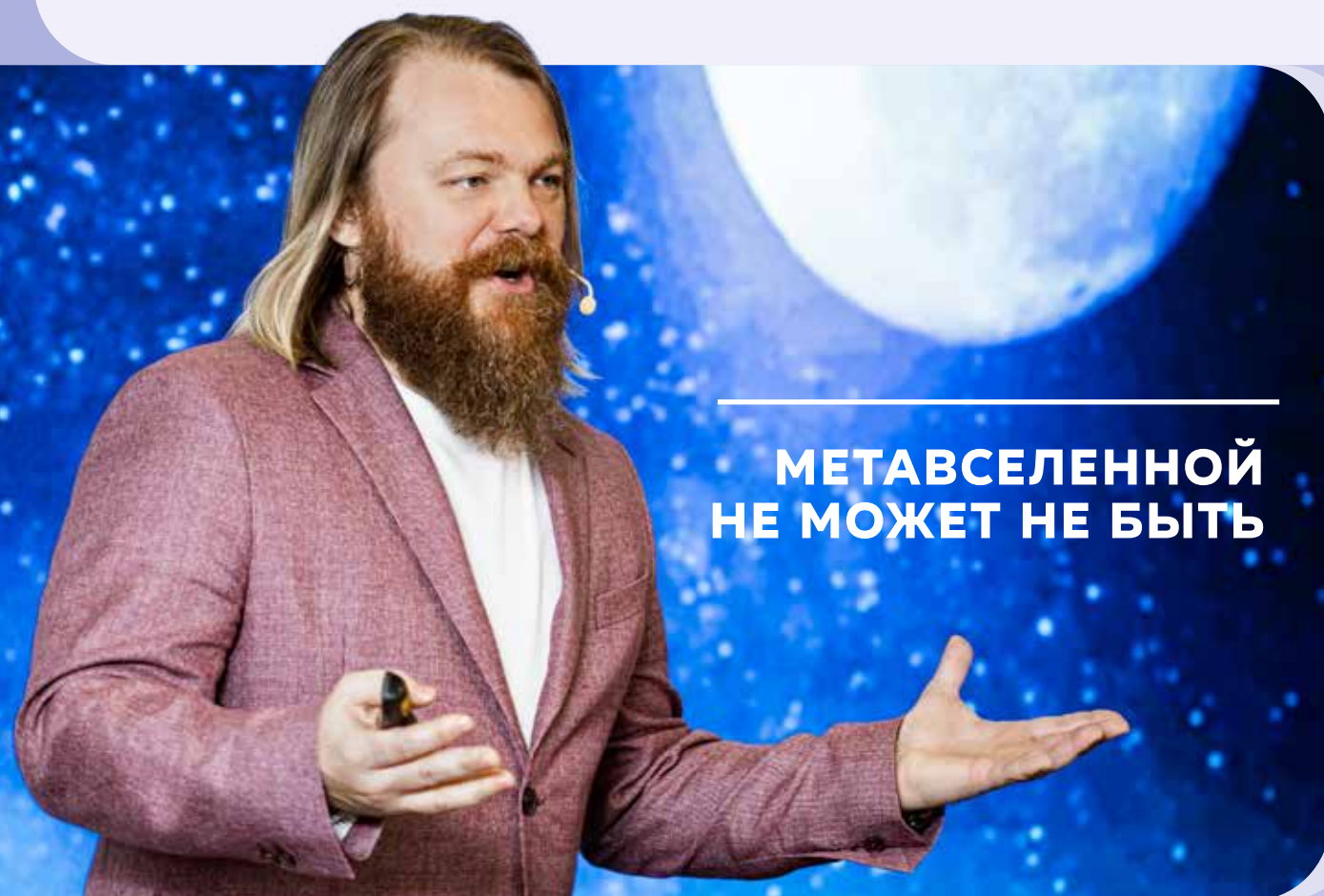


Визионер, эксперт в области искусственного интеллекта и кибербезопасности

ЕВГЕНИЙ ЧЕРЕШНЕВ



**МЕТАВСЕЛЕННОЙ
НЕ МОЖЕТ НЕ БЫТЬ**

Человечество движется к полной синергии между реальным миром и виртуальными вселенными. Люди всё чаще тратят деньги, заработанные в реальном мире, на покупку виртуальных товаров, получая всё больше возможностей работать и зарабатывать в цифровом пространстве. Такими темпами через 5–20 лет полноценная 3D-метавселенная станет реальностью. Таков прогноз Евгения ЧЕРЕШНЕВА, одного из ведущих международных экспертов в области прав и свобод пользователя в цифровом мире, постоянного спикера программ Корпоративного университета РЖД. О метавселенной и о том, как она изменит наш мир и нас самих, — далее в эксклюзивном интервью журналу «HR-Партнер».

Нельзя монополизировать

Евгений, начнём с базы: что же такое метавселенная?

По сути, это форма виртуального мира на стыке с реальностью. Метавселенная позволяет какие-то механизмы реальной жизни, например зарабатывание денег, сделать виртуальными, а в виртуальном мире реализовывать сценарии, которые в материальном мире воплотить невозможно. Например, минуя отбор, обучение и физподготовку, «надеть» костюм космонавта и, оказавшись на МКС в окружении видеокамер с обзором 360°, почувствовать себя участником космического экипажа.

Если же рассматривать вопрос углублённо, то это одна из многочисленных форм эскапизма, которые человечество изобретает на протяжении всей истории своего существования: возможность моментально и без усилий стать тем, кем ты не являешься, и совершить то, что в реальности недоступно или запрещено. Создавая виртуальные миры, человек волен сам, игнорируя законы физики и социума, выбирать жизнь, которая кажется ему интересной.

