

также были запущены ролики с социальной рекламой в общественном транспорте. Нельзя не отметить результаты, которые были достигнуты в рамках данного проекта в области экотуризма. В Лидском районе в парке Горни был открыт первый в Беларуси региональный образовательный лесной экологический центр, разработаны турпакеты для таких белорусских заказников, как «Озерный», «Налибокский», создан сайт www.itourist.by с базой туристических экоклубов Беларуси, открыт уникальный Центр мифологического туризма, в основе которого богатый и уникальный мир белорусской мифологии.

Список использованных источников

1. Новейший философский словарь: 3-е изд. исправл. – Мн.: Книжный дом. 2003.- 1280с. – (Мир энциклопедий).
2. Моисеев Н. Н. Человек и ноосфера. М.: Молодая гвардия, 1990.
3. Наше общее будущее. Доклад международной комиссии по окружающей среде и развитию. М.: Прогресс, 1989. 372с.
4. Навстречу «зеленой» экономике: пути к устойчивому развитию и искоренению бедности / Штайнер А., Айрис Р., Бэсса С. и др: ЮНЕП / Грид Арендаль, 2011. – 739 стр.
5. Гаврыш, В. «Зеленая» экономика в Беларуси есть! [Электронный ресурс] / В. Гаврыш // Белорус. лес. газ. – 2017. – 7 дек. – С.5 – Режим доступа: www.lesgazeta.by/news/vsled-za-sobytiem/ «zelenaja» - jekonomika-v-belarusi-est – Дата доступа: 05.05.2022

Аватар как субъект метавселенной

Благодаров К.Е., Закудовская Д.Г., Прокопьев Н.А., Лойко А.И.

Во время пандемии человечество столкнулось с проблемой отсутствия живого общения, что повлекло за собой возникновение потребности в альтернативных способах коммуникации между людьми. Вследствие

этого особую роль приобрели информационные технологии, в частности цифровые средства коммуникации. Ранее существовавшие методы интеракции приобрели огромную популярность и востребованность. К ним относят звонки посредством сети интернет, видеозвонки, мессенджеры. Но такие методы имеют ограничения, которые выражаются в отсутствии физического контакта. Это стало причиной резкого развития метавселенных, как отдельного метода коммуникации.

Метавселенная представляет собой цифровой образ общества, связь между субъектами которого происходит посредством использования аватара реального пользователя. В качестве примера возьмём VRChat. С помощью аксессуаров для виртуальной реальности пользователь может подключаться к «комнатам», в которых совершает действия своим аватаром и общается с другими участниками комнаты.

Аватар пользователя с точки зрения визуального и ментального восприятия может являться как виртуальным образом, повторяющим его владельца, то есть «вторым я» без реальной физической оболочки, так и виртуальным образом, который не соответствует визуальным параметрам и (или) личностным качествам реального субъекта. Таким образом, средствами виртуальной реальности можно получить цифрового двойника, который будет собирательным образом пользователя, существующим в метавселенной, что позволяет ему [пользователю] существовать в качестве раздвоенной сущности, как реальном, так и «нереальном» мире.

Данное понятие было рассмотрено Д.И. Чижевским: именно раздвоение подготавливает двойничество, которое порождает двойника. Это происходит только в том случае, если живая реальная сущность отвергается, а вымышленный образ становится этически-существенным и приоритетным.

Но вместе с этим к цифровому двойнику относятся логика действий и их подсознательные шаблоны пользователя, который и является прототипом виртуального двойника. Отсюда следует, что все действия, которые совершает аватар в метавселенной (в т. ч. и аморальные) являются формой

действий, которые владелец аватара совершал или совершил бы в действительности. Из всего выше сказанного можно сделать вывод, что метавселенная – это не отдельно существующая вселенная, которая подчиняется своим уникальным и абсолютным законам, а вселенная, которая существует с технической точки зрения на накопителях и с ментальной точки зрения в сознании владельцев аватаров и подчиняется реальным законам этики, логики.

Список использованных источников

1. Формирование цифровой философии и цифрового человека в цифровой реальности [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-tsifrovoy-filosofii-i-tsifrovogo-cheloveka-v-tsifrovoy-realnosti> – Дата доступа: 31.03.2022
2. Цифровой двойник как субъект информационной этики [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-tsifrovoy-filosofii-i-tsifrovogo-cheloveka-v-tsifrovoy-realnosti/viewer> – Дата доступа: 31.03.2022

Философия криптовалют

Кирикович М.Ю., Юхно В.М., Лойко А.И.

Криптовалюты – это электронные денежные единицы, построенные на технологии блокчейн, которые генерируются сетями компьютеров и которые используются вместо традиционных валют. Блокчейн – это способ организации данных в электронных сетях, который часто называют следующим революционным изобретением после интернета. Его главное преимущество – это децентрализация: информация распределена по всем узлам сети и полностью дублируется в каждом из них. Биткоин был создан в 2009 году человеком или группой лиц под псевдонимом Сатоши Накамото. Первый обмен биткойнов на реальный товар произошёл 22 мая 2010 года –