

РЕЦЕНЗИИ

МЕТАВСЕЛЕННАЯ: МЕЖДУ ИСКУССТВЕННОЙ СОЦИАЛЬНОСТЬЮ И ИСКУССТВЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Рецензия на книгу: Ball M. (2022) *The Metaverse and how it will revolutionize everything*. New York: Liveright. — 352 p.¹

Наталья Дамировна Трегубова (n.tregubova@spbu.ru),
Александр Михайлович Степанов (a.m.stepanov@spbu.ru),
Глеб Викторович Попов (pogleb.work@yandex.ru)

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

Цитирование: Трегубова Н.Д., Степанов А.М., Попов Г.В. (2025) *Метавселенная: между искусственной социальностью и искусственной реальностью*. Рецензия на книгу: Ball M. (2022) *The Metaverse and how it will revolutionize everything*. New York: Liveright. — 352 p. *Журнал социологии и социальной антропологии*, 28(4): 257–271. <https://doi.org/10.31119/jssa.2025.28.4.11> EDN: TKDPWQ

Слово metaverse стало актуальным (а для многих впервые прозвучало) в 2021 г. в связи с переименованием одной известной компании в Meta Platforms². Для узкого круга любителей киберпанка это слово связано с романом Нила Стивенсона «Лавина» (Snow Crash, 1992), в переводе которого на русский язык metaverse превратилась в «метавселенную»³. За 30 лет, прошедших с публикации романа до переименования Facebook в Meta, случилось многое. Мы наблюдали расцвет и закат глобализации, бум искусственных нейросетей, подъем IT-корпораций и выдвижение Китая как нового центра развития высоких технологий, возникновение современного интернета (Web 2.0)⁴ и повсеместное распространение

¹ См. также перевод книги на русский язык: Болл М. (2023) *Метавселенная: как она меняет наш мир*. М.: Альпина Пабlishер.

² Компания признана экстремистской и запрещена на территории России.

³ В этом романе прозвучало еще одно слово — «аватар», к которому мы вернемся ниже.

⁴ Различие между Web 1.0 и 2.0, насколько нам известно, было впервые сформулировано в (DiNucci 1999). Оно не является абсолютным и отображает, с одной стороны, типичную активность пользователей, с другой стороны — доминирующие технические решения. До начала 2000-х годов интернет представлял собой собрание информационных материалов, воспринимаемых отдельными пользователями. Начиная с 2000-х значительная часть информации генерируется самими

смартфонов. Названные события и процессы, а точнее их переплетения, определили облик современного мира: то, как выглядит типичный день разных людей в разных уголках мира, на какой работе они работают и что именно там делают, как до нее добираются (и добираются ли вообще), как поддерживают социальные связи, как проводят свободное время и где в принципе проходит граница между рабочим и свободным временем.

Автор книги Мэттью Болл по отношению к сфере информационных технологий скорее инсайдер. Он давно связан с игровой индустрией в частности и с IT-бизнесом в целом. Рецензируемая книга основана на серии эссе о метавселенной, которые Болл писал на протяжении нескольких лет. От возникновения метавселенной¹ автор книги, и не он один, ждет очередного поворота в технологическом развитии человечества. Metaverse, может быть, станет тем, чем стал для нас современный интернет — своего рода Web 3.0².

Если так, то современным ученым определенно стоит проявить интерес к метавселенной. Вот лишь некоторые примеры того, как вместе с развитием Web 2.0 и последующим распространением мобильного интернета появлялся «хлеб» для социологов, психологов, социальных географов, экономистов и прочих социальных ученых.

1. Исследователи миграции фиксируют: у современного мигранта может не быть паспорта, а вот смартфон у него/нее будет.

пользователями во взаимодействии друг с другом. Площадки для взаимодействия (чаты, переписка по электронной почте) существовали и в Web 1.0, но по степени институционализации и характеру публичности они значительно отличаются от многообразия форм социального взаимодействия, представленных в Web 2.0.

¹ Слово metaverse образовано от слова universe (вселенная, универсум) путем сокращения и присоединения к нему приставки meta: без сокращения было бы meta-universe. Приставка meta имеет греческое происхождение и изначально означала «после». (Отсюда «Метафизика» Аристотеля — собрание его работ, которые шли после «Физики».) Сегодня «мета» обычно употребляется или в значении «о себе» (например, метаданные — это данные о данных), или в значении «над». В нашем случае справедливо второе: metaverse — это «настройка» над вселенной, которая создается с помощью вычислительных машин (компьютеров). Здесь и далее мы переводим metaverse как «метавселенная» — представляется, что такой вариант перевода более ясен по смыслу и приятен глазу читателя.

