



Перевод выполнен при поддержке телеграм канала Trade Talk.

В благодарность можете поддержать канал подпиской или донатом на boosty, так мы сможем чаще радовать вас интересными материалами.

Все наши переводы можете найти на странице <http://tradetalk.press>

Спасибо!

Scott Galloway

Мета...вселенная

Наибольшие препятствия на пути изменения наших традиционных ролей, похоже, лежат не в видимом мире сознательного намерения, а в темном мире бессознательного.

– Доктор Огастус Нейпер



Метавселенная

Цукерберг одержим стать новым Августом, императором-завоевателем мира, Октавианом Августом. Но у мальчика, желающего стать будущим императором есть одна проблема – что-то стоит между ним и большим богатством и властью. Не социальная сеть «Facebook» – он избавился от этого препятствия через акции двух классов (акциями класса А владеют

рядовые инвесторы, акциями класса В владеет Марк Цукерберг, они дают ему право на управление компанией – прим.пер.). Не правительство – его отдел отдел внешних связей, состоящий из 900 человек, вкуче со значительным увеличением расходов на лоббирование интересов компании избавились от этого раздражающего фактора. Последним препятствием остается сам реальный мир... он отвлекает.

Итак, Цукерберг задумал создать серию виртуальных миров, которые поглотят все наше внимание. Арбитром алгоритмов действий в этом мире будет Богом – он мог бы демонстрировать огромное количество таргетированных рекламных объявлений компании «Nissan».

Виртуальные фантазии

В 2014 году компания «Facebook» приобрела компанию «Oculus VR» за 2,3 миллиарда долларов. «Oculus» является проектом, который изначально был запущен на платформе «Kickstarter», занимавшейся разработкой очков виртуальной реальности, в тот момент находившихся на стадии подготовки к производству, ориентированный, в большей степени, на любителей видеоигр с эффектом полного погружения. Сделка была спорной, но соучредитель и юный гений, Палмер Лаки, защищал ее на Reddit: «Я гарантирую, что вам не нужно будет входить в свою учетную запись на сайте «Facebook» каждый раз, когда вы захотите использовать «Oculus Rift»».

К августу 2020 года Лаки и его соучредитель ушли из компании, и «Facebook» объявила, что для того чтобы использовать гарнитуру «Oculus», нужно будет войти в «Facebook». Лаки признал, что скептические отзывы о сделке «со стороны людей с большим опытом, чем у меня, были оправданы».

VR гарнитуры вместе с аналогичными продуктами от «Vive» и «Sony» будут проданы в количестве около 6 миллионов единиц в 2021 году. Это реальный рынок, а не товарная категория, получившая широкое признание потребителей. Некоторые сильно разрекламированные проекты провалились, такие как пресловутый «Magic Leap», который

привлек 3 миллиарда долларов венчурного капитала за 10 лет, лихорадочно переходя от анонса одного несуществующего программного продукта к другому. Или проект устройства «Google Glass», который был запущен в 2013 году, но был свернут двумя годами позже. Люди быстро поняли, что данное устройство может делать лишь несколько вещей, на которые способен «iPhone», и при этом делать их хуже. Тем не менее, «Google» не сдастся, поскольку она пытается превратить носимые устройства из обычных товаров в аксессуары для хипстеров.

Дэвид Карпф из «Wired» назвал виртуальную реальность богатым белым парнем из мира технологий. «Он никогда не перестает идти вперед, несмотря на все свои неудачи, всегда оценивается по щедрой кривой, всегда оценивается по его потенциалу, а не по реальным результатам». А кто любит VR гарнитуры? Богатый белый парень Марк Цукерберг. Он играет в виртуальный пинг-понг с президентом Индонезии, а после работы заходит в зал демонстрации VR технологий. Но Цукерберг продвигает VR технологии не для их использования в играх. «Вы знаете меня очень давно», – сказал он однажды журналисту. «Я занимаюсь оптимизацией технологий не для развлечения».

Он звучит как самый худший человек на планете, с которым можно проводить время в Вегасе – достойное проявление истинной природы любого человека. Но я отвлекся.

