

УДК 32.019.51

DOI: 10.18384/2310-676X-2022-3-21-38

НАСТУПЛЕНИЕ МЕТАВСЕЛЕННОЙ: ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КУПИРОВАНИИ РИСКОВ НАЦИЗМА

Федорченко С. Н.

Московский государственный областной университет

141014, Московская область, г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Российская Федерация

Аннотация

Цель. Проанализировать возможности и ограничения цифровых технологий складывающейся метавселенной в купировании рисков нацизма.

Процедура и методы. В работе применяются принципы методологической оптики SWOT-анализа, позволяющей изучить возможности, угрозы, сильные и слабые стороны современных цифровых технологий. Используются сценарийные техники политического прогнозирования.

Результаты. Определены базовые специфические особенности и компоненты формирующейся метавселенной. Выявлены возможности и ограничения цифровой среды и цифровых технологий в сфере купирования рисков реабилитации нацистских идей.

Теоретическая и/или практическая значимость. Проведённое исследование позволит определить основные приоритеты цифровых систем и технологий для противодействия распространению идей нацизма. Подчёркивается, что ключевую роль в выявлении угроз нацизма начинают играть технологии искусственного интеллекта. Предложено несколько сценариев цифровой эволюции метавселенной, учитывающих геополитическую и внутривнутриполитическую плоскости.

Ключевые слова: метавселенная, цифровые технологии, нацизм, искусственный интеллект, цифровизация политики

ARRIVAL OF THE METAUNIVERSE: POSSIBILITIES AND LIMITATIONS OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN REDUCING THE RISKS OF NAZISM

S. Fedorchenko

Moscow Region State University

ul. Very Voloshinoy 24, Mytishchi 141014, Moscow Region, Russian Federation

Abstract

Aim. To analyze the possibilities and limitations of digital technologies of the emerging metaverse in stopping the risks of Nazism.

Methodology. The work uses the principles of methodological optics of SWOT analysis, which allows to study the strengths, weaknesses, opportunities and threats of modern digital technologies. Scenario techniques of political forecasting are applied.

Results. The basic specific features and components of the emerging metaverse are determined. The possibilities and limitations of the digital environment and digital technologies in the field of stopping the risks of rehabilitating Nazi ideas are revealed.

Research implications. The study will allow to determine the main priorities of digital systems and technologies to counter the spread of Nazi ideas. It is emphasized that artificial intelligence technologies begin to play a key role in identifying the threats of Nazism. The theoretical significance

of the article is seen in the fact that several scenarios for the digital evolution of the metaverse are proposed, taking into account the geopolitical and domestic political plane.

Keywords: metaverse, digital technologies, Nazism, artificial intelligence, digitalization of politics.

*...Преступления, если им предоставит полную свободу,
обычно переходят все границы...*

Прокопий Кесарийский, «Тайная история»

Введение

Современный мир уже невозможно представить без интернета и активной цифровизации социальных отношений и процессов. Цифровые технологии, казалось бы, приносят новый ритм и образ жизни, безжалостно перемалывая в киберпространстве ранее общепринятые ценности и традиции. Однако все существующие цифровые технологии на данный момент – всего лишь инструмент, который способен создавать комфортные либо неблагоприятные условия для распространения, воспроизводства идей, составляющих ядро того или иного мировоззрения, идеологии, религии, политико-философского учения. Нарушить это положение вещей может только приход принципиально новой технологически-коммуникационной основы социально-политической и экономической жизни, которая приведёт к тотальной трансформации действующих социальных и политических институтов.

Задача современного исследователя – определять признаки такого рода технологических трендов, создающих не только возможности, но и риски и угрозы для общества и государства. Особенно это актуально звучит на фоне существующих вызовов реабилитации нацизма в цифровом пространстве. В связи с этим принципиально важно заметить, что и научный, и медийный дискурсы тесно пересекаются в том, что актуализируют один и тот же феномен, который может перевернуть всю привычную жизнь человека, – метавселенную.

Термин «метавселенная» появился в романе Н. Стивенсона «Лавина» (1992 г.),

действия которого происходили в особом виртуальном мире. Одним из первых о метавселенной заговорил медиамагнат и соучредитель компании Meta¹ М. Цукерберг, который анонсировал начало работы над проектом «трёхмерного интернета», способного кардинально изменить наше представление о цифровом мире². Но всё же более чёткая картина сущности метавселенной видна из тезисов венчурного инвестора М. Болла. По мнению Болла, метавселенная (metaverse) будет обладать 7 признаками³:

1. никогда не заканчиваться, не перезагружаться, продолжаться до бесконечности;

2. все события в ней будут происходить синхронно, в режиме реального времени, как в обычной жизни;

3. в этом пространстве не будет ограничений по числу участников, каждый из которых получит возможность ощутить эффект присутствия;

4. здесь возникнет полноценно функционирующая экономика для людей и предприятий;

5. можно будет использовать возможности как физического, так и цифрового мира, общедоступные или частные сети, закрытые либо открытые платформы;

¹ Деятельность корпорации Meta, а также её платформ Facebook и Instagram признана экстремистской и запрещена в РФ.

² Mark in the metaverse // The Verge: [сайт]. URL: <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview> (дата обращения: 22.05.2022).

³ Ball M. The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It [Электронный ресурс]. URL: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse> (дата обращения: 22.05.2022).

6. появится беспрецедентная совместимость цифровых платформ, компонентов, данных и контента;

7. среда наполняется опытом и контентом с помощью широкого круга участников: неформальными группами, коммерческими предприятиями или независимыми людьми.

Из перечисленных признаков не совсем ясно, чем отличается концепция метавселенной от других концепций, посвящённых виртуальной среде (фиджитал-мира, социотехнической реальности, искусственной реальности и др.). Поэтому следует уточнить, что метавселенная – это наметившаяся социотехническая сфера, обеспечивающая посредством алгоритмов и цифровых технологий разрушение чётких границ между физической, виртуальной и дополненной реальностью и дающая человеку возможность существовать в данной трёхмерной и сетевой среде через его цифровой аватар. В такой среде будут максимально реализованы потенциалы трёхмерности, сетевых коммуникаций и алгоритмического управления социальными процессами. Резонно предположить, что метавселенная станет ареной конкуренции разных политических и неполитических акторов. Метавселенная заставит переосмыслить налаженные каналы коммуникации между обществом и властью, в т. ч. и цифровые [4].

Наступление метавселенной закладывает условия для масштабного распространения самых разных идей, в т. ч. и радикального характера, а значит, заставляет пересматривать законодательство, корректировать государственную информационную политику. Наибольшая непредсказуемость и угроза для общества лежат в возникновении в метавселенных сообществ, основанных на идеологии нацизма. С целью выявления возможностей и ограничений цифровых технологий складывающейся метавселенной в купировании рисков нацизма логично обратиться к методологической оптике SWOT-анализа. Данный подход

позволяет чётче выявить возможности, угрозы, сильные и слабые стороны метавселенной. Кроме этого метода будут применяться сценарийные техники политического прогнозирования, нацеленные на обнаружение альтернативных сценариев развития метавселенных в геополитической и внутриполитической плоскости.

