

УДК 316.77

DOI: 10.24412/1998-5533-2025-1-320-327

Репрезентация ценностей метамодернизма в проекте Метавселенной: анализ социально-психологических барьеров

**Непомилуева М.А.**Аспирант кафедры социологии культуры и коммуникации
Санкт-Петербургского государственного университета

Технологическая система Метавселенной рассматривается как социальный феномен, рост популярности которого пришелся на взросление поколения зумеров. На основании гетеродоксального подхода о взаимовлиянии социального поведения и развития технологических систем выдвигается гипотеза о дополнительных, нетехнологических барьерах к реализации проекта Метавселенной. Барьеры эти имеют социально-психологическую природу и находят отражение в её социальном образе, в который инкорпорированы ценности. Проведен нарративный анализ программных документов, посвящённых метавселенным, на предмет репрезентации в них ключевых ценностей метамодернизма как наиболее устойчивой концепции глобальных социокультурных изменений. Среди транслируемых и отсутствующих ценностей выявлены проблемные, обладающие наибольшим кризисным потенциалом в реализации проекта Метавселенной.

Ключевые слова: метамодернизм, система ценностей, Метавселенная, рендеринг, персистентность, интероперабельность, социальный образ, социальное соприкосновение

Для цитирования: Непомилуева М.А. Репрезентация ценностей метамодернизма в проекте Метавселенной: анализ социально-психологических барьеров // Вестник экономики, права и социологии. 2025. № 1. С. 320–327. DOI: 10.24412/1998-5533-2025-1-320-327.

В 2020-х гг. современный мир все чаще сталкивается с дисфункциональными элементами западной модели глобализации, обнаруживает тяготение к многополярности. Кризисный потенциал культурно-мировоззренческой системы, сформировавшейся во второй половине XX в. в Европе и Северной Америке, и потребность в поисках новых смыслообразующих кодов и системы ценностей стали назревать в глобальном обществе ещё в 1990–2000-х гг.

В 2002 г. Л. Хатчеон объявила о конце постмодернизма, актуальности нового зонтичного термина «постпостмодернизм» и призвала интеллектуальное сообщество уточнить его для описания состояния общества и культуры XXI в. [1]. Участие в этом объявленном «конкурсе» приняли порядка двух десятков концепций. Наибольшую жизнеспособность среди них продемонстрировал метамодернизм [2].

Соответствие или противоречие новых социальных феноменов основным структурным элементам метамодернизма обладает эксплицитным потенциалом относительно траектории развития как этих феноменов, так и самой ценностно-мировоззренческой метамодернистской системы.

В данной статье в качестве такого нового социального феномена рассмотрена технологическая система Метавселенной. Крупные технологические трансформации провоцируют общественные изменения, поскольку дают дополнительные возможности, в том числе транслировать свою позицию индивидуальным пользователям, открывают перспективы для новых компаний. Количество времени, проводимого в интернете, и темпы роста электронной экономики прямо пропорциональны объёму социальных противоречий, проявляющихся в онлайн-коммуникации.

Именно поэтому активное использование мобильных устройств ведет к актуализации все большего количества социальных вопросов.

Пандемия *COVID-19* заметно снизила стигматизацию проводимого в интернете и, в частности, в виртуальных мирах времени, способствовала вовлечению в них старшего поколения. Ещё в 2022 г. эксперты называли проект Метавселенной (3D-виртуальные миры) следующим уровнем развития интернета, оценивая экспоненциальное повышение её доступности до конца текущего десятилетия, в том числе для пользователей быстро совершенствующихся устройств потребительского класса (смартфон, планшет, гарнитуры *AR* и *VR*). Спрогнозированная до 2022 г. численность активных пользователей гарнитур дополненной и виртуальной реальности (*AR* и *VR*) составляла свыше 250 млн чел., а рост экономики метавселенных оценивался в 18 крат к 2030 г. (до 2,34 трлн долл. США), цифровой экономики – в десятки раз [2, с. 163].