² Понятие Web 3.0 обозначает новые свойства интернета, отличные от Web 2.0, которые, как ожидается, получат повсеместное распространение. Одни связывают Web 3.0 с тем, что данные в интернете будут доступны для машинного чтения (Semantic Web), другие — с децентрализацией интернета на основе технологий блокчейн (Web3). Мэттью Болл примыкает ко вторым, однако для него метавселенная — это особый проект, необязательно связанный с децентрализацией онлайн-среды.

2. Исследователи социальных связей подмечают, как по-разному люди заводи́ли дружеские и семейные связи до и после всеобщего распространения интернета.
3. Те, кого интересует рынок труда, не могут игнорировать влияние удаленной занятости на структуру рабочих мест и профессий.
4. Те, кого интересуют поколенческие сдвиги, классифицируют новые поколения в том числе по тому, в каком возрасте их представители получили доступ к интернету и к какому именно интернету.
5. Наконец, социальным теоретикам онлайн-среда интересна сама по себе: там возникают новые структуры пространства и времени, становятся возможными новые агенты коммуникации, появляются новые формы капитализма...

Так и по отношению к метавселенной можно ожидать, что это новый, еще не изученный, возникающий на наших глазах мир, в котором каждое научное направление можно открывать заново.

Но насколько подобные ожидания обоснованы? Даже Microsoft Word (в доступной нам версии) не знает слова *metaverse*, тем более слов «метавселенная» и «метаверсум». Более того, и границы, и содержание данного понятия определяются сегодня весьма произвольно. Показательно хотя бы отсутствие согласия в том, о скольких метавселенных допустимо говорить: об одной или все-таки о многих?

Рецензируемая книга предлагает один из возможных подходов к определению и к пониманию метавселенной. Ее автор настаивает, что метавселенная может быть только одна¹, что ее появление будет равным по значимости возникновению существующего интернета, что это появление неизбежно, но то, каким именно будет ее облик, зависит от решений, которые принимаются сегодня и будут приниматься завтра.

В настоящем рассуждении мы не ставим целью ответить на вопрос, станет ли метавселенная новым интернетом. Ответить на данный вопрос сейчас невозможно: мы не знаем ни дальнейших путей научно-технологического развития, ни того, как будут реагировать на новые технологические решения люди, для которых эти решения предназначены. Наша цель — наметить вопросы, которые могут быть интересны социальному анализу в связи с возникающей на наших глазах метавселенной. Однако осмысленно задать такие вопросы, а тем более подступиться к ответу на них не получится без понимания того, что такое *metaverse* как явление и проблема. Основы для такого понимания мы можем найти в рецензируемой книге.

¹ Противоположная позиция представлена, например, в: (Zyda 2022).

Что такое метавселенная?

На поверхностный взгляд большая часть вопросов, которые ставит автор, едва ли могут заинтересовать социолога. Однако если выйти за узкие дисциплинарные рамки и подключить социологическое воображение, то становится очевидным, что книга интересна не только экономистам и философам, но и социологам, техническим специалистам и даже медикам. Любопытного же читателя, кем бы тот ни был, она однозначно заинтересует.

Книга состоит из трех частей.

В первой части Болл представляет краткий экскурс в историю интернета и обосновывает собственный подход к пониманию метавселенной. В этом отношении книга уникальна: автор стремился обозреть все этапы и аспекты потенциального становления метавселенной, начиная с самых истоков интернет-взаимодействий в 1970-е годы и заканчивая предположениями о том, какую долю в мировой экономике будет занимать Web 3.0.

Вторая часть рассматривает технические требования к существованию метавселенной, которые касаются скорости онлайн-соединения, программного обеспечения, вычислительных мощностей, финансовой организации взаимодействий в Сети. Болл обсуждает, почему метавселенная (в его определении) пока еще не может быть создана, какие технологические прорывы могли бы привести к ее воплощению и кто из настоящих и будущих игроков способен их осуществить. Здесь следует сразу заметить, что автор, на наш взгляд, в некоторых моментах проявляет излишнюю строгость в отношении технических условий, необходимых для функционирования метавселенной.

