

ОБРАЗ БУДУЩЕГО: МЕТА-ВСЕЛЕННАЯ?

Академик Олег Фиговский (ИИИИ, Альянс народов Мира)

В условиях глобальной турбулентности общество оказывается в парадоксальной ситуации. С одной стороны, будущее становится все более неопределенным, а дефицит ресурсов ограничивает пространство для маневра. С другой стороны, для ответа на технологические, пандемические и климатические вызовы сегодня как никогда необходима способность продвигаться к долгосрочным целям. Изменение мирового порядка и климатический переход требуют наличия у всех долгосрочной национальной стратегии, рассчитанной на десятилетия, учитывающей конкурентные преимущества, возможности роста производительных сил и потребность в альянсах. Еще более значимы внутренние вызовы: короткий горизонт личного, корпоративного и государственного планирования сдерживает инновационное развитие нашей страны.

Парадоксальность ситуации в мире подчёркивает факт, что 21-летний студент художественной академии в Гааге Стейн ван Шайк выложил свою душу на рынок NFT как цифровое произведение искусства. В своем сообщении Ван Шайк задает важный вопрос о децентрализации души после перевода ее в блокчейн: «Здравствуйте, вы сейчас смотрите на душу. Пока она моя. Но как только она будет полностью загружена в блокчейн, кто знает, что произойдет. Ван Шайк также изложил некоторые правила в «соглашении о продаже души» о том, кому может быть продана его душа, и даже подробно описал порядок добросовестного использования: «Примеры использования Души, которые разрешены в соответствии с этими условиями, включают (но не ограничиваются): ... Принесение в жертву или предложение указанной Души, полностью или частично, какому-либо божеству или духовной сущности».

Полноценной метавселенной пока не существует, но новые поколения — миллениалы и зумеры — уже готовы к жизни в виртуальном мире. Согласно новому [исследованию](#) Deloitte, видеоигры и социальные сети быстро вытесняют традиционный контент и старые формы развлечения — телевидение и кино. Аналитики объяснили этот сдвиг интерактивностью: молодые люди легко «привязываются» к цифровым вселенным, на состояние и развитие которых могут повлиять. Это означает, что вскоре отказ от физической реальности в пользу виртуальной и дополненной станет для значительной части населения достаточно простым шагом, уверены эксперты.

По заявлениям Deloitte, видеоигры для смартфонов, консолей и ПК стали «огромной частью» жизни потребителей. Игры выполняют ту же работу, что кино и сериалы — они предлагают эмоциональную разгрузку для пользователей, помогая им расслабиться или выразить собственную индивидуальность с помощью творческих навыков и цифровых аватаров. Интерес к интерактивным развлечениям растет повсеместно и среди всех возрастов, но чаще всего играми интересуются поколения Z и Y. Согласно опросу консалтинговой компании, в США более 80% мужчин и женщин играют в видеоигры, а половина владельцев смартфонов уделяют таким развлечениям время каждый день. В среднем, зумеры и миллениалы играют от 11 до 13 часов в неделю. В то же время играющие представители поколения X — люди, родившиеся в период с середины 60-х и до начала 80-х — уделяют видеоиграм около 10 часов в неделю.

Около половины всех геймеров в США говорят, что видеоигры отнимают время у других развлечений. И чем моложе аудитория, тем чаще пользователи отказываются от реальных мероприятий. Эта тенденция проявляется и на других рынках: чуть более половины геймеров в Великобритании (55%) и чуть менее половины геймеров в Бразилии (45%) и Японии (44%) также обменивают другие развлечения на видеоигры. Тренд

цифровизации досуга дополнительно подстегивается масштабными мероприятиями в виртуальных мирах. Около 25% геймеров, опрошенных Deloitte, в прошлом году посетили хотя бы одно внутриигровое онлайн-мероприятие. Аналитики отметили, что концерты в Fortnite и другие подобные события ближе всего подходят под описание мета-вселенной.

