ ДЛЯ КОРПОРАЦИЙ

Целесообразно чуть более внимательно рассмотреть, что именно вкладывают в понятие метавселенных технологические корпорации. В данном случае нам пока не требуется искать аналогии в произведениях массовой культуры — ведь семена идеи метавселенных успели дать всходы в повседневной и деловой реальности в виде столь популярных и активно развивающихся экосистем, на основе которых отдельные компании и создают свои собственные метавселенные (Lee, 2021, p. 64). Венчурный инвестор М. Болл описывает метавселенную как «обширную сеть постоянных, визуализируемых в реальном времени трехмерных миров и симуляций, которые поддерживают непрерывность идентичности, объектов, истории, платежей и прав и могут быть испытаны синхронно практически неограниченным числом

пользователей, каждый из которых обладает индивидуальным ощущением присутствия» (Boll, 2021).

Для технологических компаний наиболее важной задачей является обеспечить рост количества пользователей и их удержание на своих платформах (в экосистемах, метавселенных). И здесь категория взаимодействия плавно переходит в категорию контроля. Эта мысль рождает ассоциацию между метавселенными и Паноптиконом. Сущность данного 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. В стенах башни расположены окна, которые смотрят во все стороны внутренней стены кольца. В здании тюрьмы размещены камеры с окнами, в каждой из которых одно окно смотрит во двор, а другое — наружу. Основная цель данного сооружения в том, что у человека должно быть чувство постоянного надзора. Заключенный должен постоянно чувствовать присутствие надзирателя, но не иметь возможности его видеть. М. Фуко видит в Паноптиконе наиболее концентрированное выражение принципов дисциплинарной власти и показывает, что власть прежде всего представлена в больницах, тюрьмах и учебных заведениях (Furseth, Repstad, 2021, p. 24). 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. Для этики, морали и нравственности в такой системе не найдется места — регулирование и контроль обеспечиваются совершенно иными, «нечеловеческими» системами. Именно так видят идею Паноптикона деятели прошлого. Сегодня же одним из главных трендов является цифровая трансформация основных сфер общественной жизни. А главным целями этой трансформации объявлены экономичность и эффективность — ровно то же, что обеспечивает паноптическая модель.

Поэтому предлагаемое метавселенной трехмерное пространство представляет собой новую, современную версию Паноптикона. Метавселенная — это еще 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 стремительное распространение технологий заставляют се-

рзезно задуматься об ускользающей границе между человеком и аватаром, между реальным и виртуальным. В апреле 2021 года Epic Games выпустила инструментальный MetaHuman Creator, который позволяет с легкостью создать «реалистичного» компьютерного человека с лицевой анимацией. Сервис работает в облаке и запускается через браузер. 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. Разработчики присоединились к команде Meta\*\*, что открывает новые горизонты развития подобных технологий. 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.

## МЕТАВСЕЛЕННЫЕ СКВОЗЬ ПРИЗМУ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

После изучения концепции метавселенной с позиций технологических компаний обратимся к этому феномену с точки зрения того, как он рефлексирован в массовой культуре. Для этого 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. Они являются ценным материалом, позволяющим осмыслить природу социальных медиа во многом благодаря тому, что 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. По мнению режиссера, переход к новой плоти является таинственным и темным процессом.



Рис. 2. Кадр из фильма «Видеодром» (Videodrome), реж. Д. Кроненберг, 1983<sup>10</sup>

Несмотря на то, что фильм вышел на экраны на заре развития Интернета, его можно назвать предупреждением об угрозах, которые впоследствии стали исходить от Facebook\* (хотя технически Кроненберг препарирует не Интернет, а телевидение, демонстрируя, впрочем, именно интерактивную природу медиа). И действительно, немного позже взаимодействие человека и медиа через цифровые технологии вышло на совершенно новый уровень — адресный, персональный, личный и даже интимный. То, что несколько десятилетий назад в отношении телевидения казалось потенциально возможным, сегодня в свете развития социальных медиа, стремящихся эволюционировать в метавселенные, стало очевидным. Связь обернулась взаимопроникновением, и грань между плотью и виртуальностью начала размываться. В этом смысле «Видеодром» выступил антиподом «Матрицы», где противопоставлены виртуальная и физическая реальность, а физическая телесность отмечена шрамами и вживленными в тело соединительными портами. Конструкция же Кроненберга — это проникновение виртуальности в человеческий разум и в плоть, это мутации души и тела, а в итоге овладение технологиями контроля над человеческим. Д. Вудс в роли руководителя частного кабельного телеканала и Д. Харри (в реальной жизни солистка панк-группы Blondie и муза Х. Р. Гигера) в образе психиатра под воздействием технологии электронной «промывки мозгов» проваливаются в бездонный колодец разрушительных галлюцинаций, которые смешиваются с реальностью, формируя совершенно новую картину связи сознания и окружающего мира, под воздействием чего и физические тела также претерпевают страшные трансформации. В результате таких превращений возникает «новая плоть», и, по словам персонажа Д. Харри, смерть перестает знаменовать собой конец. Снова вспоминается

<sup>10</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/8853/> (дата обращения: 20.03.2022).

