

2. Discord [Электронный ресурс] <https://discord.com>
3. TexTerra [Электронный ресурс] <https://texterra.ru/blog/est-li-u-izobrazheniy-neyroseti-avtorskie-prava-i-komu-oni-prinadlezhat.html>

Метавселенная: особенности бытия

Бурмистрова В. М., Дождикова Р. Н.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

В 1992 году Нил Стивенсон в своём научно-фантастическом романе «Лавина» впервые описал концепцию Метавселенной. Там он показывает Землю, на которой вся власть лежит в руках самых крупных корпораций. Реальный мир в этой книге разделён на корпорации и государства, и одновременно с ними существует виртуальный мир, который в последующем мы и будем называть Метавселенной. В этой вселенной люди, или их персонажи, влияют друг на друга точно так же, как и в реальном мире.

Если что-то происходит там, отображается и здесь. Миры переплетены и могут влиять друг на друга. В этой книге также описывается и термин «аватар», который в последующем люди используют для обозначения своего персонажа в Метавселенной или какой-нибудь игре.

Метавселенная должна стать следующим поколением глобальной сети (Web 3.0). В последние годы термин Metaverse, или Метавселенная, стал повсеместным – его можно услышать везде, начиная контекстом популярных игр, таких как Roblox, Minecraft и Fortnite, заканчивая известными бизнес-приложениями, и технологическими разработками AR и VR. Уже в 2021 году главы крупнейших компаний одновременно упоминают о развитии Метавселенной в рамках своих проектов. Среди этих компаний – Microsoft, Epic Games и Facebook. Последняя даже изменила свое название на Meta, что свидетельствует о серьезности намерений двигаться в этом направлении. И у каждой из этих ведущих компаний свое видение Метавселенной.

Основой Метамира, или Метавселенной, является Матрица, а прообразом Матрицы – Интернет. Например, в 2021 году Марк Цукерберг объявил о

начале работы над "трехмерным интернетом", который, по мнению автора, должен полностью изменить то, как мы потребляем контент. Мы будем не просто впитывать информацию, а буквально находиться внутри неё.

Если попробовать коротко объяснить, что же это такое, то можно сказать, что Метавселенная – это своеобразная платформа или виртуальное пространство. Какой-нибудь тематический парк развлечений тоже можно назвать Метавселенной. Или же фильм «Первому игроку приготовиться», в котором действия происходят в 2045 году, мир охвачен хаосом и находится на грани краха, а люди ищут спасения в игре OASIS, огромной вселенной виртуальной реальности. Именно той вселенной, о которой мы сейчас и говорим. Данный фильм является отличным олицетворением концепции этого явления, но даже он не выражает полной сути Метавселенной.

Итак, Метавселенная – это своего рода закрытая платформа, для потребления различной интеллектуальной информации, кроссоверов и мультиселенных. Это виртуальный огромный рынок, который возобновляется сам, при помощи своих же «огородов», это концепция вечной онлайн-3D-вселенной, которая соединяет в себе множество разнообразных пространств. Её, по сути, можно рассматривать как интерпретацию интернета в будущем. Там можно будет играть, общаться, встречаться с людьми и даже организовывать бизнес-встречи в так называемых 3D-пространствах.

На данный период времени Метавселенная, как полностью сформированная, завершённая система, не существует. Но сегодня мы можем говорить, что существуют платформы, которые максимально близко подошли к прояснению, что же это такое. И самыми близкими к истине, как ни странно, являются игры. В этой статье я уже приводила в пример такие проекты как Roblox, Minecraft и Fortnite, но существует множество других, менее масштабных примеров. Разработчики расширили понятие того, что такое игра, добавив в свои проекты разнообразные внутриигровые мероприятия и создав в них свои собственные экономики.

Именно эти дополнения и делают видеоигры максимально приближенным к Метавселенной образцом виртуального пространства. Например, в Roblox проводятся настоящие концерты и митапы. А в Fortnite около 12.3 миллионов игроков поучаствовали в виртуальном туре Трэвиса Скотта. Специально для игры даже был создан персонаж исполнителя.

Для ещё большего превращения Метавселенной в виртуальный мир, предназначенный для полноценного существования в нём, недостаточно только 3D модели, предоставленной играми. Необходимо также и внедрение какой-то валюты. В этом вопросе нам помогает криптовалюта, она может предоставить цифровое подтверждение права собственности, безопасность передвижения собственности по виртуальному пространству. Разработчики игр в своих проектах предпочитают использовать крипто и блокчейн, как лучший для них вариант.

Метавселенная не обязательно должна быть именно 3D-пространством, с персонажами (или аватарами) для каждого пользователя, это та Метавселенная, которую видит Meta, бывший Facebook, но это видение, как говорилось ранее, не является единственным. Каждая компания видит Вселенную по-своему. Самое главное, Метавселенная – это виртуальное пространство, где компании могут объединить всех пользователей независимо от их аудиторий и продавать им свой контент.

Исходя из всего вышеперечисленного можно сделать вывод о будущем Метавселенной. На самом деле, 3D-пространства с персонажами для каждого отдельного пользователя и их взаимодействием существуют уже более 20-ти лет, просто на данном этапе их нельзя назвать сформированной Метавселенной. Примером является SecondLive – виртуальная среда, в ней пользователи управляют аватарами, общаются и ведут бизнес. Существует также Axie Infinity, Decentraland, Sandbox. В Метавселенной Цукерберга, да и других корпораций, есть плюсы, выраженные в виртуальном пространстве, общении, возможности создать идеальный для себя рабочий стол, техподдержка, о которой нам рассказал Цукерберг. В рамках этой техподдержки вам предлагают

возможность замены звонка специалисту за помощью, его полной телепортацией в ваш уголок Метавселенной. Также среди плюсов можно выделить коллективные встречи в VR, или аналог Zoom.

В то же время некоторые люди считают, что Метавселенные нужны не нам, а корпорациям, которые их создают. Это простой способ создать цифровую монополию со своими правилами, в ещё не обжитой нише.

Метавселенную рекламируют как что-то, что в будущем может заменить нам интернет и социальные сети. По сути, люди хотят создать виртуальный мир, приравненный к ценностям реального мира, наделённый этими ценностями. Этот термин больше не воспринимается как научная фантастика того же Стивенсона, это уже следующая ступень цифровой эпохи, и 2023 год можно назвать годом экспансии крупнейших компаний в Метавселенные.

Список использованных источников

1. Филипова И. А. Создание метавселенной: последствия для экономики, социума и права // Journal of Digital Technologies and Law. 2023.
2. Марк Цукерберг ставит будущее Facebook на метавселенную/ [Электронный ресурс] / Марк в метавселенной – режим доступа <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview> – Дата доступа 12.02.2023

Система «Человек – машина»: логика моделирования изделий для 3D-печати

Пентковский И. С., Булыго Е. К.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

Уже много лет все сферы культуры претерпевают серьезные качественные изменения в связи с бурным развитием информационных технологий, усложнением различных форм деятельности, в том числе и творческой. Диалог, а порой и полилог «Я» – «Ты» сменяется другой оппозицией «Чело-