В третьей части Болл рассуждает, как могло бы выглядеть рождение метавселенной из структур существующего интернета, как технологии метавселенной изменят образование и градостроительство, рынок потребительских товаров и рекламную индустрию, сферу развлечений и секс-работу. Он обсуждает, какие из современных IT-компаний имеют шанс занять ведущее место в создании метавселенной, еще раз указывает на желательность децентрализации, в частности «машинного доверия» на основе блокчейн, рассматривает некоторые правовые и этические проблемы метавселенной.

Необходимо особо отметить сбалансированный взгляд Болла на изменения, которые таит в себе новый виток развития интернета: автор, в отличие от многих, не скатывается ни в слепое восхваление метавселенной, ни в ее демонизацию. Книга завершается тезисом о том, что предуга-

дать ход развития метавселенной невозможно: все мы являемся зрителями (активными или пассивными) ее возникновения.

Несомненный интерес представляет авторское определение метавселенной: «Масштабируемая и совместимая сеть производимых в режиме реального времени 3D виртуальных миров, в которой неограниченное число пользователей могут одновременно находиться и действовать, сохраняя ощущение индивидуального присутствия, синхронно и стабильно, и которая обеспечивает преемственность таких данных, как идентичность, история, достижения, объекты, коммуникации и платежи»¹. Рассмотрим, что подразумевается под каждым из терминов.

Под «виртуальным миром» Болл понимает любую компьютерную симуляцию некоторой среды, окружения (*environment*), в которой можно действовать. Соответственно, 3D означает симуляцию среды, имеющей три измерения. Сегодня большинство сайтов в интернете, как замечает автор, симулируют двумерное пространство, поэтому для метавселенной трехмерность будет особенно важна (и технически это более сложная задача). То, что часто ассоциируется с метавселенной, — костюмы, шлемы и очки виртуальной/дополненной реальности, позволяющие полностью «погрузиться» в смоделированное компьютером пространство, представляет собой различные варианты доступа к 3D. Вместе с тем современные сайты и приложения компьютерных игр имеют определенные возможности в создании 3D-изображений. Руководствуясь терминологией и логикой автора, нам придется рассматривать привычные нам экраны компьютеров как способ лишь двухмерного доступа к метавселенной, тем самым отказываясь признавать привычный нам способ выхода в интернет как полноценный вариант взаимодействия с метавселенной. Либо нам придется признать, вопреки позиции Болла, что возникающая метавселенная не станет отменять и ограничивать старые способы интеракции с виртуальным пространством, а просто предложит новейшие, более комфортабельные средства получения потенциального опыта.

Термин «сеть» (*network*) означает, что между виртуальными мирами можно перемещаться. Масштабируемая и совместимая (*massively scaled and interoperable*) сеть предполагает, что миров может сколь угодно много и доступ к ним можно осуществлять с разных устройств, подобно тому как сайтов в интернете может быть сколь угодно много и заходить на них

¹ Перевод наш. В оригинале: "A massively scaled and interoperable network of realtime rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments".

мы сможем с любых смартфонов, ноутбуков, планшетов и т.д.¹ При этом миры «производятся в режиме реального времени» (realtime rendered), т.е. изменения в них не могут быть полностью запрограммированы заранее, они вносятся по ходу действия. Вместе с тем стоит отметить, что существует и широко используется возможность создания автономных виртуальных пространств/миров, серьезные изменения в которые можно вносить заранее (примеры — обновления компьютерных игр или технические работы на серверах игровых компаний).

«Неограниченное число пользователей» с «ощущением индивидуального присутствия» (effectively unlimited number of users with an individual sense of presence) предполагает, что внутри метавселенной одновременно может находиться и действовать, переживать одно и то же событие сколько угодно много людей. «Синхронно и стабильно» (synchronously and persistently) означает, что действия пользователей внутри виртуальных миров синхронизированы и что все последствия этих действий сохраняются. Синхронность является условием переживания общности с другими пользователями, стабильность — условием последовательности опыта восприятия виртуального мира. Однако, обращаясь к опыту компьютерных игр, в которых метавселенная и берет свое начало, можно заметить, что в реальности это вряд ли будет обязательным условием для ее функционирования. Мы еще вернемся к данной проблеме.

Наконец, преемственность данных (continuity of data) обеспечивается тем, что идентификация пользователя, его/ее аватара, контакты с другими пользователями, купленные, полученные или выигранные объекты и иные «цифровые следы» могут быть транслированы из одного виртуального мира в другой.

