

УДК 13:[316.324.8:004]

СУЧАСНИЙ МЕТА ВСЕСВІТ ЯК НОВА ФОРМА БУТТЯ ЛЮДИНИ

Мічурін І.Є.

Науковий керівник – к. філос.н., доц. Старікова Г. Г.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. філософії

м. Харків, Україна

тел. +38(057) 702-14-56, e-mail: ihor.michurin@nure.ua.

The rapid spread of ideas about the creation of meta-universes in our time has a significant impact on society, changing the way we work, live and interact. In the future, meta universes can be widely used, which will increase the importance of understanding the processes that take place in them. It is important to understand the philosophy of the individual in the metaworld and determine the opportunities that will be provided to man in these worlds. It is also important to understand the history of the emergence and development of ideas about the metaverse.

У наш час загальноприйнятого визначення терміну «метавсесвіт» в загальному розумінні з одним тлумаченням поки що не існує. Однак можна сказати, що найчастіше під цим терміном мається на увазі певна суміш віртуальної та доповненої реальності з реальним світом. Провідні світові компанії активно працюють над створенням власних метавсесвітів. Тому актуальною стає проблема визначення метавсесвіту як нової форми буття людини, адже нові метавсесвіти зовсім скоро можуть набути широкого поширення в нашому світі.

Уперше термін «метавсесвіт» було введено американським письменником-фантастом Нілом Стівенсоном у 1992 році в науково-фантастичному романі «Лавина». Цей твір став культовим у жанрі кіберпанк. У романі метавсесвіт виступає у ролі всесвітньої віртуальної мережі, в якому люди взаємодіють один з одним у тривимірній віртуальній реальності за допомогою цифрових аватарів. У такому метавсесвіті людина може мати зовсім інше походження, стать, вік, долю, ніж у звичайному житті. Крім цього, у людини є змога займатися діяльністю, яка відмінна від тієї, яку вона виконує у звичному житті.

Першим великим проектом в галузі віртуальної реальності, який наблизив людство до появи метавсесвіту та існував у 2000-ті роки, став Second Life. Цей інтернет-проект запропонував користувачам жити в однойменному віртуальному світі, створити собі аватар та вести повноцінне життя. Метавсесвіти також дозволяють людям об'єднуватися за спільними інтересами [1].

У 2010-ті роки у світі з'явилися пристрої доповненої (Google Glass) та віртуальної реальності (Oculus Rift). Доповнена реальність передбачає нанесення віртуальних елементів на справжню реальність. Наприклад, якщо користувач дивиться на навколишній світ крізь окуляри доповненої

реальності, вони можуть давати йому додаткову інформацію про об'єкти з реального життя. На відміну від доповненої, віртуальна реальність передбачає повну заміну реального зору людини віртуальним світом, в який та поринає цілком. У віртуальній реальності користувач може відчувати себе повноцінно в іншому місці, а пересування у віртуальній реальності потребує рухів тіла, як і в справжньому житті. Це відкриває нові можливості для розвитку людини як особистості, дає можливість відчувати враження, які неможливі у звичайному житті.

У сучасному світі панівною концепцією метавсесвіту є проект, викладений в есе венчурного капіталіста Меттью Болла, опублікованого у 2020 році. Характерною ознакою такого світу є: об'єднання фізичного та віртуального світів; дія загальних законів метавсесвіту для всіх його частин, незалежно від того, яка саме компанія його створила і ним керує; повноцінна економіка, загальна для реальної та віртуальної частини метавсесвіту; функціональна сумісність віртуального та реального світу, тобто можливість розплачуватися однією валютою, переносити свої покупки та аватари тощо. Можна сказати, що метавсесвіт може стати сумою всіх світів, як віртуальних, так і реальних. Створення такого світу потребує технологічних пристроїв досконаліших, ніж звичайний комп'ютер.

Плани створення метавсесвіту мають великі компанії. Наприклад, Facebook активно працює над метавсесвітом, який визначається як суміш віртуальної та доповненої реальності зі справжнім світом та в якому у людей буде наявна можливість бути поряд з іншими в цифровій формі, не тільки спостерігаючи, але й перебуваючи. Компанія Microsoft працює над створенням корпоративного метавсесвіту, особливістю якого є те, що він розрахований на використання в робочому процесі для підвищення продуктивності праці та ефективності діяльності працівників [2].

Таким чином, проблема розвитку сучасного метавсесвіту як нової форми буття людини є актуальною та її розуміння є важливим. У зв'язку з активним розвитком та впровадженням технологій віртуальної та доповненої реальності, можна сподіватися на швидке поширення метавсесвітів вже в недалекому майбутньому.

Список використаних джерел:

1. Литвин, І., & Вакулка, С. (2021). Кіберспортивна індустрія: сутність, елементи екосистеми та особливості розвитку і залучення інвестицій в Україні та світі. Молодий вчений, 1 (89), 167-173. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-1-89-35>

2. Сума всіх світів. Все, що ви хотіли знати про Метавсесвіт і чому це пріоритет Цукерберга. Новини бізнесу, економіки, фінансів, ринків та компаній – НВ Бізнес. Взято 7 лютого 2022 з <https://biz.nv.ua/ukr/experts/shcho-take-metavsesvit-navishcho-cukerbergu-stvoryuvati-novu-realnist-ostanni-novini-50194171.html>