определение поклонников метавселенных, утверждающих, что это перспективное пространство для бесконечного общения, развлечений и так далее, как утверждают глава Apple Т. Кук, режиссер С. Спилберг, многочисленные инвесторы и технооптимисты.

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» (1971 год), откуда автор фильма заимствовал идею массового использования галлюциногенов, дополнив ее предсказанием о появлении практики и рынка цифровых двойников знаменитостей. Создатели фильма показывают, как кинопроизводители принуждают артиста продать свой образ, отказавшись от возможности сниматься в будущем. Цифровой же двойник в течение последующих десятилетий может использоваться в различных сюжетах многочисленных блокбастеров по усмотрению продюсеров (Cardeña, 2014).



Рис. 3. Кадр из фильма «Конгресс» (*The Congress*), реж. А. Фольман, 2013<sup>11</sup>

Кстати, 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

<sup>11</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/581906/> (дата обращения: 20.03.2022).

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 падает, очевидно, на тот самый моральный узел, о котором мы писали ранее. В подтверждение напомним, что эти два фильма, безусловно, опередили свое время. Позже начавшийся в 2019 году коронакризис 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, — убедившись, насколько хрупко и уязвимо «человеческое», и став свидетелями того, как социальные медиа явочным порядком воспользовались ситуацией, чтобы еще больше укрепить свои позиции.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование позволило установить, что технологические компании используют концепцию метавселенных для обоснования своей деятельности, направленной на расширение техносферы и погружение в нее человека. Целью исследования было продемонстрировать, что технобизнес стремится любой ценой усилить свою власть и влияние во всей широте общественной жизни, и цель эта, думается, была достигнута.

В соответствии с полученными результатами мы можем утверждать, что заявленная в начале статьи гипотеза подтвердилась: стратегия и мотивация технологических компаний, которые нацелились на создание метавселенных, не соответствуют задачам благополучного развития человечества. Более того, положение, которое сегодня заняли цифровые технологии в общественной жизни, позволяют говорить о состоявшейся угрозе в отношении цивилизационного развития и перспектив человека. Очевидно, идет ли речь о расширении сферы развлечений, получении большего доступа к персональным данным пользователей, или же об обретении полного контроля над пользователями, — главным для метавселенных извлечение сверхприбыли, и ради этого концепция метавселенных будет продвигаться и интегрироваться в культуру под самыми благозвучными предложениями, как благо и как инструмент улучшения качества жизни, предлагающий человеку новые возможности для самовыражения. Текущее развитие цифровых технологий, безусловно, несет риски расчеловечивания и потери человеком своих позиций при конвергенции антропосферы с техносферой.

Проанализированное положение и тенденции развития в рамках существующей парадигмы не имеют потенциала и не обеспечивают человечество инструментами, которые позволили бы ему контролировать технологическое развитие и направлять его в благополучное русло. Отдельно стоит задаться вопросом, как влияет на культуру в целом и на психику отдельного человека все более и более полное дублирование реальности в цифровом пространстве, и не приведет ли эта тенденция к окончательному стиранию границ между реальностью и цифрой (Stokel-Walker, 2022, p. 39). Представленные выше примеры из произведений массовой культуры показывают мутагенный и разрушительный для человеческой природы характер такой интеграции — и с этими угрозами также необходимо считаться, искать инструменты контроля и снижения рисков. Синтетическое восприятие индивида и общества, медиа и технологий как элементов, связанных «намертво», ведет к опасности бесконтрольного расширения техносферы, в которой все человеческое может отмереть как избыточная, ненужная и даже вредная биомасса. За скобками данной работы был оставлен еще один важный фактор, который следует учесть при продолжении настоящего исследования — ускорение времени: несколько десятилетий назад зеленые строчки кода Матрицы казались фантастикой, а сегодня в общественном сознании идея слияния физического и виртуального уже не вызывает отторжения и кажется вполне органичной. Это существенно, потому что за короткий период на практике начала воплощаться главная идея метавселенных, в основе которой, на наш взгляд, лежит конвергенция физического и виртуального. Недостаток внимания к проблеме размытия или даже полного стирания границ между «мирами» может привести к тому, что естественный оффлайновый мир, по своей природе более человеческий, глубокий и истинный, скрепленный этико-морально-нравственным комплексом, окажется вытесненным на периферию культуры и общественной жизни.