Примечательно, что около 82% тех пользователей, которые посещали внутриигровые мероприятия, также приобрели товары, приуроченные к этому событию. 65% купили цифровые товары, а 34% получили физические товары — это явление, считают эксперты, свидетельствует об исчезновении границ между реальным и виртуальным мирами. Что касается социальных сетей, то эта область также показывает высокие темпы роста. Соцсети уже давно привлекли внимание крупных брендов, но сейчас ведущие компании рассматривают их в качестве важных торговых площадок. Каналы контента персонализируются с помощью алгоритмов, которые узнают, что нравится пользователям, и предоставляют им релевантный контент для продвижения товаров и услуг.

В США 81% опрошенных говорят, что пользуются социальными сетями каждый день, а 59% заходят в Instagram, Facebook или Twitter несколько раз в день. По части розничной торговли медиа-сервисы также становятся все более привлекательными. Более половины респондентов из США (53%) и более трети в Великобритании, Германии и Японии говорят, что видят в социальных сетях персонализированную рекламу товаров или услуг, которые они искали. В Бразилии это число составляет рекордные 72%.

«Сеть и все, что она предлагает, больше не является местом, которое мы лишь время от времени посещаем. Все ее сервисы стали неотъемлемой частью нашей жизни, и молодое поколение особенно приспособлено к смешению реального и виртуального опыта», — рассказал вице-председатель Deloitte Кевин Уэсткотт.

Уэсткотт добавил, что сейчас социальные сети, игры и стриминг формируют «следующую волну» цифровых развлечений. По его словам, чтобы развиваться вместе с молодыми поколениями на пути к мета вселенной, глобальные медиа бренды должны сосредоточиться на интересах зумеров и миллениалов, а затем предложить больше социальных, интерактивных и захватывающих форм развлечений.

Что мы видим сейчас в традиционных социальных иерархиях? Борьба за статус, власть, деньги, карму — всё это побочные эффекты нашей биологической природы. К сожалению, личное эго и предубеждения присущи и самым рациональным людям: инженерам и исследователям. Человек постоянно сравнивает себя с другими и оценивает своё место в системе. Здесь много субъективности и предвзятости, когда люди совершенно безосновательно считают себя лучше/хуже других по одному или другому параметру. Раздутое эго искажает мышление. Это как груз, который тянет рациональные планы разума в эмоциональное болото инстинктов.

Несколько дней назад американский предприниматель и миллиардер объявил опрос: «Свобода слова необходима для демократии. Считаете ли вы, что твиттер строго придерживается этого принципа?» Маск призвал хорошо подумать над ответом, поскольку последствия будут «важными». Генеральный директор компаний Tesla и SpaceX Илон Маск «всерьез думает» о создании новой социальной сети. Он это опубликовал на своей странице в твиттере, отвечая на вопрос подписчика. Тот спросил, не хочет ли предприниматель основать новую платформу с алгоритмом с открытым исходным кодом, где свободе слова и ее соблюдению уделят первоочередное внимание, а пропаганда будет минимальной.

Будучи давним и активным пользователем твиттера, Маск в последнее время критикует эту соцсеть и ее политику. Несколько дней назад миллиардер провел опрос среди подписчиков: «Свобода слова необходима для демократии. Считаете ли вы, что твиттер строго придерживается этого принципа?» Он призвал хорошо подумать над ответом, поскольку

последствия окажутся «важными». Более 70 процентов проголосовали за вариант «нет». После этого Маск вновь обратился к общественности с вопросом: «Нужна ли новая платформа?» Некоторые предложили ему просто «купить Twitter».

Теперь Маск стремится положить конец такому чрезмерному контролю, подчеркивая, что соглашение ущемляет его право на свободу слова. Он обратился к федеральному судье Эллисон Натан и попросил отменить соглашение с Комиссией по ценным бумагам и биржам, заявив, что заключил его под давлением и на самом деле никогда не врал акционерам. Однако на прошлой неделе регулятор сообщил, что даже если его суд отменит договоренность, твиты миллиардера о деятельности Tesla останутся предметом для правительственного расследования. О том, что современным соцсетям не хватает свободы слова, Маск также говорил в контексте российской военной операции на Украине и санкций против Москвы.

