



# СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО В МЕТА-ПРОСТРАНСТВЕ

Лаура Мусабекова<sup>1</sup>, Айгерим Еспенова<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Казахская национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова  
(Алматы, Казахстан)

**Аннотация.** В последнее время современном мире нарастает интерес к концепции мета-вселенной и мета-пространства. Это обусловлена быстрым развитием современных технологий, глобализационными процессами и проблемой монетизации искусства. «Мета-вселенная» представляет собой согласованную групповую галлюцинацию, которая охватывает реальный и цифровой миры, где участники беспрепятственно взаимодействуют с окружающей средой, данными и другими формами жизни, не привязанными к физическому, локальному и линейному времени.

Искусство meta-вселенной относится к произведениям искусства, созданным и просматриваемым в цифровой среде. Интересно, что meta-вселенная, виртуальный мир, также произвели революцию в мире искусства. В meta-вселенной, люди могут взаимодействовать независимо от их физического местонахождения. Это означает, что вы можете посетить свою любимую художественную галерею meta-вселенной или музей meta-вселенной из любой точки мира. Полученные результаты исследования позволяют сделать выводы о том, что приведенные в работах таких авторов как Мэтью Болл, Айжан Утеулина факты о наступлении эры современных технологий, способных к воспроизведению утопической идеи meta-вселенной, уже находятся на стадии разработок. Вопрос монетизации предметов с помощью «meta-пространства», изученный в работе Татьяны Алабиной, нашел отражение в примерах успешной реализации проектов в сфере искусства. В масштабе искусства создание метавселенной позволит исследовать произведения искусства посетив метастудию или метавыставку. Одним словом, создание метапространства позволит заглянуть в будущее, не выходя за пределы страны, города или помещения. Автор дает обобщенную характеристику разработок в этом направлении и делает прогноз тенденции развития данной отрасли. Также в работе приведен анализ взглядов исследователей на вопрос необходимости создания «meta-вселенной» и ее положительную (отрицательную) роль в развитии творчества. Обосновывается мысль о необходимости развития искусства в тандеме с современными технологиями и приводится ряд неоспоримых фактов в пользу использования возможностей технологии виртуальной реальности.

**Ключевые слова:** «meta-вселенная», «meta-пространство», виртуальная реальность, выставка, галерея, технологии VR и AR, цифровое искусство, монетизация.

**Для цитирования:** Мусабекова, Лаура и Айгерим Еспенова. «Современное искусство в meta-пространстве». *Central Asian Journal of Art Studies*, т. 8, № 4, 2023, с. 163-178, DOI: 10.47940/cajas.v8i4.754.

*Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи и заявляют об отсутствии конфликта интересов.*

## Введение

В последнее время в современном мире нарастает интерес к мета-вселенной и мета-пространству. Meta-вселенная — это согласованная групповая галлюцинация, которая охватывает реальный и цифровой миры, где участники беспрепятственно взаимодействуют с окружающей средой, данными и другими формами жизни, не привязанными к физическому, локальному и линейному времени.

Концепция meta-вселенной стала предметом оживленных дискуссий с момента объявления о смене названия крупнейшей технологической корпорации мира «Facebook» на «Meta». Сам термин «Мета-вселенная» был придуман и впервые появился в научно-фантастическом романе Нила Стивенсона «Снежная катастрофа», опубликованном в 1992 году. Он представлял собой параллельную вселенную виртуальной реальности, созданную с помощью компьютерной графики, к которой пользователи со всего мира могут получить доступ и подключиться через очки и наушники. В контексте искусства приставка meta означает «выйти за пределы», данная концепция получила развитие в умах современных IT-специалистов и сейчас используется в различных отраслях современных технологий. Meta-пространство — это просто цифровое пространство, тогда как meta-вселенная — это сконструированная идея цифрового царства, в котором Интернет един и централизован. Уникальными характеристиками meta-вселенной являются:

1. Оцифрованные структуры, которые могут быть созданы в виртуальной реальности.
2. Взаимное общение в meta-вселенной возможно точно так же, как и в реальном мире.
3. Возможность моделирования

различных действий из реальной жизни в виртуальной (Suzuki 2129-2130).

Обращение к компьютерным технологиям является исходным моментом в разработке meta-пространства. В масштабе искусства ее создание позволит исследовать произведения искусства, просто посетив meta-студию или meta-выставку. Одним словом, создание meta-пространства позволит заглянуть в будущее, не выходя за пределы страны, города или помещения. К созданию meta-вселенной уже взялась самая крупная корпорация в этой отрасли. Сменив название «Facebook» на «Meta», она решила стать флагманом этих новых технологий. Компания «Meta» нацелена сосредоточить свою деятельность на создании виртуального мира и сможет создавать целые цифровые структуры. По сравнению с meta-вселенной meta-пространство более реальная платформа, и посему ее становление и развитие выглядит не так утопично.