Евгений, вы всегда говорите, что метавселенная может быть только одна. Но уже сейчас существуют платформы, на которых компании открывают свои представительства, устраивают какие-то активности. Так сколько их, метавселенных?

Удивлю ответом: **сегодня нет никакой метавселенной**. Каждый, кто заявляет о том, что открывает, к примеру, своё представительство в метавселенной, занимается маркетингом или профанацией. И я даже не знаю, что в данном случае страшнее, намеренные попытки ввести людей в заблуждение или неосведомлённость. Есть формы реализации элементов метавёрса (*от англ. metaverse — метавселенная*) и, в основном, это очень качественно сделанные компьютерные игры, в которые человек может погрузиться и испытать реальные ощущения.

А между тем компании покупают землю на таких платформах...

Невозможно, как я уже говорил, застолбить место в метавселенной заранее. А ещё очень важно понимать, что **метавёрс не будет**

ЕВГЕНИЙ ЧЕРЕШНЕВ

в видеодискуссии «Книжный клуб» проекта «Знания. Экспресс» Корпоративного университета РЖД: обсуждаем идеи, заложенные в его книге «Форма жизни № 4»



рекламной площадкой, подчинённой интересам бизнеса. Метавёрс — это фан (*от англ. fun — веселье*), там не будут действовать привычные нормы морали и поведения, иначе она не будет востребована. Пока мы не можем предсказать, как будет выглядеть в виртуальном мире конкурентная борьба, как будут проявлять себя пользователи. Так что любые коммерческие предложения обеспечить ваше присутствие в метавселенной, «пока не поздно», — не более чем уловка для выкачивания денег. Все, кто сегодня заявляет о создании собственной метавселенной, имеет в виду игру или некое виртуальное представительство своего бизнеса, не более.

**СЛЕДУЕТ ПРИГОТОВИТЬСЯ
К ТОМУ, ЧТО СКОРО ВСЕ МЫ
СТАНЕМ «РОБОВЛАДЕЛЬЦАМИ»**

Значит, отдельный человек или компания не могут создать собственную вселенную в виртуальном пространстве?