В рамках отчета Technology Vision 2022 аналитики ирландской компании выделили четыре перспективных тренда, которые в скором времени изменят отношение людей к физической и виртуальной реальностям. В Accenture эти тренды обозначили так: WebMe, «Программируемый мир», «Нереальное» и «Вычисление невозможного». Каждая из этих технологий прорывная сама по себе, а когда они еще и дополняют друг друга, то создадут совершенно новый необычный мир, где физическая и разные виды цифровой реальности основательно перемешаются. Accenture позиционирует мета-вселенную как развивающийся и расширяющийся континуум. Последний, по мнению бизнес-аналитиков, охватит множество измерений, включая дополненную реальность, блокчейн, искусственный интеллект и цифровые двойники. Прогноз Technology Vision предполагает, что вскоре появится цифровая реальность, которая изменит опыт как потребителей, так и корпораций. При этом, уверены аналитики, далеко не все компании, которые стремятся к будущему, осознают, что пока не готовы к технологиям нового поколения. Процесс перехода к этому континууму запущен — в Accenture отметили, что уже сейчас людей по всему миру окружают умные фабрики, умные лайнеры и автоматизированные порты. В ближайшем будущем эти цифровые объекты начнут расти и захватывать новые территории, поэтому появятся «умные районы, города и страны» — виртуальные места, куда люди будут приезжать отдыхать, развлекаться и общаться. В то же время предприятия будут переносить свои бизнес-операции в мета-вселенные, поддерживая внутренние виртуальные среды, которые позволят сотрудникам взаимодействовать друг с другом из любой точки мира.

«Обычным днем в 2030 году прораб-строитель управляет катком на строительной площадке в Калифорнии. Он и его коллега командами управляют роботами, которые укладывают асфальт на дороге. Внезапно его помощник появляется в виде голограммы, машет ему рукой, чтобы подтвердить, что работа на сегодня завершена, и напоминает, что пора встретиться с инспектором по другому проекту. Прораб подходит к мобильному офису, надевает VR-гарнитуру и оказывается в холле виртуального градостроительного управления», — обрисовали свое представление о будущем в Accenture. В Accenture также добавили, что подобные изменения затронут практически каждую отрасль, в которой крупные предприятия ведут бизнес. Это подразумевает перестройку современного интернета и того, как люди его воспринимают. Границы между реальностью и виртуальностью будут размыты, поскольку люди и машины смогут одновременно влиять на оба мира, независимо от того, где они сейчас находятся.

Первая тенденция — это WebMe, также известная как Web 3.0. Этот фактор предполагает создание «интернета следующего поколения», который будет построен на блокчейне. В этой версии сети, утверждают в Accenture, ни одна организация не сможет контролировать поток информации. Это означает, что для хранения информации на

центральных серверах каждый участник сети получит доступ к одним и тем же данным в виде распределенного реестра. Ожидается, что экономика Web 3.0 будет построена на криптовалютах, спрос на которые активно растет последние несколько лет. В программируемом мире управление, настройка и автоматизация будут полностью поглощены окружающей человеческой средой. Эти интегрированные системы, от кофеварок до систем сигнализации, будут выполнять всю работу самостоятельно, а в дополнение — самообучаться и становиться лучше. Лучшие участники ИТ-сектора уловят этот тренд и займутся персонализацией алгоритмов — машины начнут лучше «понимать» своих владельцев и будут действовать так, как этого хочет пользователь.

