

Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. 2023. № 3. С. 221–226  
*State and Municipal Management. Scholar Notes*. 2023;(3):221–226

Проблемы социологии

Научная статья

УДК 316.4

<https://doi.org/10.22394/2079-1690-2023-1-3-221-226>



EDN LHYKCG

### **Метавселенная как новый медиафеномен социума: перспективы создания и социальные последствия**

**Ольга Юрьевна Ангел**

Ростовский институт (филиал) Всероссийского государственного университета юстиции  
(РПА Минюста России), Ростов-на-Дону, Россия,  
Kornienko00@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-3457-5729>

**Аннотация.** В статье автор рассматривает один из наиболее глобальных и смелых проектов общест-венности, направленный на создание цифрового пространства будущего «нового социального человека». Метавселенная обещает дать широкие возможности онлайн-пользователям не только в сфере коммуникации, проведения досуга, но и он должен стать максимально реалистичным. Анали-зируются социальные риски реализации проекта, в первую очередь связанные с обеспечением безопас-ности пользователей, приведены возможные перспективы развития данной платформы. Формулиру-ется актуальность создания новой моральной парадигмы для будущего цифрового пространства. Рассматриваются потенциальные социальные последствия широкого внедрения метавселенной в условиях развития новых технологий в ключевых сферах общественной жизни.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, информация, искусственный интеллект, киберпространство, медиафеномен, метавселенная, социум, цифровая платформа, цифровой аватар

**Для цитирования:** Ангел О. Ю. Метавселенная как новый медиафеномен социума: перспективы создания и социальные последствия // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. 2023. № 3. С. 221–226. <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2023-1-3-221-226>. EDN LHYKCG

Sociology Problems

Original article

### **The metaverse as a new media phenomenon of society: prospects for creation and social consequences**

**Olga Yu. Angel**

Rostov Institute (Branch) of All-Russian State University of Justice (RPA of the Ministry of Justice of Russia),  
Rostov-on-Don, Russia, Kornienko00@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-3457-5729>

**Abstract.** In this article, the author examines one of the most global and ambitious public projects aimed at creating a digital space of the future "new social person". The metaverse should provide ample opportunities for online users not only in the field of communication, leisure activities, but also this digital world should become as realistic as possible. The social risks of the project implementation are analyzed, primarily related to ensuring the safety of users, and possible prospects for the development of this platform are given. The urgency of creating a new moral paradigm for the future digital space is formulated. The potential social consequences of the widespread introduction of the metaverse in the context of the development of new technologies in key areas of public life are considered.

**Keywords:** metaverse, information, virtual reality, society, artificial intelligence, cyberspace, digital platform, cif

**For citation:** Angel O. Yu. The metaverse as a new media phenomenon of society: prospects for creation and social conse-quences. *State and Municipal Management. Scholar Notes*. 2023;(3):221–226. (In Russ.). <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2023-1-3-221-226>. EDN LHYKCG

Для современного мира характерно доминирование информации абсолютно во всем. Это нас не удивляет, так как наступает эпоха информационного общества. Для такого типа общества характерна скорость и доступность практически любой информации. Век информационных технологий предоставляет для общества большие возможности, способствующие реализации контактов между людьми. Так, исходя из этого, следует упомянуть про существование различных социальных систем и удобных цифровых платформ, которые осуществляют удобство и скорость передачи информации, быстрые контакты, а также публикации и просмотр различного контента, опираясь на интересы пользователей.

В настоящий момент мало кто может легко отказаться от использования смартфона и Интернета в повседневной жизни. Безусловно, появление подобных средств связи не могло не отразиться на современном обществе. По словам известного медиамагната Марка Цукерберга: «основная история технологий в нашей жизни заключается в том, как они дают нам возможность выражать себя и воспринимать мир с его большим богатством» [1]. Развитие информационных технологий усиливается с каждым днем. Это легко объяснить, приводя в пример изобретение текстовой информации, которая впоследствии эволюционировала в фотографии и видео, что значительно облегчило ее восприятие и понимание. Это еще не конец очереди. Следующая платформа будет куда интереснее и захватывающе. Интернет-среда станет не только более наглядной, но еще и в некой степени осязаемой. Человек сможет находиться в опыте, а не просто смотреть на него. Данная платформа является метавселенной. Это пространство с большим многообразием возможностей.

Актуальность феномена метавселенной заключается в том, что она может предоставить человеку абсолютно все. Это сочетание физической и виртуальной реальности, в которой человек может выбрать для себя все, что он пожелает. Это может быть создание своей личной окружающей среды, своего пространства, наполненного различными предметами, какие только может представить человек. Метавселенная – это преемник мобильного Интернета [2].

