

Обзор технологии Метавселенная с позиции социального контекста.

Научный руководитель – Добринская Дарья Егоровна

Костерев Руслан Андреевич

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра социологии организаций и менеджмента, Москва, Россия

E-mail: cmetankalife@gmail.com

Трудно представить, насколько научно-технический прогресс глубоко преобразил человеческое общество, погрузив его в цифровое пространство. Одним из проявлений цифрового общества является способность погрузиться в безграничный мир цифрового виртуального пространства. Так, наглядным и наиболее ярким примером виртуальности стала Метавселенная. Метавселенная, как термин, созданный Нилом Стивенсоном в романе *Snow Crash* (1992) [3, С.2], стала грядущим трендом мира технологий с 2020 года.

На сегодняшний день многие крупные IT- компании стремятся занять лидирующие позиции в погоне за собственной метавселенной. Так в июле 2021 года основатель и генеральный директор Facebook Марк Цукерберг наметил курс к становлению компании метавселенной, а позднее, в октябре 2021 года, объявил, что Facebook изменит свое название на Meta Platforms (*Компания Meta Platforms признана в России экстремистской организацией и запрещена.) [1, С.12], чтобы отразить свой переход к этой “Метавселенной”. В мае генеральный директор Microsoft Сатья Наделла начал говорить о возглавляемой Microsoft “корпоративной метавселенной”. Аналогичным образом, Дженсен Хуанг, генеральный директор и основатель гиганта вычислительной техники и полупроводников Nvidia, объявил о создании и развитии Omniverse, которая должна стать платформой для создания собственных виртуальных миров. [2, С.3] Несмотря на общие заявления крупных IT-гигантов, общество наглядно познакомилось с конкретными проявлениями существующих виртуальных миров (например, Fortnite от Epic и экосистема Roblox, Minecraft, VR Chat и другие).

Изучение данной темы интересно по ряду причин. Во-первых, до сих пор не существует четкого термина технологии Метавселенная. Так Н. Стивенсон (1992), представлял ее «миром, в котором люди в качестве аватаров взаимодействуют друг с другом и с программными агентами в трехмерном пространстве, которое отражает виртуальный мир [4, С.3]. Оуэнс же видел Метавселенную как иммерсивный трехмерный виртуальный мир, в котором люди взаимодействуют друг с другом и окружающей средой, используя метафоры реального мира, но без физических ограничений. [4, С.3] Мэттью Болл дал точное описание Метавселенных как «масштабируемую и совместимую сеть визуализируемых в реальном времени 3D виртуальных миров, которые могут синхронно и постоянно восприниматься практически неограниченным числом пользователей с индивидуальным ощущением присутствия и непрерывностью данных, таких как личность, история, права, объекты, коммуникации и платежи» [1, С.27]. Несмотря на кажущуюся предметную простоту, крайне проблематично дать определение Метавселенным. Так, в исследовании были изучены ключевые определения Метавселенных, в трактовке которых авторы столкнулись со схожестью и противоречивостью [4]. Несмотря на первоначальный восторг, на сегодняшний момент общественность скептически относится к данному термину, отмечая, что метавселенная — это двусмысленное понятие, намеренно созданное технологическими гигантами, и что приложений, приносящих пользу пользователям, недостаточно (WORD

89.9 FM Madison 2021) [3], или что это просто мир фантазий, созданный здешними силами, которые контролируют нашу жизнь и ведут нас в "черную дыру потребления" (Bogost 2021) [3]. Несмотря на весь скепсис, многие по-прежнему считают, что метавселенная — это не жужжащее слово, а продолжающаяся эволюция (Lee 2021) [3]. В связи с чем стоит поднять предметную область и терминологическое значение понятия метавселенная и выявить основные социальные тренды и тенденции.

Проведя исследование структуры технологии Метавселенная, были выявлены следующие достоинства использования в социальной практике: значительное повышение доступности широкого спектра деятельности и товаров, позволяющее бедным и средним слоям населения наслаждаться роскошью, которая ранее была уделом богатых; улучшение аспектов здравоохранения, наглядное моделирование медицинских операций; создание реального мира в 3-D интерактивном мире, чтобы расширить существующий цифровой опыт для организации онлайн-встреч, а также организации работы через цифровых аватаров и т.д. [2, с. 1289]. Одной из важнейших преимуществ Метавселенных проявляется в цифровом финансовом рынке. Тесная интеграция с технологиями Блокчейн и NFT, позволяет компаниям расширить свой ассортимент и увеличить собственную капитализацию. Эксперты Citi Group прогнозируют, что к 2030 году общий объем рынка метавселенных достигнет \$8-13 трлн. [5] При этом были отмечены и следующие проблемы: повышенные расходы на оборудование, требуются передовые цифровые технологии, дополнительные соображения конфиденциальности и безопасности, последствия для конфиденциальности и безопасности, уменьшение различий между реальным и виртуальным.

Источники и литература

- 1) Matthew Ball The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything / Liveright, 2022, 352 с.
- 2) Udit Agarwal, Dhanish Tandon, Vimal Kr. Sharma, Pradeep Kr. Mishra Metaverse technology: An overview // International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science, Volume №04, Issue:11, Nov. 2022, С. 1287-1289
- 3) Arsa Widitiarsa Utoyo, Tobias Warbung, Nunnun Bonafix, Hervina Diah Branding in Metaverse: Why Big Brand Advertising in Metaverse // Conference: The 4th Open Society Conference OSC 2022 Faculty of Law, Social and Political Sciences Universitas TerbukaAt: Indonesia, Nov 2022, 10 с.
- 4) Udit Agarwal, Dhanish Tandon, Vimal Kr. Sharma, Pradeep Kr. Mishra Not everything is a Metaverse?! A Practitioners Perspective on Characterizing Metaverse Platforms // Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)At: Maui, Hawaii, USA, Jan 2023, 11 с.
- 5) Ronit Ghose, Sophia Bantanidis Metaverse and Money. Decrypting the Future// Citi GPS: Global Perspectives & Solutions, March 2022, 184 с.