Вопрос создания «meta-вселенной» в последние годы оказывается в фокусе исследовательского внимания. Объясняется это тем, что развитие современных технологий на данный момент позволяет расширить возможности всех тех, кто заинтересован в продвижении искусства в массы, а именно, арт-менеджеров, искусствоведов, ценителей искусства, коллекционеров и саму творческую интеллигенцию. «Мета-вселенная (параллельная цифровая вселенная) — виртуальный мир будущего, который будет существовать наряду с физическим миром и будет «населен» цифровыми аватарами реальных людей» (Филипова 8). На сегодняшний день существует два противоположных взгляда на проблему становления и развития meta-пространства. Согласно первой концепции, meta-пространство позволит увеличить объем тиражирования произведений искусства, создаст

необходимые условия для продвижения творчества художника и искусства в целом. Сторонники второй концепции разделяют опасения противников создания meta-вселенной (хотя и сами не верят в реальность ее создания) по которой данное пространство уменьшит ценность произведений искусства, отрицательно повлияет на туристическую деятельность и в целом создаст условия для появления новых жанров искусства, никак не связанных с ней.

## Методы

Meta вселенная — это виртуальное общее пространство, где вы можете взаимодействовать с другими людьми, используя созданные компьютером объекты и аватары (трехмерные изображения людей). Эту технологию можно использовать для создания цифровой копии мира или для создания новых воображаемых сред. Автор статьи уделяет особое внимание возможностям использования «meta пространства» при подготовке художественных выставок. С помощью анализа научных и публицистических статей и литературы, обобщения опыта использования современных технологий по созданию «meta пространства» как средства продвижения искусства удалось не только дать характеристику определения «meta пространства» но и охарактеризовать ее основные элементы. Автор прослеживает становление концепции «meta вселенной» и ее роли в развитии искусства. Данная работа также дополнена практическим материалом удачного использования современных технологий для разработки «meta пространства» в художественном искусстве.

## Дискуссия

Глубокое и всестороннее рассмотрение различных аспектов теории

и практики концепции meta-вселенной содержится в трудах М. Болл, А. С. Утеулиной, Т. А. Алабиной, где дается научное обоснование наступления эры современных технологий, способных к воспроизведению утопической идеи о «meta-вселенной». Также вопрос монетизации предметов с помощью «meta-пространства», изученный в работе Т. А. Алабиной, нашел отражение в примерах успешной реализации проектов в сфере искусства.

Вопросы становления «meta-вселенной» в среде компьютерных игр и перенос этих знаний на другие сферы нашло отражение в работе А. С. Ваторопина. В нашей же работе мы преследовали цель расширения понятия «meta-вселенной» и возможности ее использования во многих видах современного искусства.

## Результаты

Meta-пространство — это виртуальное пространство, позволяющее преодолеть ограничения реального мира. Человеку, не владеющему терминологией программирования, meta-пространство можно описать как привычный опыт просмотра произведений искусства, но только в виртуальной реальности. Ее уникальность не только в использовании новых технологий, но и в радикальном отношении к окружающему миру. «Meta-вселенная в первую очередь ассоциируется с дополненной реальностью, виртуальной реальностью, сопровождающими искомую реальность человеческого существования» (Ваторопин 23).

Исследуя meta-вселенную, мы исходим из основных концептуальных положений о том, что техногенные изменения глобального мира сделали реальными запросы людей о виртуальной реальности. А ведь бегство от реальности всегда было в моде и веками подстегивало и вдохновляло

художников. Создание и оформление мировоззрений и художественное исследование социальных, реальных и воображаемых пространств неоднократно предвосхищали и оказывали устойчивое влияние на социальные процессы. Таким образом, современные тенденции создания мета-пространства кажутся далеко не такими революционными, за исключением роли новых технологий в ней.

Первостепенное значение для решения поставленных нами задач, имеют исследования, непосредственно направленные на раскрытие понятия meta-вселенной как основы создания общества будущего. Утеулина А. С. в своей работе «Meta-вселенная — модный тренд, или неограниченные возможности» раскрыла преимущества создания мета-пространства и ее своевременность. «Мы живем в мире, где пересечение цифрового и реального пространства становится обыденностью, технологические прорывы ускоряют и расширяют информационное поле, человечество получило возможность перемещаться во времени и пространстве благодаря виртуальной реальности» (Утеулина 129).

Концепции и идеи meta-вселенной всегда возникали как утопические-антиутопические ответы на человеческий эскапизм, проявляющийся в смеси увлечения наукой, техническим прогрессом и художественным творчеством. Работы Мэтью Болла, или концепция метав-вселенной Марка Цукерберга наиболее полно отражают специфику ее функционирования. Из множества разрозненных определений мета-пространства мы смогли сформулировать наиболее точное на сегодняшний день (так как мета-пространство будет расширяться, развиваться) ее определение. Так, мы считаем, что метапространство — это вселенная пост-реальности, вечная и постоянная многопользовательская

среда, объединяющая физическую реальность с цифровой виртуальностью. Она основана на слиянии технологий, которые обеспечивают мультисенсорное взаимодействие с виртуальными средами, цифровыми объектами и людьми, такими как виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR). Они обеспечивают беспрепятственное взаимодействие пользователей в режиме реального времени и динамическое взаимодействие с цифровыми артефактами.