Для более детального и углубленного исследования данной темы необходимо изучить понятие метавселенных, перспективы их становления и развития в современном обществе, а также определить степень влияния на социум в целом.

Целью данной статьи является определение степени влияния такого развивающегося технологического направления, как метавселенная, на различные сферы социума.

Основным методом, применяемым при проведении исследования, является системно-структурный подход, который позволяет выявить взаимосвязи между различными элементами общества, рассматривая его как сложную систему. В дополнение к этому используются формально-логический, сравнительный, а также метод прогнозирования.

Научная новизна данного исследования заключается в системном анализе изменений, вызванных развитием технологического направления метавселенных в различных сферах современного общества. Это исследование вносит оригинальный вклад в понимание последствий развития метавселенных и помогает определить ключевые области, которые нуждаются в большом внимании.

Метавселенная – это цифровая платформа, созданная на основе смешанной реальности (Mixed Reality), которая объединяет виртуальные и реальные элементы в единое пространство. В отличие от виртуальной реальности (VR) которая погружает пользователя полностью в виртуальное окружение, и дополненной реальности (AR) метавселенная предоставляет возможность взаимодействовать с виртуальными объектами и другими пользователями в настоящем времени. Метавселенная позволит не просто зрительно воспринимать экран, она даст возможность побывать в другом мире, ощутить все воображаемое пространство. Это смело можно назвать воплощенным Интернетом. Суть этого феномена заключается не в обычном просмотре контента, а полном его ощущении. Экран не может передать весь спектр человеческого выражения и связи. Он также не может передать глубокое чувство присутствия. Для следующей версии Интернета это по силам. Это некая построенная вокруг людей технология и то, как мы на самом деле воспринимаем мир и взаимодействуем друг с другом. В этом и заключается суть метавселенной.

Создание метавселенной ассоциируется с чем-то фантастическим. На данный момент существует определенное количество компаний и заинтересованных людей в создании данного медиафеномена. В 2021 году Марк Цукерберг переименовал свою компанию в Meta и серьезно заявил о намерениях развивать и инвестировать на технологии расширенной реальности. Концепция виртуальных миров берет свое начало гораздо раньше заявления Цукерберга. Впервые о ней упомянул в своей книге «Snow Crash»

Нил Стивенсон в 1992 г. В книге было упомянуто о двух реальностях: обычной (физической) и некоем городе Metaverse, который представлял собой иной мир. Данная концепция обрела популярность благодаря пандемии коронавирусной инфекции, которая способствовала распространению локдауна во всем мире. Во время ограничений люди вынуждены были искать иные способы взаимодействия между собой. Распространилось дистанционное обучение, онлайн покупки и, конечно же, постоянное времяпровождение в интернет-пространстве. На тот период новость о метавселенной потрясла многих. Но с постепенным возвращением людей к обычной и привычной им жизни интерес к данной концепции снизился. Важно отметить, что с падением интереса к данному медиафеномену его финансирование может прекратиться, и идея рискует остаться всего лишь утопией. Как действия будут развиваться в будущем, остается только догадываться.

В настоящее время уже существуют и развиваются платформы виртуальной реальности. Среди которых можно выделить Sansar, разработанная компанией Linden Lab. Sansar предоставляла возможность пользователям создавать и делиться своими виртуальными мирами и контентом. Как и многие другие проекты виртуальной реальности и метавселенных, Sansar представлял собой платформу, которая стремилась совместить интерактивность, социальные возможности и творчество пользователей в единый цифровой мир.

К перспективам развития метавселенной следует отнести интерактивный контент. Цифровое пространство предоставляет возможность создания интерактивного контента, где пользователи не просто пассивно наблюдают за событиями, но также активно взаимодействуют с другими людьми и окружающим миром. Следует выделить и социальное взаимодействие. Возможности метавселенной позволяют людям тесно и быстро общаться между собой, а также заводить новые полезные знакомства. Все это способствует некому быстрому сплочению общества. Новая реальность предоставит людям возможность испытать огромный набор эмоций, который бы они не смогли испытать в реальной жизни или сделали это гораздо медленнее. Также метавселенная предоставляет людям новый досуг в виде игр, которые создаются на основе потребностей пользователей метавселенной. Такой досуг – это новый интересный опыт для пользователей виртуального пространства. На наш взгляд, метавселенная также поможет в развитии образовательного пространства. Можно полагать, что доступность образования с метавселенной возрастет, а также метавселенная сможет повлиять на качественную сторону образования. Высока вероятность того, что метавселенная может положительным образом оказать влияние на экономическое развитие путем создания виртуальных площадок для бизнеса. Также метавселенная позволяет людям спланировать в зависимости от своих интересов, что позволит, например, ученым образовывать научные коллаборации над совместными исследованиями [3].