Я ненавижу сидеть на пассажирском сиденье моего британского внедорожника, так как уверен, что могу водить лучше, чем кто бы то ни было, кто находится за рулем в данный момент. Я чувствую, как мои ступни опускаются и поднимаются, как будто я на самом деле сижу за рулем. Умножьте это чувство на миллиард, и вы ощутите теплоту и понимание господина Цукерберга.

Парень, который решил, что было бы неплохо взять в руки американский флаг, вооружившись электрической доской для серфинга, вгоняет наших подростков в депрессию, критикуя наши выборы, и делая наши речи более пошлыми. По слухам, Цукерберг кричал: «Я горжусь вашими успехами, но нам нужно работать лучше!»

Последний абзац практически не имеет ничего общего с темой данного поста, но мне приятно было написать об этом.

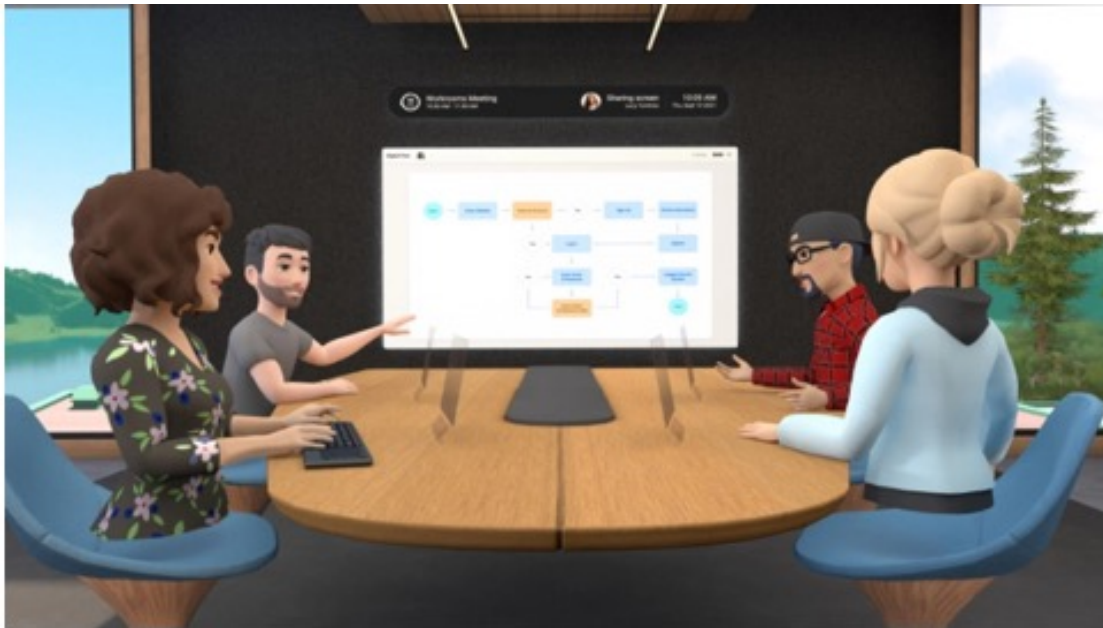
«Facebook», который вы можете носить на работу

Чтобы продлить свой успех, «Facebook» должен создать вертикальное распределение (то есть, оборудование). Какой бы мощной ни была платформа, шестая по величине компания на Земле стоит за пятью другими компаниями, имеющими больший контроль над распространением своих технологий (например, «iOS», «Playstation», «Android», «Oil Wells» и «Alexa»). Для распространения своих технологий «Facebook» полагается на другие фирмы, включая «Apple» и «Google». Таким образом, компания вкладывает огромные средства в оборудование. Цукерберг воспринимает «Oculus», как способ обхода мобильных устройств и ноутбуков для того, чтобы подключать пользователей социальной сети «Facebook» более захватывающим и увлекательным способом. И, что важнее, это устройство даст ему возможность относиться к Тиму Куку так, как он относится к любому должностному лицу или специалисту по технологической этике: игнорировать его.