Такие ключевые понятия как meta-вселенная и meta-пространство в трудах различных ученых определяются по-разному. Так, например, в работе Мэтью Болла «Meta-вселенная. Как она меняет наш мир?» говорится, что: «Meta-вселенная — это масштабируемая и совместимая сеть 3D-виртуальных миров, которые визуализируются в реальном времени. Они синхронно и постоянно воспринимаются неограниченным числом пользователей, сохраняющими при этом отчетливое ощущение присутствия» (Болл 4). Там же он описывает основные восемь элементов метавселенной, куда относит виртуальные миры (именно миры, в множественном числе), 3D, визуализацию в реальном времени, совместимость в Сети, масштабируемость, постоянство, синхронность и неограниченное количество пользователей и персональное присутствие. По поводу постоянного присутствия Марк Эллиот Цукерберг, давая определение метавселенной, пояснил, что метавселенная это — «объёмный Интернет, где пользователи не смотрят на него, а находятся в нем» (Цукерберг).

Основная же цель нашей работы ответить на вопросы — «Как использовать расширенную реальность в искусстве?», «Какие новые горизонты она открывает перед искусством?». Достижение этой цели возможно при подробном анализе

функционирования мета-вселенной (насколько это возможно, так как концепция мета-вселенной находится на стадии разработки) и ее полезности для искусства. Для достижения поставленной цели нам необходимо решить следующие задачи:

1. Дать определение терминам «meta-вселенная» и «meta-пространство»;
2. Изучение литературы и периодической печати, посвященной идее «meta-вселенной»;
3. Определение функциональности, т.е. необходимый набор инструментов для создания meta-пространства;
4. Изучить опыт создания meta-пространства художниками, галеристами, арт-менеджерами западных стран и стран ближнего зарубежья.

*Что такое мета-вселенная и как к ней может присоединиться искусство?*

Роль meta-пространства в развитии искусства определяется влиянием на развитие творчества художника и монетизации его искусства. Придерживаясь, данного положения, мы констатируем тот факт, что оценка произведений искусства всегда зависит напрямую от популярности художника. Его известность в обществе подчинено общественному мнению и зависит от положительных рецензий критиков. Как раз здесь и необходимо внедрение новых технологий для продвижения не произведения искусства, а таланта самого художника.

Возможную положительную роль meta-пространства можно определить через накладывание виртуальной реальности на повседневные будни художника, связанные с созданием, выставлением и реализацией художественного продукта. Например, художнику, которому необходимо организовать свою персональную выставку, необходимо арендовать физическое помещение, галерею. Но

художник не всегда сможет организовать пространство вокруг своих работ так, как он это хочет. Создание же целой цифровой галереи откроет возможность приглашать туда людей со всего мира, динамически демонстрировать свои работы и даже продавать через NFT напрямую своим посетителям. Уже сейчас это возможно благодаря художественным галереям meta-вселенной. «Благодаря такому типу интеллектуального архитектурного проектирования, люди могут реализовывать ценности и преимущества итеративно и быстрее, чем когда-либо прежде» (Lee 1037).

Здесь уместно обратить внимание на то, что развитие meta-вселенной, цифрового мира, где встречаются виртуальная реальность и живая реальность, раздвигают границы искусства, игр и даже коммерции — возможно по мере появления новых платформ, которые позволяют открывать двери для бесчисленно новых впечатлений с использованием технологий дополненной, виртуальной и смешанной реальности. Поэтому неудивительно, что представители современного искусства присоединились к этому революционному движению, и изучают новые способы демонстрации своих работ. Цифровые трехмерные миры предлагают так много преимуществ и возможностей, что meta-вселенная переопределяет даже то, что значит быть художником.

Не вдаваясь в обсуждение данного вопроса, отметим, что инновации в области художественного творчества играют важную роль в повседневной жизни, поскольку они изменяют и обогащают человеческое взаимодействие, общение и социальные транзакции. С точки зрения конечных пользователей, в мире были зарегистрированы три основные волны технологических инноваций. Они связаны с внедрением персональных

компьютеров, интернета и мобильных устройств.

В настоящее время четвертая волна вычислительных инноваций разворачивается вокруг пространственных иммерсивных технологий, таких как виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR). Технологии виртуальной реальности изначально предлагали однопользовательский опыт, поскольку сетевые вычисления находились в зачаточном состоянии. Компьютерные сети позволили создать коллективные социальные неиммерсивные пространства виртуальной реальности, названные виртуальными мирами. Виртуальный мир — это постоянная компьютерная сетевая среда, в которой пользователи встречаются и общаются друг с другом точно так же, как в общем пространстве.

Технологии блокчейна и NFT, за которыми будущее цифровой экономики создают основу для реализации предметов искусства через интернет. Действуя как сертификат подлинности, NFT обеспечивает необходимый уровень доверия к произведениям искусства, реализуемым через виртуальные площадки. «Чтобы осуществить продажу объектов крипто-искусства, необходимо подать заявку на специализированном сайте и получить согласие на использование платформ, предназначенных только для приглашенных» (Ванцовская 262).