Следует также отметить единство метавселенной, как ее понимает Болл. Оно обеспечивается тем, что между виртуальными мирами, созданными разными разработчиками, можно будет свободно перемещаться. Для совокупности взаимосвязанных миров, созданных одним разработчиком, автор использует слово «метagalактика» (metagalaxy). Так, metaverse, которую, может быть, построит компания Meta, будет, в терминологии автора, лишь метagalактикой.

Болл специально оговаривает, что не включает в свое определение децентрализацию метавселенной: децентрализация интернета (уход из-под власти корпораций, расширение возможностей пользователей, управление на основе блокчейн) логически не зависит от концепции метавселенной.

¹ Это кажется очевидным для пользователей интернета, но в игровой индустрии все по-другому. Отдельные игровые миры могут быть доступны только для игровых приставок определенных компаний.

Однако Болл предполагает, что *реальное* развитие метавселенной вряд ли возможно без децентрализации, которая активизирует конкуренцию и, как следствие, повысит эффективность технологических разработок. Более того, автор утверждает: если метавселенная будет регулироваться несколькими крупными корпорациями, она может превратиться в нечто весьма неприятное и нежелательное.

Рассматривая содержание книги Болла, следует обсудить три группы проблем. Первая — это технические ограничения, связанные с развитием метавселенной, и варианты их преодоления. С ними связаны экономические (и, возможно, политические) изменения на рынке IT-компаний. Вторая — это концептуальные проблемы метавселенной. На каких философских основаниях строится определение метавселенной, предложенное автором? Действительно ли необходим такой сложный и амбициозный проект? Ответы на эти вопросы в значительной степени приходится искать между строк рецензируемой монографии. Наконец, есть группа вопросов, которые сам автор не ставит, но которые встают перед социальными учеными по мере становления метавселенной. К ним мы обратимся в конце нашего рассуждения.

Технические проблемы метавселенной

В отношении *технических ограничений* создание метавселенной (в том виде, как ее определяет Болл) сегодня выглядит практически невозможным. Однако автор утверждает, что метавселенная все-таки будет реализована. Почему? Потому что многие компании, полагая, что будущее новых технологий именно здесь, будут вкладывать усилия в данную область. Технические проблемы в создании метавселенной многочисленны и многообразны. Это и потребность в более быстрой скорости передачи электрического сигнала, и отсутствие единых стандартов для цифровых 3D-объектов, и неумение/нежелание крупных игроков на рынке высоких технологий координировать свои усилия, и многое другое.

Рассмотрим лишь один пример. По мнению автора, метавселенная предполагает действия и взаимодействия между пользователями в режиме реального времени, поэтому любая заметная задержка сигнала (*latency*) ведет к потере ощущения реальности происходящего и/или к рассинхронизации опыта пользователей и их «версий» метавселенной. Соответственно для создания метавселенной необходима высокая скорость передачи данных. Предельная скорость передачи электрического сигнала ограничена скоростью света. По оценкам, которые приводит Болл, для того чтобы у пользователей, скажем, из Нью-Йорка и Токио, взаимодействующих в метавселенной, не было проблем с восприятием происходя-

щего, время передачи сигнала должно не более чем на 20 % превышать время, которое прошел бы свет между этими городами по прямой. Однако в реальности время передачи сигнала превышает время, проходимое светом, более чем в пять раз. По современным оптоволоконным проводам сигнал идет со скоростью света, однако путь удлинняется: внутри самих проводов свет не всегда идет по прямой и кабель между городами проложен не по прямой. Кроме того, сигнал передается между различными сетями, что еще больше увеличивает задержку. И во всех этих аспектах проблемы, по-видимому, невозможны революционные прорывы — только частичные и постепенные улучшения¹.

Многочисленные технические проблемы, которые нужно решить, чтобы метавселенная стала возможной, связаны с усложнением задач по сбору, обработке и анализу данных. Усложнение, в свою очередь, определяется переходом от текстов и картинок к трехмерным объектам, от взаимодействия с помощью символов (слова, лайки, эмодзи) к взаимодействию моделей (аватаров) пользователей, в конечном счете — от передачи информации к симуляции новых миров. Неудивительно, что образцом и прародительницей метавселенной для Болла выступает игровая индустрия, а вовсе не социальные сети.