Надо сразу оговориться, что в академической среде появились только первые попытки описания механики и сущности метавселенной. Анализ инфраструктуры метавселенных делается через призму рекламных технологий, а не ценностной проблематики. И тем не менее встречаются работы, где атрибутами метавселенной наряду с другими называют преемственность идентичностей реального мира. Также описывают такие признаки метавселенной, как общую сетевую среду, интероперабельность (функциональную совместимость разных систем) и синхронизацию, социальную коммуникацию на новом цифровом уровне [20].

Научных работ, посвящённых социально-политическим и аксиологическим аспектам конструирования метавселенной, к сожалению, также пока чрезвычайно мало. Появились труды, где метавселенная рассматривается с точки зрения рисков замены функциональной системы организма, что может привести к довольно непредсказуемым и опасным результатам [3]. Тогда как в статье А. В. Савченко и А. П. Сегала делается вывод, что ничего принципиально нового концепция метавселенной не приносит, описывая, по сути, один из этапов эволюции виртуальных симуляций (Web 3.0) [12].

Имеется и противоположная позиция: следует обратить внимание на кибер-социо-техно-когнитивный подход, в рамках которого метавселенная соотносится с феноменом Индустрии 5.0, в формате развития которой появляются «умные» киберсоциальные экосистемы гетерогенного характера, допускающие эмерджентное поведение своих же акторов. При таком видении метавселенная объединя-

ет цифровые аватары пользователей (их цифровые двойники, способные копировать поведение хозяина), взаимодействующих между собой благодаря технологиям искусственного интеллекта, блокчейн, интернета вещей, геокодирования и виртуальной реальности [17]. Правда, большинство подобных работ пока не готовы дать ответ на вопросы – как и кем в этой искусственной социальности будут развиваться и распространяться ценности, идеи и идеологии, хотя ещё до актуализации дискурса о метавселенных отдельные авторы начали изучать проблематику той же нацистской символики и атрибутики в интернет-коммуникациях [1], аспекты неявной, скрытой нацистской пропаганды [11]. Работы же, рассматривающие вопросы реабилитации экстремистских идеологий, в частности нацизма [7; 18; 19], в основном оторваны от научной повестки метавселенных. Однако недостаточная аналитическая проработка рисков феномена *metaverse* в возрождении нацистских и других радикальных идей чревата серьёзными социальными потрясениями в будущем.

Среди работ встречаются исследования, анализирующие потенциальные субъекты метавселенной: государство, интернет-пользователей, бизнес-сообщество рекламодателей и цифровые корпорации в ракурсе социальных последствий [10]. В статье О. Н. Гурова тема метавселенной актуализируется через призму идей Паноптикона И. Бентама и М. Фуко; показывается, что важными проблемами этой новой социотехнической среды являются не только технологии манипулирования человеческими слабостями, но и распад идентичности, деградация морали и ценностей. По мнению Гурова, метавселенная, как трёхмерное пространство, станет лишь новой моделью Паноптикона, практикующей инновационные средства наблюдения и контроля над людьми. Паноптическая схема представляет собой инструмент усиления власти любого типа, т. к. предполагает автоматизацию,

экономии человеческих, материально-технических и временных ресурсов [6]. Другими словами, метавселенная, согласно такому видению, – это новая среда для функционирования дисциплинарной власти.

М. Фуко отмечал, что дисциплинарная власть фиксирует, регулирует либо задерживает перемещения, рассредоточивает группы индивидов, чьё поведение классифицируется как непредсказуемое (например, на основании особенностей их ценностей, идей). Сама дисциплинарность уже не выставляет себя напоказ, а трансформируется в совокупность незаметных технических изобретений («паноптизмов»), формирующих знание об индивидах, играя на асимметрии власти, временно приостанавливая действие права [16, с. 268–269, 272]. Паноптический режим обеспечивает какому-либо наблюдателю (государству, ведомству) полный обзор наблюдаемых, насильно создавая определённую систему.

Вместе с тем Фуко явно не предполагал, что может произойти с природой политической власти и её ценностными проявлениями в условиях распространения социальных сетей интернета и феномена цифровизации. Возможно, по этой причине имеет смысл не догматизировать идею Паноптикона применительно к проблеме метавселенной, а пристальней присмотреться к современной альтернативной точке зрения. Так, В. А. Дудина в своей статье фокусируется на малозаметном процессе перехода от паноптического режима к панспектрному режиму. Панспектрон (текущее наблюдение), в отличие от Паноптикона, по причине массового внедрения цифровых технологий использует так называемые неструктурированные данные и даёт возможность преобразовать всю систему наблюдения [8]. Фигура одного центрального наблюдателя сменяется сетью датчиков, сенсоров, системой интернета вещей, собирающих информацию, которая затем обрабатывается отдельными интеллекту-

альными системами. Также панспектрональная модель означает практику регулярного наблюдения интернет-пользователей друг за другом. Скорее, в грядущей метавселенной будут присутствовать как элементы Паноптикона, так и элементы Панспектрона.

Возможности цифровых технологий

Перед тем как определить возможности метавселенной, требуется выявить сильные черты конструирующих её цифровых технологий, используя принципы SWOT-анализа. Итак, какие сильные позиции есть у цифровых технологий искусственного интеллекта, нейронных сетей, интернета вещей, социальных сетей, голографических игр и Big Data в плане профилактики реанимации нацизма? Во-первых, цифровые технологии открывают дополнительные горизонты в аналитической обработке различного рода структурированных и неструктурированных данных. Нацистская пропаганда, как и любая другая, может предполагать передачу образно-визуальной информации (символов, фото, мемов, иных графических элементов, видеороликов, голограмм), текстов (лонгридов, коротких пабликов, зашифрованных сообщений, комментариев, хештегов и гипертекста), аудиоинформации (музыкальных треков, речей, рингтонов и др.). Выявление, классификация и визуализация таких данных интеллектуальными системами – насущная необходимость для современного эксперта, работающего в колоссальном информационном шуме¹. Во-вторых, сильной стороной цифровых технологий очевидно стал их широкий функционал,

позволяющий коммуницировать экспертному сообществу в условиях рисков пандемии COVID-19, военных и других конфликтов. Это позволяет создавать внутри формирующихся метавселенных целые экспертные сети, способные комплектовать информационные банки данных фоновых компонентов нацистской пропаганды – исторических фальсификаций, современных фейков, различного типа реанимируемых и обновляемых стереотипов. В-третьих, в отличие от традиционных (аналоговых) технологий, цифровые дают более разнообразные каналы коммуникации, обеспечивая оперативную передачу информации разного формата (например, просветительских проектов, посвящённых сути нацизма и его отличия от других идеологических конструкций). В-четвёртых, цифровизация и её плоды не отделимы от преимуществ автоматизации ряда рутинных (нетворческих) процессов, функций интерактивности, мультимедийности. Но для того, чтобы детальнее разобраться в этом вопросе, следует уточнить роль таких ключевых элементов складывающейся метавселенной, как цифровой аватар и политический интерфейс.