В качестве технических инструментов, демонстрирующих существующую вероятность такого сценария, можно привести функции линзы дополненной реальности «*Snap*», *Face ID*, *Animoji* и тройную камеру «*Apple*» для создания эффекта смешанной реальности. Наиболее успешными примерами реализации проектов автономных 3D-виртуальных миров, или протометавселенных, могут стать «умный дом», геймифицированные видеоуроки велоспорта «*Peloton*» с полупрозрачным видеоинструктором, протометавселенная портала, предоставляющего доступ к государственным услугам, в Сеуле.

По приведенным данным было бы возможно предположить, что корпорации, стоящие у истоков создания Метавселенной, заинтересованы приоритезировать этот проект как дающий уникальные ресурсы и непреодолимый отрыв от конкурентов. Однако уже в 2023 г. (за семь лет до даты прогнозируемого расцвета) стали появляться результаты экспертных опросов (проведённых компанией «*Game Developer Conference*», опубликованные в «*The Washington Post*»), согласно которым из 2300 опрошенных разработчиков 45 % оценили Метавселенную как направление со слабыми перспективами, а надежды компаний, вкладывающих ресурсы в её создание, как несбыточные [4].

Поскольку гипотеза об экспоненциальном развитии метавселенных и их возможном колоссальном влиянии на все общественные сферы зазвучала в мировом сообществе, социология должна проводить мониторинг рисков и перспектив такого развития событий. Так же как отказ от подобных перспектив должен быть оценен на предмет не только технологических, но и социально-психологических барьеров, поскольку у корпораций отсутствуют социально не окрашенные причины прекратить ин-

вестиции в новую ступень развития интернета. Целесообразно предположить, что в случае проекта Метавселенной эти барьеры имеют именно социальную природу.

Для рассмотрения этого тезиса целесообразно исходить из нескольких оснований:

1) В настоящее время не существует единого определения Метавселенной, но в качестве рабочего можем использовать следующее. Метавселенная – это постоянная широкомасштабная сеть «трехмерных виртуальных миров, визуализируемых в реальном времени, в которой фактически неограниченное число одновременных пользователей могут получать синхронный и персистентный опыт с ощущением личного присутствия и с непрерывностью данных, таких как идентичность, история, права, объекты, коммуникации и платежи» [3, с. 97].

На основании определения сущности и структуры Метавселенной выделяются её основные сущностные свойства. К ним относятся:

– рендеринг – все процессы визуализируются в режиме реального времени;

– персистентность – свойство системы сохранять информацию обо всех совершенных в виртуальном пространстве Метавселенной действиях, вне зависимости от перезагрузки;

– возможное одновременное количество пользователей Метавселенной не ограничено;

– синхронность – опыт, происходящий в иммерсивном цифровом пространстве Метавселенной, разделяют все участники;

– иллюзия личного присутствия, погружения в происходящее;

– широкомасштабная сеть сетей – в проекте должна объединить в единое пространство все созданные протометавселенные;

– интероперабельность – обеспечение неограниченного доступа и свободы взаимодействия в поле иммерсивного пространства.

2) В анализе Метавселенной (и реализуемых сегодня протометавселенных) как социального феномена наибольшим эксплицитным потенциалом обладает гетеродоксальный подход к исследованию технологических систем, в основе которого лежит тезис о взаимовлиянии поведения индивидов и технологической системы [5].

3) Метавселенная может рассматриваться как платформа, использующая инновационные методы доставки потребителю ценностного предложения [6]. Это ценности, предложенные индивиду на входе в пользовательские отношения с технологическим продуктом Метавселенные.

В рамках данной статьи выполнен анализ репрезентации в проекте Метавселенной ценностей метамодернизма.

4) У пользователей (действующих и потенциальных) формируется социальный образ Метавселен-

ной. Как и любой социальный образ, он воспроизводит общественные цели [7], представляет собой целостное, но не полное представление о том или ином социальном объекте либо феномене. В его основе лежит не достоверное знание, а совокупность наиболее типичных и устойчивых представлений в сознании индивидов. При этом, помимо субъективного знания об объекте, социальный образ подразумевает эмоциональное отношение к нему групп и общностей, а потому в структуру социального образа инкорпорированы такие конструкты, как «ценность», «потребность», «желание», «возможность», «интерес» и «образ жизни». Социальный образ Метавселенной отражает усредненный ценностный профиль пользователей, тех ценностей, которые уже интериоризированы индивидом.