Но действительно ли нужно выполнить те условия, которые называет Болл, чтобы опыт пребывания в метавселенной был притягательным для пользователей? Представляется, что автор не учитывает один довольно прозрачный факт. В любой многопользовательской онлайн-игре (а именно они выступают для автора типичным примером организации метавселенной) первоочередным для каждого человека будет *собственное* подключение к интернету, его стабильность и скорость передачи данных. Основываясь на многолетнем опыте онлайн-взаимодействий, один из авторов настоящей рецензии с уверенностью заявляет: проблемы с подключением у *других* пользователей (в том числе в твоей команде или в команде противников, если дело касается соревновательных командных игр) не способны на корню испортить получаемый опыт, в отличие от *собственного* интернет-соединения.

И здесь мы логично переходим к вопросу: откуда в принципе берутся критерии метавселенной, которые формулирует автор?

¹ Проблему отчасти можно решить за счет группировки пользователей в виртуальных мирах по географической близости: в таком случае сигналу нужно пройти меньшее расстояние. Но и это не решает проблему полностью: передача сигнала от одной локальной сети к другой отвечает за значительную часть задержки сигнала.

Метавселенная как философская проблема

Обсуждая облик метавселенной, Болл несколько раз возвращается к знаменитому философскому вопросу: если дерево в лесу падает, но этого никто не слышит, существует ли шум от его падения? Вопрос этот имеет отношение к метавселенной, поскольку она существует в двух формах: как набор данных и алгоритмов и как некоторая реальность, воспринимаемая пользователями с помощью компьютерных устройств. (Можно даже сказать, что виртуальная форма существования метавселенной — это набор данных и алгоритмов, а реальная форма ее существования — это виртуальная реальность). Если существуют данные и алгоритмы, но пользователи их не воспринимают (или воспринимают совсем по-разному, или их восприятия не обладают устойчивостью, убедительностью и последовательностью), то и метавселенная, согласно позиции автора, не существует. Иными словами, метавселенная по своим свойствам должна симулировать реальный мир, точнее, восприятие реального мира, причем не одним человеком, а множеством взаимодействующих людей. Критерии метавселенной, которые приводит в своем определении автор, раскрывают именно этот тезис.

Итак, реальность метавселенной — это реальность, создаваемая человеческим восприятием, а «материал» для него предоставляет компьютер. Идея метавселенной родственна концепциям виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), однако отличается от них в двух важных аспектах. Во-первых, метавселенная предполагает возможность перехода между разными виртуальными мирами и «дополнениями» реального мира, так что идентичность пользователя, его контакты, цифровые объекты и т.д. сохраняются, меняя форму в зависимости от особенностей конкретного мира. Во-вторых, для метавселенной принципиально, чтобы ее «жители» могли воспринимать ее миры так, как мы воспринимаем окружающий нас мир: имея возможность совместно действовать и общаться. Таким образом, философия метавселенной — это своего рода интерсубъективный идеализм.

И здесь возникает целый ряд вопросов. В каких аспектах симулированный мир должен походить на реальный, чтобы восприниматься как реальность взаимодействующими в нем людьми? Будут ли критерии одинаковыми для разных людей, обществ, культур?¹ Какую роль будет играть воображение пользователей? Не возникнет ли эффект «зловещей

¹ Возможно, что metaverse будет иметь столь же жесткие социальные, культурные и региональные границы, что и universe, из-за социальных и культурных различий в восприятии, равно как из-за различий в национальном регулировании. (О последнем аспекте Болл пишет в своей книге.) Вместе с тем насколько важны национальные границы в мире компьютерных игр?

долины»¹, если симулированный мир будет походить на реальный во многом, но не во всем? В связи с этим реалистичность и полнота метавселенной, которую предполагают критерии, заложенные в авторском определении, выглядят в некоторых аспектах избыточными: человеческое воображение способно «доставлять» реальность, так что даже очень простые виртуальные миры могут вызывать эффект полного погружения и порождать разделяемый опыт².

Кроме того, концепция Болла предполагает, что окружающий нас мир будет включен в метавселенную и станет в некотором смысле рядоположен другим ее мирам. Скажем, я покупаю кроссовки определенного бренда в реальном магазине и автоматически получаю их цифровую копию, которую мой аватар может «носить» в различных мирах метавселенной, Или наоборот: я покупаю цифровые кроссовки и получаю «аналоговые» (или скидку на них). Более того, костюмы виртуальной реальности позволяют не только видеть, но и ощущать: я смогу «надеть» эти кроссовки и ходить в них по красочным лугам виртуальных миров, над которыми никогда не заходит цифровое солнце. Другой пример: я иду на занятие в свой университет, провожу занятие в аудитории, затем в очках дополненной реальности веду занятие в той же аудитории, но так, что в нем могут участвовать студенты, которых в университете нет физически, а затем подключаюсь к конференции, которую проводит другой университет в собственном виртуальном мире.