Не так давно цифровые технологии получили своё концентрированное выражение в цифровом аватаре – довольно специфическом феномене. Цифровой аватар является виртуальным расширением индивида, отражающим его специфический образ, черты поведения, характера, предпочтения в сфере ценностей и цифровых ритуалов (проще всего соотносить такого рода аватар с пользовательским аккаунтом в соцсети, портале, форуме и т. п.). Под цифровыми ритуалами (от лат. *ritus* – церемония) понимаются однотипные, схожие действия, реакции индивида на активность иных людей в условиях интернета. Примером цифровых ритуалов выступают лайки, дизлайки, просмотр новостной ленты в смартфоне, комментарии и т. п. Палитра таких ритуалов формирует биометрические

¹ Информационный шум как совокупность помех, искажающих первоначальный сигнал от коммуникатора к адресату, актуализируется в модели политической коммуникации К. Шеннона и У. Уивера, описывающей кодирование, расшифровку и интерпретацию информации. Развивающиеся цифровые технологии искусственного интеллекта в перспективе сделают процедуры кодирования, расшифровки, а также интерпретации контента, в т. ч. и радикального, более качественными.

параметры цифрового аватара, посредством которого человек может общаться с другими людьми, экономя время и не обращая внимание на расстояние, совершать финансовые транзакции, а также получать коммерческие и государственные услуги. Наличие цифрового аватара даёт возможность настраивать фильтры, разделяющие необходимую, ненужную или же недостоверную информацию, что чрезвычайно важно в современных условиях циркуляции больших данных [5] и распространения фейков. Эта особенность имеет принципиальное значение и потому, что помогает ослабить давление, к примеру, пропаганды нацизма (можно не только настраивать фильтрацию контента, но и пользоваться баном¹).

И всё же намного больший потенциал для купирования рисков нацистской пропаганды имеет то, что способно контролировать активность цифровых аватаров и саму аватаризацию² – политический интерфейс, подразумевающий совокупность общих цифровых ритуалов, коллективных ограничений, которые нельзя игнорировать индивиду, если он хочет быть частью определённого политического сообщества. Если рассуждать в рамках модели А. Тойнби, то политическая интерфейсизация³ – это логичный «ответ» любого современного политического режима на «вызов» цифровой аватаризации. Легче всего понять сущность политического интерфейса на примере создания специальных интеллектуальных систем, в задачи которых входит:

– анализ активности цифровых аватаров и создаваемых ими информационных потоков;

– пресечение деструктивной деятельности, в т. ч. пропаганды нацистского толка, вплоть до введения цензуры радикальных идеологий;

– обеспечение и защита цифрового суверенитета государства;

– формирование эффективных контуров обратной связи между обществом и властью.

Цифровизация привела к появлению феномена микроидеологии, когда лозунги, слоганы, политические заявления и требования уплотнились до хештегов, а политические плакаты преобразовались в мемы. Дрейф уровня информационного потребления от чтения лонгридов (длинных текстов) к коротким текстам и мемам отражает процессы виртуализации социальных отношений, контактов и клиповизации массового сознания. Что, в свою очередь, тесно переплетается с возросшей ролью крупных медиа, цифровых корпораций в определении формата, характера и самих рамок сетевой коммуникации.

Зафиксировав эти медиатренды, любопытно обратиться к мнению, согласно которому вброс мемов о Гитлере и нацизме в Рунете происходит не случайно и преследует конкретную цель: повысить узнаваемость нацистских идей среди российской молодёжи [7]. Пропагандистские приёмы, сопровождающие вбросы нацистских идей и образов, продуманы весьма грамотно и включают параллельную дискредитацию символов Победы. Ярким примером этого служат издевательские мемы, умаляющие подвиг советских солдат, оскорбляющие ветеранов Великой Отечественной войны, что фактически ориентировано на оправдание нацизма.

Вероятно, ядром политического интерфейса страны, обеспечивающим её цифровой суверенитет на фоне участвовавших войн нового поколения – информационных, когнитивных, мемориальных, – станут системы на основе искусственного интеллекта. Также разумно предположить, что выживаемость

¹ Бан – один из способов ограничения действий пользователей в интернете, блокировка (*прим. ред.*).

² Цифровая аватаризация – процесс распространения пользовательских цифровых аватаров в интернете, имеющих экономические и социально-политические последствия.

³ Политическая интерфейсизация – процесс создания и распространения политических интерфейсов. Примером такого политического интерфейса можно назвать систему социального рейтинга Китая.

и адаптивность к сетевой среде политического режима значительно повысится, если будет предполагать не сценарий подключения к некоей готовой метавселенной, созданной и подвигаемой какой-либо корпорацией, зарегистрированной, к примеру, в совершенно другом государстве, а если станет учитывать сценарий формирования собственной метавселенной, функционирование которой обеспечат алгоритмы, интеллектуальные агенты и разработки отечественных разработчиков, не зависящих от зарубежных специалистов, приобретения иностранного программного оборудования и софта¹.

Собственная метавселенная должна включать не только политический интерфейс, мониторящий информационные потоки, но и «сетевой полис» – целую систему коммуникационных арен, где будет происходить дискурс граждан и формироваться идентичности, обеспечивающие целостность, воспроизводство единой исторической памяти, созидательное развитие страны и её суверенитет.

Масштабные перспективы есть у технологии искусственного интеллекта на базе так называемых рекурсивных нейронных сетей (RNN) с принципами машинного обучения². С помощью них можно выявлять ту же нацистскую пропаганду путём фиксации синтаксической и семантической композиций контента (в предложениях и отдельных фразах). Такие системы, выявляющие, например, консервативные либо либеральные ценности контента, уже существуют [21]. Нейронная сеть, получившая задачу определения нацистской пропаганды, может работать в 3 этапа (которые описывают в некоторых политологических исследованиях [22]):

¹ Софт – программное обеспечение (*прим. ред.*).

² Машинное обучение – методика, благодаря которой интеллектуальная система проходит обучение посредством получаемого опыта, а именно: освоения каких-либо практик разрешения сходных проблем. С помощью такого приёма и его разновидностей можно обучить интеллектуальную систему к распознаванию радикальной, нацистской символики.

1. преобразование изображения в понятный компьютерной программе формат;

2. дробление изображения на визуальные компоненты с характерными признаками;

3. регулярное обучение системы и последующей более чёткой классификации изображений.

В итоге можно относить выявленные изображения, например, к нацистской, неонацистской или ненацистской символике, пропаганде.

Следует особо подчеркнуть, что любая автоматизация такого формата должна оставлять окончательное решение за специалистом, а не отдавать абсолютно всё на откуп интеллектуальному помощнику. У подобных систем есть как сильные стороны, так и недостатки [2]. Поэтому создание проектов анализа радикальных идей на основе искусственного интеллекта – сложная, но необходимая задача, требующая появления консорциума креативных сетевых лабораторий междисциплинарного типа, где вместе работали бы представители социальных, гуманитарных и естественных наук. Экспертный центр, закладывающий основу для таких интеллектуальных агентов метавселенной, обязан учитывать много параметров: технических, культурно-мировоззренческих, знать полиэтничный характер населения, специфику старых и новых приёмов нацистской пропаганды.

Помимо рекурсивных в профилактике нацистского влияния можно задействовать свёрточные нейронные сети (CCN), построенные на принципах пропуска данных через несколько уровней: слой свёртки, слой пулинга (объединения) и полностью связанный слой. Свёртка – важнейший слой, несущий основную вычислительную нагрузку, включающий ядро – сумму обучаемых параметров. Функция этого слоя – выявить признаки входного, к примеру, неонацистского изображения, а также сформировать карту подобных признаков. Слой

пулинга уменьшает объём полученных признаков, отбирая лишь самые важные сведения о неонацистском дискурсе. Тогда как полностью связанный слой даёт возможность сравнить данные на выходе и входе. Уже описываются подобные системы, которые могут фиксировать, к примеру, факты политического насилия [24]. С помощью свёрточных сетей можно создать инструмент распознавания мемов и других изображений, несущих нацистский смысл.

