**МЕТАВСЕЛЕННЫЕ КАК НОВАЯ ЧАСТЬ РЕАЛЬНОСТИ: ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**

***Файтельсон Антон Александрович,*** *студент факультета физики, математики и информатики*

*(e-mail:* [*z0tedd@gmail.com*](mailto:z0tedd@gmail.com)*)*

*Курский государственный университет, г. Курск, Россия*

*Научный руководитель -* ***Иванова А.И.****, ассистент кафедры философии*

*Курский государственный университет, г. Курск, Россия*

*Концепция метавселенной представляет альтернативные цифровые среды, объединяя аспекты социальных сетей, игровых миров, дополненной реальности и виртуальной реальности. В них люди могут взаимодействовать в режиме реального времени посредством аватаров. В данной статье исследуются философские проблемы, возникающие в связи с возникновением метавселенной как нового аспекта реальности.*

***Ключевые слова:*** *метавселенная, наука, философия, виртуальная реальность*

**METAUNIVERSES AS A NEW PART OF REALITY: PHILOSOPHICAL PROBLEMS**

***Faitelson Anton Alexandrovich*** *student of Faculty of Physics, Mathematics and Computer Science (e-mail:* [*z0tedd@gmail.com*](mailto:z0tedd@gmail.com)*)*

*Kursk State University, Kursk, Russia;*

*Scientific supervisor* ***- Ivanova A.I****., Assistant of the Department of Philosophy*

*Kursk State University, Kursk, Russia*

***Abstract.*** *The concept of the metaverse represents alternative digital environments, combining aspects of social networks, gaming worlds, augmented reality and virtual reality. In them, people can interact in real time through avatars. This article explores the philosophical issues that arise in connection with the emergence of the metaverse as a new aspect of reality.*

***Keywords****: metaverse, science, philosophy, virtual reality*

В июле 2021 г. основатель и генеральный директор Facebook Марк Цукерберг сказал: «В этой новой главе истории нашей компании, я полагаю, мы успешно сменим привычный для людей образ компании, занимающейся главным образом соцсетью, образом компании метавселенной. И, конечно, весь труд, вкладываемый в приложения, которыми сегодня пользуются люди, напрямую помогает воплотить в жизнь эту концепцию» [1, c 13]. Вскоре после этого Цукерберг публично объявил о создании подразделения, которое будет заниматься метавселенной, и повысил в должности главу Facebook Reality Labs -подразделения, работающего над различными футуристическими проектами, включая Oculus VR (виртуальная реальность), очки AR (дополненная реальность) и интерфейсы «мозг – машина», – до технического директора всей компании. В октябре 2021 г. Цукерберг провозгласил, что Facebook меняет название и отныне будет называться Meta Platforms [2] (организация, запрещенная на территории РФ), что отражает сдвиг в сторону «метавселенной».

К удивлению многих акционеров, Цукерберг также сказал, что инвестиции в метавселенную сократят операционную прибыль компании в 2021 г. более чем на $10 млрд, и предупредил, что эти инвестиции будут расти еще несколько лет. Смелые выступления Цукерберга привлекли больше всего внимания, но многие его коллеги и конкуренты в предыдущие месяцы выступали с аналогичными инициативами и делали аналогичные заявления. За оставшиеся месяцы 2021 г. понятие «метавселенная» стало чрезвычайно популярным: каждая компания и ее руководители, казалось, лезли из кожи вон, лишь бы объявить, что метавселеная сделает их компанию более прибыльной, их клиентов – более довольными, а их конкурентов – менее опасными.

Что такое метавселенная? В романе, написанном в 1992 году, «Лавина» Нила Стивенсона [3] был введен данный термин. Метавселенная была представлена трехмерным виртуальном миров, в котором происходило взаимодействие людей через аватаров. В российской литературе отображение метавселенной было в образе города Диптауна из произведения «Лабиринт отражений» [4], созданного в 1997 году Сергеем Лукьяненким. Основная идея метавселенной заключается в создании виртуальных миров, в которых люди смогут коммуницировать через свои цифровые аналоги в реальном времени. В метавселенных предлагается объединить социальные сети, игровые миры, дополненную и виртуальную реальности, создавая комплексное и единое пространство для работы, общения, развлечений и образования. Выделяют следующие концепции метавселенной по Мэтью Боллу [1, с. 33-53]:

1. Метавселенная не прекращается: ее нельзя поставить на паузу, стереть или завершить.
2. Все события внутри вселенной происходят в режиме реального времени, а действия не зависят от внешних факторов.
3. Нет ограничений по числу тех, кто населяет метавселенную.
4. В метавселенной своя экономика: люди получают «деньги» за проделанную «работу», владеют и распоряжаются имуществом.
5. В метавселенной можно использовать элементы реального мира: например, работать на своем ноутбуке в виртуальном пространстве.
6. Данные и цифровые активы из разных платформ совмещены: можно пользоваться вещами из Counter-Strike и Fortnite, покупать машину из Need for Speed и т.д.

