Выбор тематики круглого стола «2.2.2. Модели цифровой трансформации и информационного суверенитета»

Риск единообразной корпоративной этики в метавселенных

Юмартов Дмитрий Андреевич

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

E-mail: frederickfithroy@mail.ru

Интернет представляет собой глобальное мультязычное пространство вербальной коммуникации и вербальных взаимодействий. Пользователи интернета могут создавать контент и обмениваться им, но обмен происходит в поле текстовых, аудио и видео-сообщений, которые передаются отчужденно от пользователя и не встраиваются в его телесность и окружающую материальность. В рамках итерации интернет-коммуникации, описанной в концепции Веб 2.0. Тима О'Райли, возникает с одной стороны релятивизация информации, переход от крупных медиа к индивидуальным авторам, поощрение творческой деятельности, децентрализация. С другой стороны, Веб 2.0. подразумевает веб-мешап - интеграцию сервисов, что увеличивает зависимость компаний друг от друга, количество слияний и конгломераций, поглощений малого бизнеса крупным, а также лишает пользователей выбора пользоваться ресурсами по отдельности. Последующее развитие интернета никак не прерывает объединение сервисов под началом крупных корпораций. По мнению Ричарда Барбрука и Энди Камерона, в 90-х годах сформировалась элита компьютерной индустрии, которую они называют диджераторами - неформальные авторитеты, ученые, авторы техноизданий и главы корпораций, выживших во время пузыря доткомов. Они заложили основы интернет-этики, так называемую "калифорнийскую идеологию", которая благодаря их влиятельности была воспринята верящими в новую постиндустриальную эпоху бизнесменами. Те, в свою очередь, сделали эту этику правилами своих сайтов, причем она оказалась гомологичной по своей сути, а владение информационными ресурсами позволило им переводить свои ценности в конкретные действия. Санкции к различным общественным, политическим деятелям или даже целым государством за нарушение своих ценностей применяются ими почти синхронно - достаточно вспомнить блокировку Дональда Трампа в большинстве социальных сетей после штурма Капитолия его сторонниками. Коммуникационную составляющую интернета можно и нужно проблематизировать в контексте транснационального капитализма, навязывание этики и дискурса IT-гигантами, государственного и национального суверенитета, поскольку владельцы крупных интернет-ресурсов и их конгломераций обладают транс-дискурсивными возможностями.

Одновременно с развитием самого интернета развиваются цифровые среды пространственного присутствия, позволяющие интегрировать субъективное восприятие человека в псевдоматериальную топологию и искусственную телесность. Аналогией здесь могут являться компьютерные игры, но в они не дают возможности актуально воспринимать комплекс ощущений, исходящих из цифрового мира - фигура аватара в них опосредована экраном и отчуждена от игрока, как фигурка в настольном хоккее. Подлинное ощущение погружения дает виртуальная реальность. Мир виртуальной реальности дан человеку непосредственно в его ощущениях, при этом он не является физическим, но заключен в программном коде, что означает его глубокую многомодусность и настраиваемость (виртуальный мир может быть как эльфийскими землями или космическим кораблем, так и копией реального города). Технология виртуальной реальности позволяет проникнуть в

игровую модель и альтернативное поле действий и ощущений. Этот мир интроспективно для субъекта является автономным от порождающей его реальности. Виртуальность позволяет пользователю наблюдать за цифровой средой, находясь внутри её пространства, взаимодействовать с симуляцией, отождествляя свои манипуляции с действиями управляемой модели.

Метавселенная представляет собой объединение физического мира (чаще всего в финансовой сфере и сфере авторского права), интернета (социальных сетях с их профилями) и многопользовательской многомировой игровой виртуальной реальности под единым профилем аватара. В этом метавселенные похожи на экосистемы - конвергенцию сервисов разного рода под один пользовательский профиль, что позволяет сохранять данные аккаунта и накопленные активы во всех сервисах экосистемы. Экосистемы и метавселенные связаны тем, что в обеих случаях существует несколько полей деятельности субъекта (будь это приложения или разные уровни цифровой реальности), при перемещении между которыми субъект может сохранять свои персональные характеристики и разного рода достижения (накопленные баллы, полученные предметы и тому подобное). Метавселенные также похожи на социальные онлайн-игры вроде Second Life 2, GTA Online, SAMP. В отличие от традиционных онлайн-игр в них симулируется автономный социум, где аватары могут создавать семьи, устраивать войны группировок или заниматься политикой. Метавселенная обладает многомерностью - в ней существует нескольких секторов взаимосвязанного универсума, эти сектора универсума могут иметь автономные и кардинально различные физические и биологические законы, и между ними можно переходить, сохраняя свой аватар, его валюту и предметы. Это отменяет пластичность самого аватара - можно, например, иметь женскую виртуальную телесность сегодня и мужскую завтра, что несколько обесценивает трансгуманистические идеи и гендерные теории, поскольку для смены своих фундаментальных характеристик больше не нужно вмешиваться в идеологию или менять культурную политику. Таким образом, метавселенные представляют собой пространства свободной самоидентификации в виртуальном мире, смешанным с социальными сетями и реальной экономикой.

Метавселенные, как и интернет, будут носить глобальный характер - в одной метавселенной могут находиться граждане различных стран. При этом метавселенные, как и современные социальные сети и конгломераты типа Google, ВК или Meta (признана экстремистской и запрещена в РФ), будут управляться из единого центра и по законам и политикам компании. Безусловно, метавселенные будут иметь свои правила, а значит свою этику и социокультурную политику, что позволит их владельцам транс-дискурсивным путем навязывать свое видение мира и проживания аватаров в нем субъектам из различных культурных, этнических и национальных общностей. Таким образом, для избегания господства корпоративной этики и появления новых "диджераторов" требуется моделированием альтернативных метавселенных, производящих масштабное ценностное разнообразие.

Источники и литература

- 1) Барбрук Р, Камерон Э. Калифорнийская идеология. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.zhurnal.ru/4/calif0.htm> – Дата доступа: 15.04.2012
- 2) Лисенкова А.А. Новые медиа: от Web 1.0 к семантической паутине Web. 4.0 // Вестник МГИК – 2018 – №1(81) – С. 110-118.
- 3) Сегал А.П., Савченко А.В. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества – №4 – 2021.