Так же, как вселенная реальная, её виртуальная версия по своей задумке глобальна и доступна всем. В ней можно строить здания, государства, экосистемы, писать картины, создавать продукты, но невозможно подчинить все её ресурсы одной отдельно взятой корпорации, которая эту вселенную создала. Это противоречит здравому смыслу: по той же логике планета Земля не принадлежит и не может принадлежать никакой отдельно взятой компании. Со временем это обязательно будет закреплено юридически. Многие компании с миллиардными бюджетами сегодня

пытаются монополизировать элементы метавселенной, но это ошибочный путь, она должна быть некоммерческим, общедоступным проектом, только тогда она будет иметь смысл.

Можно ли вообще говорить о какой-то цене вопроса применительно к метавёрсу?

Для качественной визуализации 3D-вселенной, в которой имеет смысл находиться, необходимы космические по объёмам инвестиции. Есть игры, которые стоят порядка 200 и более миллионов долларов. При этом по объёмам вложенных ресурсов ни одна из этих игр даже рядом не стоит с полной виртуализацией планеты Земля со всеми элементами. Естественно, не существует компании, которая подобный проект потянет самостоятельно, именно поэтому стоит объединиться, прописать единые стандарты, протоколы связи и передачи данных, ещё миллион мелочей — и строить метавселенную вместе.

Но есть ещё один момент, который необходимо урегулировать прежде, чем приступать к действиям — юридические условия существования метавселенной. Если на уровне технологий разработчики договорятся легко, и это предсказуемо, то в юридических вопросах заинтересованные государства общего языка пока не находят. США выставляют свои условия, указывая, что, по их мнению, может быть приватным, а что — нет, что должно быть бесплатным, а что необходимо коммерциализировать. Китай отвечает: спасибо, но нет. Россия же придерживается позиции: у нас свой путь, который не похож ни на западную, ни на восточную модель. К разрешению этих противоречий должна подключиться ООН, но в данный момент функции регулирования интернета у ООН нет. Однако я оптимист и уверен, что однажды и в ООН наступит осознание важности и ценности метавселенной, тогда сразу найдутся возможности. Альтернативы нет.

Метавселенная и бизнес

С точки зрения обычного пользователя ответ на вопрос «Зачем нам метавёрс?» понятен: всё тот же пресловутый эскапизм. А компаниям метавселенная зачем? Тем более в мире, где вопросы кибербезопасности становятся всё более острыми. Стоит ли рисковать?

Безусловно, помимо рисков, присутствие в виртуальной вселенной приносит бизнесу и выгоды. Во-первых, можно использовать совершенно

новые формы привлечения внимания к возможностям и достижениям своей компании. Самый простой пример — архитектурные бюро, которые за счёт нестандартного vision могут показать инновационность решений и технологий, которые они готовы применять и в реальных проектах. Во-вторых, это способ, отказавшись от реальных офисов, поддерживать связь с клиентами и формировать впечатление о компании: создавать футуристические пространства, населять их фантастическими персонажами, генерировать уникальные инструменты маркетинга. В-третьих, это перегрузка подходов к продажам, ведь мы понимаем, что генеративный интеллект, условный GPT-чат скоро будет у каждого.

УПРАВЛЯТЬ МЕТАВСЕЛЕННОЙ ВЫ СМОЖЕТЕ С ПОМОЩЬЮ ВЗГЛЯДА

Вы так думаете? А что ещё может быть?

Следует приготовиться к тому, что скоро все мы станем «робовладельцами» и сможем делегировать ботам рутинные заботы, например оплату счетов, выбор маршрутов, оформление заказов в виртуальных магазинах. Бот, который будет знать всё о ваших потребностях, вкусах, размерах, рационе, состоянии организма, допустимых ежемесячных расходах, станет вашим представителем на маркет-плейсах, в виртуальных регистратурах, на сервисах госуслуг, рекрутинга и так далее. **Владея информацией о том, что вы предпочитаете кроссовки определённого бренда и меняете их раз в полгода, за месяц до истечения срока бот подберёт выгодные предложения для вашего 41-го размера.** Это высвободит ваше время и, разумеется, изменит алгоритмы продаж для бизнеса.

У бизнеса тоже появятся аналогичные боты? Каким будет их функционал?

