

На протяжении различных исторических периодов представители социогуманитарных наук стремились описать, осмыслить и даже зафиксировать систему сформированных социальных отношений и межличностных взаимодействий, придавая конкретной эпохе научно-теоретический парадигмальный статус. Так, классический марксизм предполагал стадийность развития общественных систем. Общественно-экономическая формация как зафиксированная стадия социального прогресса подразумевала смену этапов (первобытно-общинный строй – рабовладельческий строй – феодализм – капитализм – коммунизм). Переходы от одного к другому выступают объективным результатом социальной эволюции, при этом для каждой стадии характерна определенная система социально-экономического уклада и общественного устройства. Аналогичная аналитическая стратегия применяется в классической для гуманитарных наук типологизации обществ на традиционное, индустриальное, постиндустриальное, информационное. Общей особенностью представленных интерпретаций выступает научно-теоретическая фиксация определенной стадии общественной эволюции как самостоятельной, сформированной системы межличностных взаимодействий в конкретный временной исторический период.



# Метавселенная как инновационная форма социальной коммуникации



**Александр Посталовский,**  
заместитель директора по научной  
работе Института социологии  
НАН Беларуси, кандидат  
социологических наук, доцент

Современный этап развития общества также активно рефлексруется и осмысливается как представляется социологией, политологией, философией, так и всей социогуманитарной наукой. Тенденции медиаконвергенции национального медиaprостранства привели к условному стиранию структурных границ в типологии источников воспроизводства массовой информации. Результатом стало доминирование моделей цифрового медиапотребления у аудитории СМИ. Процессы цифровизации социума обусловили формирование феномена «гаджетизации» межличностных

отношений, в рамках которых визуально-живое взаимодействие трансформировалось в повседневные практики использования технических устройств. Новая сетевая реальность повседневности получила самые разнообразные интерпретации, среди которых можно выделить такие тематические конструкции, как «Общество 2.0», «Сетевое общество», «Диджитал общество» и т.д. Процессы сетевизации социальных коммуникаций охватили не только взаимодействия между людьми, видоизменились и социально-экономические отношения. В частности, появились такие понятия, как цифровая и платформенная экономики. Их формирование неразрывно связано с трансформацией медиапространства, в рамках которой произошла сегментизация аудитории и медийных практик Интернета, появились принципиально новые по своему функционалу и методам воздействия на аудиторию ресурсы, эвристический потенциал которых активно используется в том числе и в экономической сфере [1]. Универсальность медиапрактик и форм информационного воздействия на межличностные отношения, равно как и цифровизация социальных коммуникаций и экономики, привели к запросу на научно-теоретическую констатацию сформировавшейся системы функционирования социума с позиций социогуманитарных наук. Одной из инвариантных форм определения в социальной теории нынешней сетецентричной цифровой реальности выступает понятие «метавселенная», которая понимается как «результат усовершенствованного взаимодействия человека и новых информационных технологий (цифровизации), включающего реальный мир, виртуальное пространство, духовный мир и мир фантазий как взаимосвязанные уровни» [2]. Сетевое общение в данном случае становится принципиально новой формой реальности, выходящей за рамки присутствия пользователя в онлайн. В свою очередь, сохраняющиеся практики контактов людей (например, покупка товаров в магазине за наличные денежные средства или иные сферы услуг) окончательно уходят в глобальную сеть. Соответственно, виртуальные связи и социальное взаимодействие вступают в условное конвергентное состояние, образуя новую форму развития современного социума – метавселенную, которая объединяет в себе многочисленные аспекты и претендует на системное осмысление и условное собирание множества виртуальных реальностей в рамках единой парадигмы общественного развития. При этом сохраняется исследовательский спрос на рассмотрение межличностных отношений.

Исследователи Т.А. Алабина, Х.С. Дзангиева, А.А. Юшкова определяют метавселенную в качестве социально-экономической и культурной концепции, сочетающей в себе реальный, виртуальный, духовный миры и мир фантазий, появившейся в результате развития Интернета на принципах децентрализации и самоорганизации, через взаимодействие человека и технологий в одной системе [2]. В работе О.Ю. Ангел метавселенная представлена в формате цифровой платформы, созданной на основе смешанной реальности, которая объединяет виртуальные и физические элементы в единое пространство. В отличие от виртуальной и дополненной реальности, которые погружают пользователя в фантомный мир, «метавселенная предоставляет возможность взаимодействовать с виртуальными объектами и другими пользователями в настоящем времени» [3]. А.С. Южно пишет, что «концепция метавселенной предполагает объединение воедино всех виртуальных миров наряду с физическим миром и обеспечение их функциональной совместимости» [4]. В какой-то степени это развивает медиаконвергенцию медиапространства, которую мы могли наблюдать ранее на примере трансформации практик медиапотребления аудитории СМИ и коммуникации. Традиционные ранее сегменты информационного поля (телевидение, радио, газеты) окончательно переходят в сетевой формат, выступая, по сути, онлайн-трансляторами медийного контента. С другой стороны, аудитория СМИ перестала быть просто потребителем исходящих сверху сообщений. Возможности цифровизации позволяют всем быть самостоятельными игроками в медиапространстве, существенным образом влияя на содержание медийной повестки и предоставляя возможность коммуницировать и выступать в качестве источника массовой информации. Условно говоря, традиционные форматы подачи материала интегрировались с сетевыми технологиями онлайн-ресурсов, а потребители контента (аудитория) сами стали выступать в качестве журналистов и лидеров мнений. Собственно в метавселенной происходит условная медиаконвергенция 2.0, предполагающая слияние виртуальных миров и социальной («живой») реальности. В какой-то степени метавселенная выступает промежуточным результатом той трансформации, которая произошла ранее в медиапространстве.