Популярность таких платформ как Rarible, OpenSea и Nifty Gateway помогает продвигать цифровые объекты на аукционе. Они используют современные технологии, создавая онлайн галереи и музеи. Розенблюм и Кросс упоминают три основные характеристики всех систем виртуальной реальности: погружение, взаимодействие и оптическая точность. А китайские художники, такие как Фэн Мэнбо и Цао Фей, у которых есть работы в коллекции,

уже более десяти лет создают искусство с использованием движков видеоигр и виртуальных миров. В конце концов, искусство нужно видеть, осязать, чувствовать и слышать, а для этого оно должно говорить на языке своего времени.

Увеличение доли владения цифровым искусством только сделает виртуальные среды, в которых можно просматривать, делиться и продавать их, более привлекательными. Например, Онлайн-аукцион Pace Verso уже активно выставляет работы шести художников (Лоя Холлоуэлл, Тара Донован, DRIFT, Уильям Мапан, Грант Юн и Клэр Сильвер). Имея собственную онлайн галерею, она стала одним из пионеров создания мета-пространства для деятелей и ценителей искусства.

Французские коллекционеры Доминик и Сильвен Леви, собирающие современное китайское искусство, используя гарнитуры виртуальной реальности Oculus, создали специальную комнату в Художественном музее Пиншань в Шэньчжэне. Такие арт-парки виртуальной реальности возможно в будущем появятся также в Национальном музее Колумбии в Боготе. Как утверждают собиратели искусства, известные аукционные дома уже ушли в виртуальную реальность. Эти аукционные дома и галереи также отправились в Матрицу пространства виртуальной реальности, которые мы теперь называем мета-пространством, чтобы выставлять и продавать произведения искусства. Sotheby's, например, создал постоянное пространство в Decentraland, где KÖNIG GALERIE также проводила свой собственный аукцион NFT. Как отмечает журналист и штатный обозреватель газеты «New York» Джеймс Д. Уолш: «Мы живем в капиталистическом обществе — деньги равны возможностям. Люди с наибольшим количеством вариантов в мире, особенно Джефф Безос, Илон Маск и Марк Цукерберг либо хотят покинуть планету, либо

хотят создать другую вселенную на этой планете» (Уолш).

Примером удачного на сегодняшний день создания выставки в виртуальном пространстве является VR проект Эрмитажа «Незримый мир». Цель данного проекта – объединить искусство, людей и пространство. Как сказал один из создателей метавселенной: «В этом мире нет законов физики, он создается и управляется людьми, а значит, мета-пространство будет совершенствоваться и видоизменяться каждый раз, когда этого захочет зритель. Конечно же, «...некоторые площадки выставляют требование, чтобы произведение не имело прошлого. Триггером для этого стал громкий инцидент с уничтожением физической работы Бэнкси во время презентации цифровой копии (первый известный случай превращения

физически существовавшего произведения искусства в виртуальный актив)» (Арсанусова 83-84).

В продолжение реализованных проектов meta-пространства для дизайнеров и художников необходимо отметить платформу «Spatial», где можно прогуляться по цифровым галереям или проектировать свою meta-вселенную. Здесь уже создана локация журнала Vogue, посвященная цифровой моде. Пример продажи цифровой картины американского художника М.Винкельмана в 2021 году за рекордные 69 млн долларов потстегивает и других к созданию единой концепции meta-вселенной.

К основным же элементам концепции meta-вселенной можно отнести (Алабина 8-9):

**Таблица 1. Основные же элементы концепции meta вселенной Т.Алабиной. «Метавселенная как глобальный тренд экономики».**

Аппаратное обеспечение	принципиально новое потребительское и корпоративное оборудование, определяемое как «продажа и поддержка физических технологий и устройств, используемых для доступа, взаимодействия или разработки meta-вселенной»
Сеть или Интернет будущего	«предоставление постоянных подключений в режиме реального времени, высокой пропускной способности и децентрализованной передачи данных магистральными поставщиками, сетями, обменными центрами и службами, которые маршрутизируются между ними, а также теми, кто управляет данными «последней мили» потребителей».
Вычислительные мощности для поддержания таких функций	«физические вычисления, рендеринг, согласование и синхронизация данных, искусственный интеллект, проекция, захват движения и перевод»
Виртуальные платформы	«разработка и эксплуатация иммерсивных цифровых и часто трехмерных симуляций, сред и миров, в которых пользователи и предприятия (организации) могут исследовать, создавать, общаться и участвовать в самых разных впечатлениях (например, участвовать в гонках на автомобиле, рисовать картину, посещать занятия, слушать музыку) и заниматься экономической деятельностью».
Инструменты и новые стандарты обмена данными	усовершенствованная платежная система для создания процветающей экономики внутри виртуального мира
Контент метавселенной	зависит от пользователей и определяется как проектирование, продажа, хранение, безопасная защита и финансовое управление цифровыми активами

Потенциал meta-пространства очевиден и это касается не только художественного творчества. В образовании и внедрений инновации meta-пространство позволит иммерсивной журналистике точно и объективно информировать массовую аудиторию о незнакомых обстоятельствах и событиях в отдаленных местах. В медицине виртуальная реальность через лабораторные симуляции позволит развивать процедурные навыки будущих хирургов и врачей разных направлений. Физическое отсутствие в аудитории обучающегося или просмотр картин удаленным способом поможет преодолеть географические расстояния и ограничения, создаст равные условия в потреблении культурных ценностей и непрерывного образования.

