O‘ZBEKISTON MILLIY UNIVERSITETI XABARLARI, 2025, [1/2]
ISSN 2181-7324

FALSAFA
http://journals.nuu.uz
Social sciences

УДК: 159.9.004.9.316.77

Саида АГЗАМХОДЖАЕВА,
Профессору Национального университета Узбекистана, доктору философских наук
E-mail: saida1881@mail.ru

По рецензии профессора НУУз, д.ф.н. Б.Туйчиева

МЕТАВСЕЛЕННАЯ, ВИРТУАЛЬНОСТЬ И ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О СЕБЕ: ЭТИЧЕСКИЕ РАЗМЫШЛЕНИЯ ОБ ИНДИВИДЕ В ВИРТУАЛЬНОМ ОБЩЕСТВЕ

Аннотация

Статья посвящена анализу этических аспектов формирования представлений о себе в условиях виртуального общества и метавселенной. Рассматриваются вопросы идентичности, самопозиционирования и взаимодействия личности в цифровом пространстве. Особое внимание уделяется проблеме различий между реальной и виртуальной идентичностью, а также последствиям виртуальной активности для социального и морального развития индивида. Исследование раскрывает значение этических принципов в процессе адаптации человека к новым технологическим реалиям, затрагивает вопросы ответственности, приватности и аутентичности в контексте развития виртуальных технологий.

Ключевые слова: Метавселенная, виртуальность, этика, идентичность, самопозициони-рование, виртуальное общество, цифровые технологии, приватность, аутентичность.

METAKOINOT, VIRTUALLIK VA O‘ZLIK TUSHUNCHASI: VIRTUAL JAMIYATDA INDIVID TO‘G‘RISIDAGI AXLOQIY QARASHLAR

Annotatsiya

Maqola virtual jamiyat va metaolam sharoitida o‘zi haqidagi tasavvurlarni shakllantirishning axloqiy jihatlarini tahlil qilishga bag‘ishlangan. Raqamli makonda shaxsning o‘ziga xosligi, o‘z o‘rnini egallashi va o‘zaro ta’siri masalalari ko‘rib chiqiladi. Real va virtual o‘ziga xoslik o‘rtasidagi farqlar muammosiga, shuningdek, virtual faollikning shaxsning ijtimoiy va axloqiy rivojlanishiga ta’siriga alohida e’tibor qaratilmoqda. Tadqiqotda insonning yangi texnologik voqeliklarga moslashish jarayonida axloqiy tamoyillarning ahamiyati ochib berilgan, virtual texnologiyalarning rivojlanishi kontekstida mas’uliyat, maxfiylik va autentiklik masalalariga to‘xtalib o‘tilgan.

Kalit so‘zlar: Metadunyo, virtuallik, etika, o‘ziga xoslik, o‘z o‘rnini belgilash, virtual jamiyat, raqamli texnologiyalar, maxfiylik, autentiklik.

METAVERSE, VIRTUALITY AND SELF-IMAGE: ETHICAL REFLECTIONS ON THE INDIVIDUAL IN THE VIRTUAL SOCIETY

Annotation

The article is dedicated to analyzing the ethical aspects of self-awareness formation in the context of a virtual society and a metaverse. The issues of identity, self-positioning and interaction of the individual in the digital space are considered. Particular attention is paid to the problem of differences between real and virtual identity, as well as the consequences of virtual activity for the social and moral development of the individual. The study reveals the significance of ethical principles in the process of human adaptation to new technological realities, and addresses issues of responsibility, privacy, and authenticity in the context of the development of virtual technologies.

Key words: Metaverse, virtuality, ethics, identity, self-positioning, virtual society, digital technologies, privacy, authenticity.

Введение. Философия издавна интересовалась фундаментальными вопросами человечества, стремилась ответить на них и переспросить их, вопросы, связанные с бытием и существованием, всегда были предметом интенсивных исследований. Платоновское представление о мире идей и его корреляции с чувствительным миром представляет нам более высокое определение этого мира интеллекта, рассматриваемого философом как совершенство, высшее, возвышенное по сравнению с нашим так называемым миром. Этот чувствительный мир, воспринимаемый нашими ощущениями, имеет более унизительную коннотацию, как проект этого высшего мира, поскольку мы не в состоянии привнести в него совершенство этой идеи.

В качестве фундаментального контрапункта философ приводит интересное восприятие в знаменитой Аллегории Пещеры, описанной в VI книге «Республики.» Учитывая расстояние между тем, что считается реальным, и тем, что действительно существует. Таким образом, при сочетании этих подходов в различные восприятия формируется интересная картина. Из этой платоновской диалектики мы видим рамки, в которых мы пытаемся поддержать это рефлексивное предложение о проекции индивидуального самообразия и социальных взглядов, которые приводят к его искажению. Хотя не только в платоновской гипотезе, но и другие мыслители представляют нам корреляции между реальностью и виртуальностью, как, например, Путнам [3], который предполагает, что невозможно быть уверенным в том, что реально.

