

Научная статья

УДК: 141.319.8, 004.946

## МЕТАВСЕЛЕННАЯ: НОВЫЕ ОСНОВАНИЯ НОВОЙ СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

**Олеся Александровна Блинова**

Екатеринбургская академия современного искусства,

Екатеринбург, Россия

olesyablinova79@yandex.ru

**Аннотация.** Современный мир стремительного развития цифровых технологий вносит изменения во все сферы жизни общества, включая социальную реальность. Результатом становится создание нового формата социальной реальности – метавселенной. Метавселенная порождает пересмотр всех аксиологических оснований социального бытия человека. Поскольку в данных условиях полноценное становление метавселенной невозможно, автором обозначаются основные элементы формирования аксиологической системы социальной реальности нового формата, так как именно от ее качества будет зависеть качество социального бытия в метавселенной.

**Ключевые слова:** социальная реальность, метавселенная, виртуальная реальность, цифровая среда, виртуальная реальность, дополненная реальность, deepfake, блокчейн, аксиология

**Для цитирования:** Блинова О. А. Метавселенная: новые основания новой социальной реальности // Цивилизационные перемены в России. 2024. С. 29–34.

Original article

## METAVVERSE: NEW FOUNDATIONS FOR A NEW SOCIAL REALITY

**Olesya A. Blinova**

Yekaterinburg Academy of Contemporary Art, Yekaterinburg, Russia

olesyablinova79@yandex.ru

**Abstract.** The modern world of rapid development of digital technologies brings changes in all spheres of society, including social reality, which results in the creation of a new format of social reality – metaverse. The metaverse generates a revision of all axiological bases of human social existence. Since

the full-fledged formation of the metaverse is impossible under these conditions, the author outlines the main elements of the formation of the axiological system of the new format of social reality, since the quality of social existence in the metaverse will depend on its quality.

**Keywords:** social reality, metaverse, virtual reality, digital environment, virtual reality, augmented reality, deepfake, blockchain, axiology

**For citation:** Blinova O. A. Metaverse: new foundations for a new social reality // Civilizational changes in Russia. 2024. P. 29–34.

Настоящий период в новейшей истории России характеризуется переходом к цифровому обществу, что подтверждается действием Государственной программы «Информационное общество» (2011–2020), утвержденной Правительством Российской Федерации № 1815-р от 20.10.2010 г., с изменениями и дополнениями от 31.03.2020 г., распоряжение № 386–20 [1]. Согласно указанной программе, приоритетным направлением развития в социальной сфере является развитие информационного общества, цифровой экономики, обеспечение национальных интересов и реализация стратегии национальных приоритетов. Одной из подзадач программы является развитие информационной среды и обеспечение равного доступа населения к медиасреде. Становление информационной среды есть тренд социально-экономического развития, актуального не только для России, но и для всего мира. Отличительной характеристикой становления информационной среды является трансформация всей социальной реальности.

Одной из особенностей происходящих трансформаций является не просто становление цифровой среды и изменение социальной реальности в условиях стремительного развития информационных технологий, но формирование совершенно новой социальной реальности, полностью созданной с помощью информационных технологий. Новая социальная реальность получила название «метавселенная», где приставка «мета» говорит о выходе за пределы физического мира, о диалектической модификации вселенной, когда, с одной стороны, новые технологии выводят вселенную на новый, более высокий и сложный уровень развития, а с другой, сохраняют все то, что человек создал за многовековую историю собственного развития.

Метавселенная понимается автором как пространство, основанное на конвергенции физического и виртуального миров, создающее с помощью иммерсивных технологий уникальную среду для существования пользователей [2, с. 15–16]. Антрополог из Йельского университета Лиза Мессери (Lisa Messeri) также характеризует метавселенную как «мир, в котором все мы каким-то образом снабжены цифровым слоем, будь то очки, контактные линзы или что-то еще, что обеспечивает доступ к ландшафту, который органично объединяет физическое и цифровое в социальных целях» [3].

Опираясь на приведенные определения, можно выделить основные технологии, с помощью которых происходит становление и оформление метавселенной как социальной реальности нового формата, это VR, AR, искусственный интеллект, технология *deepfake* и блокчейн.

