



**Artificial societies. 2013-2024**

ISSN 2077-5180

URL - <http://artsoc.jes.su>

All right reserved

Issue 3 Volume 17. 2022

## **Philosophical problems of the Metaverse. How real is the Virtual World and how Virtual is the real one?**

**Alexander Segal**

*Lomonosov Moscow State University  
Russian Federation, Moscow*

**Anna A. Kostikova**

*Lomonosov Moscow State University  
Russian Federation, Moscow*

### **Abstract**

With this article, the authors propose to temporarily complete the cycle of texts devoted to metaverses and virtual reality – before "retiring to the study room" to systematize new data and new phenomena in this area, because in any study, the time naturally comes to test the hypothesis. This does not mean avoiding the study of the problem – on the contrary, it is about the development of research together with the qualitative development of the topic itself. And the fact that there is a qualitative change in the subject and process of research is evident from several signs that the authors have tried to reveal in this article.

**Keywords list (en):** metaverse, philosophical problems, virtual reality, ontology, epistemology, social philosophy

**Date of publication:** 24.09.2022

### **Citation link:**

Kostikova A., Segal A. Philosophical problems of the Metaverse. How real is the Virtual World and how Virtual is the real one? // Artificial societies. – 2022. – V. 17. – Issue 3. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800022099-7-1/>. DOI: 10.18254/S207751800022099-

## Что происходит на свете? А просто VR.

Тема метавселенных/metaverses попала в публичное пространство меньше года назад, но последнее время можно наблюдать изменение *тональности* высказываний по ней (это называют tone of voice). Легкая настороженность после прошлогоднего октябрьского заявления Цукерберга [15] быстро переросла в «хайп», тема стала модой и мейнстримом, и любое сообщение, приправленное, как острым соусом, словом «метавселенная», было гарантированно кликабельным, а любое мероприятие – посещаемым. Но «возвращается ветер на круги своя» (Екк.1:1). «Хайп» стихает, эмоции начинают уступать место рассудку и разуму. Суммарно тренд становится взвешенным, но в своих частях процесс пока еще волнообразен и неравномерен. Весьма уважаемые эксперты начинают довольно жестко высказываться в адрес метавселенных и тех, кто пытается их строить (в первую очередь – в адрес Цукерберга). Так, совсем недавно довольно известный ресурс опубликовал обзор по метавселенным с комментариями Илона Маска и Виталика Бутерина [3] и с довольно резким заголовком: «Виртуальная реальность больше не крута: Мета разрушит метавселенную для всех». [12] В частности, Бутерин считает, что попытки Meta создать метавселенную никуда не ведут, концепция виртуального пространства Meta это просто «осечка» (misfire)». [12]

<sup>2</sup> Это вполне объяснимо с точки зрения закономерности формирования научных концепций. Прежде чем окончательно перейти к конструктивной рефлексии, исследователи и конструкторы должны с неизбежностью пройти этап «первого отрицания», *критической* рефлексии. И действительно, восторги сменяются вопросами, все чаще появляются довольно скептические высказывания, доходящие порой до отрицания. Процесс вполне закономерен, наша же задача – не дать «первому отрицанию» стать «дурным» и «зряшным».

3

## Постановка проблемы – методологический аспект

Итак, если последовательно рефлексировать по поводу метавселенных, то очевидно, что предмет<sup>1</sup> в своем развитии уже прошел несколько этапов. Метавселенной как интеллектуальной игрушкой уже наигрались, прогнозов по возможному техническому применению и тенденциям аппаратно-программного развития дали бесчисленное множество – и все чаще звучит уже серьезный методологический вопрос: а является ли метавселенная концептом в принципе? Является ли она неким *новым* понятием, а не просто термином, описывающим сущность, уже отражавшуюся в другом понятии? Не нарушаем ли мы здесь известное правило Оккама и не множим ли сущность без необходимости? Реакция многих достаточно авторитетных исследователей и практиков показывает, что такая проблема однозначно имеет место. Фактически (и мы уже писали об этом чуть более года назад) содержание термина «метавселенная» сводится к двум парадигмально различным позициям:

- <sup>4</sup> 1. Метавселенная – то же самое, что виртуальная реальность (по крайней мере в русском языке). После постепенного сужения содержания понятия «виртуальная реальность», в результате которого оно было сведено к VR, т. е.

