

**Социологические аспекты изучения метавселенной как части
информационного общества**

Научный руководитель – Чернышева Анна Владимировна

Семенова Анастасия Антоновна

Студент (бакалавр)

Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана,
Социально-гуманитарные науки, Кафедра социологии и культурологии, Москва, Россия
E-mail: aasem220703@gmail.com

ОСОБЕННОСТИ СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ИЗУЧЕНИЯ МЕТАВСЕЛЕННОЙ

Семенова А.А.

Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана

студент кафедры «Социология и Культурология»

Научный руководитель: Чернышева А.В.,

к. ф.н., доцент кафедры «Социология и культурология»

e-mail: aasem220703@gmail.com

Аннотация: В данном тексте затрагивается тема метавселенной. На основе научных источников определяется сущность и особенности данного понятия. Проводится сравнение

понятий «метавселенная» и «информационное общество», выявляется взаимосвязь между

ними. Итогом работы становится выявление специфики изучения метавселенной, как предмета социологического анализа.

Ключевые слова: метавселенная, информационное общество, виртуальная реальность, дополненная реальность, технологии, социология.

Актуальность проблемы.

Перенос социального взаимодействия в виртуальный мир ведет за собой социальные изменения, которые необходимо исследовать для полноценного взаимодействия в виртуальном мире.

Цель: изучить особенности развития метавселенной как части информационного общества.

Теперь перейдем к задачам работы:

1) Определить сущность понятия «метавселенная».

2) Проанализировать особенности развития метавселенной, используя научные источники.

3) Выявить особенности информационного общества.

4) Выявить специфику метавселенной, как предмета социологического анализа.

Объект - информационное общество.

Предмет - особенности развития метавселенной как части информационного общества.

Начнем с определения понятия «метавселенная».

Метавселенная - это виртуальный мир, который существует одновременно с

реальным и способен оказывать на него воздействие.

Важные признаки метавселенной:

[U+F0B7] Виртуальный мир, интегрирован в реальность. То есть оказание влияния друг

на друга двух миров - реального и виртуального.

[U+F0B7] Метавселенная должна стать частью повседневного мира человека. Если виртуальный мир не пересекается с настоящим, то преждевременно говорить о новом уровне

проникновения двух реальностей. Включение человека в виртуальность помимо его желания, каждодневное пребывание меня-реального и меня-виртуального - вот залог становления метавселенной. Первые ростки этого процесса мы видим с появлением web 2.0 и

развития социальных сетей. Пользователь не только потребляет информацию, но и создает.

Создает в широком смысле. Камера на входе в метро или вуз записывает данные и хранит на

сервере. Происходит перенос реального в виртуальное. Ну, а телефон, интернет и прочие

технологии само собой.

После того как мы определили основные свойства метавселенной, необходимо рассмотреть на конкретных примерах, что именно к ней относят.

В основе метавселенной лежат такие технологии как: NFT, искусственный интеллект, мобильная связь 5G, распределенные вычисления и хранилища, очки дополненной реальности, интерактивные 3D-технологии.

NFT позволяет подписать исходную версию любого объекта в виртуальном мире. Это позволит увеличить инвестиции и решить проблемы авторского права. Искусственный интеллект станет неким каркасом метавселенной: будет обеспечивать информационный обмен и автоматизировать процессы. Мобильная связь 5G позволит работать с огромными

массивами данных и обеспечит создание и поддержание текстур высокого разрешения.

Распределенные вычисления и хранилища позволят наращивать производительные мощности до необходимого уровня, не переделывая каждый раз систему, а добавляя в нее

новые компьютеры. Благодаря очкам дополненной реальности будет возможность находиться

в пространстве метавселенной, сохраняя связь с реальностью. Интерактивные 3D-технологии

помогут перенести образы объектов из реального мира в виртуальный.

Благодаря этим технологиям, станет возможен перенос физических объектов в виртуальный мир, а также будет поддерживаться корректное функционирование метавселенной.

Из всего выше сказанного можно сделать вывод, что в настоящее время технологии, лежащие в основе создания метавселенной, развиваются как отдельные проекты. Каждая

технология постепенно «созревает», преодолевая свои проблемы. И когда все элементы, необходимые для функционирования полноценного виртуального мира, будут созданы, можно будет объединить их в метавселенную.

Далее выделим важные особенности информационного общества:

- Социальная и экономическая деятельность информационного общества основывается на информационном обмене.
- В сфере производства происходит индивидуализация, увеличивается автономность работы.
- Информационное общество строится на компьютерной технологии, работающей на подобии умственной деятельности человека.

Мы рассмотрели две системы, два мира - метавселенная и информационное общество. Существует ли между ними какая-то взаимосвязь? Оказывает ли одно влияние на

другое? Или может эти понятия - две стороны одной медали? Попробуем ответить на эти

вопросы путем сравнения метавселенной и информационного общества.