Развитие цифровых технологий и расширение meta-вселенной вместе с созданием широких возможностей в развитии искусства, создает и неблагоприятные условия для дальнейшего развития творческих способностей художников. Это выражается в частом повторении произведений искусства и лишении воображения, которая формируется из за большого колличества средств выражения. Еще одной опасностью развития цифровых технологий и их применения в художественной среде может стать развитие «инцепционизма» — искусства создания картин нейронными сетями. Но здесь, все таки, следует сказать о том, что эти же технологии способны преобразить художественное искусство. Таким образом, вопрос развития цифровых технологий, создание и расширение meta-вселенной несет в себе как положительные, так и отрицательные возможности. Как и любое новшество оно требует разностороннего исследования и контроля. Поэтому, авторы статьи и в дальнейших свои работах продолжат изучение потенциала meta-пространства в изобразительном искусстве.

В результате изучения потенциала meta-пространства в данной научной работе был получен материал, анализ которого позволил заключить, что перемещение искусства в meta пространство посредством NFT дает художнику больше возможности взаимодействия со зрителем, создает необходимые условия сохранения и защиты авторского права. К примеру, для использования любого объекта в цифровой среде необходимо разрешение владельца произведения, а такие технологии как искусственный интеллект за считанные секунды позволяют вычислять нарушителей в виртуальной среде и применять международное законодательство (Бернская или Парижская Конвенция) в целях восстановления нарушенных прав. Также самое касается виртуальных выставок. В зарождающейся метавселенной изменения происходят очень быстро и разработка новых технологий в ближайшие годы позволит полностью обезопасить взаимодействие людей в цифровых мирах.

Сейчас в метапространстве проходят выставки для начинающих художников и тех, у кого раньше не было выставочного опыта. Онлайн-пространства, также называемые «meta-пространствами» не имеют отношения ни к блокчейну, ни к криптографии до того момента, пока произведение искусства не «токенизировано». Сама дополненная реальность уже стала востребованной среди мастеров искусства. Такие художники как Рефик Фанадол, Федерико Клапис, Саломе Шатрио, Мэт Коллишоу уже используют много цифровых технологий и уже пользуются успехом. Раздвигая границы визуальной инсталляции, они создают искусство, существующее вне физических законов. Этим и хороша «meta-вселенная», и поэтому создание «meta-пространства» должна стать кульминацией развития искусства будущего.

## Основные положения

1. В ходе научного исследования авторам удалось сформулировать наиболее точное на сегодняшний день определение «meta пространства», которая основывается на слиянии виртуальной и дополненной реальности.

2. Выявлена взаимосвязь между развитием цифровых технологий и упрощением самовыражения в творчестве, налаживании коммуникации между всеми участниками системы искусства.

3. Влияние цифровых технологий на сферу культуры и искусства расширила их аудиторию. Современные технологии формируют новый формат искусства. Это и мультимедийные выставки, онлайн-концерты, возможность общения в цифровом мире.

4. Распространение цифровых технологий в искусстве расширяет зону влияния на большое количество людей, меняет представление о творчестве, помогает в создании и распространении произведений искусства.

## Заключение

На основании всего вышесказанного мы можем констатировать, что современные тенденции, такие как различные фантазии о meta-вселенной, далеко не так революционны, как кажутся. Дебаты вокруг создания meta-пространства вот уже 40 лет будоражат умы экономистов, владельцев IT концернов и разработчиков игр. Очевидно, что meta-вселенная как общее пространство на стыке виртуального и физического, привлекает повышенное внимание как пространство для художественного творчества и опыта. По мере того, как мир искусства расширяется и эволюционирует, объединяя виртуальный и физический опыт и, постепенно формируя то, что, несомненно, вскоре

станет meta-вселенной, меняется и сам термин «художник». Следовательно, meta-вселенная создает новые способы выражения творчества и экспериментирует с инновационными средствами.

Таким образом, мы видим, что meta-пространство из обычной рекламной площадки и интернет-магазина может превратиться в огромное сообщество ценителей искусства, где у людей будут те же возможности, что и в реальном мире. Она даст безграничные возможности по объединению людей, оцифровки реальности, эспонирования работ в виртуальном мире. Мастера смогут реализовать инновационные форматы и технологии выражения творческой идеи.

В научной статье мы пытались найти ответ на такие важные вопросы: «Как использовать расширенную реальность в искусстве?», «Какие новые горизонты она открывает перед искусством?». Использование расширенной реальности в искусстве позволит не только создавать виртуальную площадку для организации выставки, но и во многих случаях создавать это искусство в цифровом варианте. Благодаря развитию IT сферы мастера добавили к своему арсеналу инструменты VR/AR технологий. С их помощью они либо создают полностью полотна в цифровом варианте, либо добавляют некие элементы уже в готовые свои произведения. Что касается использования IT технологий в музеях и галереях, оно оживляет пространство вокруг выставочной зоны через использование различных приложений. Например, при наведении смартфона на произведение искусства посетители получают справку о художнике и его произведении, также можно использовать анимацию и музыкальный ряд для более эмоционального восприятия картины или скульптуры. Использование современных технологий, создание метапространства позволяет таким учреждениям как музеи и галереи

выйти в авангард досуговых мест и закрепить за собой репутацию новатора. А для молодежи, которая сейчас не выпускает смартфоны из рук, эти места могут стать родной средой.