Особого рассмотрения требует вопрос об успешном становлении метавселенных в качестве нового медиафеномена. Для реализации данной концепции необходимо решить ряд определенных социокультурных и этических вопросов. Следует обратить внимание на такие проблемы, как безопасность и защита данных пользователя, а также контроль над виртуальным пространством и уровень доверия пользователей к этой технологии. Детальное рассмотрение и решение этих проблем позволит метавселенной успешно влиться в массы [4].

По последним данным о развитии медиафеномена метавселенной следует определить то, что актуальность данного явления немного снизилась. Это объясняется тем, что за последние два года обычная жизнь людей нормализовалась и стабилизировалась. Локдаун и ограничения позади, а вместе с этим и активное использование технологий для работы и обучения. Люди реализуют свою деятельность в реальном пространстве и времени. Нельзя не сказать, что технологии, позволяющие работать удаленно, совсем ушли из нашей жизни. Определенная масса людей по-прежнему заинтересована в их использовании. Падение интереса вовсе не является серьезным препятствием для дальнейшего развития метавселенной. Данный проект не может остаться без внимания. Возможно, сведения, имеющиеся об этом явлении в настоящий момент, еще не окончательные. Такая концепция интересует великие умы современности, которые гарантированно найдут ей применение и поспособствуют развитию и воплощению в настоящем.

Активное использование метавселенной способно оказывать как положительное, так и отрицательное влияние на общество. Что характерно для положительного, так это удобство взаимодействия людей между собой. Общение станет наиболее легким и доступным, что позволит упрочить социальные контакты. Люди смогут стать наиболее сплоченными посредством общих целей и интересов.

Метавселенная также способна предоставить возможность виртуального туризма. Это будет одним из наиболее значимых плюсов. Виртуальное путешествие позволит людям побывать в тех или иных местах, которые в реальной жизни им посетить не удастся. Результатом использования данной возможности можно считать испытание наиболее ярких эмоций и чувств, которые невозможны в реальной жизни. Использование этого нового технического явления способно привести также к расширению глобального сознания и культурного понимания.

Говоря о позитивных возможных влияниях, нельзя не упомянуть и о негативных. Первым, что следует выделить, так это угрозу цифровой изоляции. Возникновение такой угрозы связана с чрезмерным злоупотреблением пребывания в мирах метавселенной. При таких обстоятельствах люди попросту забудут о реальном мире. Такой результат способен повлечь за собой еще один ряд проблем, связанных с социальными и психологическими аспектами жизни человека. Вопросы безопасности и приватности также требуют акцентированного внимания. Это можно аргументировать тем, что законы настоящей действительности могут не применяться или не соблюдаться в виртуальной.

Выше упоминалось о положительном влиянии метавселенной на социум и взаимоотношения в нем. Но так ли все хорошо? Важно отметить, что полное погружение в виртуальные миры может оказывать значительное влияние на реальные взаимоотношения. Человек может буквально «раствориться» в своем придуманном идеальном мире и забыть о своей настоящей семье и близких ему людях. Все это может также привести к целому ряду отрицательных последствий [5].

Как известно, молодое поколение приспосабливается к современным технологиям и Интернету гораздо быстрее взрослых, что также может способствовать появлению положительного и отрицательного влияния. Молодое поколение, а именно дети и подростки, в силу своего возраста являются наивными и малоопытными, что создает угрозу отрицательного влияния цифрового пространства. Большинство представителей молодого поколения проявляют интерес к видеоиграм, в которых допускаются сцены убийства и насилия. Подобные игры способны отрицательно влиять на детскую психику и сознание, что может привести к неправильному формированию настоящей картины мира. К сожалению, в современном мире есть немало примеров такового влияния. В последние годы распространились случаи скулшутинга. Скулшутинг означает стрельбу в школах и других образовательных учреждениях. Данные явления могут быть связаны не только с влиянием игр определенного характера, но также и с информацией, размещенной в сети Интернет. Информация в сети Интернет не всегда является правдивой, но наивные дети и подростки склонны все воспринимать за истину. Из этого следует, что молодое поколение легко поддается негативному воздействию цифрового пространства. С развитием метавселенной ситуация способна куда более усугубиться и привести к более серьезным последствиям, как социальным, так и психологическим.