Технология виртуальной реальности (VR) позволяет придать новой социальной реальности физическое восприятие, создавая для пользователей эффект полного погружения. Технология дополненной реальности (AR) позволяет интегрировать цифровые элементы в физическое пространство. Здесь речь идет о различных устройствах, инструментах и аксессуарах, таких как очки виртуальной реальности, голограммы и т. п. Искусственный интеллект необходим для придания метавселенной качеств иммерсивности и интерактивности. Иммерсивность в данном случае подразумевает перемещение пользователя в пространство метавселенной и занятие там определенной локации, а интерактивность – непосредственное взаимодействие с этим пространством, элементами локации, другими пользователями. Технология *deepfake* предполагает создание цифрового двойника или аватара, наделенного визуальным образом и персональными характеристиками. Создавая собственный аватар, пользователь обретает цифровую идентичность – «социально-технологический конструкт, который указывает, с одной стороны, на единство социального субъекта и его цифровых следов, а с другой стороны, на растущую в цифровом контексте значимость социальных ролей актантов – «нечеловеков» [4, с. 100–101].

Возможности метавселенной позволяют пользователю не просто обрести цифровую идентичность, но и самостоятельно сформировать ее, отбирая те качества и характеристики личности, которые для него имеют наибольший вес и значение для желаемого позиционирования себя в новом социальном пространстве. Технология блокчейн обеспечивает улучшенный доступ к метавселенной и ее возможностям. Блокчейн представляет собой распределенную децентрализованную базу данных, состоящую из отдельных блоков, не подключенных к общему серверу, а, следовательно, защищенную от каких бы то ни было финансовых регуляторов. В основе блокчейна цепочка данных, сформированная участниками взаимодействия и защищенная от различного рода фальсификаций путем автоматического сохранения всех вносимых изменений. С помощью технологии блокчейна пользователи метавселенной могут вступать в экономические отношения, совершать сделки купли-продажи и быть уверенными, что их права как экономических субъектов защищены. Все обозначенные технологии позволяют сформировать у пользователя ощущение «воплощенного интернета», т. е. дающего полное ощущение присутствия в новой реальности.

На текущий момент создание метавселенной как социальной реальности нового формата находится в процессе становления. Человечество не обладает достаточным количеством и качеством необходимых для ее полноценного запуска ресурсов, таких как высокоскоростной интернет, мощ-

ности (серверы) для хранения данных, доступность VR и AR устройств для широкой аудитории. Апробация запуска метавселенной происходит на базе игровых платформ, таких как *Roblox*, *Minecraft* и др. Так, по данным *DemandSage*, на начало 2024 г. ежедневное количество активных пользователей во вселенной Roblox составило 70,2 млн человек, а прибыль, полученная за 2023 г., превысила 3 млрд долларов [5]. Данная статистика показывает, что подобный формат социального взаимодействия популярен и востребован среди пользователей интернета и расширение возможностей платформы имеет огромный потенциал для увеличения аудитории и объема привлеченных средств.

Создание нового формата социальной реальности потребует внесения изменений во все сферы жизни общества:

**Экономика.** Становление Индустрии 5.0, «сосредоточенной на воссоединении человека и машин и открытии новых способов совместной работы для увеличения ресурсов и повышении эффективности производства» [6, с. 15]. Люди будут работать в тесном взаимодействии с интеллектуальными системами, которые будут способствовать увеличению производительности за счет использования *BigData*, интернета вещей, технологии виртуальной реальности и искусственного интеллекта. По утверждению генерального директора компании Nvidia Дженсена Хуанга, метавселенная создаст новую экономику, которая превысит по размеру глобальный ВВП. В будущем мы будем покупать 3D дома и автомобили, как сегодня покупаем 2D песни и книги [7].

**Право.** Становление кибердемократии, т. е. реализации демократических процедур с помощью *digital*-инструментов, что позволит сократить временные затраты, минимизировать пространственные ограничения и увеличить участие граждан в деятельности демократических институтов.

**Мораль и нравственность.** Метавселенная может столкнуться с проблемой недействительности морально-нравственных регуляторов физической реальности в цифровой среде. Перед создателями метавселенной возникает задача обновления морально-нравственных оснований новой социальной реальности, решение которой обеспечит минимизацию таких возможных этических проблем, как изменение природы человека, возможность бесконечного изменения своего образа и связанные с этим психологические проблемы, кибермошенничество, возникновение новых форм зависимостей, дезинформация (создание фейков высокого качества), новые формы кибербуллинга и многие другие. Важность разработки киберэтики заключается еще и в том, что костяк будущих «жителей» метавселенной составляют подростки и молодежь от 14 до 25–30 лет, которым наличие четких аксиологических границ позволит сформировать ощущение социальной безопасности.

До запуска реальной метавселенной как новой формы социальной реальности есть примерно 10 лет (по предположениям отдельных исследо-

вателей 10 лет – это самый ранний из возможных сроков появления настоящей метавселенной), за которые обществу необходимо разработать аксиологическую систему. Основными ее элементами, по нашему мнению, должны стать:

1. Создание цифрового этического кодекса (подобного Кодексу этики использования данных от 12.12.2019 г.), объединяющего нормы и правила поведения в виртуальном пространстве и обеспечивающего уважительное общение и конструктивную коммуникацию среди пользователей.