Появятся виртуальные сущности, которые будут владеть полным объёмом информации о компании, об истории бизнеса и стратегии развития, о корпоративной культуре и ценностях, о вакансиях и HR-политике, об ассортименте и ценах, о составлении договоров и логистике... Насколько широким будет функционал такого робота, думаю, понятно. Мы «эмпатичные животные», нам необходима обратная связь в виде эмоций. Если корпорация, завод, любое предприятие будет общаться с клиентами, сотрудниками и соискателями через персонажа, который вызывает симпатию, сократится количество негативных или неэффективных коммуникаций. Следующим шагом станет новый уровень конкуренции за уровень проявленности в метавселенной: кто более «живой», чей бот обладает более выразительной речью и чувством юмора, у кого выше скорость реакции и решения вопросов... Это несколько футуристичная зарисовка, но мы к этому придём.

Евгений, раз уж вы затронули тему HR, то как искусственный интеллект будет влиять на работу с персоналом?

Понятно, что качественный бот будет ещё одним фактором привлекательности работодателя. Предоставление информации о предприятии и вакансиях, анкетирование, первичные собеседования — всё это можно будет доверить ИИ как целый пласт задач по адаптации и обучению новых сотрудников. Особенно ценными и широко распространёнными виртуальные технологии станут в сферах, связанных с разными видами физических рисков и травматизма. VR-очки будут «пропуском» на площадки для отработки специальных навыков для множества профессий. В химической промышленности, фармацевтике, строительстве, транспортной, железнодорожной, оборонной и других индустриях обучающие технологии дополненной реальности получат самое широкое распространение, позволят сотрудникам приобретать опыт, не подвергая опасности себя и имущество компании.

Где искусственный интеллект уже в ближайшее время может полностью заменить человека?

Недавно попросил знакомого строителя оценить проект, созданный ИИ, оценка была достаточно высокой. Детали, как он выразился, стоило бы «допилить напильником», но в целом проект годен для реализации. Есть примеры, когда ИИ успешно используют для составления типовых договоров, копирайтинга, даже для участия в решении юридических вопросов в качестве адвоката.

Невозможное возможно

С появлением метавселенной привычный набор гаджетов исчезнет? Что останется, только VR-очки?

Парадоксально прозвучит, но с появлением метавселенной в прошлое уйдут даже VR-очки. Метавёрс — это совершенно иная плотность данных, телеметрических и прочих. **Вам уже не будет нужен смартфон в кармане и даже шлем — управлять метавселенной вы сможете взглядом при помощи умных контактных линз или AR-очков, подобных тем, что сейчас выпускает Apple (речь о Vision Pro. — Прим. ред.).** И я не фантазирую, а описываю уже существующие технологии. Хотите с кем-то поговорить? Просто визуализируете панель вызова там, где это удобно в данный

момент. А далее эта свобода от гаджетов и даже от законов физики экстраполируется на всё. Вы можете летать, прыгать, заниматься чем угодно, параллельно общаясь с десятком чатами в телеграме, потому что идея метавёрса — сделать невозможное возможным.

Задачей разработчиков как раз является глубокое изучение реальных потребностей и поведенческих паттернов для создания продуктов с интуитивным управлением. И, конечно, следующее поколение девайсов будет ориентировано на то, чтобы пользователю было комфортно находиться в двух вселенных — реальной и виртуальной, одновременно. В качестве примера: ты идёшь по Тверской — вечер, тополиный пух, жара, июль — и одновременно наблюдаешь за тем, что происходит в метавселенной, где ты, возможно, командуешь ледоколом или участвуешь в соревнованиях по сноуборду. При этом у тебя есть возможность отвечать на звонки и послания в обоих мирах. Те, кто пользовался виртуальным шлемом, понимают, что этот гаджет такого эффекта дать не может, он закрывает пользователя от реального мира, а это ограничивает время нашего присутствия в виртуальной реальности. Значит, технологии будут обновляться, а вместе с ними будет радикально меняться наш опыт. Условно, вам не придётся собирать в одно время и в одной физической точке 20 друзей, чтобы прогуляться и поболтать, достаточно будет ощущения, что вы гуляете вместе.