Теоретический анализ литературы показывает, что проблема создания и развития мета-пространства рассматривалась недостаточно широко. Причиной тому, как отмечалось выше, является небольшой отрезок времени зарождения концепции «meta-вселенной» и отсутствие четкого видения направления его развития. Практически отсутствуют исследования по использованию технологий виртуальной реальности в сфере искусства. Несмотря на это, проводя анализ имеющимся научным работам, мы смогли сделать выводы о том, какие новые горизонты мета-вселенная открывает перед искусством. Это может быть и создание цифровых произведений, необычная подача произведений искусства аудиторий, доступ широкой аудиторий к произведениям искусства, выставленным на другом континенте (городе, стране), монетизация искусства через использование технологий NFT,

защита произведений искусства с использованием блокчейна.

Существует множество реализованных идеи мета-пространства, к которым относятся VRChat, Star Atlas, Hightstreet, Spatial и др. Но так как предметом исследования являются именно технологии мета-пространства в искусстве, в научной работе мы рассмотрели только несколько примеров, где Spatial занимает ведущее место. Как площадка которая специализируется на культурных событиях, таких как выставки и концерты, Spatial также занимается реализацией и монетизацией искусства.

В целом мета-пространства создают основу для бизнеса будущего. Открывая новые перспективы, они расширяют возможности благодаря виртуальному миру. Несмотря на большое количество как сторонников развития концепции мета-пространства, так и противников, необходимо признать, что технологии дополненной реальности в искусстве позволяют раздвинуть границы экспозиций, монетизировать искусство, приобщить к искусству большое количество новых зрителей и коллекционеров.

**Авторлардың үлесі**

**Л. Д. Мусабекова** – зерттеу идеясын қалыптастыру, зерттеу міндеттерін қою, мақала мәтінін жазу.

**А. Т. Еспенова** – материалды жүйелеу бойынша күнделікті жұмыстарды орындау, зерттеу нәтижелерін талдау және деректерді дайындау, әдебиеттерді сыни талдау, ғылыми журналдың талаптарына сәйкес мақала мәтінін редакциялау.

**Вклад авторов**

**Л. Д. Мусабекова** – генерация идеи исследования, постановка задач исследования, написания текста статьи.

**А. Т. Еспенова** – выполнение рутинной работы по систематизации материала, анализ результатов исследования и подготовка данных, критический анализ литературы, редактирование текста статьи согласно требованиям научного журнала.

**Contribution of authors**

**L. Mussabekova** – generating research ideas, setting research objectives, writing the text of the article.

**A. Yespenova** – performing routine work on the systematization of material, analysis of research results and data preparation, critical analysis of literature, editing the text of the article according to the requirements of the scientific journal.

## Список источников

Алабина, Татьяна и др. «Метавселенная как глобальный тренд экономики». *Экономика Профессия Бизнес*, № 1, 2022, с. 5-12.

Арсанусова, Елизавета. «Интернет-революция: NFT в искусстве». *Переломные моменты истории: люди, события, исследования*, материалы международной научной конференции, посвященной 350-летию со дня рождения Петра Великого: в 3 т. Том 2, Санкт-Петербург, 2022, с. 81-84.

Болл, Мэтью. *Метавселенная как она меняет наш мир*. Перевод с английского Ирины Евстигнеевой, Москва, Альпина Диджитал, 2023.

Ваторопин, Александр и др. «Метавселенная: перспективы создания и социальные последствия». *Теория и практика общественного развития*, № 4, 2022, с. 19-25.

Ванцовская, Анна. «Цифровое искусство на блокчейне и NFT-рынок». *Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet»*, № 7, 2021, с. 258-264.

James, David. Walsh *Why Facebook's Metaverse Is Dead on Arrival*. New York Intelligencer. URL: <https://nymag.com/intelligencer/2021/11/why-facebooks-metaverse-is-dead-on-arrival.html> 2021/11/08. Дата доступа 12 июня 2023.

Lee, Inhye. «The expanding role of metaverse platform in college education». *ICIC Express Letters, Part B: Applications*; 13(10):1037-1044, 2022.

Suzuki, Sin-nosuke. «Virtual Experiments in Metaverse and their Applications to Collaborative Projects: The framework and its significance». *Procedia Computer Science*, vol. 176, 2020, pp. 2125-2132. DOI: 10.1016/j.procs.2020.09.249.

Утеулина, Айжан. и Мендыганым Шаймерденова. «Метавселенная - модный тренд, или неограниченные возможности». *Дети и книги в поликультурном мире*, сборник материалов III Международного конгресса, Алматы, Издательство Академии детской книги «Altair», 2023, с. 128-132.

Zuckerberg, Mark. *Connect 2021: our vision for the metaverse* [Online]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/zuck/videos/1898414763675286/> 2021/11/30. Дата доступа 12 июня 2023.