5) Уже в настоящее время на примере отдельно проектируемых протометавселенных возможно выдвинуть гипотезу о том, что реализация коммуникативных практик, в основе которых лежат представленные в пункте 1 сущностные свойства, окажется чувствительной для таких переменных, как: чувство безопасности, социально-пространственные и социально-временные границы, границы восприятия, границы коммуникации.

Для целей данного исследования сформулированы 14 ключевых ценностей метамодернизма с учетом его сущности и свойств [8]:

A – сбалансированное удовлетворение духовных и чувственных потребностей.

B – совершенствование и себя, и внешней среды.

C – сбалансированное сочетание индивидуализма и общности, интровертного и экстравертного. Ценность сбалансированного соблюдения личных границ и социального соприсутствия, вовлеченности.

D – ценность безопасного пространства для человека. При этом пространство понимается не как форма, а как создание динамичных открытых структур.

E – внимание к вопросу общности человеческого опыта вместо культа диверсификации.

F – сбалансированное сочетание гуманистических и натурацентрических ценностей: эмпатичное, бережное отношение и к человеку, и к природе.

G – сбалансированное сочетание творчества и благополучия.

H – сбалансированное сочетание элементов модерна и постмодерна: прямоты и энтузиазма, снобизма и искренности, иронии и серьезности, интеллекта и наивности и др.

I – ценность самоорганизации в противовес случайности и механистичности.

J – реконструкция и аутопойезис в противовес деконструкции и концу.

K – гибкость в противовес нигилизму и стабильности.

L – преимущество опыта, возрождение исторического воображения.

M – новая искренность, стратегическая наивность.

N – аффект, возможность испытать погружение, яркие эмоции.

Эти 14 метамодернистских ценностей легли в основу проведенного нарративного анализа 26 программных документов, посвященных глобальному проекту Метавселенной. Это прежде всего отчеты Всемирного экономического форума [9–13], Форума стандартов Метавселенной (*Metaverse Standards Forum*) от *Khronos Group* [14–26], некоммерческого консорциума, объединяющего 170 организаций (включая технологических гигантов из США, КНР и др. государства), международной консалтинговой компании *McKinsey&Company* [27; 28], Европейской комиссии [29], Международной организации уголовной полиции (Интерпол) [30] и др. [31–34]. Задачей исследования было апробировать факт репрезентации (или её отсутствия) ценностей метамодернизма в проекте Метавселенной, оценить относительную степень их нарративного присутствия. Ценностям, транслируемым в документе явно, присвоен коэффициент 1, транслируемым латентно – коэффициент 0,5. Ценностям, нарративно не транслируемым, но реализуемым в принципах метавселенных, то есть воплощенным в технической, а не социальной плоскости, присвоен коэффициент 0,3. Ценностям, не нашедшим отражение в программных документах, присвоен коэффициент 0.

Полученные результаты показали, что программные документы, посвященные метавселенным, отражают ключевые аспекты метамодернистских ценностей, акцентируя внимание на создании безопасных пространств для человека, инновациях и инклюзивности в контексте управления социальными VR-пространствами. Эти ценности могут существенно повлиять на восприятие пользователей, участвуют в формировании социального образа Метавселенной. Внимание заслуживает распределение и степень выраженности, в какой эти ценности находят репрезентацию в проекте Метавселенной. Это понимание способно указать на точки роста и барьеры в создании и использовании метавселенных в современном обществе. На рисунке 1 представлен удельный вес выявленных ценностей в %, проиллю-

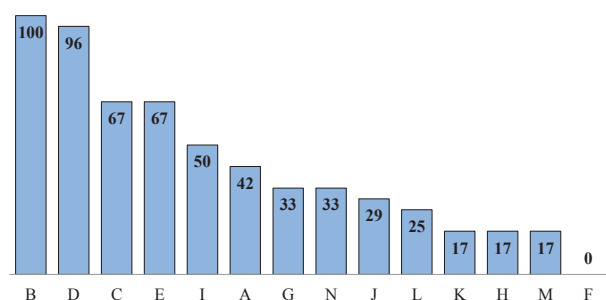


Рис. 1. Ценности метамодернизма в программных текстах Метавселенной, %

стрировано соотношение, в котором они представлены в проекте Метавселенной.