Для преодоления озвученных выше угроз требуется, безусловно, формирование новой социально-гуманитарной рациональности, под которой понимается совокупность требований к обеспечению системной эпистемической безопасности. Среди этих требований: масштабность, наполненность актуальными ценностями, системность и динамичность, рефлексивность, открытость для дискуссии и пр. (Лебедев, 2015, с. 8). Комплексное выполнение этих требований позволит мыслить по-новому, преодолеть иллюзии и стереотипы, и соединить этико-морально-нравственный комплекс с технологической парадигмой, чтобы выполнить главную цель — осознанно адаптировать логику и модели развития технологических компаний, которые создают в настоящее время метавселенные, таким образом, обеспечив человекомерное развитие.

\* Решением Тверского суда от 21 марта 2022 г. компания «Meta», владеющая социальной сетью «Facebook», признана экстремистской организацией. Доступ к социальной сети «Facebook» на территории Российской Федерации заблокирован.

\*\* Решением Тверского суда от 21 марта 2022 г. компания «Meta» признана экстремистской организацией. Доступ к некоторым ее продуктам на территории Российской Федерации заблокирован.

## REFERENCES

1. Ball, M. (2021, June 29). Framework for the Metaverse. *MatthewBall.vc*. Retrieved March 25, 2022, from <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>
2. Barthes, R. (1989). *Literatura i metayazyk* [Literature and metalanguage]. In G.K. Kosikov (Ed.), *Izbrannye raboty: semiotika, poetika* [Selected works: Semiotics, poetics] (pp. 131–132). Moscow: Progress. (In Russ.)
3. Bayley, S. (2021, November 24). “NFT” named word of the year by Collins dictionary. *The Bookseller*. Retrieved February 15, 2022, from <https://www.thebookseller.com/news/nft-named-word-year-collins-dictionary-1290565>
4. Cardeña, E. (2014). Paradise sniffed: Review of the film *The Congress* by Ari Folman. *PsycCRITIQUES*, 59 (39), Article 9. <https://doi.org/10.1037/a0037900>
5. Dionisio, J.D.N., Burns III W.G., & Gilbert R. (2013). 3D Virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45 (1), 1–38. <https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>
6. Furseth, I., & Repstad, P. (2021). *Modern sociologists on society and religion*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003181446-4>
7. Hovan George, A.S, Fernando, M., Shaji George, A., Baskar, T., & Pandey, D. (2021). Metaverse: The next stage of human culture and the Internet. *International Journal of Advanced Research Trends in Engineering and Technology (IJARTET)*, 8 (12), 1–10. Retrieved March 27, 2022, from [https://www.researchgate.net/publication/355172308\\_All\\_One\\_Needs\\_to\\_Know\\_about\\_Metaverse\\_A\\_Complete\\_Survey\\_on\\_Technological\\_Singularity\\_Virtual\\_Ecosystem\\_and\\_Research\\_Agenda?channel=doi&linkId=619c4bc5d7d1af224b199c8d&showFulltext=true](https://www.researchgate.net/publication/355172308_All_One_Needs_to_Know_about_Metaverse_A_Complete_Survey_on_Technological_Singularity_Virtual_Ecosystem_and_Research_Agenda?channel=doi&linkId=619c4bc5d7d1af224b199c8d&showFulltext=true)
8. Ivannikov Ye. B. (2017). *Yazykovaya refleksiya: ot metateksta k refleksivu* [Language reflection: from metatext to reflexive]. *Problemy istorii, filologii, kul'tury*, (1), 337–347. (In Russ.)
9. Kim, J.-G. (2021). A Study on metaverse culture contents matching platform. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 9 (3), 232–237. <https://doi.org/10.17703/IJACT.2021.9.3.232>
10. Kofyrin, N. (2013, December 23). *Solyaris—filosofiya Andrey Tarkovskogo* [Solaris—philosophy of Andrei Tarkovsky]. *Filosofskiy shturm*. (In Russ.) Retrieved February 15, 2022, from <http://philosophystorm.org/node/4852/print>