к техническим средствам и технологиям симуляции реальности, образовалась «концептуальная пустота», которую необходимо было чем-то заполнить. Другими словами, *термин* «виртуальная реальность» стал описывать только часть *феномена* виртуальной реальности. И тут вспомнили про «Лавину» Нила Т. Стивенсона...

2. Термином «метавселенная» стали описывать некий улучшенный, усовершенствованный вариант интернета, Web 3.0 в понимании Джейсона Калаканиса: «...Создание высококачественного контента и услуг, производимых одаренными людьми, использующими технологию Web 2.0 в качестве вспомогательной платформы.». [13] Об этом варианте мы уже писали в конце прошлого года. [8]

<sup>5</sup> Приведем определение метавселенной с корейского сайта ARTi Project [11], которое показалось нам характерным: «Метавселенная — это слово, составленное из слов "мета", означающего вымышленный и абстрактный мир, и "вселенная", означающее мир реальный. В виртуальном 3D-мире онлайн люди, реализованные в виде аватаров, могут общаться друг с другом, зарабатывать или тратить деньги, наслаждаться игрой и продолжать заниматься реальной деятельностью, например, выполнять продуктивную работу». [17]

<sup>6</sup> В ходе развития темы метавселенных сложилась ситуация, характерная для рефлексии становящейся, но *еще не ставшей* области действительности: одним термином описываются разные объекты, но при этом спорят о полной адекватности описания объекта самому объекту, об исчерпывающем содержании термина.

<sup>7</sup> Иными словами, мы имеем классическую ситуацию трех слепцов из восточной притчи, - тех, которых с целью ознакомления подвели к слону. Характерно, что этот же образ мы нашли в [расшифровке](#) выступления Андрея Ивашенцева на летнем митапе WeBoat 3.0 [6], присланной нам в период работы над этой статьей. Действительно, образ напрашивается сам собой. Мы нащупали разные области действительности и жарко спорим между собой о том, что это *вся* действительность. Но давайте задумаемся: в чем проблема этих слепцов? Явно не только в ограниченности каналов восприятия. Им заранее *дали установку*: «То, что вы пощупаете, — *это* и есть слон». При этом им не сообщили ни о размерах слона, ни о возможном наличии различных элементов — то есть не определили область эмпирического исследования и не предупредили о возможных смежных областях. И, естественно, они, имея имплицитную, по умолчанию, установку на *полное* соответствие доступной им области слону в целом, спорят с коллегами, имеющими ту же установку, но иную область эмпирического восприятия. А на самом деле всё это — слон.

<sup>8</sup> Стоит сказать, что практики прекрасно чувствуют эту проблему. На уже упоминавшемся митапе WeBoat 3.0 [6] было много весьма емких и остроумных высказываний относительно дальнейшего развития понимания метавселенной и концептуализации этого пока еще отчасти понятия, отчасти образа. Так, Андрей Ивашенцев призвал «нащупать слона целиком», а Сергей Орловский отметил, что «есть разные идеи». Он предположил в качестве одного из возможных определений метавселенной «виртуальную, дополненную, смешанную реальность,

с криптовалютой и без нее, с разными другими [курсив наш – А.С. и А.К.] сущностями, с искусственным интеллектом внутри», – то есть дал определение через перечисление признаков, причем явно не исчерпывающих и противоречивых. Такая ситуация характерна для эмпирического описания, что практики вполне осознают. Тот же Сергей Орловский прямо сказал: «Никто не знает, как система будет работать, но все верят (!), что она изменит реальность». А Павел Мунтян даже усилил этот тезис, высказав вполне философичную мысль: «Метавселенная — вещь эфемерная, поэтому нужно говорить о ее *наполнении* [курсив наш – А.С. и А.К.]... Метавселенная не должна появиться сама по себе. Мы должны ее наполнить и описать» [6].

<sup>9</sup> Кстати, Бутерин в уже упоминавшемся материале высказывает схожую мысль: «Мы вообще не знаем определения "метавселенной", еще слишком рано, чтобы понять, чего на самом деле хотят люди». [12]

<sup>10</sup> Итак, можно выделить **первую группу философских проблем**, связанных со становлением метавселенной – **методологические**, или рефлексивные проблемы:

- <sup>11</sup> • проблема концептуальности,
- проблема рефлексивной оценки предмета.