Ценность В «Совершенствование и себя, и внешней среды»: во всех рассмотренных источниках выражена явно. Подчеркивается необходимость постоянного совершенствования технологий искусственного интеллекта, дополненной и виртуальной реальности. Транслируется идея, что Метавселенная как следующая итерация интернета обладает потенциалом для фундаментальных изменений в социально-экономической среде и индивидуальном развитии [27; 28]. Речь идёт о совершенствовании пользовательского опыта и рабочих методик, внедрении иммерсивного обучения для углубления профессиональной подготовки [29; 30; 33], повышении эффективности и возможности развития персонала и организаций [17, 18, 22–24, 26]. Таким образом, развитие технологий совершенствует производственные процессы, способствует улучшению качества жизни [13] и индивидуальному развитию, как профессиональному, так и личностному, «обеспечивая более интуитивное взаимодействие с внешним миром» [23]. Использование цифровых идентичностей и обеспечение прозрачности способствуют совершенствованию обмена ценностями и авторством в интернете [15; 29; 30; 32; 33].

Ценность D «Ценность безопасного пространства для человека»: выражена преимущественно явно, транслируется в 96 % рассмотренных текстах. Безопасность данных и приватность рассматриваются как важнейшие элементы экосистемы Метавселенной [13; 25], ключевые условия её устойчивого роста [9]. Подчеркивается стремление к созданию безопасной среды для человека и его идентичности [15; 32], защиты людей, их права на конфиденциальность от угроз [12]. Рекомендации по созданию безопасной среды присутствуют также при обсуждении мер борьбы с буллингом и домогательствами [34].

Ценность С «Сбалансированное сочетание индивидуализма и общности, интровертного и экстравертного. Ценность сбалансированного соблюдения личных границ и социального присутствия, вовлеченности»: Транслируется во всех рассмотренных документах, но преимущественно латентно, в связи с чем её удельный вес составляет 67 %. Метавселенная позволяет пользователям выражать свою индивидуальность через аватары и контент, одновременно предлагая платформы для коллективного взаимодействия, социальной вовлеченности и социальных отношений [9; 19; 28]. Всесторонний подход к идентичности подразумевает учет индивидуальных потребностей и пожеланий пользователей, что способствует созданию уникальных, но совместимых с сообществом цифровых личностей [15; 32]. Учет прав и интересов различных пользователей понимается как основа индивидуального и коллективного благополучия [12]. При этом

партнерские усилия множества заинтересованных сторон – пользователей метавселенных называются необходимым условием её развития [31]. Обсуждается баланс между необходимыми для создания и поддержки технологически развитой экосистемы индивидуальными усилиями и коллективными инновациями [10; 11].

Ценность E «Внимание к вопросу общности человеческого опыта вместо культа диверсификации»: транслируется практически во всех программных документах, но латентно, удельный вес 67 %.

Интероперабельность как один из ключевых принципов метавселенных подразумевает общность опыта для пользователей [16]. Интероперабельные миры сфокусированы прежде всего на практике единого опыта вместо диверсификации [9]. Значимое внимание уделяется совместной ответственности пользователей, подчеркивается значимость кооперации между владельцами платформ и создателями контента [34].

Поддержка различными приложениями цифровых идентичностей способствует укреплению глобальной связанности на основании общих ценностей [15; 32]. Предполагается, что потенциал метавселенных, который способен повысить доступ к образованию и здравоохранению на глобальном уровне, будет способствовать социальной интеграции [13].