С утверждением о том, что реальный мир будет одним из миров в метавселенной, можно поспорить. Контртезисом к нему будет то, что метавселенная получит особый статус в человеческом восприятии, подобно тому как современный интернет представляет особый набор «мест», которые нельзя «спутать» с реальным миром. Однако и здесь можно выдвинуть возражение: что если миры метавселенной будут настолько хорошо имитировать реальность, что отличия копий от оригинала станут несущественны?³

¹ Проблема «зловещей долины» (uncanny valley) состоит в том, что люди положительно относятся и готовы взаимодействовать с теми агентами, которые либо очень на них похожи, либо похожи до определенной степени. Если сходство значительное, но неполное, то агент вызывает отвращение и неприязнь. В качестве примера можно привести зомби и некоторых человекоподобных роботов.

² Это знают те, кто играет в старые компьютерные игры или смотрит старые мультфильмы. Впрочем, и пребывание в виртуальных мирах сегодня, несмотря на их несовершенство, является увлекательным и вполне допускает совместный опыт.

³ Здесь просто-таки напрашивается философский анализ с опорой на идеи Альфреда Шюца. Мы надеемся, что зарождающаяся метавселенная найдет своих исследователей/критиков из лагеря феноменологов.

Круг вопросов, которые ставит идея метавселенной перед философами, разумеется, не ограничивается теми, что были представлены выше. Но, поскольку объем рецензии ограничен, следует заметить, что та безупречная симуляция реальности, которую предполагает Болл, весьма и весьма далека от воплощения. И возможно, несмотря на весь оптимизм автора, она никогда не будет достигнута. Но некоторые черты метавселенной воплощаются уже сейчас, что ставит новые проблемы уже перед социальной аналитикой. Далее мы остановимся на трех таких проблемах.

Проблемы метавселенной в зеркале социальной аналитики

Один из вопросов, который представляет интерес в связи с развитием метавселенной, — это вопрос о сохранении идентичности пользователя. Точнее, вопроса здесь два: насколько необходимо/желательно, чтобы идентичность сохранялась? И как обеспечить ее сохранение? И если вторая проблема требует технических решений в сочетании с художественной (и, возможно, социальной) изобретательностью, то первая требует усилий со стороны социальной аналитики.

В специальной литературе высказываются суждения о том, что если на первом этапе развития интернета возможность быть (представляться) кем угодно воспринималась как преимущество, то сегодня мы наблюдаем скорее обратную тенденцию: наши онлайн- и офлайн-идентичности тесно связаны между собой. Лучшим примером здесь будет использование социальных сетей. Болл также придерживается данной позиции и рассматривает сохранение идентичности как необходимое свойство метавселенной.

Идентичность пользователя в конкретном виртуальном мире часто обозначается словом «аватар». В индуизме, где оно и появилось, аватар обозначает воплощение (явление) божества в материальном мире. В отношении виртуальных миров смысл его претерпел любопытное изменение: уже не индуистское божество нисходит в материальный мир, но человек из реального мира «нисходит» в мир виртуальный и «является» там в некотором образе. Требование сохранения идентичности означает, что все аватары одного пользователя связаны между собой и с личностью этого пользователя в реальном мире — и больше ни с кем¹.

Соответственно и требование жесткой привязки аватаров к конкретному человеку, и сама этимология слова относят нас к тому, что известно

¹ Также нужно выделить требование, чтобы аватары были похожи на свой «прототип», хотя бы в отношении таких категорий, как пол, возраст и расовая принадлежность, которое выдвигается борцами за социальную справедливость.

социальным ученым еще со времен Ирвинга Гоффмана: Self индивида, его/ее социальное Я является в современном обществе сакральным объектом. И запрет на смену идентичности в метавселенной, который, по-видимому, поддерживает Болл, указывает, что онлайн-среда становится все в большей мере интегрирована в нашу повседневную жизнь. В начале развития интернета он воспринимался как пространство экспериментов, оторванное от реальной жизни, но сегодня онлайн- и офлайн-взаимодействия переплетены так сильно, что безболезненно отделить их друг от друга часто не представляется возможным. Отсюда возникает стремление оградить себя от посягательства на Self: обеспечить возможность представляться в глазах других тем, кем ты себя считаешь, и не дать им себя обмануть, выдав за кого-то, кем они не являются. Кроме того, как было неоднократно замечено, в условиях позднего капитализма, наше Я — это наш самый ценный капитал. Вместе с тем в условиях того же позднего капитализма не исчезает ни культурный императив уникальности (аутентичности), ни стремление приукрасить некоторые характеристики своего Я. Последнее, однако, ведет к стремлению представить в метавселенной новые или «улучшенные» аватары. Из всего этого, по-видимому, следует, что борьба за свою и чужую идентичность, которая активно идет и онлайн, и офлайн, будет продолжаться в метавселенной с новой силой и с новым размахом.