<sup>12</sup>

## **Онтологические проблемы**

Вторая группа проблем касается **вопроса о «реальности» метавселенных** и виртуальных объектов. Не станем повторять здесь достаточно длинную цепочку рассуждений и подробное описание трансформации термина «виртуальный» на протяжении двух тысячелетий – мы его уже неоднократно приводили [8, 10]. Отметим только весьма своеобразную траекторию – от латинского обозначения превосходного, «мужского» начала, через первопричину у Василия Великого и реальность высшего уровня у Аквината – к математическим абстракциям Нового времени и, наконец, аппаратно-программной эмуляции реальности в современном понимании [2]. Итак, в случае с виртуальностью явно имеется так называемая энантиосемия – наличие у одного термина различных, в том числе прямо противоположных, значений. В столь большом промежутке времени это вполне нормально: термин на разных этапах выступал как инструмент исследования и отображения различных областей действительности. В современном понимании в снятом виде содержатся пройденные этапы, и именно это порождает возможность различных трактовок и различного «наполнения» терминов. Подходы, утверждающие реальность или иллюзорность метавселенных, мы рассмотрим в эпистемологическом разделе.

<sup>13</sup> Следует отметить, что вопрос о «реальности» метавселенной и/или виртуального мира и о «нереальности» мира действительного содержит в себе определенную долю лукавства и представляет собою, скорее, мысленный эксперимент. Эксперимент этот, надо сказать, ставился давно и многократно в виде решения вопроса об отношении мысли к действительности, философии к действительности etc. Ведь даже досточтимый епископ Клойнский Джордж

Беркли ни на минуту не сомневался в реальности мира. Вопрос ставился лишь об основаниях утверждать, что мы этот мир воспринимаем таким, каков он есть. Поэтому вопрос о реальности мира и у Беркли, и у Маха, и даже у лемовского профессора Коркорана [4] – это вопрос о доверии собственным ощущениям и ощущениям других.

<sup>14</sup> Если мы вновь обратимся к практикам, то увидим, что они, с одной стороны, указывают на опасность эскапизма: «Люди очень хотят представить себе классный виртуальный мир, где они могут чуть больше, могут быть лучше, живее... Здесь есть одно "но": рано или поздно всем захочется думать, что виртуальный мир реальнее, чем тот, в котором мы живем. Нам не важно, какие мы настоящие, если наши аватары пользуются большей популярностью. Если в виртуальности ты лучше, чем в реальности, жить в VR объективно интереснее. И если метавселенная продолжит идти по этому пути, мы окажемся в мире, где цифровое пространство важнее реальности для большинства людей. Оно дешевле и проще. Берем цифровые очки, по трубочке подаем питание, и всё — люди счастливы, обеспечивай только интернет и электричество» (Андрей Ивашенцев) [6]. Казалось бы, жутковатая картинка «полной матрицы» ... Но сами-то практики ни на минуту не сомневаются в реальности нашего мира! И в самом деле: откуда трубочки, питание, интернет, электричество? Кстати, в «Лавине» Стивенсона описаны постоянные обитатели Метавселенной, которые предпочитают не выходить оттуда, поскольку их основное занятие – охота за информацией. Этих ребят называют «горгульями» из-за их странного вида: чтобы постоянно оставаться в Метавселенной, они не снимают шлемы виртуальной реальности, очки, перчатки и т. д. Их побаиваются, их избегают, потому что контакт они начинают... со считывания *сетчатки глаза*. Реального, физического глаза человека, а не его аватара, естественно.

<sup>15</sup> Можно, конечно же поставить вопрос о том, *кто* создал реальный мир и создателя виртуального мира (метавселенной). Но тут решения стары как мир:

- <sup>16</sup> 1. Мы получаем рекурсивный виртуально-реальный мир-матрешку а'la профессор Коркоран у Станислава Лема, в которой у каждого мира есть творец, а у каждого творца – свой творец – и так до бесконечности в обе стороны. [12, р. 19]
2. Мы возвращаемся к традиционной креационистской концепции, которая утверждает первичность горнего мира, но, впрочем, не отрицает полностью реальности мира дольного – даже в версии Фомы Аквинского и Джорджа Беркли.