Построить его таким образом, чтобы учитывать его внутренние аспекты и его рефлексивные нюансы. Как и обитатели пещеры, мы часто не различаем реальность от того, что видим, наши восприятия колеблются между тем, что мы считаем видимым или воспринимаемым, тем, что видим или чувствуем, и тем, что оно есть на самом деле. Это колебание является одним из аспектов данного проекта. Вслед за этим, другой аспект - инверсия платоновской концепции мира идей, где мы воспринимаем действие, противоположное освободительному отношению пещерного обитателя, который выходит, освобождаясь, к этому антагонистическому отношению, где мы видим, что каждый день все больше людей заперты в современных пещерах, будь то экраны мобильных телефонов, виртуальные медиа, социальные сети или даже, почему бы не сказать, как следствие, комнаты депрессии и нереальности. В последнем аспекте люди, имея «реальный» мир, неприемлемый для их

ожиданий, создают виртуальный мир, где они переносят свои экзистенциальные ожидания в социальные сети, а затем создают свою приемлемую версию жизни, которую они хотят иметь.

Чтобы построить философский аргумент в этом аспекте, необходимо искать авторов, которые подходят к предмету, но, как мы знаем, по-прежнему нет глубоких размышлений по теме, поэтому нам необходимо пересмотреть фундаментальные вопросы, поэтому, как подчеркивает Кант, в «Фундаменте метафизики таможен»:

В этом мире и даже за его пределами нельзя думать ни о чем, что могло бы считаться добром без ограничений, кроме одного: доброй воли. Благоразумие, проницательность ума, способность судить и прочие таланты духа, как их там ни называют, или даже мужество, решительность, целеустремленность, как качества темперамента, несомненно, во многом хороши и желательны; но если воля, которая должна пользоваться этими природными дарами и потому имеет особую конституцию, называемую характером, не является доброй, то они могут быть крайне вредны и вредны [4].

Из этого раздела ясно, что нужно понимать пределы, считать что-то хорошее, не измеряя его, не строив этические границы, это оставляет его на произвол судьбы, без закона или параметра, к которому он может быть проверен. «Метавселенная» — это все более «реальная» среда, и ее необходимо понимать как таковую. Поэтому необходимо исследовать его как объект исследования:

Давид Юм утверждает, что объекты человеческого разума можно разделить на два класса: отношения идей и вопросы факта. Для него отношения между идеями относятся к конкретным наукам: Все объекты разума или исследования человеческой природы можно естественным образом разделить на два вида, а именно идеи и факты. Первыми видами являются геометрия, алгебра и арифметика, и вообще любое утверждение, которое интуитивно или демонстративно верно [5]. Юм понимает, что «второй вид объектов человеческого разума, вопросов факта не определяется таким же образом, и доказательство его истины, как бы сильно оно ни было, не носит естественного характера, как предыдущий.» [5]

Однако я считаю, что этот объект исследования, который мы пытаемся решить, как-то сливается с двумя видами, упомянутыми Юмом, и заставляет нас все больше и больше размышлять. Поэтому для этого необходимо построить глубокий анализ того, что было сказано, в аспектах права, защиты данных и того, что уже говорили теоретики и мыслители, провести тесную и сравнительную параллель между предлагаемыми реалиями и их последствиями. Жидкая жизнь, описанная Бауманом, ведет нас в эту мимолетную, эфемерную, но все более влиятельную среду нашего существования, настолько, что сегодня существует занятие «цифрового влиятеля» [1], что основывается только на личных мнениях, без приверженности истине или чему-либо другому.

Современное общество предлагает стандартизацию, которая распространяется через социальные сети, влияет на поведение интенсивности, скорости и массификации этих стандартов. Здесь идеал худобы, скульптурного тела, определенных губ, среди прочего, в дополнение к стандартам показных «добродетелей,» фальсифицируемых самыми разнообразными способами. Эти стандарты становятся дилеммой для значительной части населения, что приводит к искажению их собственного имиджа и гораздо более интенсивному личностному неудовлетворению [8].

По данным Meier & Schafer (2018), подростки очень часто пользуются социальными сетями (WhatsApp, Facebook и Instagram), с доступом к этим социальным сетям имеют 24,3 миллиона подростков, то есть эквивалент 78% населения. бразильских подростков, с минимальным временем 6 часов 54 минуты в день и с постоянным ростом частоты использования. Кроме того, это использование создает по этим каналам распространение этих закономерностей, тем самым влияя на формирование этого образа себя и этого искаженного восприятия себя в конфликте с представленным шаблоном, создавая конфликт с реальностью закономерностей, предоставляемых виртуальной средой [2].