Системы на основе нейросетей могут помочь специалистам быстрее определить факты, источники и основные коммуникационные каналы нацистской пропаганды, т. к. последняя совершила серьёзные метаморфозы по сравнению с известными геббельсовскими формами манипуляции массовым сознанием. Сложность остаётся в том, что с целью ухода от юридической ответственности и вероятной цифровой стигматизации со стороны противников нацизма, разработчики неонацистского контента путём техник бриколажа создают образы из типично нацистских символов (гитлеровская свастика, Чёрное Солнце, герб рейха в виде орла со свастикой, нацистское приветствие) и адаптированных символов, не имевших ранее нацистского значения (Лунный Человек – Moon Man, лягушонок Пепе) [19]. Встречаются адаптации руны Туг, стилизованные темы превосходства арийской расы. Все эти попытки реанимации нацизма в виртуальном пространстве связаны с муссированием вопросов некрополитики¹ – её тем умирания и смерти, угроз физической расправы, нацеленных на создание постоянного страха в среде определённых этнических, расовых и религиозных групп.

¹ Некрополитика – термин, введённый камерунским политическим теоретиком Ахиллом Мбембе и обозначающий практику политической власти определять, кому из людей жить, а кому умирать. Является очередной попыткой переосмысления теории биополитики и биовласти французского мыслителя М. Фуко.

Нацистские символы в киберсреде тщательно замаскированы, т. к. реанимация нацизма использует иронизирование, прикрытие юмористическим сюжетом, применяя такие нарративы, тропы и образы некрополитики, как «петля для виселицы», мемы о казнях, будущем геноциде, «окончательном решении», расправе с «расовыми предателями», изображении оружия [18] и т. д. Некрополитика и её нарративы не обязательно напрямую заявляют о физическом насилии, скорее, наоборот, используют абстракции, отсылающие к насильственным тематикам и угрозам в замаскированном виде.

Ограничения и угрозы цифровизации

Ограничения цифровых технологий метавселенной невозможно понять без определения её самых слабых сторон. Во-первых, несомненной слабой стороной цифровизации и цифровых технологий является необходимость регулярного поддержания информационной безопасности (политические хакеры, разделяющие радикальные идеи, стараются взломать правительственные интернет-ресурсы, проникнуть в базы данных, получить доступ к переписке). Во-вторых, цифровой контент может быть недоступен той части населения, которая элементарно не имеет доступа к интернету (либо не обладает высокоскоростным интернетом). Соответственно, в этом случае приёмы по купированию рисков нацистской пропаганды должны сочетаться с более традиционными формами работы (конференциями, просветительскими лекциями, мастер-классами, выездными мероприятиями экспертов), пока повышение уровня цифровизации не позволит привлечь более инновационные технологии. В-третьих, цифровая среда включает огромные массивы контента, которые попросту отвлекают как эксперта, так и любого гражданина от необходимой и важной информации. Особенности гипертекстуальной среды виртуальной реальности заставляют че-

ловека часто обращаться к надёжному фактчекингу во избежание столкновения с манипуляциями, фейками и информационными операциями враждебного характера. В-четвёртых, эволюция цифровых технологий привела к проникновению в сетевые коммуникации такого нового вида информационного оружия, как дипфейки (*deepfakes*) – интеллектуальных систем, притворяющихся разными людьми, политиками, государственными деятелями.

За любыми цифровыми технологиями, составляющими суть цифровизации экономической и социально-политической жизни человека, стоят их создатели – цифровые корпорации. На деле именно они являются хозяевами существующих интернет-коммуникаций. Мало того, цифровые корпорации фактически монополизировали само право человека на коммуникацию и общение посредством цифровых технологий. Цифровые корпорации превратились в могущественных соперников такого традиционного политического института, как государство в сфере контроля над информационными потоками.

Корпоративные акторы, по-видимому, будут играть решающую роль в строительстве метавселенных. Поэтому важно осознавать те угрозы конфиденциальности и утечек персональной информации, которые формирует незащищённая цифровая экосистема. Тем более что корпорации могут перепродавать конфиденциальные данные через посредников представителям радикальных идеологических сообществ. Сейчас цифровые корпорации перешли от модели реинвестирования поведенческой стоимости, при которой предоставляли пользователю постоянные обновления приложений за право доступа к его данным, к модели изъятия поведенческого излишка, основанной на тотальной оцифровке любого пользовательского поведения и использования полученного излишка данных в своих узкокорпоративных целях.

Американская исследовательница Ш. Зубофф подчёркивает, что в основе такой корпоративной слежки за людьми лежат идеи бихевиориста Б. Скиннера, надеявшегося, что при правильной технологии знание станет подгонять поведение человека под установленные параметры [9, с. 533–536]. Скиннер заявлял: «Целеустремлённое проектирование культуры и контроль за человеческим поведением, который оно предполагает, жизненно необходимы для дальнейшего развития человеческого рода» [14, с. 144]. О подобных вещах, кстати, Скиннер писал в контексте идеи регуляции роста народонаселения, отмечая, что формировать убеждения, мнения можно путём подкрепления того или иного поведения [14, с. 82–83]. Теперь поведенческий излишек (лайки, комментарии, загрузки файлов, репосты, клики, эмодзи) попадает в системы искусственного интеллекта, занимающиеся прогнозом пользовательского поведения. В итоге зарождается инструментальная власть, основанная на разрыве между сильным знанием и властью (в данном смысле власть сконцентрирована у того, кто имеет знание об алгоритмах и пользуется ими для удержания и завоевания этой самой власти) и скрывающаяся за концепцией персонализации клиентских цифровых услуг. Ш. Зубофф описывает сложившуюся систему как «надзорный капитализм» [9, с. 17, 130].

Но если цифровые корпорации станут основными акторами метавселенных, может ли история повториться? Важно помнить, что в своё время крупные западные капиталистические корпорации сыграли не последнюю роль в политическом возвышении Гитлера и его приходе к власти в Веймарской республике. Представители Франкфуртской школы коммуникативистики (М. Хоркхаймер, Т. Адорно, Э. Фромм, Г. Маркузе, Ф. Нойманн и др.) [13] не сомневались в тесной взаимосвязи крупных корпораций и нацистского движения. Так, Ф. Нойманн, принимавший участие в подготовке обвинительных

заявлений для Нюрнбергского процесса, предложил концепцию государства «Бегемота». В отличие от концепции «Левиафана» Т. Гоббса, где корпорации лишь подчиняются государству и не несут ответственности за свои действия, у Нойманна корпорации, нацистская партия и вермахт – равноправные участники военной экспансии и порабощения народов, а значит, несут равную ответственность за преступления против человечества. Проблематика связей корпоративного сектора и нацизма также подробно отражена в работах Дж. Мартина (лично допрашивавшего А. Круппа), А. Швейцера («Крупный бизнес и Третий рейх»), Г. Хальгартена («Гитлер, рейхсвер и промышленники»), У. Манчестера, К. Кобрака, Т. Фергюсона, Г.-И. Вота, Ф. П. Фурса и др. [13].