<sup>17</sup> Если же мыслить в категориях *современной* науки, то наиболее приемлемой видится трактовка метавселенной (виртуальной реальности) не как самостоятельной сущности, а как модели. И как модель она объективна и материальна. Модель, даже если она *принципиально* несхожа с образцом, отталкивается *от него*, онтологически определяется соотношением с ним – и в силу этого реальна. Просто в случае принципиальной непохожести она представляет собой *отрицательную определенность* образца. Модель без образца тоже возможна. Её, конечно, можно в духе постмодернизма назвать симулякром,

но можно трактовать как проект, как отображение цели. В той мере, в которой цель осуществима, она действительна. В той, в которой неосуществима – она симулякр.

<sup>18</sup> И, наконец, о «виртуальном эскапизме», «уходе» в виртуальную реальность. В свете сказанного очевидно, что это не онтологическая, а эпистемологическая и даже социально-психологическая проблема. Мы к ней вернемся чуть позже.

<sup>19</sup> Итак, **вторая группа философских проблем метавселенной – онтологические**. При ближайшем рассмотрении они оказываются проекциями довольно известных общеполитических вопросов:

- <sup>20</sup> • о первичности идеи либо материи
- о сотворенности мира или его эволюции
- о реальности идей (имен) или предметов.

<sup>21</sup> Впрочем, последняя из названных проблем лежит уже на границе теории познания.

### **Эпистемология (гносеология)**

Мы уже писали, что «если, онтологическая проблематика состоит в том, каков мир виртуальной реальности и кто его творец, то эпистемологическая (а точнее – гносеологическая) проблема – в том, самостоятелен ли субъект восприятия виртуальной реальности, если все познавательные процессы проделал за него демиург?» [8]. Как вариант – делает ли пользователь сервисов метавселенной различие между своим времяпрепровождением в ней и в реальном мире? Некоторое время назад казалось, что иллюзорные картины VR (в узком понимании, как сенсорного интерфейса) способны запутать пользователя до степени смешения их с реальностью, смешения образа с прообразом. Однако сами практики указывают, что этого не происходит. «Настоящая проблема в том, что у обычного человека нет потребности использовать VR сегодня. Он даже не знает, зачем это нужно, – говорит Сергей Орловский. – До сих пор нет ни одного VR-приложения, которое массовый потребитель хотел бы использовать каждый день». [6]. Иными словами, сегодня нормальный человек не испытывает потребности в «техническом эскапизме», ему достаточно плоского изображения трехмерного мира на экране монитора или гаджета. У потребителя срабатывает «предохранитель», не дающий ему уйти в иллюзорный мир. И это вполне естественно. Мы уже писали, что в виртуальном мире нет предметной области и предметной деятельности [8], поскольку там отсутствуют *реальные* потребности и предметы потребления. Можно с удовольствием разводить угловатых поросят в «Майнкрафте», азартно торговать там свининой, – но за реальным мясом придется выходить «в мир».

<sup>22</sup> Итак, эпистемологическая проблематика упирается в тот факт, что метавселенные представляют собой продукты абстракции – *модели*, а, следовательно, умственные операции по выделению существенных для субъекта сторон образца-прототипа производит не воспринимающий субъект, не гость

метавселенной, а ее *создатель*. Гостю остается пользоваться «полуфабрикатом мысли».

23

### Возможные пути

История философии может напомнить о множестве разных подходов к проблеме реальности, до эпохи современных технологий виртуального в философии активно обсуждалась, например, тема разграничения чувственных восприятий бодрствующего человека и образов сновидений у спящего, и многие философы – от древних мыслителей в Индии и Греции до Шопенгауэра в 19 веке – считали, что сконструированная рационально и нарративно предметность скорее объединяет эти явления, чем противопоставляет их, формируя единый значимый мир человеческого сознания.

24

Современные философы уже на основании новейших технологий и их внедрения в жизнь общества пишут «технофилософию» с чистого листа. Как мы понимаем, решение проблем метавселенных, а точнее, дальнейшее исследование и развитие этой области человеческой деятельности, зависит от исходных мировоззренческих установок субъектов – конструкторов и исследователей. Один из подходов, представляющий собой наиболее полное описание феноменов виртуальной реальности и метавселенной, мы можем найти в *аналитической философии*. Проблема реальности в этом контексте поднята в недавно вышедшей книге Дэвида Чалмерса, которая так и называется: «Реальность плюс. Виртуальные миры и проблемы философии» [14].