Как метавселенная будет влиять на общество реального мира, какие социальные тренды запустит, какие нормы и паттерны упразднит?

Мир менялся и будет меняться в любом случае. За последние 300 лет прогресс набрал такую скорость, что человечество уже адаптировалось к тому, что новшества нужно осваивать постоянно, а передача «житейской мудрости» от отца к сыну и от деда к внуку отчасти изменила траекторию. Теперь младшее поколение обучает старших правилам поведения в цифровом пространстве. Хотя ещё 40 лет назад мой прадед, когда мы приехали к нему на автомобиле, говорил: «Машина ваша — ерунда, а лошадь — навсегда». Так вот о тенденциях... **Метавселенная, безусловно, усилит наметившийся крен в сторону жизни «соло»,** поскольку люди, не имея близких в физической досягаемости, уже не будут чувствовать себя в изоляции, более того, пространство и возможности для выбора друзей и партнёра станут шире. Виртуальные свидания станут более популярными благодаря безопасности, экономии времени и средств. Виртуальные вечеринки будут востребованы, поскольку к ним не нужно будет готовиться и можно будет в любое время просто отключиться, без необходимости отбиваться от назойливых собеседников и ехать домой через весь город.

А как при этом изменится экономика реального мира?

Это будет зависеть от того, как будет выстроена экономическая модель метавёрса. Но есть вероятность, что метавселенная станет шагом к реализации лозунга «Мир во всём»

СВОЙСТВА МЕТАВСЕЛЕННОЙ

- **ИЗМЕНЯЕМОСТЬ** – СВОБОДА ТВОРЧЕСКИХ ПРОЯВЛЕНИЙ
- **ДОСТУПНОСТЬ** – ВОЗМОЖНОСТЬ БЕСПЛАТНОГО И «БЕСШОВНОГО» ВХОДА ДЛЯ ВСЕХ
- **СИНХРОНИЗАЦИЯ** С РЕАЛЬНЫМ ВРЕМЕНЕМ И КООРДИНАТАМИ ЧЕЛОВЕКА
- **МУЛЬТИПЕРСОНАЛЬНОСТЬ** – ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ДВОЙНИКОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
- **СОВМЕСТИМОСТЬ** – СООТВЕТСТВИЕ ЕДИНЫМ ОБЩЕМИРОВЫМ ПРОТОКОЛАМ
- **ТОКЕНИЗАЦИЯ АКТИВОВ**
- **ВНУТРЕННЯЯ ЭКОНОМИКА И ВНУТРЕННЯЯ ВАЛЮТА**
- **ПРАВО НА ПРИВАТНОСТЬ / АНОНИМНОСТЬ**
- **НЕПРЕРЫВНОСТЬ:** КОГДА МЫ ВЫХОДИМ ИЗ МЕТАВСЕЛЕННОЙ, ОНА ПРОДОЛЖАЕТ СУЩЕСТВОВАТЬ И ТРАНСФОРМИРОВАТЬСЯ ТАК ЖЕ, КАК РЕАЛЬНЫЙ МИР, ЖИЗНЬ В КОТОРОМ НИ НА МИНУТУ НЕ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ

мире»: деньги можно будет делать реально из воздуха, без необходимости проявлять агрессию в реальности. Появится формация людей, «виртуалы», или как они там себя назовут, которая будет исповедовать стиль жизни «живу там, работаю — там, а здесь я просто поддерживаю жизнь физического тела». Таких людей, предсказуемо, будет много, появятся новые профессии, новые формы взаимоотношений работника и нанимателя, виртуальная экономика неизменно станет частью экономики государственной и мировой. А поскольку фокус значительной части общества будет перенесён в «параллельную» реальность, то еда и прочие радости жизни для огромного количества людей станут чем-то факультативным, что спровоцирует волну изменений на таких рынках, как HoReCa, мода, красота, фитнес. Они не исчезнут, но переформируются, как и переформируется наше сознание в целом.