Вместе с тем позиция, от которой отталкивается Болл, уязвима для критики. Действительно, значительная часть наших социальных взаимодействий онлайн сохраняет нашу «реальную» идентичность. Однако продолжают существовать онлайн-пространства, где мы выстраиваем собственный аватар без привязки к нашей жизни офлайн, в частности те же компьютерные игры. Почему Болл полагает, что метавселенная будет здесь похожа на социальную сеть, а не на компьютерную игру, хотя в других аргументах он ссылается именно на опыт компьютерных игр? Сегодняшний интернет очень разнообразен, и однозначный выбор в пользу одного или другого направления развития метавселенной выглядит произвольным. Мы не знаем, на что будет похожа метавселенная — мы можем только спорить об этом.

Вопрос о характере Self приводит нас к вопросу о социальных связях, которыми Self конституируется. Чем будет метавселенная — общностью или обществом, глобальной деревней или конгломерацией виртуальных городов? Образы киберпанка, из которых вырастает идея метавселенной, часто представляют нам огромные города с мимолетными контактами и одиночеством, поиском новых впечатлений и бытовой неустроенностью. Будут ли связи в метавселенной похожи на эти образы? Верно ли, что

метавселенная — это логика развития города, доведенная до предела, где вместо разных пространств и ситуаций будут существовать разные виртуальные миры с собственными жителями, собственной валютой, собственными правилами и нормами взаимодействия? Или, напротив, виртуальные миры будут создаваться сообществами энтузиастов-единомышленников, предоставляя возможность этим сообществам развиваться и процветать? Стоит ли ждать виртуальных войн в виртуальных мирах? А может быть, логика развития метавселенной пойдет по пути дополненной реальности, и, наряду с людьми из плоти и крови, мы будем взаимодействовать с аватарами наших знакомых и воображаемыми друзьями? По-видимому, метавселенная предоставляет все эти возможности, а куда пойдет реальное ее развитие — эмпирический вопрос.

Наконец, можно поставить более широкий вопрос: решит ли «метаверсум» проблемы «универсума»? В самом деле, стоит ли строить метавселенную, если она не поможет в решении проблем, стоящих перед человеком и человечеством и, возможно, создаст новые проблемы? Если исходить из содержания рецензируемой книги, то создание метавселенной принесет пользу двум категориям — IT-компаниям, которые выиграют в конкурентной борьбе, и пользователям, чей опыт пребывания в виртуальных мирах станет более увлекательным и захватывающим. Однако не все так просто: примерно те же преимущества озвучиваются в аргументах в пользу развития почти любых новых технологий, будь то железные дороги или телевидение, интернет или искусственный интеллект (ИИ). В некоторых книгах писателей-фантастов, таких как «Лавина» Н. Стивенсона и «Первому игроку приготовиться» Э. Клайна, изображается, к чему может привести подобное отрешение от «серой» реальности в пользу более красочных и перспективных виртуальных миров. Проще говоря, мы даже по собственному опыту знаем, что новые технологии, получив широкое распространение, решают одни проблемы и создают другие. Какие проблемы решит и какие создаст метавселенная?

Если метавселенная — это новый интернет, то отличия нового интернета от старого состоит в еще большей степени погружения, в еще большей способности переплетаться с повседневной жизнью, менять повседневные практики. В связи с этим можно предположить, что, как и «старый» интернет, метавселенная даст новое дыхание капитализму, но при этом усугубит проблемы, которые связаны с развитием Всемирной паутины: возникновение «сетевых пузырей», войны за идентичность, социальная изоляция и поляризация, цифровой разрыв (*digital divide*), утрата способности концентрироваться на чем-то или на ком-то всецело. Вместе с тем преимущества «старого» интернета, прежде всего рост многообразных возмож-

ностей участия в производстве и потреблении, в установлении и поддержании социальных связей, будет характерен и для метавселенной.