Данные, сгенерированные ИИ и другими программами, распространяются с молниеносной скоростью, поэтому их подлинность становится все более ценной. В Accenture рассказали, что синтетические данные вскоре будут слишком убедительно отражать физический мир, поэтому люди потеряют интерес к «реальности» объектов. Вместо реального на первое место выйдет «подлинное» — что-то, что может быть как физическим, так и цифровым. Последний пункт в списке Accenture — это вычисление невозможного. Специалисты объяснили, что хотя вычислительная теория и аппаратное обеспечение не являются концепцией, такие технологии необходимы всем в процессе цифровизации. В первую очередь Accenture делает ставку на квантовые компьютеры — машины, которые полагаются на непостоянные кубиты вместо традиционных нулей и единиц. Когда квантовые вычисления станут широко доступны, потребители и предприниматели откроют для себя новые возможности для повышения качества жизни.

В качестве подтверждения своей веры в новый прогноз Technology Vision аналитическая компания запустила бизнес-группу Accenture Metaverse Continuum. Новое подразделение возглавят Пол Догерти, исполнительный директор Accenture по технологиям, а также гендиректор и креативный председатель Accenture Interactive Дэвид Дрога. Дочерняя компания возьмет на себя поддержку организаций, которые стремятся выйти на новый уровень цифровизации. «Следующее поколение интернета разворачивается и приведет к новой волне цифровой трансформации, намного большей, чем то, что мы видели до сих пор. Наше видение метавселенной как континуума бросает вызов преобладающим, более узким взглядам и подчеркивает, почему организации должны действовать сегодня или работать в мирах, созданных кем-то другим и для кого-то другого», — заявил Дрога.

Некоторые проблемы традиционных социальных иерархий проявляются и в науке. Предвзятости общества, религиозные догмы, политические запреты, даже дурацкие бюрократические нормы (по словам коллеги, сейчас в российских университетах дают надбавки за любые научные публикации, хоть в мусорных журналах — отсюда снижение общего качества публикаций). Так или иначе, даже наука не избавлена от проблем человеческой природы.

В своем обращении, опубликованном в авторитетнейшем научном журнале Science, коллектив исследователей из США, Канады и Великобритании считают, Авторы письма считают, что военная спецоперация на Украине «заслуживает всего осуждения, которое она получила во всем мире» и «требует применения всех масштабных и целенаправленных санкций <...>, какие только может придумать перепуганный мир» Это письмо не является редакционной статьей, но сам факт того, что редакция одного из самых авторитетных в мире научных журналов решила его опубликовать на своих страницах, свидетельствует о его важности. Авторы письма считают, что военная спецоперация на Украине «заслуживает всего осуждения, которое она получила во всем мире» и «требует

применения всех масштабных и целенаправленных санкций, какие только может придумать перепуганный мир».

Общеизвестно, что решения надо принимать на основе научных данных, а не внутренних убеждений. Но мы снова и снова видим, что в некоторых ситуациях люди оценивают ситуацию необъективно. Отказ признавать аномалии — свидетельство, что научные методы не совершенны и мы что-то упускаем. Кажется, что в научном сообществе есть некий «мейнстрим» и «научный консенсус», в то время как другие теории не вписываются в него, игнорируются и критикуются. Это опять напоминает иерархию, наверху которой академики, затем профессора, доценты и так далее. То же самое с научной картиной мира — есть «авторитетные» теории, а есть как бы «неприличные» теории, обсуждение которых несёт репутационные риски. «Отступники» от канона — своеобразные «белые вороны», как профессор Ави Лоеб, который недавно запустил научный проект Galileo по поиску и классификации артефактов в атмосфере (НЛО).

Скорее всего, в будущем методы анализа данных изменятся благодаря ИИ. Вопрос в следующем. Смогут ли учёные, вооружившись Искусственным Интеллектом, изменить способ обработки и понимания информации, убрав человеческую предвзятость? Ответ на этот вопрос, как многие подобные, был затронут в нашей книге «Будущее начинается сегодня. Этюды о новых тенденциях в науке» (2021 год) - см. <http://www.figovsky.iri-as.org/%D0%91%D1%83%D0%B4%D1%83%D1%89%D0%B5%D0%B5%20%D1%81%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%8F.pdf>