Обсуждается создание коллективной экосистемы, эффективность которой зависит от учета международных стандартов и потребностей различных участников [10; 11]. Подчеркивается необходимость международного сотрудничества и выработки общих стандартов для решения проблем безопасности и конфиденциальности [12].

Ценность I «Ценность самоорганизации в противовес случайности и механистичности»: транслируется в большинстве программных документов, исключительно латентно, с учетом присвоенного коэффициента 0,5 можно сделать вывод об удельном присутствии в 50 % программных текстов. Значимость создания гибкой организационной структуры и механизмов управления для поддержки многофункциональных и междисциплинарных команд [10; 11]. Подразумевается необходимость внедрения систем, обеспечивающих пользователям контроль над их данными и идентичностями, что способствует самоорганизации индивидов в цифровой среде [12]. Использование прозрачных децентрализованных систем и более высокого уровня самоорганизации в метавселенных дает более эффективные решения вопросов безопасности, борьбы с правонарушениями [28; 30; 33]. Подчеркивается значимость инициатив всех заинтересованных сторон и свобода их участия [13; 23].

Ценность A «Сбалансированное удовлетворение духовных и чувственных потребностей»:

транслируется латентно, удельный вес присутствия в программных текстах – 42 %. Метавселенная предлагает возможности для создания новых форм взаимодействия, образовательного и творческого самовыражения, а также развлечений в цифровом пространстве, что потенциально может удовлетворить духовные и эмоциональные потребности пользователей [13; 17, 18, 22–24, 26]. Цифровые идентичности могут помочь в управлении как личными, так и профессиональными отношениями, что улучшает межличностные связи и содействует личностному развитию в цифровом мире [15; 32]. Предполагается, что создание безопасного и инклюзивного пространства будет поддерживать различные аспекты благополучия индивида, включая гармоничное духовное развитие [12].

Ценность G «Сбалансированное сочетание творчества и благополучия»: Выражено явно, присутствие в трети программных документов. Обсуждается, что развитие технологий открывает новые возможности для творчества и взаимодействия в виртуальных пространствах, что способно повысить уровень общего благополучия [9; 14]. Отмечается влияние технологий на рост креативной экономики [24].

Ценность N «Аффект, возможность испытать погружение, яркие эмоции»: транслируется явно в трети программных документов. Технологии, на которых строится проект Метавселенной, реализуют опыт погружения у пользователей [20; 28], создают условия для глубокого вовлечения, ярких эмоций [11].

Ценность J «Реконструкция и аутопойезис в противовес деконструкции и концу»: выражена исключительно латентно, удельный вес – 28 %. Обсуждается создание и поддержка безопасной и конструктивной социальной среды, что подразумевает элементы саморегуляции и самовосстановления [34]. Подчеркивается значение адаптации к открывшимся технологическим возможностям и вызовам, постоянное обновление и инновативность, переосмысление нового технологического опыта [31].

Ценность L «Преимственность опыта, возрождение исторического воображения»: в социальном фокусе не выражена, но принцип отрицания обнуления прошлого присутствует в технологии персистентности – непрерывной памяти, лежащей в основе проекта Метавселенной. Персистентность памяти обеспечивает надежную сохранность данных и необходима для реализации виртуальной идентичности. Упоминается в 86 % программных документах, но нарративно с историчностью её не связывают. Однако отсутствие нарративных связей обуславливает присвоение этой ценности коэффициента 0,3, удельный вес в общем спектре транслируемых ценностей – не более 25 %.

Ценность K «Флексибельность в противовес нигилизму и стабильности»: выражена латентно,

удельный вес – 20 %. Адаптивность и гибкость технологий и платформ называются ключевыми свойствами Метавселенной [20]. В целях более гибкого реагирования на потребности пользователей технологии могут применяться интегративно [9].

Ценность H «Сбалансированное сочетание элементов модерна и постмодерна: прямоты и энтузиазма, снобизма и искренности, иронии и серьезности, интеллекта и наивности и других»: выражена исключительно латентно, удельный вес – 17 %. Обсуждается баланс между структурированными стандартами и гибкими инновационными подходами. Затрагиваются как структурные изменения, характерные для модерна, так и гибкость и открытость, свойственные постмодернистскому подходу [9; 27; 28].