Виртуальная зависимость

- 📖 **А если кому-то вообще не захочется возвращаться в реальность из того мира, о котором вы рассказываете?**
- 💬 Это абсолютно реальная проблема, и мы с ней неизбежно столкнёмся. Об этом говорит опыт игр Warcraft и World of Tanks: если у человека отсутствует самодисциплина и нет мотивации проявлять себя в реальном мире, он может играть сутками, получая эндорфины, дофамины и прочие гормоны удовольствия, не совершая никаких реальных поступков. У определённой категории людей зависимость от метавёрса будет возникать однозначно.
- 📖 **Сегодня много говорят о семье и семейных ценностях. Как метавёрс повлияет на эту сферу человеческих отношений?**
- 💬 Для семьи в классическом понимании это будет испытанием на прочность. К примеру, новый ракурс приобретёт проблема супружеских измен, придётся искать ответ на вопрос: являются ли изменой параллельные отношения в метавселенной, причём не с живым человеком, а с ИИ-ботом? Многим покажется привлекательной идея виртуальных браков без притирок, бытовухи и риска разводов с судами и разделом имущества. Споры о том, для чего люди нужны друг другу и нужны ли вообще, станут еще больше. Но это не означает, что семья как форма отношений исчезнет совсем, люди будут встречаться, влюбляться, испытывать счастье от реального пребывания вместе, реализовывать себя через воспитание детей. **Подход к созданию**

пары станет максимально осмысленным, правда, путь к осмыслению будет горячим и где-то болезненным, особенно если в это уравнение добавить религию.

ВИРТУАЛЬНЫЕ БРАКИ БЕЗ ПРИТИРОК И БЫТОВУХИ – ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИДЕЯ

- 📖 **Вы говорите «предвкушаю», означает ли это, что речь идёт о событиях ближайшего будущего?**
- 💬 События, о которых мы говорим, где-то на горизонте ближайших лет 5–10 лет. По мере развития ИИ нас ожидает мощнейший скачок в робототехнике, который, к примеру, в Японии уже случился и продолжает набирать обороты. Через 15–20 лет, я верю, уже появится виртуальная модель нашей планеты, ещё далёкая от идеала, но уже разработанная по стандартам, с единым протоколом. За это время мы найдём общий язык на международной арене, поскольку внутри метавселенной «зарыты» огромные деньги, а жадность — лучший драйвер и лучшая мотивация сесть за стол переговоров. Кейс блокчейна говорит, что варианты реализации идеи возможны разные, но сам процесс неизбежен, поскольку метавселенная — это потенциально самая большая и ёмкая индустрия в мире. Судить об этом можно, опираясь на коммерческий успех индустрии компьютерных игр, сегодня она уже зарабатывает больше, чем Голливуд и весь профессиональный спорт.
- 📖 **Итак, через 20 лет мы получаем «ключи» от метавёрса... но всё же зачем и ради чего туда стоит войти?**
- 💬 Каждый получит мир с той системой ценностей, которая для него комфортна, мир, свободный от законов физики, моральных норм и внутренних зажимов. В метавселенной мы сможем мгновенно менять то, что в реальности изменить нельзя — зависимость от земного притяжения, биологический возраст, внешность, место и условия жизни. Мы будем устанавливать свои правила и действовать без оглядки на воспитание и социальные клише, пробовать себя в новых качествах, испытывать недостающие эмоции, переживая яркие события и приключения, учиться и добывать опыт, который поможет совершенствовать реальную жизнь. Но очень важно, чтобы в этом мире бесконечных возможностей у людей были свои собственные мысли и желания. Чтобы не получилось то, что описано Стругацкими в книге «Пикник на обочине», когда главный герой подходит к Оракулу, способному исполнить любое желание, и понимает, что у него ничего своего в голове нет, только чужое, внушённое и подслушанное. Поэтому, перефразируя героя «Пикника», скажу, что, когда придёт метавёрс, пусть будет «Счастье для всех. Даром. И пусть никто не уйдёт обиженным». 📖