С развитием метавселенной и активном ее использовании дети и подростки рискуют нарушить свой процесс социализации. Находясь постоянно в придуманной и идеальной реальности, у ребенка может развиваться целый набор комплексов, который способствует появлению социальных и психологических отклонений. Если люди начнут злоупотреблять использованием метавселенной, то это может привести к снижению реальных социальных процессов и взаимоотношений между членами общества. Вербальное общение рискует вовсе исчезнуть. Чтобы этого не произошло, необходим контроль и размеренное использование данного цифрового ресурса. Также необходимо теоретическое обоснование и толкование метавселенной со всеми ее вытекающими последствиями во избежание ее отрицательного влияния.

Прогресс в создании контента для метавселенной уже позволил достичь уровня гиперреальности, где симуляции становятся практически неотличимыми от реального мира. Ранее сложный и дорогостоящий процесс создания контента теперь становится доступным благодаря искусственному интеллекту, который способен генерировать реалистичный «синтетический контент».

В ближайшие годы развитие метавселенной будет сосредоточено на создании иммерсивного опыта в гиперреальных виртуальных средах, населенных аватарами, которые будут выглядеть и звучать так же, как реальные люди. Такие технологии позволят привлечь миллиарды людей в метавселенную, а искусственный интеллект будет использовать данные из реального мира для создания персонализированного контента для каждого пользователя.

Социальное взаимодействие также изменится в метавселенной. Люди будут общаться не только с аватарами других людей, но также с аватарами-агентами, созданными искусственным интеллектом.

Возможности искусственного интеллекта изменятся и станут идеальной средой для развития как виртуальных, так и киберфизических ИИ-систем. В киберфизических системах искусственный интеллект заключен в физическую оболочку, в то время как виртуальные ИИ-системы не привязаны к конкретному физическому объекту. В условиях метавселенной киберфизические ИИ-системы теряют преимущества своей физической оболочки, но они всё ещё могут подключаться к виртуальному миру без использования специальных устройств, как это делают люди.

Современное общество уже вступило в гибридный социум, перенося часть своих взаимодействий в искусственно созданное виртуальное пространство. В будущем люди будут относиться к цифровым коммуникациям так же, как к реальным, возможно, даже проецируя реальные человеческие взаимодействия на цифровых аватаров. Искусственный интеллект все более становится социальным, и его агенты принимают участие в человеческих взаимодействиях.

Проводимые социологические исследования показывают, что дети и взрослые могут воспринимать виртуальных ИИ-ассистентов как живых существ. Создание «полноценной» метавселенной может даже позволить «оживить» умерших творцов, позволяя им продолжать творчество в новой гибридной среде.

Однако с ростом роли метавселенной возникает вопрос о том, может ли она стать новой основной человеческой реальностью, которая расширит границы взаимодействий и ощущений ее участников? Важно отметить, что этот вопрос вызывает интерес и обсуждения среди социологов и других экспертов.

К социальным проблемам, возникающим посредством развития феномена метавселенной, следует отнести появление новых потребностей у членов общества. Это можно аргументировать тем, что виртуальные услуги станут актуальны и востребованы не только среди любителей компьютерных игр, но также и среди обычных людей, для которых это может стать неотъемлемой частью их повседневной жизни. Следующей проблемой стоит выделить неравный доступ. Далеко не каждый человек в силу своих доходов может позволить себе дорогостоящие и качественные гаджеты, позволяющие получать доступ к метавселенной. Уровень цифровой грамотности и доступ к глобальной сети также могут стать подобным препятствием. Проблема конфиденциальности также имеет шансы на активное проявление. Частое использование виртуальных инструментов может привести попросту к утрате конфиденциальности. Подобные технологии способны фиксировать данные о пользователе, включая его местоположение и др. Активные пользователи метавселенной, создавая свои цифровые аватары могут спровоцировать появление проблемы идентичности. Ну и к наиболее актуальным проблемам стоит отнести проблемы со здоровьем и деградацией моральных ценностей. Частое использование виртуальной реальности способно привести к киберзависимости и другим серьезным проблемам. Деградация моральных ценностей представляет собой наиболее худшее явление, которое способно отразиться на поведении людей в реальном мире.

Вышеперечисленные проблемы требуют к себе большого и особого внимания. Из этого следует, что для решения данных проблем необходимо разработать комплекс соответствующих регулирований и мер для борьбы с негативными последствиями. Данные меры позволят минимизировать рост возможных угроз, а также привести к максимизации извлечения пользы от развития метавселенной.