11. Lebedev, S.A. (2015). *Metodologiya nauchnogo poznaniya* [Methodology of scientific knowledge]. Moscow: Prospekt. (In Russ.)
12. Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *Journal of Latex Class Files*, 14 (8), 1–66. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.05352>
13. Mackenzie, S. (2022, February 07). Criminology towards the metaverse: Cryptocurrency scams, grey economy and the technosocial. *The British Journal of Criminology*. Article azab118. <https://doi.org/10.1093/bjc/azab118>
14. Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2 (1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
15. Pavlov, A.V. (2018). Obrazy sovremennosti v XXI veke: Metamodernizm [Images of modernity in the 21st century: Metamodernism]. *Logos*, 28 (6), 1–19. (In Russ.)
16. Perry, L. (2022, January 26). David Chalmers on Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. *Future of Life Institute*. Retrieved February 15, 2022, from <https://futureoflife.org/2022/01/26/david-chalmers-on-reality-virtual-worlds-and-the-problems-of-philosophy/>
17. Shestakova, I.V. (2013). Metatekstovaya dinamika kinematografa V. Shukshina: Na primere fil'ma "Zhivet takoy paren'" [Metatextual dynamics of V. Shukshin's cinematography: By example of the film "There is such a lad"]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie: Voprosy teorii i praktiki* (9, Part 2), 216–218. (In Russ.)
18. Skrytyy smysl. (2018, May 27). Zhan Bodriyyar o «Matritse»: Interv'yu Zh. Bodriyyara zhurnalu «Le Nouvel Observateur», 19 iyunya 2003 g. [Jean Baudrillard on The Matrix: J. Baudrillard's interview with Le Nouvel Observateur, June 19, 2003] (V. Mil'china, Trans.). (In Russ.) Retrieved February 15, 2022, from <http://скрытыйсмысл.пф/blog/zhan-bodriyyar-o-matrice?ysclid=1j3h71r2v>
19. Srivastava, N.D. (1997). *Meta modern era*. New Delhi: Ritana Books.
20. Stokel-Walker, C. (2022). Welcome to the metaverse. *New Scientist*, 253 (3368), 39–43. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(22\)00018-5](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(22)00018-5)
21. Syundukov, N. (2016). Interv'yu s Robinom Van den Akkerom [Interview with Robin van den Akker]. *Metamodern*. (In Russ.) Retrieved February 15, 2022, from <https://metamodernizm.ru/robin-van-den-akker/>
22. Vermeulen, T., & van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2 (1), Article 5677. <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>
23. Verry, M. (2021). *Le Panoptique Jeremy Bentham*. Sorbonne Universite. Retrieved March 25, 2022, from [https://www.researchgate.net/publication/356790702\\_Panoptique\\_-\\_Jeremy\\_Bentham](https://www.researchgate.net/publication/356790702_Panoptique_-_Jeremy_Bentham)
24. Zan'kovsky, A. (2021). Vremya tverdykh meduz: Metamodern, kotoryy my zaslužhili? [The time of hard jellyfish: The metamodern we deserve?]. *Metamodern*. (In Russ.) Retrieved March 25, 2022, from <https://metamodernizm.ru/metamodern-which-we-deserve/>

