

004.946.5
Б79

М Е Т Ь Ю Б О Л Л

М Е Т А
В С Е
С В І Т

С 1213816

Як він змінить
нашу реальність

ЖИТТЯ В МЕТАВСЕСВІТІ

ЦИФРОВА ЕРА ПОКРАЩИЛА ЧИМАЛО АСПЕКТІВ нашого життя. Людство ще ніколи не мало доступу до такої кількості безкоштовної інформації. Багато маргіналізованих груп та окремих осіб тепер мають у своїх руках великі цифрові мегафони, які не замовкають ні на хвилину. Розділені відстанню можуть відчутти себе ближче одне до одного. Твори мистецтва ще ніколи не було так легко знайти, і ще ніколи так багато митців не отримували гроші за свою роботу.

Проте навіть через кілька десятиліть після створення набору інтернет-протоколів ми як суспільство все ще стикаємося з численними викликами в нашому онлайн-житті: дезінформацією, маніпуляціями та радикалізацією; переслідуваннями та зловживаннями; обмеженими правами на дані; незахищеністю даних; подекуди обмежувальною та провокативною роллю алгоритмів і персоналізації; загальним незадоволенням від взаємодії в інтернеті; величезною владою платформ на тлі слабкого державного регулювання та багатьма іншими проблемами. І з часом ці проблеми тільки множаться.

І хоча вони створюються, мінімізуються чи загострюються з появою нових технологій, виклики, з якими

ми стикаємося в добу мобільних пристроїв, в основі своїй постають як суто людські та суспільні вади. Унаслідок зростання кількості користувачів, проведеного ними часу та витрат в інтернеті дедалі більше наших проблем переходять також у цифрову площину. Facebook має десятки тисяч модераторів контенту, але якби найм більшої кількості модераторів вирішив проблему домагань, дезінформації та інших негараздів на платформі, Марк Цукерберг першим відкрив би тисячі вакансій. І все ж світ технологій разом із сотнями мільйонів, якщо не мільярдами звичайних користувачів — згадайте, наприклад, усіх індивідуальних творців віртуальних світів у Roblox — вимагає «інтернету нового покоління».

Сама ідея Метавсесвіту полягає в тому, що більша частина нашого життя, праці, дозвілля, часу, витрат, заробітків, добробуту і стосунків перейде в цифровий вимір. Власне, усе це й існуватиме в інтернеті, а не просто буде розміщене там, як допис у Facebook чи фото в Instagram, або завантажене за допомогою цифрових пристроїв і ПЗ, як-от Google Search чи iMessage. У результаті переваги інтернету лише примножаться, але цей факт також загострить серйозні й донині нерозв'язані соціально-технологічні проблеми. Вони, до речі, також зміняться, а тому ми не зможемо просто скористатися уроками, отриманими за останні 15 років розвитку соціального й мобільного інтернету.

У середині 2010-х років воєнізоване сунітське угруповання «Ісламська держава», відоме як ІДІЛ, використовувало соцмережі для радикалізації іноземних громадян, які потім приїжджали до Сирії для трену-

вань у таборах терористів. Це призвело до виникнення упередженого ставлення щодо осіб, які мали в паспорті відмітки про подорожі та перебування в Сирії та інших державах Близького Сходу, оскільки різні країни переймалися тим, щоб їхні громадяни не стали бойовиками. Насичені віртуальні 3D-світи, рендеровані в реальному часі, безумовно, полегшать процес радикалізації й запропонують кращу підготовку тим, хто ніколи не залишає рідної країни (з цих самих причин покращиться дистанційна освіта). Водночас Метавсесвіт може ще більше спростити процес збирання інформації та відстеження людей через їхню цифрову активність, що, очевидно, допоможе урядам вносити громадян у «чорні списки» або встановлювати за ними нагляд.

Випадків дезінформації та фальсифікацій на виборах, теж, напевно, побільшає, і на їхньому тлі наші сьогоденні неприємності, пов'язані з вирваними з контексту фразами, тролінгом у X/Twitter та хибними науковими твердженнями, здаватимуться дрібничкою. Децентралізація, в якій часто вбачають вирішення багатьох проблем, створених технологічними гігантами, також ускладнить модерацію й поширення шкідливого контенту, натомість спростить незаконне збирання коштів. Навіть якщо харасмент обмежується переважно текстом, фотографіями та відео, він, схоже, досі лишається нездоланною проблемою цифрового світу, яка вже зруйнувала чимало життів. Є кілька гіпотетичних стратегій мінімізації насильства в Метавсесвіті. Скажімо, в одних користувачів може з'явитися потреба в наданні іншим користувачам чітко

висловленого дозволу на взаємодію в певному просторі (наприклад, на захоплення руху, можливість взаємодії за допомогою тактильних відчуттів тощо), а платформи, зі свого боку, автоматично почнуть блокувати певні можливості (тобто запровадять «заборонені для дотику зони»). Проте, безсумнівно, з'являться й нові форми харасменту. Ми небезпідставно боїмося того, як може виглядати «відвертий контент, злитий заради помсти» в Метавсесвіті, де він буде відтворений за допомогою деталізованих аватарів, технологій deepfake, синтезованих голосів, захоплення руху та інших новітніх віртуальних і фізичних технологій.