Получается, что надзорный капитализм, занимающий ключевое положение в глобальных проектах наподобие метавселенной, способен породить ценностные угрозы небывалого до сегодняшней поры уровня: современная цифровая корпорация, разрабатывающая алгоритмы для функционирования метавселенной, станет использовать достижения бихевиоризма и поведенческой отрасли знания для распространения тех идей, которые будут ей выгодны на текущий момент. Если для неё будут представлять интерес нацистские идеи, то в отсутствие государственных и общественных регуляторов она их поддержит и непременно распространит под тем или иным видом. А транснациональный характер цифровой корпорации создаёт угрозы поистине колоссального масштаба – для приобретения дополнительной прибыли она может поддерживать таргетированное внедрение совершенно разных идей в различных странах.

Можно предположить, что часть тенденций и явлений, доминирующих в современном мире социальных сетей, останутся и в новой реальности метавселенной. Достаточно вспомнить, что пре-

слова «культура отмены», посредством которой сторонники одних ценностей стараются уничтожить любые коммуникационные возможности приверженцев иных ценностей, на деле балансирует на грани нацистской логики, выбирающей образ врага для оправдания и легитимации всех своих прошлых, настоящих и будущих действий. Примером такой «отмены» служат не только многочисленные случаи цензуры и блокирования российских медийных ресурсов (Russia Today со стороны YouTube), но и факты «отмены» в отношении конкретных западных политиков (блокирование аккаунтов Д. Трампа и его сторонников) [23].

Цифровой характер метавселенной предполагает совместное существование цифровых аватаров и определённого интерфейса, который задаёт правила для цифровых двойников человека. Технологический гигант, претендующий заменить государство в роли создателя такого политического интерфейса, представляет важные аксиологические и антропологические вызовы. Цифровая корпорация, вершащая судьбы в метавселенной, занимается не просто сугубо утилитарными функциями разработки, внедрения, обновления, адаптации программного обеспечения и совершением финансовых транзакций. Она берёт себе на вооружение поведенческий анализ Скиннера, гибко сочетая его с паноптическими практиками «производства индивидов» [16, с. 274] и заявляет претензии на идеологическую и ценностную цензуру.

Бессмысленно отрицать, что стратегическую роль в коммуникационных связях цифровых аватаров метавселенной приобретут технологии искусственного интеллекта. Здесь недавно наметились новые риски корпоративных экспериментов в области ценностного программирования интеллектуальных систем. Например, американская система искусственного интеллекта Microsoft Tay включала возможности эмоционального

интеллекта и машинного обучения, благодаря чему могла взаимодействовать с пользователями и усваивать от них информацию [15]. После подключения к социальной сети Twitter¹ система Тау была переобучена радикально-ориентированными пользователями и в результате стала поднимать конспирологические темы и цитировать Гитлера. Этот пример показывает, что интернет-коммуникации, которые станут строительными элементами метавселенной, не исключают и угрозы продвижения нацистского дискурса через искусственный интеллект.

Риски интеллектуальных агентов показывают и исследования. Центром социального проектирования в 2019 г. был проведён «опрос» чат-ботов, действующих на основе искусственного интеллекта. Было выяснено, что интеллектуальные системы не исключают своего конфликта с человеком в будущем, из них англоязычные боты испытывали недоверие к России, пренебрежение к Европе². Подмеченные риски ценностного перепрограммирования обладают экзистенциальным характером для всего человечества.

В интернете происходит активная «меметическая нормализация» ультраправой ностальгии, фиксируемая на фактах циркулирующих в сетевых сообществах неонацистских мемов. Можно говорить, что в сообществах современных интернет-коммуникаций происходит ренессанс неонацистской эстетики. Особенно это видно на примере кооптации в интернет-дискурс широкой иконографии мемов с героями из поп-культуры. Такие мемы, как и плакаты во время политической пропаганды Третьего рейха, упаковывают нацистскую идеологию в легко узнаваемые и усваиваемые и, главное, привлекательные нарративы, обладая несколькими функциями:

– многовалентности – способностью соединяться, сочетаться по смыслу с разным визуальным, образно-символическим контентом из комиксов, фильмов, компьютерных игр;

– интертекстуальности – возможностью сочетаться с разными текстами;

– иконографичности – передачей смыслов с помощью изображений, являющихся, по сути, закодированными текстами, требующими знания кода или расшифровки;

– коммеморативности – сохранения истории нацистского движения и его идеологии (от напоминания важных для нацистов дат до нацистской формы и норм поведения) и др.

Метавселенная как раз способна усилить такой меметический функционал, постоянно соединяя виртуальную среду с дополненной реальностью и физическим пространством. Как показывают исследования на примере Швеции [19], нацистские мемы, чтобы привлечь детей и молодёжь, могут использовать популярных персонажей из детских шоу (Альфонса Оберга, Бьорна, Скурта), мультфильмов (Бамси, Тинтин, Симпсоны) или обращаться к растиражированным коммерческим брендам («Звёздные войны», «Лего»).

Как свидетельствуют отдельные исследования, нацистские сетевые сообщества, где генерируются ультраправая символика и нарративы, включают как иерархию (новички, члены, силовики, пропагандисты, лидеры), так и применяют систему обучения нацистским практикам. К примеру, чтобы стать полноценным членом такого сообщества, необходимо приобрести репутацию и сдать экзамен. В подобных сообществах происходит знакомство adeptов с нацистским мировоззрением, литературой, приобретение навыков организации нацистских ячеек на местах, навыков выживания в экстремальных условиях³. Особую опасность эти тренды

¹ Доступ к Twitter в России был ограничен на основании решения Генпрокуратуры РФ от 24 февраля 2022 г.

² О чем говорят роботы? // Платформа: [сайт]. URL: <https://pltf.ru/2019/08/21/o-chem-govorjat-roboty/> (дата обращения: 17.05.2022).

³ Lee B., Knott K. Fascist aspirants: Fascist Forge and ideological learning in the extreme-right online milieu //

приобретают при возникновении в складывающихся метавселенных обособленных сетевых анклавов неонацистского толка, маскирующихся от правоохранительных органов и спецслужб в сегментах наподобие Даркнета.

Заключение

Резюмируем основные итоги SWOT-анализа. Итак, к сильным чертам цифровых технологий можно отнести:

1. открывающиеся перспективы по аналитической обработке различного рода структурированных и неструктурированных данных, помогающих специалисту вычислить реваншистские планы нацистов;

2. широкий коммуникационный функционал для совместной работы сети экспертов в формирующихся метавселенных;

3. использование разнообразных каналов коммуникации для просветительских проектов, объясняющих населению причины, последствия и деструктивную природу нацизма;

4. автоматизацию рутинных, нетворческих процессов, а также интерактивность, мультимедийность при работе с информацией.

Возможности цифровых технологий по купированию угроз нацизма включают:

– цифровые аватары с системой фильтрации, разделяющие необходимую, ненужную или же недостоверную информацию, что помогает ослабить давление пропаганды нацизма;

– политический интерфейс, анализирующий активность цифровых аватаров и создаваемых ими информационных потоков; пресекающий их деструктивную деятельность; обеспечивающий цифровой суверенитет государства; формирующий эффективные контуры обратной связи между обществом и властью;

– конструирование в метавселенной «сетевого полиса» – целой системы коммуникационных арен, где будет происходить дискурс граждан и формироваться идентичности, обеспечивающие целостность, воспроизводство единой исторической памяти, созидательное развитие страны;

– преимущества нейронных сетей, распознающих в условиях информационного шума факты нацистского влияния, неонацистской пропаганды на основе интернет-текстов, креолизованного контента, мемов.