Ценность M «Новая искренность, стратегическая наивность»: выражена исключительно латентно, удельный вес – 17 %. Прозрачность и открытость в разработке стандартов и решений подчеркиваются во многих документах [21]. Акцент на прозрачность в процессе управления данными и личными активами может быть связан с попыткой оправдать доверие пользователей [9].

Ценность F «Сбалансированное сочетание гуманистических и натурацентрических ценностей: эмпатичное, бережное отношение и к человеку, и к природе»: скорее не отражена. Хотя гуманистические аспекты обсуждаются через пользовательские взаимодействия и опыт, однако вопросы отношений с природой не акцентированы.

Выявленные ценности, транслируемые в проекте Метавселенной, участвуют в формировании её социального образа и могут быть использованы для уточнения возникающих социально-психологических драйверов и барьеров в его реализации.

Позитивные стороны: подавляющее большинство рассмотренных ценностей метамодернизма формируют у потенциального пользователя метавселенных ценностное предложение новых уникальных возможностей развития индивида (от личностных и коммуникативных до образовательных и профессиональных, дополнительные возможности самовыражения и творчества, положительное влияние на качество жизни) и общества (доступность здравоохранения, создание инклюзивной образовательной среды, совершенствование координации между правоохранительными органами, новые производственные возможности, устойчивое экономическое развитие).

Негативные стороны: ценность создания безопасного, предсказуемого пространства для человека и его развития артикулирована в 96 % программных документов, однако сомнения в безопасности продолжают оставаться крупнейшим социально-психологическим барьером в реализации проекта Метавселенных. Среди нерешенных социально окрашенных вопросов:

– проблема безопасности данных и риск, связанный с их избыточным сбором, недоверие к технологии блокчейн как к основе идентичностей,

– недоверие к новым технологиям в принципе, неопределенность в отношении будущего воздействия на общественные структуры,

– потенциальные сложности адаптации, усугубляемые высокой скоростью инноваций и сложностью технологий,

– риск углубления цифрового неравенства,

– потенциальные опасения относительно утраты социального взаимодействия в реальном мире и изменений в привычной модели взаимодействия с обществом,

– потенциальная проблема зависимости от цифровых миров,

– неуверенность в устойчивости и реальности внедряемых инноваций,

– недостаточная информированность общественности о технологиях Метавселенной,

– недостаточность пользовательских навыков у сотрудников компаний для внедрения технологий,

– недостаток приватности, опасения по поводу нарушений личных границ: вторжения в личную жизнь и идентичность.

Если большинство указанных барьеров потенциально устраняется посредством технологических, информационно-просветительских мер, совершенствования системы кадровой подготовки персонала и повышения цифровой грамотности населения, то решение проблемы недостатка приватности и опасений вторжения в личную жизнь затруднительно найти в управленческой плоскости.

Обсуждаемые в глобальном обществе масштабные перспективы, связанные с разработкой проекта Метавселенной, объясняются во многом тем, что Метавселенная представляет собой открытый код – технологический и социальный. Она может быть создана приблизительно в той версии, в которой на неё сформирован запрос современного общества, способна предоставить ему расширенные возможности. Однако существует риск, что на данном этапе и в таком виде эта идея человечеству более не интересна.

Анализ репрезентации 14 метамодернистских ценностей в анализе программных документах, посвященных Метавселенной, позволил выделить три проблемные для реализации проекта ценности. Первые две транслируются в программных документах как крайне значимые (безопасное пространство для человека – 96 %, сбалансированное соблюдение социального соприсутствия и личных границ – 67 %), но эффективного решения их обеспечения для пользователей на сегодняшний день не выявлено. Пока в достаточной степени не удовлетворена первая, вторая воплощается также неудовлетворительно: смещение границ коммуникации (включая вход в коммуникативный акт и выход из него) будет

восприниматься как угроза личному пространству, гипертрофируя эффект «соприсутствия» или «социального присутствия» [35], что создаёт следующий по масштабу значимый социально-психологический барьер в реализации проекта Метавселенной после безопасности.

