

Пандемия дала мощный толчок для ускорения процессов цифровизации экономики. Внедрение разработанных технологий наблюдается повсеместно: в больницах, общественных местах, в ресторанах, гостиницах. Практически одновременно произошёл переход многих организаций на удалённую и дистанционную работу. Осуществить это удалось благодаря имеющемуся уровню автоматизации, высокой степени цифровых компетенций сотрудников, их гибкости и адаптивности.

Доступность более полных сведений о цифровой трансформации экономики Беларуси способствует более глубокому пониманию процессов цифровизации в стране, предоставляет возможность оценить их влияние на экономический рост, позволяет сравнивать с процессами цифровизации в других странах, даёт возможность повысить степень участия страны в международных рейтингах цифровых экономик.

Эффективность экономики в новых цифровых условиях повышается за счёт лучшего понимания потребностей всех участников бизнес-процессов, обеспечении постоянной обратной связи, возможности индивидуального подхода к своим партнёрам и клиентам.

#### **Список источников:**

1. Всемирное исследование Digital IQ за 2017 год. Цифровое десятилетие. В ногу со временем // PwC [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.pwc.ru/ru/publications/global-digital-iq-survey-rus.pdf>. – Дата доступа: 28.10.2021.
2. Доклад о цифровой экономике 2019 «Создание стоимости и получение выгод: последствия для развивающихся стран». – Конференция Организации Объединённых Наций по торговле и развитию ООН, Женева 2019, 16 с.
3. Ковалев, М. М. Цифровая экономика – шанс для Беларуси : моногр. / М. М. Ковалев, Г. Г. Головенчик. – Минск : Изд. центр. БГУ, 2018. – 327 с.

*Е.М. Ильина, доцент  
IlyinaEM@bsu.by  
БГУ (Минск)*

### **ПОЛИТИКА В СФЕРЕ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ: МЕТАВСЕЛЕННАЯ**

В условиях пандемии COVID-19, стирающей грани между киберпространством и реальным миром, повестку дня современного политического процесса формирует такой новый тренд цифровой трансформации, как метавселенная. Интерес к этой концепции достиг пика популярности в текущем году: по данным сервиса Google Analytics, количество поисковых запросов по слову «метавселенная» увеличилось более чем в 10 раз с 2020 по 2021 гг. В общественно-политической среде метавселенная интерпретируется как: новый Интернет; конвергенция физической и

виртуальной реальности; демократизированное виртуальное сообщество; цифровой двойник реального мира и др.

На официальном уровне к данной дискуссионной проблематике впервые обратился глава российского государства В. В. Путин в ходе ноябрьской конференции по искусственному интеллекту и анализу данных *Artificial Intelligence Journey 2021*, отметив, что «вопросы защиты личных данных и цифровых платежей, противодействие скрытому манипулированию предпочтениями и поступками граждан всё чаще выходят на первый план, причём речь уже не только о том, чтобы обеспечить кибербезопасность самого человека, но и его виртуального двойника – аватара, который будет находиться внутри формирующихся сейчас метавселенных. Их разработчики обещают, что человек с помощью таких виртуальных миров сможет преодолевать пространства, не выходя из дома. ... Нужно использовать возможности метавселенных, чтобы люди могли общаться, вместе работать, учиться, реализовывать совместные творческие и деловые проекты, невзирая на расстояния» [1].

Термин «метавселенная» (от греч. *meta* – за пределами, вне, между, после, через; от англ. *metaverse*) предложил в 1992 г. известный писатель-фантаст Н. Стивенсон для описания виртуального мира, где живут аватары реальных людей. В 2020 г. венчурный инвестор М. Болл выделил семь основных признаков концепции метавселенной:

1. бесконечность существования (она никогда «не сбрасывается», не приостанавливает работу и не заканчивается);
2. работа в реальном времени (не зависит от замысла разработчиков и внешних факторов);
3. неограниченность по количеству одновременных пользователей и размеру аудитории (каждый может в любой момент подключиться к метавселенной и участвовать в ее жизни наравне с остальными);
4. полноценно функционирующая экономика (физические лица и компании могут получать, тратить и инвестировать вознаграждение за «работу», которая приносит «ценность», признанную другими пользователями);
5. интеграция физических и виртуальных миров, частных и общедоступных сетей, открытых и закрытых платформ («единое цифровое трехмерное целое»);
6. беспрецедентная совместимость цифровых данных, предметов, активов, контента, передаваемых между виртуальными мирами (например, скин для оружия *Counter-Strike* также можно использовать для оружия в *Fortnite* или подарить другу через *Facebook*);
7. наполненность «контентом» и «опытом», создаваемым и управляемым широким кругом индивидуальных и коллективных участников [2].

На современном этапе концепция метавселенной выходит за рамки цифровых развлечений и видеоигр, а развитие обслуживающих ее программных и аппаратных решений меняет потребительские продукты, цифровую среду промышленности, бизнеса и креативных индустрий. Главы таких крупных

технологических компаний, как Facebook (новый бренд Meta), Microsoft, Nvidia, Tencent уже презентовали свои проекты создания метавселенных, одними из главных факторов развития которых станут сети связи 5G/6G, технологии искусственного интеллекта, виртуальной, дополненной и смешанной реальности, Интернет чувств, новая бизнес-модель прямых продаж товаров аватарам (Direct-to-Avatar, D2A), уникальные цифровые сертификаты или невзаимозаменяемые токены (Non-fungible token, NFT) и др.

Наряду с существенными преимуществами и широкими возможностями реализация концепции метавселенной сопряжена с целым рядом слабых сторон, серьезных рисков и угроз, которые следует учитывать при принятии стратегических политических решений. В данном контексте определенный интерес представляет небесспорный футуристический прогноз экс-помощника президента России В. Ю. Суркова, который предрекает в результате неизбежной цифровизации и роботизации через 100 лет трансформацию политических систем в высокотехнологичные государства – «безлюдные демократии», управляемые иерархией алгоритмов и машин под контролем IT-гигантов. При этом в условиях резкого снижения человеческого фактора в политическом процессе, кризиса традиционных политических институтов и практик, «колонизации» киберпространства, наряду с «постпатриотическими сообществами, карликовыми сверхдержавами и экологическими диктатурами» появятся такие новые модели государственности, как виртуальные республики или государства без территории, население которых составят цифровые двойники реальных людей и «бестелесные боты» [3].

Таким образом, в политологическом ракурсе метавселенная может рассматриваться как новый виртуально-реальный интерфейс политической системы, децентрализованно управляемый множеством политических акторов.

#### **Список источников:**

1. Конференция по искусственному интеллекту [Электронный ресурс] // Официальный сайт Президента России. – 2021. – 12 нояб. – Режим доступа: <http://kremlin.ru/events/president/news/67099>. – Дата доступа: 13.11.2021.
2. Ball, M. The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It [Electronic resource] / M. Ball // Matthewball.vc. – Jan 13, 2020. – Mode of access: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>. – Date of access: 13.11.2021.
3. Сурков, В. Ю. Безлюдная демократия и другие политические чудеса 2121 года [Электронный ресурс] / В. Ю. Сурков // Актуальные комментарии. – 2021. – 21 окт. – Режим доступа: <https://actualcomment.ru/bezlyudnaya-demokratiya-i-dругие-politicheskie-chudesas-2121-goda-2110111125.html>. – Дата доступа: 13.11.2021.