Ограничения, слабые черты цифровых технологий определяются:

1. необходимостью регулярного поддержания информационной безопасности;

2. недоступностью и низким качеством интернета среди определённой части населения;

3. проникновением в сетевые коммуникации такого нового вида информационного оружия, как фейки и дипфейки;

4. накоплением огромных массивов контента, отвлекающих как эксперта, так и любого гражданина от необходимой и важной информации.

Наконец, угрозами цифровых технологий являются:

– распространение цифровыми корпорациями в метавселенных выгодных им идеологий и мировоззрений, вплоть до неонацистских;

– доминирование «культуры отмены», развивающейся в рамках нацистской логики, когда сторонники одних ценностей стараются уничтожить любые коммуникационные возможности приверженцев иных ценностей;

– ценностное перепрограммирование и распространение интеллектуальными системами неонацистских идей и символики;

– формирование в метавселенных скрытых анклавов наподобие Даркнета, включающих сеть неонацистских сообществ.

Помимо выявления возможностей, угроз, сильных и слабых сторон цифровых технологий для человека, логично наметить сценарии развития метавселенных. Сценарные комплексы лучше разделить исходя из существования геополитической и внутривнутриполитической плоскости.

I. Геополитическая плоскость включает, как минимум¹, 3 основных сценария:

1. *Глобальная метавселенная* возможна, если получит дальнейшее развитие тренд гиперконцентрации цифровых разработок в руках одного актора. При таком варианте развития событий существуют 2 развилки: либо одно государство (например, США) использует цифровые корпорации для своего геополитического доминирования, либо одна усилившаяся цифровая корпорация, пользуясь политическим прикрытием и защитой со стороны государства и группы из его союзников, приобретёт монопольное положение в плане предоставления технологических услуг и внедрения форм цифрового контроля в большинстве стран мира. В любом случае может появиться что-то наподобие глобальной цифровой империи, определяющей правила коммуникации, лицензирования цифровых приложений, а значит, формирующей ценностную, экономическую и социально-политическую повестку и среду. Самый драматический вариант данного сценария – захват политического влияния в такой глобальной, планетарной метавселенной со стороны сторонников нацистской идеологии.

2. *Локальные метавселенные* могут возникнуть, если победит тренд сопротивления глобализации. В этом случае станет укрепляться цифровой суверенитет отдельных государств за счёт развития их собственных цифровых корпораций, конкурирующих на мировом рынке коммуникационных и прочих услуг. Тогда как национальным цифро-

вым корпорациям придётся подчиняться государству как основному актору политического процесса и модератору социально-экономических отношений. Локализация метавселенных проявится во внедрении национальных политических интерфейсов и сетевых полисов, позволяющих государственной власти контролировать информационные контакты между разрозненными цифровыми аватарами и их сетевыми сообществами, а также налаживать эффективные контуры обратной связи с обществом. Хотя данный сценарий, конечно, вовсе не исключает и такой специфической развилки, как усиления на основе тотального подчинения всех социальных процессов и отношений в одной стране какой-либо одной значимой в локально-коммуникационном плане цифровой корпорации. Такой подсценарий исключает вариант сильного государства в новых условиях метавселенной и будет означать информационные войны между цифровыми корпорациями, использующими в этих целях государство, население и ресурсы конкретной страны. Одновременное существование локальных метавселенных с разными ценностными, идеологическими основами может привести к периодической аксиоматике – ценностной войне между ними.

3. *Глокальные метавселенные* имеют шанс появиться, если тренд глобализации недостаточно ослабнет, но локальные метавселенные всё же смогут его использовать, адаптировать к своим локальным интересам и реалиям. По сути, такой сценарий обладает прагматичным и промежуточным характером. И всё же одновременное существование разнонаправленных трендов локализации и глобализации может, по сути, стать временным этапом в трансформации метавселенных или даже провоцировать политическую нестабильность. С другой стороны, глокализация может привести к формированию разных союзов метавселенных, которые создадут некое подо-

¹ Перечисленные сценарии не являются исчерпывающими.

бие паритета, баланса в международных отношениях нового типа.

II. Внутривнутриполитическая плоскость также может предполагать сценарный триптих:

1. *Цифровой тоталитаризм.* При этом сценарии монопольное положение в метавселенных захватывают техногиганты – цифровые корпорации. Государственные институты полностью приобретают сервисную составляющую и всецело зависят от функционирования алгоритмов цифровых корпораций. Образование, воспитание, культура, экономика, пропаганда власти начинают полностью подстраиваться под логику существования надзорного, цифрового капитализма. Цифровая корпорация станет способной рейтинговать политическое и любое другое поведение человека. Такое регулярное ранжирование может перезагрузить модель классовых отношений и создать общественную структуру из разных цифровых классов, что станет напоминать нацистский порядок на цифровой основе. Политическая жизнь будет строго регламентирована. Традиционный институт государства, конечно, может также попытаться выстроить цифровой тоталитаризм, подчинив себе цифровой корпоративный сектор, однако цифровые технологии – слишком специфическое направление (требующее определенной касты технических специалистов, а не просто политических управленцев), поэтому, скорее, такой вариант возможен только при попытке конструирования глобальной империи планетарного масштаба, где корпорации будут вынуждены поддерживать институт государства. При локальном же варианте развития геополитики метавселенных основным актором формирования режима цифрового тоталитаризма внутри отдельной страны станут именно цифровые корпорации.

2. *Гибридные политические режимы.* Этот сценарий напоминает геополитический сценарий глокализации, только уже применим к внутривнутриполитической

сфере. Гибридизация проявляется в тесном сближении традиционного института государства с цифровой корпорацией, претендующей на политическую субъектность. Между ними выстраиваются настолько тесные взаимоотношения, что, возможно, они приведут к формированию нового типа политических режимов – «политических цифровых кентавров», в которых произойдет разделение функционала. За технологическую поддержку метавселенной, финансовые транзакции станет отвечать цифровая корпорация (или их группа, консорциум), тогда как часть основных политических функций сохранит за собой государство. При этом, вероятно, модель Паноптикона сместится в сторону Панспектрона – для экономии издержек такие политические цифровые кентавры станут использовать цифровые аватары самих граждан, следящие друг за другом и практикующие в отношении «политически неблагонадежных» индивидов и социальных групп «культуру отмены». Не исключено, что при подобном сценарии граждане, их группы смогут играть на существующих интересах двух частей политического режима – государства и цифровых корпораций, используя их временные противоречия для активизации политической конкуренции.