Филипова, Ирина. «Создание метавселенной: последствия для экономики, социума и права». *Journal of Digital Technologies and Law*, № 1(1):7-322023; <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.1>

## References

- Alabina, Tatyana, i dr. «Metavselennaya kak globalnyy trend ekonomiki» [The Metaverse as a global economic trend]. *Ekonomika Professiya Biznes*, № 1, 2022, s. 5-12.
- Arsanusova, Yelizaveta. «Internet-revolyutsiya: NFT v iskusstve» [The Internet Revolution: NFT in Art]. *Perelomnyye momenty istorii: lyudi, sobytiya, issledovaniya, materialy mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii, posvyashchennoy 350-letiyu so dnya rozhdeniya Petra Velikogo: v 3 t. Tom 2, Sankt-Peterburg, 2022, s. 81-84.*
- Boll, Metyu. *Metavselennaya kak ona menyayet nash mir [The Internet Revolution: NFT in Art].* Perevod s angliyskogo Iriny Yevstigneyevoy, Moskva, Alpina Didzhital, 2023.
- Vatoropin, Aleksandr. i dr. «Metavselennaya: perspektivy sozdaniya i sotsialnyye posledstviya» [The Metaverse: prospects for creation and social consequences]. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya*, № 4, 2022, s. 19-25.
- Vantsovskaya, Anna. «Tsifrovoye iskusstvo na blokcheyne i NFT-rynok» [Digital art on the blockchain and the NFT market]. *Nauchno-obrazovatelnyy zhurnal dlya studentov i prepodavateley «StudNet»*, № 7, 2021, s. 258-264.
- James, David. Walsh *Why Facebook's Metaverse Is Dead on Arrival*. New York Intelligencer. URL: <https://nymag.com/intelligencer/2021/11/why-facebooks-metaverse-is-dead-on-arrival.html> 2021/11/08. Data dostupa 12 iyunya 2023.
- Lee, Inhye. «The expanding role of metaverse platform in college education». *ICIC Express Letters, Part B: Applications*; 13(10):1037-1044, 2022.
- Suzuki, Sin-nosuke. «Virtual Experiments in Metaverse and their Applications to Collaborative Projects: The framework and its significance». *Procedia Computer Science*, vol. 176, 2020, pp. 2125-2132. DOI: 10.1016/j.procs.2020.09.249.
- Uteulina, Ayzhan. i Mendyganym Shaymerdenova. «Metavselennaya - modnyy trend, ili neogranichennyye vozmozhnosti» [«The metaverse is a fashion trend, or unlimited possibilities»]. *Deti i knigi v polikulturnom mire, sbornik materialov III Mezhdunarodnogo kongressa, Almaty, Izdatelstvo Akademii detskoj knigi «Altair», 2023, s. 128-132.*
- Zuckerberg, Mark. *Connect 2021: our vision for the metaverse* [Online]. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/zuck/videos/1898414763675286/> 2021/11/30. Data dostupa 12 iyunya 2023.
- Filipova, Irina. «Sozdaniye metavselennoy: posledstviya dlya ekonomiki, sotsiuma i prava» [«The creation of a metaverse: implications for the economy, society and law»]. *Journal of Digital Technologies and Law*, № 1(1):7-322023; <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.1>

**Лаура Мусабекова**

Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы  
(Алматы, Қазақстан)

**Айгерім Еспенова**

Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы  
(Алматы, Қазақстан)

**МЕТА-КЕҢІСТІКТЕГІ ЗАМАНАУИ ӨНЕР**

**Аңдатпа.** Қазіргі таңда әлемде мета-ғалам пен мета-кеңістік тұжырымдамасына қызығушылық артып келеді. Бұл заманауи технологиялардың қарқынды дамуына, жаһандану процестеріне және өнерді монетизациялау проблемасына байланысты. «Meta universe» - бұл нақты және цифрлық әлемдерді қамтитын келісілген топтық галлюцинация, мұнда қатысушылар қоршаған ортамен, деректермен және физикалық, жергілікті және сызықтық уақытқа байланысты емес өмірдің басқа түрлерімен кедергісіз өзара әрекеттеседі.

Meta universe өнері сандық ортада жасалған және қаралған өнер туындыларын білдіреді. Бір қызығы, meta-ғалам, виртуалды әлем, өнер әлемінде де төңкеріс жасады. Мета-ғаламда адамдар физикалық орналасуына қарамастан өзара әрекеттесе алады. Бұл әлемнің кез келген жерінен сүйікті meta universe өнер галереясына немесе meta universe мұражайына баруға болатынын білдіреді. Зерттеудің нәтижелері Мэтью Болл, Айжан Утеулина сияқты авторлардың еңбектерінде метаверстің утопиялық идеясын қайталауға қабілетті заманауи технологиялар дәуірінің басталуы туралы келтірілген фактілер қазірдің өзінде даму сатысында екендігі туралы қорытынды жасауға мүмкіндік береді. Сондай-ақ, Татьяна Алабинаның жұмысында зерттелген “meta-кеңістігі” көмегімен заттарды монетизациялау мәселесі өнер саласындағы жобаларды сәтті жүзеге асырудың мысалдарында көрініс тапты.