25

Чалмерс начинает с «вечных вопросов» в разделах о «реальной жизни» и основаниях нашего знания о мире и вещах, нас окружающих. Необходимо отметить, что Д. Чалмерс представляет свою концепцию познания в дискуссионном контексте, учитывая те проблемы с доказательствами существования внешнего мира и с пониманием симуляции реальности, которые были сформулированы в истории философии.

26

Вторые два раздела – «Реальность» и «Реальная виртуальная реальность» – предполагают не столько решить эти вопросы, сколько задать направление их дальнейшему обсуждению и исследованию. Каждая глава в этих разделах посвящена важному вопросу о реальности виртуального – так, как он возникает у любого человека, задумавшегося о технологически новой повседневности, в которую он оказывается погружен: сделан ли универсум из информации, можно ли свести симуляцию к байтам, то есть к счетным единицам информации, не является ли Бог хакером для каждого следующего универсума, можно ли считать, что виртуальная реальность создает реальность не виртуальную, какова роль машинного сознания с иллюзиями и симуляциями, не оказывается ли, что дополненная реальность приводит к появлению альтернативных фактов, что в конечном счете может всех нас погрузить в заведомо ложную информацию.

27

Обсуждение этих вопросов подводит Дэвида Чалмерса к возвращению базовых философских проблем сознания и ценности, а также оснований решения этих проблем с очень, казалось бы, конкретными философскими задачами о возможной математической структуре реальности, о «внешнем» влиянии на

компьютерные программы, о способе воображения ряда ключевых для человека верований. Среди таких вопросов, как нам кажется, принципиально важный – как работает наррация в виртуальных мирах. Здесь же, как нам представляется, сформулирована наиболее явно и в привычном для него полемическом контексте – в заочной дискуссии с Д. Деннетом – позиция Дэвида Чалмерса в отношении виртуальной реальности: «Мой ответ состоит в том, что различие между *симуляцией-с-точки-зрения-снаружи* и *симуляцией-с-точки-зрения-изнутри* не является различием в реальности. Это различие в языке, связанное с ассоциированными различиями в мышлении и восприятии».

28 Но для самого Чалмерса, как мы поняли, важны вопросы пятого и шестого разделов. Действительно, поставленные проблемы «виртуальных миров» заставляют специально исследовать, как решается известная в аналитической философии проблема «сознание-тело» в виртуальном мире, взаимодействуют ли в виртуальном мире наше тело и наше сознание, можем ли мы говорить вообще о существовании сознания в цифровом мире, действительно ли «дополненная реальность расширяет наше сознание». Виртуальные миры трансформируют систему ценностей, которая теперь должна включать в качестве ценности и «симулированную жизнь», и виртуальные сообщества со своими сгенерированными внутри правилами и нормами, ритуальными практиками и иерархиями, и конкретные качества, особенности персонального существования в виртуальном мире, обусловленные правилами его существования и функционирования.

29 Второй подход (назовем его логико-историческим или историко-критическим), был отчасти представлен в статье 2020 года [8], в которой один из авторов выступал соавтором. Там речь шла о философской проблематике виртуальной реальности (тогда «большой взрыв» Цукерберга, породивший метавселенную как публичный феномен<sup>2</sup>, еще не произошел). Но если перекинуть мостик к более поздней статье тех же авторов [9], то станут достаточно понятными как инструментальный смысл термина «метавселенная», так и его прямая связь с философским концептом виртуальной реальности. Недаром практически во всех дискуссиях рано или поздно звучат высказывания, приравнивающие или по крайней мере сравнивающие первое со вторым. Часть из этих высказываний мы уже приводили [6, 15].

30 В общем, «вечные проблемы» вернулись на круги своя, – как в большой историко-философский круг, так и в меньший круг суждений о метавселенных, – но это не «дурная бесконечность», а, скорее, диалектическая «спираль». Метавселенная оказывается одновременно и *объектом* исследования, и *инструментом* познания. В этом смысле чрезвычайно важна ее *модельность* – в том смысле, в котором этот термин употреблял, например, Мераб Мамардашвили: «Воображение ... понимается мной и в кантовском, и в декартовском смысле как способность представлять наглядно модельность нашего мышления» [5, р. 158]. В социальном проектировании теперь можно не ставить эксперименты на реальном объекте – обществе, – а достаточно смоделировать его виртуально, благо современные аппаратно-программные комплексы позволяют вводить и обрабатывать огромное количество параметров. При этом возможно моделировать не только результат, но и *процесс*, к нему приведший. В социальной прогностике,



пожалуй, впервые появляется *детализируемый процессуальный* элемент. Модельность позволяет не копировать имеющиеся объекты и не экстраполировать наличные тренды в будущее, а *моделировать* иной, более эффективный вариант развития.