Метавселенная наполнена «контентом и опытом», созданными ее пользователями, как отдельными людьми, так и организациями, однако, как и любая новая технологическая парадигма, она вызывает множество философских вопросов.

Метавселенная, подобно другим современным цифровым технологиям, способна замещать многие когнитивные функции человека. С развитием цифровизации необходимость в запоминании большого объема информации снижается: для получения нужных сведений достаточно воспользоваться поисковыми системами. Нет нужды и в запоминании карт местности, так как GPS-навигатор всегда подскажет путь. Некоторые эксперты, такие как немецкий психиатр Манфред Шпитцер, предупреждают о риске развития «цифровой деменции», которая, по их мнению, связана с уменьшением мыслительных нагрузок из-за доступности цифровых инструментов [5, с. 37-39]. Опыт взаимодействия с метавселенной, однако, погружает человека на более глубоком уровне, так как воздействует на все органы чувств [6, c. 8]. Полное погружение пользователя может привести к тому, что мозг будет сложнее отделять виртуальные впечатления от реальных. Этот опыт вызывает сильное воздействие на психику и может привести к более выраженным поведенческим изменениям. Создание и поддержание множества виртуальных идентичностей может привести к проблеме отчуждения, когда человек начинает воспринимать себя через призму аватара, теряя связь со своей физической идентичностью. Этот процесс потенциально опасен, так как может приводить к утрате самоощущения, эмоциональной изоляции и даже деперсонализации.

Еще одной опасной проблемой метавселенных может быть эскапизм [7, с. 5]. Человек будет уходить от реальности в виртуальное пространство, там он будет вливаться в сообщества, получать от пребывания эмоциональный отклик и в итоге останется начнет пренебрегать «унылой реальностью».

Если метавселенная продолжит развиваться в этом направлении, цифровое пространство может стать важнее реальности для большинства людей. Оно доступнее и проще. На данный момент у людей нет смысла переходить полностью в метавселенные, но также как раньше не все пользовались смартфонами, также и сейчас не все пользуются очками виртуальной реальности.

Итак, можно сделать вывод, что метавселенные открывают перед человечеством уникальные перспективы, но также ставят перед ним непростые философские вопросы. Современное общество только начинает осознавать масштаб этих изменений. В ближайшие десятилетия метавселенные будут продолжать развиваться, и вопросы, поднятые в данной статье, станут еще актуальнее.

***Список литературы:***

1. Болл М. Метавселенная: как она меняет наш мир. М.: Альпина Паблишер, 2023. 231 c.

2. Балашова А, Ясакова Е. Facebook поменяет название на Meta [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.rbc.ru/technology\_and\_media/28/10/2021/617ace239a7947997c5968cf (дата обращения: 27.10.2024).

3. Стивенсон Н. Лавина. М.: АСТ, 2003. 476 c.

4. Лукьяненко С. Лабиринт отражений. М.: АСТ, 1997. 480 с.

5. Шпитцер М. Антимозг: цифровые технологии и мозг. М.: АСТ, 2014. 288 с.

6. Peckmann С., Kannen K., Pensel M.C., Lux Silke., Philipsen A., Braun N. Virtual reality induces symptoms of depersonalization and derealization: A longitudinal randomised control trial. // Computers in Human Behavior. 2022. № 131.

7. Костикова А. А., Сегал А. П. Философские проблемы Метавселенной. Насколько реален виртуальный мир и виртуален реальный? // Искусственные общества. 2022. № 3.

Файтельсон Антон Александрович

89103122108, [z0tedd@gmail.com](http://z0tedd@gmail.com), 02.03.03, Математическое обеспечение и администрирование информационных систем, факультет Физики, математики и информатики, научный руководитель, ассистент кафедры философии Иванова А.И.