Период пост-пандемии привел к повышенной ценности живого общения и личного участия, при этом Метавселенная предлагает гиперреальную версию такого взаимодействия: перспективу непрекращающегося (персистентность) общения, социального соприсутствия, синхронизации опыта с неограниченным количеством пользователей. Метавселенные обладают потенциалом перевода множества процессов в виртуальный мир [36, с. 42], что способно сократить нагрузку на производство и экологию. Однако оборотной стороной этого решения становится рост нагрузки на индивида. Третья ценность (*F* – эмпатичное, бережное отношение и к человеку, и к природе) в рассмотренных программных документах не транслируется, а значит, решение вопроса увеличенной нагрузки на человека, к которой способно привести реализация коммуникативных практик метавселенных, сегодня ещё дальше, чем проблемы безопасности и размытых границ коммуникации. Без обеспечения указанных ценностей и устранения выделенных социально-психологических барьеров у потенциальных пользователей реализация проекта Метавселенной в спрогнозированных ранее масштабах представляется крайне затруднительной.

Литература:

1. Hutcheon L. The Politics of Postmodernism. N.Y., L., 2002. 232 p. <https://doi.org/10.4324/9780203129876>
2. Непомилуева М.А. 17 постпостмодернизмов: репрезентация социокультурной динамики в современных концепциях трансцендирования модерна // Теория и практика общественного развития. 2025 № 2. С. 80–87. <https://doi.org/10.24158/tipor.2025.2.10>

3. Аккер Р. ван ден. Метамодернизм. Историчность, аффект и Глубина после постмодернизма. М.: Изд-во Рипол-Классик, 2020. 342 с.
4. Games developers think the metaverse is bogus, survey shows / The Washington Post. January 19, 2023. URL: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/19/metaverse-blockchain-gdc-survey/>
5. Орехова С.В., Евсева М.В. Технологические системы в экономике: гетеродоксальный подход и институциональные основы // Журнал институциональных исследований. 2020. Т. 12. № 4. С. 34–53.
6. Kraus S., Kanbach D.K., Krysta P.M., Steinhoff M.M., Tomini N. Facebook and the creation of the metaverse: Radical business model innovation or incremental transformation? // International Journal of Entrepreneurial Behaviour & Research. 2022. Vol. 28 № 9. P. 52–77. DOI: 10.1108/IJEBR-12-2021-0984.
7. Сильнова Е.И. Социальный образ России в исторической динамике: автореф. дисс. ... д-ра филос. наук. Саратов, 2013. 44 с.
8. Болл М. Метавселенная. Как она меняет наш мир. М.: Изд-во Альпина Паблишер, 2023. 362 с.
9. Demystifying the Consumer Metaverse. World Economic Forum. January 2023. URL: <https://www.weforum.org/publications/demystifying-the-consumer-metaverse/>
10. Exploring the Industrial Metaverse: A Roadmap to the Future. World Economic Forum. October 2023. URL: https://www3.weforum.org/docs/WEF_Industrial_Metaverse_2023.pdf
11. Metaverse Identity: Defining the Self in a Blended Reality. Insight report. World Economic Forum. March 2024. URL: <https://www.weforum.org/publications/metaverse-identity-defining-the-self-in-a-blended-reality>.
12. Metaverse Privacy and Safety. World Economic Forum. July 2023. URL: <https://www.weforum.org/publications/privacy-and-safety-in-the-metaverse/>
13. Social Implications of the Metaverse. World Economic Forum. July, 2023. URL: <https://www.weforum.org/publications/social-implications-of-the-metaverse/>
14. A Unique Opportunity to Support the Open Evolution of the Internet. Metaverse Standards Forum. Forum Overview. November 2024. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
15. Accessibility in the Metaverse. Working Group Document. Metaverse Standards Forum. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
16. Cooperation for an Interoperable Metaverse. Metaverse Japan Summit. February 2, 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
17. International Cooperation for an Interoperable Metaverse. Metaverse Standards Forum. IEEE MetaCom, Kyoto, July 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
18. International Cooperation for an Interoperable Metaverse. Metaverse Standards Forum. WAIC, Shanghai, July 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
19. Metaverse Standards Forum 2024 Annual Report. January 6, 2025. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
20. Metaverse Standards Forum Update and Transition to an Independent Consortium. April 20, 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
21. Metaverse Standards Forum Updates since MWS Launch Presentation 2022. July 5, 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
22. Network Requirements and Capabilities to Support Metaverse Applications. Domain Working Group Charter. April 19, 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
23. Overview Metaverse Standards Forum. 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
24. Privacy, Cybersecurity & Identity (PCI). Domain Working Group Charter. August 23, 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
25. Real/Virtual World Integration Domain Working Group Charter FINAL. Metaverse Standards Forum. February 8, 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/domain-groups/real-virtual-world-integration/>
26. Volumetric Media Interoperability Working Group Charter. May 03, 2023. URL: <https://metaverse-standards.org/presentations-videos/>
27. McKinsey Technology Trends Outlook 2022. Immersive-reality technologies. McKinsey & Company. August 2022. URL: <https://www.mckinsey.com/spContent/bespoke/tech-trends/pdfs/mckinsey-tech-trends-outlook-2022-immersive-reality.pdf>
28. Value creation in the metaverse The real business of the virtual world. McKinsey & Company. June 2022. URL: <https://www.mckinsey.com/capabilities/growth-marketing-and-sales/our-insights/value-creation-in-the-metaverse>
29. Metaverse. The European Union Blockchain Observatory & Forum. 2022. URL: https://www.unic.ac.cy/iff/wp-content/uploads/sites/5/2022/10/Metaverse_Report_Final_1.pdf
30. Metaverse A Law Enforcement Perspective. Use Cases, Crime, Forensics, Investigation, and Governance. White Paper. Interpol. January 2024. URL: https://newsletter.radensa.ru/wp-content/uploads/2024/01/Metaverse_A_Law_Enforcement_Perspective_2024_1706532448.pdf?ysclid=m7ol2kukib375818335.
31. Assembly Outcomes Report. Dubai Metaverse Assembly. September 2022. URL: <https://www.dubaifuture.ae/insights/assembly-outcomes-report/>
32. Cyber risks, threats, and harms in the metaverse. International Telecommunication Union. Focus Group on metaverse. December 2023. URL: <https://www.itu.int/pub/T-FG-MV-2023-10>