<sup>31</sup> Однако, на наш взгляд, не стоит увлекаться и пытаться смоделировать этот лучший из миров в мельчайших деталях: модель и копия – это все-таки разные степени воспроизведения оригинала. Модель отражает существенные с точки зрения исследовательской задачи признаки изучаемого предмета, процесса или явления. А копия отражает всё – и существенное, и несущественное...

32

### **Социально-философские вопросы**

Довольно широко распространено мнение, что биткоин как децентрализованная система по определению обеспечивает равенство прав и возможностей участников сделок – эдакая виртуальная «невидимая рука». Энтузиасты рыночных отношений не видят иного способа существования метавселенной как копирование, перенос в нее «рыночных отношений». И на эту процедуру тратится огромное количество ресурсов [15]. Однако криптовалюта (NFT, биткоин и т.п.), как и реальные деньги и рынок в целом, не тождественны демократии и не обеспечивают ее автоматически. Они, скорее, есть средство стихийного согласования частных целей. А будучи относительно обособленными объектами, они создают возможность (и соблазн) их отчуждения. В итоге тот, кто сможет таковое отчуждение осуществить, приобретает «дополнительную субъектность»: право согласовывать (а отчасти и формировать) частные цели других в *свою* пользу, во исполнение *своих* целей – причем трактуемых как общие. Так что с позиций социальной философии гораздо больший интерес представляет моделирование прямого, непосредственного согласования интересов и учета ресурсов общества по непосредственным натуральным показателям, а не по опосредованным и отчуждаемым стоимостным, – благо, мощности по обработке больших данных, повторим, уже позволяют это делать, чего не было во времена Леонида Канторовича и Тьяллинга Купманса.<sup>3</sup> Заранее скажем, что это не навязывание умозрительного «общего интереса», а формирование его «снизу вверх». Но интерес должен быть реальным. До этого метавселенные и виртуальные модели вынуждены воспроизводить имеющееся – пусть даже масштабировано и внешне непохоже, – а не конструировать новое.

<sup>33</sup> Субъектность – конструирование и моделирование нового предполагает наличие целеполагающей инстанции, но целеполагание требует учета иных целей, которые с точки зрения частного интереса выступают как препятствия. Таким образом, согласование интересов (целей) способствует формированию новой социальной субъектности. Несогласованность интересов, опосредованная рыночными отношениями, по определению отдает приоритет поисковому прогнозу, по умолчанию сориентированному на потерю «субъектной активности» [7, р. 6] под воздействием непреодолимой силы рыночной стихии.

34

### **Вместо заключения**

Итак, остро модная тема метавселенных закономерно переходит в спокойную, но пока что массовую фазу: рефлексия рационализируется, восторги уравниваются критикой, на смену вопросу «что это такое?» начинает приходиться вопрос «как это возможно?». Мы предполагаем, что период рациональной, разделяющей рефлексии (анализа) будет продолжаться еще достаточно долго, прежде чем перейти к рефлексии разумной, не только разделяющей, но и соединяющей. Именно на этом этапе начнется действительно философское осмысление данного явления, его путь к единству с сущностью, к действительности. Пока же мы попытались вычленить основные точки, в которых это может произойти. *Expectare et videre.*

---

#### Remarks:

1. Здесь мы используем термин «предмет» в значении изучаемой стороны объекта. (аналог – английский термин subject)
  2. Мы прекрасно помним, что автор как термина, так и великолепного описания метавселенной – Нил Т. Стивенсон (роман «Лавина», 1992 г.). Однако до недавнего времени о нем знали и помнили в основном любители киберпанка и геймдизайнеры. Отметим, кстати, что в этом своем состоянии метавселенная была гораздо полнее и внутренне логичнее, чем ее цукерберговский вариант.
  3. Лауреаты Нобелевской премии по экономике «за вклад в теорию оптимального распределения ресурсов» (1975).
- 

