

24. МЕТАВСЕЛЕННАЯ: ПЕРСПЕКТИВЫ СОЗДАНИЯ И СОЦИАЛЬНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Козак А.Д., студент гр. 272301, Раптунович О.М., ассистент кафедры ЭИ

Аннотация. В данной статье обсуждается концепция метавселенной, которая заключается в использовании иммерсивной технологии для создания виртуального пространства в физическом мире. С быстрым развитием цифровых технологий все сферы общества могут ускорить свой выход в виртуальный мир, тем самым способствуя созданию метавселенной. Согласно текущему развитию, при поддержке различных технологий метавселенная может добиться дальнейшего развития и сформировать действительно обширный и богатый мир. В статье рассматриваются перспективы создания метавселенной и возможности её использования в различных сферах жизни человека, а также социальные риски и возможные негативные последствия.

Ключевые слова. Метавселенная, виртуальное пространство, технологии.

Введение. Термин «метавселенная» уже не первый год активно обсуждается в Интернете и СМИ. В октябре 2021 года генеральный директор Facebook Марк Цукерберг заявил об изменении названия своей компании с «Facebook» на «Meta». Это действие стало очередным этапом продвижения новой технологии, которая в ближайшем будущем должна стать многофункциональной площадкой для цифрового общения людей.

Основная часть. Метавселенная представляет собой виртуальное 3D-пространство, участники которого могут находиться в нём синхронно и всячески взаимодействовать друг с другом через Интернет, используя технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности. Другими словами, метавселенная – это концепция, которая является воплощением множества различных онлайн-пространств. Главное из отличий метавселенной заключается в том, что она предоставляет практически неограниченную свободу действий. Её можно считать полноценным виртуальным аналогом реальной жизни. В ней люди могут делать многое из того, что им доступно в реальном мире: общаться, учиться, играть, работать, заниматься творчеством.

Одним из ключевых элементов метавселенной является система аватаров — виртуальных образов. Участники могут выбрать для себя один или несколько аватаров и тем самым приобрести новую виртуальную личность, чтобы выполнять разнообразные действия в виртуальных мирах метавселенной. Термин впервые упоминается в романе «Лавина» американского писателя-фантаста Нила Стивенсона, опубликованном в 1992 году. В нём метавселенная описывается буквально в современном понимании — как место, где люди входят в новую реальность через цифровые аватары.

В последующие годы тема метавселенной активно развивалась видеоиграми. Родоначальником этого жанра стала многопользовательская игра-симулятор Second Life, выпущенная в 2003 году. Она предлагает игрокам присоединиться к огромному виртуальному миру с элементами социальной сети. Сегодня существует множество аналогичных современных игр, самые известные из них — Sandbox, Fortnite, Roblox. У них есть свои особенности и отличия, но в целом сюжет идентичен. Он позволяет игрокам создавать виртуальных персонажей с широкими возможностями взаимодействия друг с другом и с внешним миром. А распространение криптовалют и NFT постепенно делает метавселенную еще более реалистичной. С их помощью пользователи покупают и продают продукты метавселенной, используя токены NFT, которые можно обменять на криптовалюты или реальные деньги. Таким образом, метавселенная помогает игрокам зарабатывать в виртуальном мире. Более того, многие известные бренды продают свою продукцию и открывают виртуальные офисы в цифровом пространстве.

Благодаря огромному коммерческому потенциалу данной технологии можно ожидать её стремительное развитие. Если принять во внимание масштабы финансовых и интеллектуальных инвестиций, уже вложенных в виртуальное пространство, то можно с уверенностью сказать, что метавселенная — это перспективная концепция, которая произведет революцию в мире IT, окажет глубокое влияние на все сферы деятельности и станет неотъемлемой частью повседневной жизни людей [1].