3. *Сетевой балансир.* Данный сценарий представляет наиболее оптимистичный вариант эволюции метавселенной для гражданина. Он возможен, если произойдет сочетание нескольких факторов: а) в метавселенной будут распространяться сетевые сообщества, обучающие индивидов демократическим практикам в условиях цифровизации и иницирующие проекты политического, исторического просвещения; б) в метавселенной наиболее высокую популярность обретут цифровые платформы с открытыми кодами, позволяющие гражданам обучаться необходимым навыкам программирования, гражданского активизма созидательного характера, внедрять и поддерживать мониторинговые

системы, следящие за эффективностью, работоспособностью и разного рода деятельностью как государства, так и цифровых корпораций; в) все элементы политического интерфейса и сетевого полиса, которые войдут в цифровую экосистему страны, станут влиять на кадровую политику и систему, сочетающей принципы регулярной демократической ротации, профессионализма и традиций страны. При этом сценарии проявится баланс цифровых корпораций, органов государственной власти и гражданских организаций. Принцип балансира как самовоспроизводящейся системы означает, что цифровизация сохраняет в рамках одной страны ценности, культуру её народов, этносов. Режим сетевого балансира, скорее, возможен в условиях локальной метавселенной (при этом нельзя исключать параллельного существования других локальных метавселенных с системой цифрового тоталитаризма), однако при долгосрочной и экспериментальной отработке и повышении демократической

культуры населения в большинстве локальных метавселенных нельзя полностью исключать глобальный вариант такого механизма. В любом случае, принцип открытых кодов подключает к общественным и государственным проектам большее число граждан, преодолевает тёмную сторону алгоритмизации власти, являющейся ключевым фактором в большинстве сценариев развития метавселенной и не позволяет развиваться принципам рейтингования, цифрового контроля, культуры отмены, Паноптикума и Панспектрона в сторону реанимации нацистского режима.

Метавселенная – во многом ещё становящийся феномен, включающий элементы физического мира, дополненной реальности, трёхмерности и цифровых аватаров. Однако в настоящее время уже стратегически важно определяться с теми актёрами, которые станут её создателями и полновластными хозяевами.

Дата поступления в редакцию 27.03.2022

ЛИТЕРАТУРА

1. Аверина О. Р., Байков Н. М. Экстремистская символика в интернет-пространстве как фактор угрозы социализации молодежи // Власть и управление на Востоке России. 2017. № 3 (80). С. 89–96. DOI: 10.22394/1818-4049-2017-80-3-79-86
2. Алексеев Р. А. Искусственный интеллект на службе государства: аргументы «за» и «против» // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. С. 58–69. DOI: 10.12737/2587-6295-2020-58-69
3. Ананьев В. Н., Ананьев А. В. Метавселенная Марка Цукерберга с точки зрения теории функциональных систем академика П. К. Анохина // Тенденции развития науки и образования. 2021. № 80-7. С. 6–10. DOI: 10.18411/trnio-12-2021-308
4. Белов С. И. Проблемы цифровизации политической коммуникации между властью и обществом в современной России // Журнал политических исследований. 2021. Т. 5. № 3. С. 16–22. DOI: 10.12737/2587-6295-2021-5-3-16-22
5. Володенков С. В. Big Data как инструмент воздействия на современный политический процесс: особенности, потенциал и акторы // Журнал политических исследований. 2019. Т. 3. № 1. С. 7–13.
6. Гуров О. Н. Метавселенные – из сумерек во тьму перелетая? // Наука телевидения. 2022. Т. 18. № 1. С. 11–46. DOI: 10.30628/1994-9529-2022-18.1-11-46
7. Дамаскин О. В., Красинский В. В. Информационное противодействие фальсификации истории и реабилитации нацизма // Государство и право. 2021. № 6. С. 147–157. DOI: 10.31857/S102694520015034-8
8. Дудина В. И. От паноптикона к панспектрону: цифровые данные и трансформация режимов наблюдения // Социологические исследования. 2018. № 11. С. 17–26. DOI: 10.31857/S013216250002782-3
9. Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти / пер. с англ. А. Ф. Васильева. М.: Изд. Института Гайдара, 2022. 784 с.

10. Метавселенная: перспективы создания и социальные последствия / А. С. Ваторопин, С. А. Ваторопин, И. И. Тепляков, Н. Г. Чевтаева // Теория и практика общественного развития. 2022. № 4 (170). С. 19–25. DOI: 10.24158/tpor.2022.4.2
11. Савельева Е. Н. Художественно-образные формы неявной пропаганды нацизма как предмет культурологической экспертизы // Вестник Томского государственного университета. 2015. № 393. С. 104–108. DOI: 10.17223/15617793/393/16
12. Савченко А. В., Сегал А. П. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества. 2021. Т. 16. Вып. 4. DOI: 10.18254/S207751800017910-0
13. Сергеевкова И. Ф. Проблема взаимоотношений крупного бизнеса и нацизма в Веймарской Республике в историографии США и Великобритании // Вестник Удмуртского университета. Социология. Политология. Международные отношения. 2021. Т. 5. № 1. С. 100–119. DOI: 10.35634/2587-9030-2021-5-1-100-119
14. Скиннер Б. Ф. По ту сторону свободы и достоинства / пер. с англ. А. А. Федорова. М.: Оперант, 2015. 192 с.
15. Федорченко С. Н. Феномен искусственного интеллекта: гражданин между цифровым аватаром и политическим интерфейсом // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. С. 34–57. DOI: 10.12737/2587-6295-2020-34-57
16. Фуко М. Надзирать и наказывать: Рождение тюрьмы / пер. В. Наумова. М.: Ад Маргинем Пресс; Музей совр. искк. «Гараж», 2020. 416 с.
17. Шкарупета Е. В., Колесникова В. Б., Белянцева О. М. Метавселенная как пространственный цифровой двойник в Индустрии 5.0 // Экосистемы в цифровой экономике: драйверы устойчивого развития / под ред. А. В. Бабкина. СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС. 2021. С. 96–116.
18. Askanius T. On frogs, monkeys, and execution memes: Exploring the humor-hate nexus at the intersection of neo-Nazi and alt-right movements in Sweden // Television & New Media. 2021. Vol. 22. Iss. 2. P. 147–165. DOI: 10.1177/1527476420982234
19. Askanius T., Keller N. Murder fantasies in memes: fascist aesthetics of death threats and the banalization of white supremacist violence // Information, Communication & Society. 2021. Vol. 24. Iss. 16. P. 2522–2539. DOI: 10.1080/1369118X.2021.1974517
20. Kim J. Advertising in the Metaverse: Research Agenda // Journal of Interactive Advertising. 2021. Vol. 21. Iss. 3. P. 141–144. DOI: 10.1080/15252019.2021.2001273
21. Political Ideology Detection Using Recursive Neural Networks / M. Iyyer, P. Enns, J. Boyd-Graber, Ph. Resnik // Proceedings of the 52nd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics. 2014. Vol. 1. P. 1113–1122. DOI: 10.3115/v1/P14-1105
22. Torres M., Cantu F. Learning to See: Convolutional Neural Networks for the Analysis of Social Science Data // Political Analysis, 2021, vol. 30, no. 1, pp. 113–131. DOI: 10.1017/pan.2021.9
23. Van Dijck J., de Winkel T., Schdfer M. T. Deplatformization and the governance of the platform ecosystem // New Media & Society. 2021. URL: <https://journals.sagepub.com/home/nms> (дата обращения: 19.05.2022).
24. We need to go deeper: Measuring electoral violence using convolutional neural networks and social media / D. Muchlinski, X. Yang, S. Birch, C. Macdonald, I. Ounis // Political Science Research and Methods. 2021. Vol. 9. № 1. P. 122–139. DOI:10.1017/psrm.2020.32