Начнем с основной характеристики метавселенной - слияние реального и виртуального мира. Можно сказать, что данная характеристика применима и к информационному обществу, которое определяют как систему, основанную на обмене информацией. Виртуальность - это и есть информация. Ведь всего, что происходит в виртуальном мире, не существует в виде материальных предметов, мы просто получаем информацию через органы чувств. Тогда, информационное общество и метавселенная имеют

одну и ту же главную идею - переход от материального к информационному.

Сравним основные ресурсы, используемые в рассматриваемых мирах. Основной движущей силой экономики информационного общества является информационный продукт. А в метавселенной все будет представлено в виде NFT-предметов, которые по своей

сути также являются информационными продуктами. Получается, что экономика метавселенной и информационного общества основывается на одном и том же.

Далее рассмотрим способы и формы организации производства. По Тоффлеру в информационном обществе произойдет деконцентрация производства, то есть будут преобладать малые экономические формы. Метавселенная значительно упростит совместную работу по всем аспектам разработки продукта. Учитывая, что она сможет служить общим пространством для всех заинтересованных сторон, участвующих в проекте,

несколько процессов можно будет выполнять быстрее и одновременно, таких как проектирование продукта, обмен информацией с производителями, итерация на основе обратной связи и многое другое. Тогда можно сказать, что для формирования цифрового

производства в метавселенной необходимо наличие двух этапов. Первый, как и в информационном обществе, - деконцентрация производства. То есть будет много специалистов из разных сфер, работающих автономно. Вторым этапом станет функциональная совместимость специалистов. Несколько сотрудников смогут работать в

одном и том же пространстве, независимо от их физического местоположения, все стороны

будут иметь доступ к 3D-представлениям того, как продукты проектируются, создаются,

продаются и распространяются.

Одной из важных особенностей метавселенной является ее внедрение в повседневную жизнь людей. Как мы определили по вышеописанным сравнениям, информационное общество и метавселенная работают по похожим принципам. Только в случае

информационного общества эти принципы применены в реальном физическом мире, а в метавселенной в виртуальном. Очевидно, что для перенесения чего-либо в виртуальный мир, должен существовать некий слепок этого в реальности. Тогда информационное общество и является этим слепком, необходимым для переноса общественных процессов в метавселенную.

Как уже упоминалось, важной составляющей в формировании метавселенной является рутинизация. И подводя итоги, можно утверждать, что появление информационного общества является переходным этапом для соединения реального и виртуального миров и создания метавселенной.

Выводы:

[U+F0B7] В настоящее время технологии, лежащие в основе создания метавселенной, развиваются как отдельные проекты. Когда все элементы, необходимые для функционирования полноценного виртуального мира, будут созданы, можно будет объединить их в метавселенную.

[U+F0B7] Появление метавселенной является переходным этапом для соединения реального и виртуального миров и создания подлинно информационного общества.

[U+F0B7] Метавселенная является частью информационного общества, для ее изучения можно использовать те же методы, что и для изучения информационного общества.

Источники и литература

- 1) Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования: пер. с англ. / Д. Белл. – 2-е изд., испр. и доп. – М., 2004.
- 2) Губернаторов Е. Студенты назвали основные проблемы онлайн-обучения. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.rbc.ru/society/19/08/2020/5f3bbdae9a7947d167de1a41>
- 3) Делюкин Е. Что такое «метавселенная», которую строят Марк Цукерберг, Сатья Наделла и Тим Суини — и зачем это нужно. [Электронный ресурс]. URL: <https://vc.ru/future/281044-что-такое-metavselennaya-kotoruyu-stroyat-mark-cukerberg-satya-nadella-i-tim-suini-i-zachem-eto-nuzhno>
- 4) Зубко, К. В. Метавселенная: будущее Интернета и кибер-мира / К. В. Зубко // Лучшая научная статья 2021 : сборник статей XLVI Международного научно-исследовательского конкурса, Пенза, 25 декабря 2021 года. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2021. – С. 13-16. [https://elibrary.ru/item.asp?id=47432068&";](https://elibrary.ru/item.asp?id=47432068&)
- 5) Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У — Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004.
- 6) Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., ГУ ВШЭ, 2000.
- 7) Кастельс, М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. - М., 1999.- 346 с.

- 8) Литвак Н. В. К вопросу о классификации концепций информационного общества // Социологические исследования. 2010. С. 12
- 9) Нейсбит, Д. Мегатренды / Д. Нейсбит; пер. с англ. М.Б. Левина. – М., 2003.
- 10) Пидоймо Л. П., Бутурлакина Е. В. Сущность категорий «информационное общество», «информационная экономика» // Современная экономика: проблемы и решения. 2010
- 11) Скотт Дьюк Коминерс, Стив Качински. Как устроен рынок NFT [Электронный ресурс]. URL: <https://hbr-russia.ru/biznes-i-obshchestvo/fenomeny/kak-ustroen-rynok-nft/>
- 12) Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 2004. С. 23
- 13) Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 2004. С. 23
- 14) Эпоха данных без границ подходит к концу. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nytimes.com/2022/05/23/technology/data-privacy-laws.html>