Более того, развитие онлайн-среды сегодня в значительной степени зависит от развития технологий ИИ и других онлайн-алгоритмов. Поэтому проблемы интернета — это проблемы *искусственной социальности*, которая характеризуется включением агентов ИИ в социальные взаимодействия в качестве их активных посредников и участников. Очевидно, что в развитии и поддержании метавселенной алгоритмы ИИ также будут играть значительную роль. На этом основании мы выдвигаем гипотезу, что *развитие метавселенной будет развивать достижения и усугублять проблемы искусственной социальности*¹.

В заключение отметим, что в развитии метавселенной имеет место любопытная параллель с разработками искусственного интеллекта. Проект ИИ начинался как попытка воспроизвести человеческий разум, но затем пошел по пути имитации отдельных способностей людей. И сегодня узкие задачи разные агенты ИИ решают лучше людей, тогда как от создания машинного интеллекта, подобного человеческому разуму, мы все так же далеки. Амбиции изначального проекта ставили и продолжают ставить вопросы перед философами. Динамика развития реальных технологий ИИ ставит все больше вопросов перед социальными аналитиками. Может быть, и развитие метавселенной пойдет по этому пути: от попыток симулировать реальность «как она есть» до имитации отдельных аспектов действия и взаимодействия, отдельных ситуаций, отдельных свойств реального мира.

Здесь, однако, нужно заметить, что проект метавселенной изначально вдохновлялся не наукой, а научной фантастикой. О чем это говорит? Может быть, о том, что воображение как ведущая способность человека в XXI веке выйдет на первый план, потеснив разум?

Возвращаясь к рецензируемой книге, мы можем смело порекомендовать ее к прочтению тем, кто интересуется развитием экономики, социальных отношений и современного общества в ближайшие десятилетия. Для введения в проблематику метавселенной достаточно первой части книги. Тем, кому интересны экономические, правовые, этические и социальные последствия развития метавселенной, будет интересна третья часть. Ценителям и любителям технических деталей — вторая. Сквозной сюжет с виртуальным деревом, падающим в виртуальном лесу, быть может, придется по сердцу философам. Экономистам и экономическим

¹ Об аргументах «за» и «против» искусственной социальности см.: (Резаев, Стариков, Трегубова 2020).

социологам лучше читать все, равно как и тем, кто ищет новых исследовательских проблем независимо от своей дисциплинарной принадлежности.

Литература

Резаев А.В., Стариков В.С., Трегубова Н.Д. (2020) Социология в эпоху «искусственной социальности»: поиск новых оснований. *Социологические исследования*, 2: 3–12.

Ball M. (2022) *The Metaverse and how it will revolutionize everything*. New York: Liveright.

DiNucci D. (1999) Fragmented Future. *Print Magazine*, 53(4): 221–222.

Zyda M. (2022) Let's Rename Everything “the Metaverse!” *Computer*, March: 124–129.

METaverse BETWEEN ARTIFICIAL SOCIALITY AND ARTIFICIAL REALITY.

Book Review: Ball M. (2022) *The Metaverse and how it will revolutionize everything*. New York: Liveright. — 352 p.

Natalia D. Tregubova (n.tregubova@spbu.ru)

Alexander M. Stepanov (a.m.stepanov@spbu.ru)

Gleb V. Popov (pogleb.work@yandex.ru)

St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia

Citation: Tregubova N.D., Stepanov A.M., Popov G.V. (2025) Metaverse between artificial sociality and artificial reality. Book review: Ball M. (2022) *The Metaverse and how it will revolutionize everything*. New York: Liveright. – 352 p. *Zhurnal sotsiologii i sotsialnoy antropologii* [The journal of sociology and social anthropology], 28(4): 257–271 (in Russian). <https://doi.org/10.31119/jssa.2025.28.4.11> EDN: TKDPWQ

References

Ball M. (2022) *The Metaverse and how it will revolutionize everything*. New York: Liveright.

DiNucci D. (1999) Fragmented Future. *Print Magazine*, 53(4): 221–222.

Rezaev A.V., Starikov V.S., Tregubova N.D. (2020) Sociology in the age of ‘artificial sociality’: search of the new bases. *Sotsiologicheskiye issledovaniya* [Sociological Research], 2: 3–12 (in Russian).

Zyda M. (2022) Let's Rename Everything “the Metaverse!” *Computer*, March: 124–129.