Питання прав на дані та їхнє використання абстрактніше, але від того не менш складне. Ми стикаємося не лише з проблемою доступу приватних корпорацій та урядів до персональних даних, але і з фундаментальнішими питаннями, наприклад: чи розуміють користувачі, якими даними вони діляться? Чи оцінюють вони це належним чином? Чи має платформа якісь зобов'язання, що змусили б її повернути дані користувачеві? Чи повинен безкоштовний сервіс пропонувати користувачам можливість «викупити» зібрані дані, і якщо так, то як оцінити їхню вартість? Наразі ми не маємо комплексних відповідей на ці запитання й навіть не знаємо, як їх шукати, тоді як Метавсесвіт передбачатиме розміщення набагато більшого обсягу даних і важливішої інформації в інтернеті. Це також передбачатиме обмін такими даними з незліченною кількістю третіх сторін, а також надання їм можливості змінювати ці дані. Як безпечно оперувати цим новим процесом? Хто ним керуватиме? Якою буде відповідальність

за помилки, збої, втрати й порушення? Зрештою, хто має володіти віртуальними даними? Чи повинен бізнес, який витрачає мільйони на розроблення цифрових продуктів на платформі Roblox, мати право на те, що він створив? Право перенести це деінде? Чи матиме таке право користувач, який купив землю або товари всередині Roblox? І чи повинен він його мати?

Метавсесвіт ще глибше переосмислить природу праці та ринків праці. Поки що більшість віддалених вакансій — це низькооплачувана робота «по телефону», як-от технічна підтримка та збирання рахунків. Тим часом відрядна робота часто потребує особистої присутності, але вона теж доволі типова: райдшерінг, прибирання будинків, вигул собак. Це зміниться з розвитком віртуальних світів, об'ємних дисплеїв, захоплення руху в реальному часі та тактильних сенсорів. Круп'є не обов'язково жити поблизу Лас-Вегаса чи навіть у Сполучених Штатах, щоб працювати у віртуальному двійнику казино. Найкращі у світі викладачі (і секс-працівники) погодинно працюватимуть у створених під їхні потреби віртуальних просторах. Працівник роздрібною магазину може допомагати вам із вибором товару, при цьому перебуваючи за тисячі кілометрів, — і всім від цього буде тільки краще. Замість того щоб знічев'я блукати магазином в очікуванні покупця, він з'являтиметься лише за потреби і за допомогою камер спостереження та проєкційних камер зможе порадити, скажімо, інший розмір одягу або порекомендує вам ательє.

Але якими в Метавсесвіті будуть права найму і закони про мінімальну заробітну плату? Чи може фітнес-

Вичерпна розповідь від провідного теоретика
Метавсесвіту про новий інтернет: що таке
Метавсесвіт, що потрібно, щоб його розбудувати,
і чим він обернеться для всіх нас.

Термін «Метавсесвіт» в одну мить з'явився скрізь – від перших шпальт національних газет до останніх модних трендів. Він уже навіть впливає на політику уряду США, Європейського Союзу та Комуністичної партії Китаю.

Але що ж таке Метавсесвіт? На думку теоретика і венчурного капіталіста Метью Болла, це персистентна й взаємопов'язана мережа віртуальних 3D-світів, яка з часом стане засобом доступу до більшості онлайн-продуктів, а також лежатиме в основі більшості сфер фізичного світу. Десятиліттями ці концепції існували виключно в науковій фантастиці та відеоіграх, але зараз вони вже здатні здійснити революцію в кожній галузі й кожному напрямі людської діяльності, від фінансів та охорони здоров'я до освіти, споживчих товарів, міського планування, знайомств і не тільки.

Влаштовуючи нам усебічний огляд «нового інтернету», Болл доводить, що багато протометавсесвітів уже існують, як-от Fortnite, Minecraft та Roblox. Однак ці платформи наразі дають лише приблизне уявлення про те, що на нас чекає в майбутньому. Автор аналізує проблеми управління, які тягне за собою Метавсесвіт, досліджує роль Web3, блокчейнів і NFT, а також прогнозує, хто стане в ньому переможцем і переможеним.



МЕТЬЮ БОЛЛ – генеральний директор компанії Epyllion та колишній директор із питань міжнародної стратегії Amazon Studios. Пише для New York Times, Economist та Bloomberg. Метью Болл живе між Торонто, Нью-Йорком та Маямі.

ISBN 978-617-523-066-4



9 786175 230664