Эти нереалистичные стандарты красоты могут быть легко усвоены подростками, направляя их поведение и увеличивая неудовлетворенность имиджем себя, через поведение социального сравнения, которое связано со снижением самооценки, психическим здоровьем и повышенным стыдом тела, что может привести к нездоровому поведению, которое направлено на достижение «идеальной красоты.» [7]

Следовательно, существует корреляция с этими закономерностями и искажениями, которые они вызывают у людей в целом. В философском подходе Платона есть метафорическое отражение метафизической действительности, где философ представляет свое понятие о мире идей [10] и чувственном мире, делая эту дихотомию между этими двумя аспектами, показывая, что в мире идей есть совершенство, возвышенное, идеализированное совершенство, при этом этот чувствительный мир является эскизом, ничтожным подражанием тому, что идеализировалось. Этот подход находит свою символику, наиболее ярко, в аллегории пещеры, где предлагаемый вопрос может быть измерен в смысле обмана чувствительного мира и того, что мы считаем реальностью, по сравнению с высшей реальностью того, что действительно есть.

Таким образом, Платон вводит идею о лучшем месте и перспективе мира и понимания этого концептуального и идеализированного мира. Но сегодня мы видим ироническое искажение этого понятия, которое также отражается параллельно, хотя и с более ярким разрывом с реальностью. В социальных сетях наблюдается странная тенденция к созданию эскиза эскиза, если можно так выразиться, где люди создают другую реальность своего бытия. Однако, начиная с этого контура, они хотят обосновать свое существование и как-то построить его, как будто они создали аватар и решили, что они хотят стать аватором, иногда ищут эту реализацию, используя самые разнообразные средства.

Создавая «другое я,» альтер-эго [5], к которому они больше симпатизируют, они становятся более интересными персонажами, построенными на желаниях, ожиданиях и мечтах, не говоря уже об индивидуальных заблуждениях. Эта фрагментация личности дефрагментируется и объединяется в этом аватере, образуя индивидуальную реальность. Профильная фотография в социальных сетях раскрывает многое о стремлении каждого человека к персонификации. Но, помимо всего прочего, она представляет собой идеализированное, но нереальное Я, в котором каждый человек верит. Когда я говорю о превосходстве, то имею в виду это чувство силы, создаваемое инструментами, связанными с социальными сетями, такими как фильтры и редактирование приложений, которые буквально трансформируют не только внешность, но и составляют характер этих людей, потому что там все кажутся счастливыми, мудрыми, красивыми и здоровыми, а также успешными и добрыми.

Метакосмос — это виртуальная и гиперреалистичная среда, созданная для погружения людей в нее, где они могут принимать решения, строить или делать вещи [4]. Где через «аватары» происходит взаимодействие с другими людьми в разных местах, что как-то все больше и больше перемещается на все виртуальные запросы, такие как социальные сети, школьные и учебные среды, магазины и все виды бизнес-среды, игры и другие онлайн-деятельности. Это возрастающее расширение вселенной сигнализирует не только о тенденции, но и о неминуемом будущем, которое предстает перед нами и о котором нужно думать, отражать и даже измерять в этических терминах.

Этическое отражение этой самой настоящей вселенной должно быть основано на том, чтобы иметь благоприятную перспективу того, что представлено нам и как оно объясняется нам:

С другой стороны, у нас есть закон как совокупность правил, регулирующих поведение людей. После того, как индивиды взаимодействуют, реагируют, конструируют и в конечном итоге испытывают виртуальное пространство Метавселенной, предполагается: какова граница законов, регулирующих реальную жизнь граждан над виртуальной жизнью этих же граждан? Каково влияние виртуальной жизни на реальную жизнь и права людей? В правовом сообществе растет беспокойство по поводу последствий того, что произошло в Метавселенной, по поводу фундаментальных прав и свобод. Будет ли гарантирована полная эффективность основных прав, будь то юридические или внезаконные, с точки зрения внимательной заботы о предотвращении нарушения этих прав [9] ?

Джордж Беркли, следуя линии эмпиризма, использует индукцию как метод формирования знаний, посредством которого знания об универсальности также исходят из конкретных ситуаций. Для него именно на основе отношений между отдельными объектами устанавливаются универсальные идеи. В этом смысле автор утверждает, что:

- [...] утверждается, что все знание и демонстрация основаны на универсальных представлениях, и я согласен, но мне не кажется, что такие представления формируются абстракцией вышеуказанного пути. Универсальность, как я ее понимаю, заключается не в абсолютном, положительном характере или понятии чего-либо, а в отношении, которое она означает между частями; поэтому вещи, имена и понятия, по своей специфической природе, становятся универсальными[2].