Необходимо также акцентировать внимание на определенные различия последствий настоящего медиафеномена. Последствия могут различаться по способу использования технологии виртуальной реальности. То, с какой ответственностью относятся разработчики и сами пользователи, зависит непосредственно возникновения определенных последствий. Для того чтобы успешно справляться с подобными последствиями, необходимы соответствующие правила и законы, которые позволят предотвратить отрицательное влияние. Любая сфера и отрасль общественной жизни нуждается в правовом регулировании, так как это необходимо для успешного функционирования общества в целом.

Успешная реализация концепции метавселенной в реальной жизни способна открыть для человечества новые возможности. Данные возможности проявляются не только в социальной сфере общества, но и в других. Например, экономика также способна столкнуться с рядом масштабных изменений. В данном случае следует упомянуть о виртуальной экономике, а именно о возрастании ее значения в условиях метавселенной. Посредством этого изменения могут настигнуть сферу занятости и производства. Мировые компании и малоизвестные не упустят такой шанс. Экономические лидеры будут заинтересованы в разработке и активном применении соответствующих приложений для распространения своих товаров и услуг. Вместе с этим не исключены изменения и на рынке труда.

Однако важно отметить, что подобные масштабные изменения требуют разработки соответствующей политики. Европейская парламентская исследовательская служба обратила внимание на возможные последствия для конкуренции, защиты данных, финансовых сделок, кибербезопасности, здоровья и доступности. В настоящее время правительствующие органы занимаются постановкой определенных задач для правоведов с целью достижения результатов по обеспечению соблюдения определенных требований компаниями, реализующих свою деятельность в метавселенной.

Таким образом, развитие метавселенной вызывает не только целый ряд изменений в различных сферах общества, но также является поводом для обсуждения рисков и последствий для политики и правового регулирования.

Рассуждения и подсчеты, проведенные в этой области, привели к следующим выводам: феномен метавселенной представляет собой нечто фантастическое, что можно назвать неким шагом в будущее. Миры метавселенной позволят не просто видеть, но и ощущать в полной мере виртуальное пространство. Появление такого феномена сулит большие изменения во многих сферах общества. В настоящий момент остается актуальным тема того, как же будет развиваться и применяться данная технология в будущем. В настоящее время использование технологий и сети Интернет является неотъемлемой частью жизни практически каждого члена общества. Активное развитие концепции данного медиафеномена способно привести к новому шагу в эволюции. Стоит отметить, что при появлении каких-либо новых технологий важно учитывать их потенциал как позитивного, так и негативного влияния. Необходимо проявлять одновременно бдительность и ответственность, что позволит уменьшить риск отрицательных влияний.

#### **Список источников**

1. Андонов А. А. Метавселенная Цукерберга // Инновации. Наука. Образование. 2021. № 44. С. 81–85.
2. Корнев М. С. Метавселенная: что будет после интернета? // Журналист. 2021. № 11. С. 16–19.
3. Юхно А. С. Понятие, особенности и перспективы развития концепции метавселенной // Мир новой экономики. 2022. № 16(4). С. 6–19.
4. Гуров О. Н. Метавселенные – из сумерек во тьму перелетая? // Наука и телевидение. 2022. № 18(1). С. 11–46.
5. Худайбергенов А., Музафаров М. Метавселенная и искусственный интеллект: законы реального мира порождают проблемы виртуального мира // Общество и инновации. 2022. № 3 (2). С. 273–288.

#### **References**

1. Andonov A. A. Zuckerberg's metaverse. *Innovation. The science. Education*. 2021;(44):81–85. (In Russ.)
2. Kornev M. S. Metaverse: what will happen after the Internet? *Journalist*. 2021;(11):16–19. (In Russ.)
3. Yukhno A. S. The concept, features and prospects for the development of the concept of the metaverse. *The world of the new economy*. 2022;16(4):6–19. (In Russ.)
4. Gurov O. N. Metaverses – flying from twilight into darkness? *Science and television*. 2022;18(1):11–46. (In Russ.)
5. Khudaibergenov A., Muzafarov M. Metaverse and artificial intelligence: the laws of the real world generate problems of the virtual world. *Society and innovation*. 2022;3(2):273–288. (In Russ.)

#### **Информация об авторе**

О. Ю. Ангел – кандидат социологических наук, доцент, Ростовский институт (филиал) ВГУЮ (РПА Минюста России)

#### **Information about the author**

O. Yu. Angel – Cand. Sci. (Sociol.), Associate Professor, Rostov Institute (Branch) of All-Russian State University of Justice (RPA of the Ministry of Justice of Russia).

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares that there is no conflict of interest.

Статья поступила в редакцию 17.08.2023; одобрена после рецензирования 31.08.2023; принята к публикации 01.09.2023.

The article was submitted 17.08.2023; approved after reviewing 31.08.2023; accepted for publication 01.09.2023.