REFERENCES

1. Averina O. R., Baykov N. M. [Extremist symbols in the Internet as a factor of the threat of youth' the socialization]. In: *Vlast i upravlenie na Vostoke Rossii* [Power and administration in the East of Russia], 2017, no. 3 (80), pp. 89–96. DOI: 10.22394/1818-4049-2017-80-3-79-86
2. Alekseev R. A. [Artificial intelligence in the service of the state: pros and cons]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2020, vol. 4, no. 2, pp. 58–69. DOI: 10.12737/2587-6295-2020-58-69
3. Ananiev V. N., Ananiev A. V. [Metaverse of Mark Zuckerberg from the point of view of the theory of functional systems of Academician P. K. Anokhin]. In: *Tendentsii razvitiya nauki i obrazovaniya* [Trends in the development of science and education], 2021, no. 80-7, pp. 6–10. DOI: 10.18411/trnio-12-2021-308
4. Belov S. I. [Problems of digitalization of political communication between government and society

- in modern Russia]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2021, vol. 5, no. 3, pp. 16–22. DOI: 10.12737/2587-6295-2021-5-3-16-22
5. Volodenkov S. V. [Big Data as an instrument of influence on the contemporary political process: features, potential and actors]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2019, vol. 3, no. 1, pp. 7–13.
 6. Gurov O. N. [Metaverse – flight from dusk to darkness?]. In: *Nauka televideniya* [The Art and Science of Television], 2022, vol. 18, no. 1, pp. 11–46. DOI: 10.30628/1994-9529-2022-18.1-11-46
 7. Damaskin O. V., Krasinsky V. V. [Information counteraction to falsification of history and rehabilitation of Nazism]. In: *State and Law* [State and Law], 2021, no. 6, pp. 147–157. DOI: 10.31857/S102694520015034-8
 8. Dudina V. I. [From Panopticon to Panspectron: Digital Data and Transformation of Surveillance Regimes]. In: *Sotsiologicheskoe issledovaniya* [Sociological research], 2018, no. 11, pp. 17–26. DOI: 10.31857/S013216250002782-3
 9. Zuboff Sh. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power* (Rus. ed.: Vasilyev A. F., transl. *Epokha nadzornogo kapitalizma. Bitva za chelovecheskoe budushchee na novykh rubezhakh vlasti*. Moscow, Ed. Gaidar Institute Publ., 2022. 784 p.).
 10. Vatoropin A. S., Vatoropin S. A., Teplyakov I. I., Chevtaeva N. G. [Metaverse: Creation Perspectives and Social Consequences]. In: *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya* [Theory and practice of social development], 2022, no. 4 (170), pp. 19–25. DOI: 10.24158/typor.2022.4.2
 11. Savelieva E. N. [Artistically-shaped implicit Propaganda of Nazism as a Subject of Cultural Expert Study]. In: *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Tomsk State University], 2015, no. 393, pp. 104–108. DOI: 10.17223/15617793/393/16
 12. Savchenko A. V., Segal A. P. [Metaverse – how is it in Russian? About the construction of the Russian sector of the Metaverse]. In: *Iskusstvennyye obshchestva* [Artificial societies], 2021, vol. 16, no. 4. DOI: 10.18254/S207751800017910-0
 13. Sergeenkova I. F. [The problem of relations between big business and Nazism in the historiography of the United States and Great Britain]. In: *Vestnik Udmurtskogo universiteta. Sotsiologiya. Politologiya. Mezhdunarodnye otnosheniya* [Bulletin of the Udmurt University. Sociology. Political science. International relationships], 2021, vol. 5, no. 1, pp. 100–119. DOI: 10.35634/2587-9030-2021-5-1-100-119
 14. Skinner B. F. *Beyond Freedom and Dignity* (Rus. ed.: Fedorov A. A., transl. *Po tu storonu svobody i dostoinstva*. Moscow, Operant Publ., 2015. 192 p.).
 15. Fedorchenko S. N. [Artificial Intelligence Phenomenon: Citizen Between Digital Avatar and Political Interface]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2020, vol. 4, no. 2, pp. 34–57, DOI: 10.12737/2587-6295-2020-34-57
 16. Foucault M. *Surveiller et punir: Naissance de la prison* (Rus. ed.: Naumov. V., transl. *Nadzirat i nazyvat: Rozhdenie tyurmy*. Moscow, Ad Marginem Press Publ.; Museum of modern art «Garazh» Publ., 2020. 416 p.).
 17. Shkarupeta E. V., Kolesnikova V. B., Belyantseva O. M. [The Metaverse as a Spatial Digital Twin in Industry 5.0]. In: Babkin A. V., ed. *Ekosistemy v tsifrovoy ekonomike: drayvery ustoychivogo razvitiya* [Ecosystems in the Digital Economy: Drivers of Sustainable Development]. St. Petersburg, POLITEKh-PRESS Publ., 2021, pp. 96–116.
 18. Askanius T. On frogs, monkeys, and execution memes: Exploring the humor-hate nexus at the intersection of neo-Nazi and alt-right movements in Sweden. In: *Television & New Media*, 2021, vol. 22, no. 2, pp. 147–165. DOI: 10.1177/1527476420982234
 19. Askanius T., Keller N. Murder fantasies in memes: fascist aesthetics of death threats and the banalization of white supremacist violence. In: *Information, Communication & Society*, 2021, vol. 24, no. 16, pp. 2522–2539. DOI: 10.1080/1369118X.2021.1974517
 20. Kim J. Advertising in the Metaverse: Research Agenda. In: *Journal of Interactive Advertising*, 2021, vol. 21, no. 3, pp. 141–144. DOI: 10.1080/15252019.2021.2001273
 21. Iyyer M., Enns P., Boyd-Graber J., Resnik Ph. Political Ideology Detection Using Recursive Neural Networks. In: *Proceedings of the 52nd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*, 2014, vol. 1, pp. 1113–1122. DOI: 10.3115/v1/P14-1105
 22. Torres M., Cantu F. Learning to See: Convolutional Neural Networks for the Analysis of Social Science Data. In: *Political Analysis*, 2021, vol. 30, no. 1, pp. 113–131. DOI: 10.1017/pan.2021.9

23. Van Dijck J., de Winkel T., Schdfer M. T. Deplatformization and the governance of the platform ecosystem. In: *New Media & Society*, 2021. Available at: <https://journals.sagepub.com/home/nms> (accessed: 19.05.2022).
 24. Muchlinski D., Yang X., Birch S., Macdonald C., Ounis I. We need to go deeper: Measuring electoral violence using convolutional neural networks and social media. In: *Political Science Research and Methods*, 2021, vol. 9, no. 1, pp. 122–139. DOI:10.1017/psrm.2020.32
-

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Федорченко Сергей Николаевич – доктор политических наук, профессор кафедры политологии и права, заместитель декана факультета истории, политологии и права по научной работе Московского государственного областного университета, доцент, главный редактор «Журнала политических исследований»;

e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Sergey N. Fedorchenko – Dr. Sci. (Political Sciences), Prof., Department of Political Science and Law; Deputy Dean for Research, Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University; Assoc. Prof., Editor-in-Chief, Journal of Political Research;

e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Федорченко С. Н. Наступление метавселенной: возможности и ограничения цифровых технологий в купировании рисков нацизма // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2022. № 3. С. 21–38.

DOI: 10.18384/2310-676X-2022-3-21-38

FOR CITATION

Fedorchenko S. N. Arrival of the metauniverse: possibilities and limitations of digital technologies in reducing the risks of Nazism. In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: History and Political Sciences*, 2022, no. 3, pp. 21–38.

DOI: 10.18384/2310-676X-2022-3-21-38