Важнейшими характеристиками метавселенной в контексте социальных коммуникаций выступает иммерсивность и дополненная реальность. Первая предполагает условное погружение индивида

в сформированное визуальное пространство с обязательным созданием эффекта присутствия пользователя и динамичным действием, участником которого он невольно становится при аудиовизуальной коммуникации с объектом иммерсивности. 5D-кино – один из наиболее популярных наглядных примеров феномена погружения человека в новую действительность. Также необходимо отметить развитие в социальных медиа технологий Reels и Stories, которые предполагают условное погружение аудитории сетевых пользователей в повседневность аватара (конкретного аккаунта). Трансляция в социальных сетях в режиме реального времени также делает подписчиков соучастниками иной виртуально-социальной жизни, которая может обогащаться новыми смыслами и социальными фактами. Дополненная реальность представляет собой наблюдаемый физический мир с включенными в него различными символами и дополнительными формами идентификации социальных фактов, что существенно увеличивает поток информации, исходящий от первоначального визуального контакта с объектом наблюдения (например, картина увиденного дополняется сведениями о расстоянии до него и времени, которое необходимо, чтобы подойти к нему поближе). Дополненная реальность в контексте метавселенной также является формой конвергенции физического (то, что мы непосредственно видим) и виртуального (дополнительные символы с уточняющими данными) миров.

Функционирование метавселенной как условно инновационной формы общественного развития имеет, на наш взгляд, позитивные тенденции. Во-первых, сама по себе попытка научно-теоретической констатации системы сформировавшихся видов коммуникаций, взаимодействий и отношений между людьми представляется перспективной идеей в контексте осмысления происходящих процессов. Современное общество перестает быть условно сетевым или цифровым. Оно приобретает инновационные формы функционирования, в рамках которых происходит слияние виртуального и физического пространств, обусловленное цифровизацией и совершенствованием информационно-коммуникативных технологий. Метавселенная в данном случае – это попытка объяснить стремительно изменяющийся мир взаимодействий, связей с помощью технических устройств и поведения людей. В контексте социальной теории здесь наблюдается и децентрализация структурных сегментов наблюдаемого пространства на всевозможные реальности, и попытка придать процессу медиаконвергенции и цифровизации некое единое начало,

объединенное гранд-теорией (большой теорией), общей для всех в метавселенной. Во-вторых, она сама по себе приводит, как и медиаконвергенция, к условному стиранию границ между физическим и виртуальным миром. Можно не только наблюдать ограниченную возможностями обзора визуальную картину, но и иметь представление о расстоянии и степени коммуникации с наблюдаемым объектом. Человек с ограниченными возможностями (инвалид) может быть полностью и без ограничений занят в платформенной экономике метавселенной без видимых социальных барьеров, с которыми он, несомненно, столкнулся бы, находясь не в виртуальности, а в жизни. Люди, не имеющие возможности в режиме реального времени увидеть определенный географический объект или местность, посредством иммерсивных технологий и феномена дополненной реальности могут полностью погрузиться в мир виртуальный. Метавселенная во многом способствует стиранию границ между физическим и мифическим, существенным образом видоизменяя практики взаимодействий между людьми. Вместе с тем сохраняющиеся тенденции цифрового неравенства в контексте доступа к сетевому пространству и оснащенностью техническими устройствами не позволяет пока говорить о метавселенной как о полностью сформированной стадии общественного развития. В данном случае это одна из научно-теоретических попыток осмысления социальной реальности. Кроме того, совершенствование цифровых технологий, различных форм виртуального взаимодействия в немалой степени способствовали и появлению интернет-мошенничества, противоправного поведения в онлайн-пространстве. Искусственно созданная дополненная реальность может выступать инструментом негативного информационного воздействия, манипуляции общественным мнением с целью получения контроля над поведенческими реакциями индивидов. В контексте социальной теории метавселенная – еще не в полной мере изученный конструкт, но при этом она претендует на оригинальное осмысление процессов современного общества. ■

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Посталовский А. В. Социальные сети и эмерджентность медиaprостранства / А. В. Посталовский // Наука и инновации. 2024. №8. С. 32–35.
2. Алабина Т. А. Метавселенная как глобальный тренд экономики / Т. А. Алабина, Х. С. Дзангиева, А. А. Юшковская // Экономика, профессия, бизнес. 2022. №1. С. 5–13.
3. Ангел О. Ю. Метавселенная как новый медиафеномен социума: перспективы создания и социальные последствия / О. Ю. Ангел // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. 2023. №3. С. 221–226.
4. Южно А. С. Понятие, особенности и перспективы развития концепции метавселенной / А. С. Южно // Мир новой экономики. 2022. №16(4). С. 6–19.