Таким образом, обоснование этой точки зрения в рефлексивной потребности этого процесса в целом и его философских последствий и в основном этики и почему бы не сказать метаэтики метавселенной. Как учитель, отец и гражданин, а также с философской точки зрения меня интересует предлагаемая тема, так как мой сын, который сейчас 38 лет, учитель математики, даже в детстве и подростковом возрасте проводил часы и часы «играя» в видеоигры в своей комнате, в первых версиях и сегодня я вижу племянников, сводных сыновей и друзей, практически живущих в комнатах в играх открытого мира и просматривающих сети и онлайн-игры. Я всегда размышлял над этой тенденцией к виртуализации и социальной изоляции.

В связи с этим мы должны рассматривать этот предмет ясным, рациональным и, прежде всего, философским образом, проверять тенденции и анализировать концепции, но также создавать новые, поскольку этот предмет относительно новый в технологическом аспекте, но старый в воображаемом смысле и самообмане человечества. Этические представления сегодня еще более искажены и всегда применяются к другим, а не к самому человеку.

Мы стремительно продвигаемся к все более свободному от реальности виртуальному миру, где люди живут чудесной жизнью в социальных сетях и живут в одиночестве без перспективы «реального мира.» Кроме того, в связи с размышлениями о платоновской аллегории к пещере [10] вновь возникают вопросы о том, что такое реальность. Как и в размышлениях Пэтнэма о «мозге в вазах.» Сегодня мы представляем пещеры в наших сотовых телефонах и компьютерах, точно так же, как они представляют котёл Патнама, но вместо того, чтобы быть воспитанными злым гением, они порабощены алгоритмами и коммерческими тенденциями манипулировать мнениями и «предложениями» на основе виртуальных исследований.

Заключение. Как было изложено ранее, наше размышление осуществляется в этой области, поскольку существует потребность в понимании со стороны человечества того, что является реальным, что означает быть реальным и что является виртуальным существом в его концепциях и нюансах более сложным. Сбалансировать виртуальность с реальностью, быть этичным в обоих - фундаментальная задача. Но необходимые соображения находятся за пределами поглощающей нас виртуальности, а скорее в стороне скрытой реальности и несуществующей этики. Воспитание размышлений по теме является лишь небольшой частью этого комплекса и растущего «нового мира,» но в некоторых отношениях не отличается от мифологического и религиозного контроля прошлого, которое привело многих на очень трудные пути нереальных путешествий.

Рефлексивная конструкция, которую необходимо построить, направлена на восприятие индивидуального и социального самопознания, основанного на реальности как таковой. Кроме того, необходимо глубокое юридическое осмысление, построение применимых параметров виртуальных преступлений всех видов, а также образование, призванное подготовить социального гражданина как в «реальном мире,» так и в виртуальном, понимать, где они сливаются, а также где они смешиваются.

ЛИТЕРАТУРА

1. Bauman, Zygmunt. 44 Letters from the modern liquid world. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
2. Beck, Ulrich, The metamorphosis of the world: new concepts for a new reality. (Trans.) Maria Luiza X. by A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.
3. By Assis Espinosa, J. M. ethics in the metaverse: The ethical implications on virtual platforms. Revista Paranaense de Filosofia, [S. l.], v. 3, no. 2, p. 46–55, 2023. DOI:10.33871/27639657.2023.3.2.8294. Available at: https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/rpfilo/article/view/8294. Accessed on: 24 Jan. 2024.
4. Dourado, C.S.; Fustinoni, S.M.; Schirmer, J.; Brandao-Souza, C.B. Body, culture and meaning. J Hum Growth Dev. 2018; 28(2):206-212. DOI: http://dx.doi.org/10.7322/jhgd.147247240
5. Hume, David. (2013). Research into human understanding. Leya.
6. Kant, Immanuel. Foundation of the metaphysics of customs and other writings. São Paulo: Martin Claret, p. 21, 2003.
7. Kelly, Y.; Zilanawala, A.; Booker, C.; & Sacker, A. Social media use and adolescent mental health disorder. Instituto Superior Politécnico Gaya,Vol. XXV, nº 12018.
8. Lima, R.A.R.; Maynard, D.C. Relationship between social media and self-image disorders in women. UniCEUB, Brasília –DF, 2019.
9. Lira, A.G.; Ganen A.P.; & ASAMS, L. Use of social networks, media influence and dissatisfaction with the body image of Brazilian adolescents. JornalBrasileiro dePsiquiatria;66 (3):164-171.2017. https://doi.org/10.1590/0047-2085000000166.
10. Plato. The Republic. Translated by J. Guinsburg. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2006.