## ЛИТЕРАТУРА

1. Барт Р. Литература и метаязык // Избранные работы: семиотика; поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 131–132.
2. Жан Бодрийяр о «Матрице»: интервью Ж. Бодрийяра журналу «Le Nouvel Observateur», 19 июня 2003 г. / пер. В. Мильчиной // Скрытый смысл. Анализ фильмов и философские исследования. 2018. 27 мая. URL: <http://скрытыйсмысл.рф/blog/zhan-bodriyyar-o-matrice?ysclid=11j3h71r2v> (дата обращения: 15.02.2022).
3. Заньковский А. Время твердых медуз: метамодерн, который мы заслужили? // Metamodern. 2016. URL: <https://metamodernizm.ru/metamodern-which-we-deserve/> (дата обращения: 25.03.2022).
4. Иванников Е. Б. Языковая рефлексия: от метатекста к рефлексиву // Проблемы истории, филологии, культуры. 2017. № 1. С. 337–347.
5. Кофырин Н. Солярис — философия Андрея Тарковского // Философский штурм: сайт. 2013. 29 декабря. URL: <http://philosophystorm.org/node/4852/print> (дата обращения: 15.02.2022).
5. Лебедев С.А. Методология научного познания. М.: Проспект, 2015. 257 с.
7. Павлов А.В. Образы современности в XXI веке: метамодернизм // Логос. 2018. № Т. 28. № 6. С. 1–19.
8. Савченко А.В., Сегал А.П. Метаверс — как это по-русски? О построении русско-го сектора метавселенной // Искусственные общества. 2021. Т. 16. № 4. DOI: 10.18254/S207751800017910-0
9. Сюндюков Н. Интервью с Робин Ван ден Аккером // Metamodern. 2016. URL: <https://metamodernizm.ru/robin-van-den-akker/> (дата обращения: 15.02.2022).
10. Ball M. Framework for the Metaverse // Matthew L. Ball URL: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer> (дата обращения: 25.03.2022).
11. 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).
12. Cardeña Etzel. Paradise sniffed [Review of the film The Congress by Ari Folman] // PyscCRITIQUES. 2014. Vol. 59. No. 39. Article 9. DOI: 10.1037/a0037900
13. 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).
14. Dionisio J.D.N., Burns III W.G., Gilbert R. 3D Virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities // ACM Computing Surveys. 2013. Vol. 45. Issue 1. P. 1–38. DOI: 10.1145/2480741.2480751
15. 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
16. Hovan George, A.S, Fernando, M., Shaji George, A., Baskar, T., & Pandey, D. (2021). Metaverse: The Next Stage of Human Culture and the Internet. 08. 1–10. [https://www.researchgate.net/publication/355172308\\_All\\_One\\_Needs\\_to\\_Know\\_about\\_Metaverse\\_A\\_Complete\\_Survey\\_on\\_Technological\\_Singularity\\_Virtual\\_Ecosystem\\_and\\_Research\\_Agenda?channel=doi&linkId=619c4bc5d7d1af224b199c8d&showFulltext=true](https://www.researchgate.net/publication/355172308_All_One_Needs_to_Know_about_Metaverse_A_Complete_Survey_on_Technological_Singularity_Virtual_Ecosystem_and_Research_Agenda?channel=doi&linkId=619c4bc5d7d1af224b199c8d&showFulltext=true).

17. 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
18. Lee L.-H., Braud T., Zhou P., Wang L., Xu D., Lin Z., Kumar A., Bermejo C., Hui P. All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda // Journal of Latex Class Files. 2021. Vol. 14. No. 8. 66 p. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.05352>
19. Mackenzie S. Criminology towards the metaverse: Cryptocurrency scams, grey economy and the technosocial // The British Journal of Criminology. 2022. azab118. DOI: 10.1093/bjc/azab118
20. Mystakidis S. Metaverse // Encyclopedia. 2022. Vol. 2(1). 1. P. 486–497. DOI: 10.3390/encyclopedia2010031
21. Srivastava N.D. Meta Modern Era. New Delhi: Ritana Books, 1997. 211 p.
22. Stokel-Walker C. Welcome to the metaverse // New Scientist. 2022. Vol. 253. P. 39–43. DOI: 10.1016/S0262-4079(22)00018-5
23. 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
24. Verry M. Le Panoptique Jeremy Bentham. Sorbonne Universite, 2021. 19 p. [https://www.researchgate.net/publication/356790702\\_Panoptique\\_-\\_Jeremy\\_Bentham](https://www.researchgate.net/publication/356790702_Panoptique_-_Jeremy_Bentham).

#### ABOUT THE AUTHOR

##### **OLEG N. GUROV**

MBA, Lecturer at the Department of Humanitarian Sciences,  
Moscow State Institute of International Relations,  
prospekt Vernadskogo, 76, 119454, Moscow, Russia;  
Institute of Industry Management affiliated  
with the Russian Presidential Academy  
of National Economy,  
prospekt Vernadskogo, 82, str. 4, korp. 3, 119571, Moscow, Russia

**ResearcherID: AAS-9705-2021**

**ORCID: 0000-0002-8425-1338**

e-mail: gurov@duck.com

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

##### **ОЛЕГ НИКОЛАЕВИЧ ГУРОВ**

МВА, преподаватель кафедры гуманитарных дисциплин,  
МГИМО МИД РФ,  
119454, Россия, Москва, проспект Вернадского, 76;  
Институт отраслевого менеджмента РАНХиГС,  
119571, Россия, Москва, пр-т Вернадского, д. 82, стр.4, корп. 3

**ResearcherID: AAS-9705-2021**

**ORCID: 0000-0002-8425-1338**

e-mail: gurov@duck.com