Однако, как и в случае с любой технологией, варианты использования включают в себя положительные и отрицательные стороны. С одной стороны, существует множество потенциально полезных применений метавселенной. Можно выделить широкий спектр мероприятий и услуг, которые могут быть предложены в пространствах метавселенной для развития бизнеса, систем здравоохранения и образования.

Например, хирурги уже используют технологии AR, VR и AI для проведения минимально инвазивных операций. С помощью этих иммерсивных технологий медицинские работники получают трехмерное изображение тела пациента, что помогает им планировать и выполнять операции. Я предполагаю, что в будущем медицинские работники смогут дистанционно проводить виртуальное обследование пациентов и диагностировать состояния здоровья (то есть географическое

положение больше не будет проблемой). Также метавселенная может произвести революцию в лечении психических расстройств. Психиатры, психотерапевты и психологи могут использовать опыт погружения в метавселенную для лечения таких проблем, как тревожные расстройства, галлюцинации, тревоги [2].

Использование метавселенной в образовательных целях является ещё одной перспективой её развития, потому что позволяет школьникам и студентам учиться в привычной для них среде. К тому же окружающее виртуальное пространство можно легко изменить в соответствии с преподаваемыми уроками, а использование игровых элементов повышает вовлеченность учащихся и их удовольствие от процесса обучения, ведь многие студенты любят принимать участие в различных формах современных цифровых развлечений. Использование метавселенной в образовании может принести пользу и в социальном плане, поскольку учащиеся с нарушениями здоровья и инвалидностью смогут участвовать в занятиях, которые в противном случае были бы им недоступны. Также некоторым учащимся сложно высказываться в группе людей, и метавселенная может помочь в этом, предоставив им контроль над аватаром [3].

Помимо всего вышесказанного, метавселенная откроет новые возможности для бизнеса и позволит предприятиям взаимодействовать с клиентами новыми способами. Новое виртуальное пространство повысит производительность и эффективность работы компаний, ведь их сотрудники смогут взаимодействовать так, как если бы они все находились в одной комнате. Более того, метавселенная спроектирована максимально реалистично, и это даёт людям шанс получить новые впечатления. Например, можно отправиться в путешествие в экзотические и увлекательные места, такие как далекие галактики, археологические раскопки, исторические места, горные вершины, потусторонние миры.

Однако развитие метавселенной сопряжено с социальными рисками. Во-первых, виртуальный мир может полностью поглотить человека, и люди совершенно забудут о важности коммуникации и участия в реальной жизни. Это, в свою очередь, повлечет за собой проблемы со здоровьем, одиночество. Во-вторых, в развитом виртуальном пространстве станет ещё проще следить за людьми и манипулировать ими, использовать их личную информацию в корыстных целях. Также снизится способность людей контролировать свою жизнь, могут возникнуть новые формы издевательств, появится больше возможностей для дезинформации.

Поэтому важно убедиться, что метавселенная станет безопасным виртуальным пространством, которое будет учитывать права и свободы пользователей, обеспечит их защиту и не заменит реальный мир, в котором мы живем.

Заключение. Метавселенная – перспективная концепция, которая будет все больше и больше укореняться в повседневной жизни людей, позволяя им взаимодействовать друг с другом и с внешним миром новыми способами. На текущем этапе развития данной технологии ее использование сопряжено с большим количеством проблем. Вполне вероятно, что многие из них будут устранены по мере ее совершенствования.

Список использованных источников:

1. The Future Of The Metaverse // Forbes URL: <https://www.forbes.com/sites/hannahmayer/2022/01/24/the-future-of-the-metaverse-what-2022-has-in-store-for-the-immersive-digital-world/?sh=524f8742335a>
2. Metaverse: The Prospects of a Reality Bending Future // Pressxpress URL: <https://pressxpress.org/2022/06/05/metaverse-the-prospects-of-a-reality-bending-future/>
3. Metaverse Education: What's Next for Virtual Learning? // ViewSonic URL: <https://www.viewsonic.com/library/education/metaverse-education-whats-next-for-virtual-learning/>