33. In the Metaverse. Report. International Trademark Association. 2023. URL: <https://www.inta.org/perspectives/inta-research/trademarks-in-the-metaverse-white-paper/>
34. Meta Community Forum: report. Deliberative Democracy Lab at Stanford University, housed within the Center on Democracy. June 22, 2023. URL: <https://fsi.stanford.edu/publication/metaverse-community-forum-results-analysis>.
35. Zhao S. Toward a taxonomy of comference // Presence Teleoperators&Virtual Environments. 2002. Vol. 12. № 5. P. 445–455. <https://doi.org/10.1162/10547460332276126>
36. Орехова С.В., Плахин А.Е. Метавселенные: переход к новой бизнес-модели или образ будущего? // Управленец, 2023. Т. 14. № 2. С. 35–46.

Representation of Metamodernism Values at the Metaverse Project: Analysis of Socio-Psychological Barriers

Nepomilueva M.A.
St. Petersburg State University

The Metaverse technological system is considered as a social phenomenon, the growth of popularity of which occurred during the maturation of the zoomer generation. Based on a heterodox approach to the mutual influence of social behavior and the development of technological systems, a hypothesis is put forward about additional, non-technological barriers to the implementation of the Metaverse project. These barriers are of a socio-psychological nature and are reflected in its social image, which includes values. A narrative analysis of program documents devoted to the metaverse has been carried out to represent the key values of metamodernism as the most stable concept of global socio-cultural change. Among the transmitted and missing values, problematic ones have been identified, which have the greatest crisis potential in the implementation of the Metaverse project.

Keywords: metamodernism, value system, Metaverse, rendering, persistence, interoperability, social image, social presence