Өнер масштабында метаверсті құру Мета студияға немесе метаверс көрмесіне бару арқылы өнер туындыларын зерттеуге мүмкіндік береді. Бір сөзбен айтқанда, мета-кеңістікті құру елден, қаладан немесе үй-жайдан шықпай-ақ болашаққа көз жүгіртуге мүмкіндік береді. Автор осы бағыттағы әзірлемелерге жалпыланған сипаттама береді және осы саланың даму тенденциясын болжайды. Сондай-ақ, жұмыста зерттеушілердің “meta universe” құру қажеттілігі және оның шығармашылықты дамытудағы оң (теріс) рөлі туралы көзқарастарына талдау келтірілген. Заманауи технологиялармен қатар өнерді дамыту қажеттілігі туралы ой негізделеді және виртуалды шындық технологиясының мүмкіндіктерін пайдалану пайдасына бірқатар даусыз фактілер келтіріледі.

**Түйін сөздер:** мета-ғалам, мета-кеңістік, виртуалды шынайылық, көрме, галерея, VR және AR технологиялары, цифрлық өнер, монетизация.

**Дәйексөз үшін:** Мусабекова, Лаура және Айгерім Еспенова. «Мета-кеңістіктегі заманауи өнер». *Central Asian Journal of Art Studies*, т. 8, №4, 2023, 163-178 б., DOI: 10.47940/cajas.v8i4.754.

*Авторлар қолжазбаның соңғы нұсқасын оқып, мақұлдады және мүдделер қайшылығы жоқ екендігін мәлімдейді.*

**Laura Mussabekova**

Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts  
(Almaty, Kazakhstan)

**Aigerim Yespenova**

Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts  
(Almaty, Kazakhstan)

**CONTEMPORARY ART IN META SPACE**

**Abstract.** Recently, in the modern world there has been growing interest in the concept of the meta-universe and meta-space. This is due to the rapid development of modern technologies, globalization processes and the problem of monetization of art. The “Meta Universe” is a consensual group hallucination that spans the real and digital worlds, where participants seamlessly interact with the environment, data, and other life forms unbound by physical, local, and linear time.

Meta-universe art refers to works of art created and viewed in a digital environment. Interestingly, the meta-universe, the virtual world, has also revolutionized the art world. In the meta-universe, people can interact regardless of their physical location. This means you can visit your favorite meta-universe art gallery or meta-universe museum from anywhere in the world. The results of the study allow us to conclude that the facts presented in the works of such authors as Matthew Ball and Aizhan Uteulina about the advent of the era of modern technologies capable of reproducing the utopian idea of a meta-universe are already at the development stage. The issue of monetization of objects using “meta-space”, studied in the work of Tatyana Alabina, is reflected in examples of successful implementation of projects in the field of art.

On the scale of art, the creation of a metaverse will allow one to explore works of art by visiting a meta-studio or meta-exhibition. In a word, the creation of a metaspaces will allow you to look into the future without leaving the boundaries of the country, city or room. The author gives a general description of developments in this direction and makes a forecast of the development trend of this industry. The work also provides an analysis of the views of researchers on the need to create a “meta-universe” and its positive (negative) role in the development of creativity. The idea of the need to develop art in tandem with modern technologies is substantiated and a number of indisputable facts are given in favor of using the capabilities of virtual reality technology.

**Keywords:** «meta universe», «meta space», virtual reality, exhibition, gallery, VR and AR technologies, digital art, monetization.

**Cite:** Mussabekova, Laura, and Aigerim Yespenova. “Contemporary art in meta space”. *Central Asian Journal of Art Studies*, vol. 8, no. 4, 2023, pp. 163-178, DOI: 10.47940/cajas.v8i4.754.

*The authors have read and approved the final version of the manuscript and declare no conflicts of interests.*

**Авторлар туралы мәлімет:**

**Сведения об авторах:**

**Information about the authors:**

---

**Лаура Дильмуратовна Мусабекова** — Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясының «Бейнелеу өнерінің тарихы мен теориясы» кафедрасының оқытушысы (Алматы, Қазақстан)

**Лаура Дильмуратовна Мусабекова** — преподаватель кафедры «История и теория изобразительного искусства», Казахская национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова, доктор PhD (Алматы, Казахстан)

**Laura D. Mussabekova** — lecturer at the Department of «History and theory of fine arts», Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts, PhD (Almaty, Kazakhstan)

ORCID ID: 0009-0001-6158-6135  
E-mail: al-laura@mail.ru

**Айгерім Тұрсынқызы Еспеннова** — Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясының «Бейнелеу өнерінің тарихы мен теориясы» кафедрасының аға оқытушысы (Алматы, Қазақстан)

**Айгерим Турсиновна Еспеннова** — старший преподаватель кафедры «История и теория изобразительного искусства», Казахская национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова, доктор PhD (Алматы, Казахстан)

**Aigerim T. Yespenova** — senior lecturer of the Department of «History and theory of fine arts», Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts, PhD (Almaty, Kazakhstan)

ORCID ID: 0000-0003-1152-0434  
E-mail: aespnova@mail.ru