2. Трансформация ценностей геймификации в социальные ценности, а именно использование положительных элементов игрового взаимодействия в конституировании позитивных социальных ценностей, таких как ответственность, доверие, сотрудничество.

3. Культурная интеграция, предполагающая создание единого киберкультурного пространства, объединяющего различные культурные особенности и способствующего их эффективному взаимодействию.

4. Взаимовлияние реального социального и виртуального социального друг на друга. Как киберэтические нормы скажутся на поведении человека в физической реальности? Как изменится мировоззрение людей?

Метавселенная как новый формат социальной реальности не является ни исключительно позитивным феноменом, ни исключительно негативным. Ее характер и качественная оценка будут зависеть от того аксиологического наполнения, которое создатели и пользователи придадут ей, поскольку именно ценности выступают источником духовного творчества, рождающего новые смыслы и значения, определяя, таким образом, вектор изменений в социальном бытии человека.

## *Список источников*

1. О внесении изменений в государственную программу Российской Федерации «Информационное общество» : Постановление Правительства Российской Федерации от 31.03.2020 г. URL: <https://clck.ru/3DnFqK> (дата обращения: 08.10.2024).

2. Блинова О. А. Метавселенная и высшее образование: угрозы и преимущества // MEDIAОбразование. Цифровая среда: между позитивом и деструкцией : сборник материалов VIII Международной научно-практической конференции (Челябинск, 21–23 ноября 2023 г.). Челябинск : Челябинский институт развития профессионального образования, 2024. 434 с. URL: <https://clck.ru/3Dn9QH> (дата обращения: 08.10.2024).

3. Cummings M. Anthropologist Lisa Messeri on the ‘metaverse’ and other digital worlds // Yale News. 2022. URL: <https://clck.ru/3Dn9XT> (дата обращения: 08.10.2024).

4. Пеннер Р. В. Цифровая идентичность: теория и методология // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия. 2024. Т. 48, № 7. С. 98–113. URL: <https://clck.ru/3DnGLZ> (дата обращения: 08.10.2024).

5. Roblox Statistics For 2024 (Active Players, Revenue & Usage) // DemandSage. 2024. URL: <https://www.demandsage.com/how-many-people-play-roblox/> (дата обращения: 08.10.2024).

6. Пятая промышленная революция – инновации в области биотехнологий и нейросетей / Ю. А. Аренс, Н. А. Каткова, Е. А. Халимон, И. С. Брикошина // E-management, 2021. Т. 4, № 3. С. 11–19. DOI: 10.26425/2658-3445-2021-4-3-11-19

7. Roach J. Nvidia CEO says the metaverse will be “larger than the physical world” // Digitaltrends. 2021. URL: <https://clck.ru/3DnFXP> (дата обращения: 08.10.2024).

## *References*

1. On Amendments to the State Program of the Russian Federation “Information Society” : Resolution of the Government of the Russian Federation dated 03.31.2020 URL: <https://clck.ru/3DnFqK> (accessed: 08.10.2024).

2. Blinova O. A. Metaverse and higher education: threats and advantages // Mediaeducation. Digital environment: between positivity and destruction : collection of materials of the VIII International Scientific and Practical Conference (Chelyabinsk, November 21-23, 2023). Chelyabinsk : Chelyabinsk Institute for the Development of Vocational Education, 2024. 434 p. URL: <https://clck.ru/3Dn9QH> (accessed: 08.10.2024).

3. Cummings M. Anthropologist Lisa Messeri on the ‘metaverse’ and other digital worlds // Yale News. 2022. URL: <https://clck.ru/3Dn9XT> (дата обращения: 08.10.2024).

4. Penner R. V. Digital identity: theory and methodology // Bulletin of the Moscow University. Series 7. Philosophy. 2024. Vol. 48, № 7. P. 98–113. URL: <https://clck.ru/3DnGLZ> (accessed: 08.10.2024).

5. Roblox Statistics For 2024 (Active Players, Revenue & Usage) // DemandSage. 2024. URL: <https://www.demandsage.com/how-many-people-play-roblox/> (accessed: 08.10.2024).

6. The Fifth Industrial Revolution – innovations in the field of biotechnology and neural networks / Yu. A. Arens, N. A. Katkova, E. A. Halimon, I. S. Brikoшина // E-management, 2021. Vol. 4, № 3. P. 11–19. DOI: 10.26425/2658-3445-2021-4-3-11-197

7. Roach J. Nvidia CEO says the metaverse will be “larger than the physical world” // Digitaltrends. 2021. URL: <https://clck.ru/3DnFXP> (accessed: 08.10.2024).