#### References:

1. Dobycha bitkoina "s'edaet" 0,5% ehlektrichestva na Zemle, vyyasnili uchenye // RIA novosti Nauka, 2018.
2. Egorov N. Kategoriya virtual'nosti v istorii filosofii ot antichnosti do novogo vremeni. // Colloquium-journal. 2019, № 1(25)
3. Zarzhetskaya G. «Kto takoj Vitalik Buterin i kak on stal kriptomilliarderom» // URL: <https://trends.rbc.ru/trends/innovation/60cc92fe9a7947e29386ad7f>.
4. Lem S. Iz vospominanij Ijona Tikhogo, M.: Knizhnaya palata, 1990, c. 528.
5. Mamardashvili M. Kartezijskie razmyshleniya, M.: Izdatel'skaya gruppa «Progress»; «Kul'tura», 1993, c. 352.
6. Mamedov D. «Nadevaem tsifrovye ochki, po trubochke podaem pitanie, i lyudi schastlivy». Kak ideya metavsennykh izmenit nashu zhizn'? - Zhurnal Inc., 30 iyul' 2022.
7. Osnitskij A. «Problemy issledovaniya sub'ektnoj aktivnosti» // Voprosy psikhologii. 1996, № 1
8. Savchenko A.V., Segal A.P. «Virtual'naya real'nost' - ontologiya, ehpistemologiya, praksis. Postanovka problem» // Iskusstvennye obschestva. 2020, T. 15, № 4
9. Segal A.P., Savchenko A.V. «Metavers – kak ehto po-russki? O postroenii russkogo sektora metavsennyj» // Iskusstvennye obschestva 2021, T. 16, № 4

10. Segal A.P. «Obraz buduschego ili virtual'naya real'nost'? O prostranstve formirovaniya lichnosti» // Professional'noe obrazovanie v sovremennom mire. 2017, T. 7, № 4
11. ARTi Project. The first NFT(Non Fungible Token) Project in Korea, 2021 // URL: <https://artiprject.gitbook.io/v1/introduction/master>.
12. Arti T. «VR is not cool anymore: Meta will ruin metaverse for everyone» 30 August 2022 .
13. Calacanis J. «Web 3.0, the “official” definition» 3 October 2007. // URL: <https://calacanis.com/2007/10/03/web-3-0-the-official-definition/>.
14. Chalmers D.J. Reality+ virtual worlds and the problems of philosophy. W.W.Norton&Company, 2021.
15. Heath A. Mark Zuckerberg on why facebook is rebranding to meta. The company wants to move past the ‘confusion and awkwardness’ of sharing a name with its main app. The Verge, 28 Oct 2021.
16. Metaverse // ARTi Project URL: <https://artiprject.gitbook.io/v2.0/arti-project/market-analysis/metaverse>.

# Философские проблемы Метавселенной. Насколько реален виртуальный мир и виртуален реальный?

**Сегал Александр Петрович**

*МГУ имени М.В. Ломоносова*

*Российская Федерация, Москва*

**Костикова Анна Анатольевна**

*МГУ имени М.В. Ломоносова*

*Российская Федерация, Москва*

## **Аннотация**

Этой статьей авторы предполагают временно завершить цикл текстов, посвященных метавселенным и виртуальной реальности, – прежде чем «удалиться в учебную комнату», дабы систематизировать новые данные и новые явления в этой области, ибо в любом исследовании закономерно наступает время проверки гипотезы. Это не означает ухода от изучения проблемы, – напротив, речь идет о развитии исследования вместе с качественным развитием самой темы. То, что происходит качественное изменение предмета и процесса исследования, видно по целому ряду признаков, которые авторы постарались раскрыть в настоящей статье.

**Ключевые слова:** метавселенная, философские проблемы, виртуальная реальность, онтология, эпистемология, социальная философия

**Дата публикации:** 24.09.2022

## **Ссылка для цитирования:**

Костикова А. А. , Сегал А. П. Философские проблемы Метавселенной. Насколько реален виртуальный мир и виртуален реальный? // Искусственные общества. – 2022. – Т. 17. – Выпуск 3. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800022099-7-1/>. DOI: 10.18254/S207751800022099-7