Компания «Facebook» также добилась некоторых успехов в мире, в котором большинство из нас проводит большую часть своего времени: на работе. На прошлой неделе Цукерберг обнародовал информацию о попытках компании использовать технологии виртуальной реальности для расширения присутствия «Facebook» в корпоративном мире.

Это рекламный ролик компании «Facebook», созданная для запуска приложения «Horizon Workrooms» - VR-звонилки конкурента приложений «Zoom», «Slack» и корпоративного мира в том виде, в каком мы его знаем. Промо-видео заслуживало бы рассмотрения, если бы не было таким уж убогим. Вместо проведения конференции в мессенджере «Zoom» (или использования простой, старомодной конференц-связи), все участники конференции надевают полукилограммовые оголовья из пластика на голову и встречаются в конференц-зале, который выглядит так, будто он был взят из недавно вышедшего мультсериала американского стримингового сервиса «Reasock» о корпоративной жизни. Женщина щелкает пальцами для того, чтобы изменить цвет своей виртуальной рубашки, а затем обводит пурпурной кривой несколько виртуальных документов, заставляя их складываться в стопку и... как бы... сливаться? Ой, к тому же, ни у кого из участников ролика нет ног.

Поговаривают, что эта технология должна будет объединиться с Бобом от «Microsoft» и у Розмари появится ребенок. Я особенно горжусь последней фразой.



СМИ так сильно нуждаются в актуальной информации, что они почти гарантированно превратятся в карикатуру доступной журналистики. Наряду с официальным рекламным роликом компания «Facebook» подготовил еще более ужасное «эксклюзивное» виртуальное интервью с Гейл Кинг в передаче «CBS This Morning». У меня не вызвало отвращения подхалимство тележурналиста («Послушай, Марк, это так круто... Я вижу твои руки полностью») с тех пор, как Чарли Роуз перевозносил Безоса и его дроны-октокоптеры. Кстати, это было восемь лет назад, и нет никаких шансов, что чертов октокоптер доставит мне ту еду, которую я хочу заказать прямо сейчас.

Кинг не посчитала нужным сообщить зрителям о многочисленных сбоях и багах в работе программного продукта, и предпочла не задавать какие-либо вопросы, которые... журналист мог бы задать, если бы это действительно было интервью, а не рекламный ролик. Вопросы следующего содержания: как компания «Facebook» собирается защищать конфиденциальные разговоры? Какова бизнес-модель проекта? Будут ли рабочие места интегрироваться с оборудованием или виртуальным пространством других компаний?

Ответы: плохо, реклама и никоим образом.

Мета – ты такая Мета!

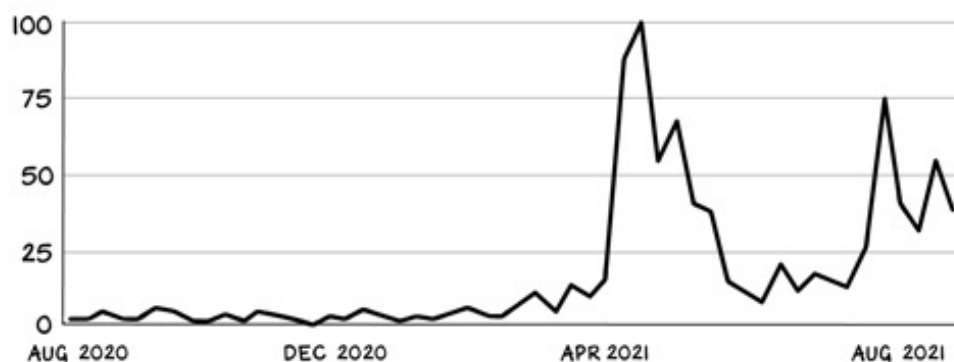
Однако наиболее интересной частью презентации нового программного продукта является то, что «Facebook» представляет приложение «Workrooms» не как трехмерную версию «Zoom», а как нечто, называемое «метавселенной» («мультивселенной»).

Определение мультивселенной – это то, за что фанаты борются насмерть. (Вот отличная эпопея из девяти глав, которая поможет вам начать изучение вопроса.) Я могу сказать вам две вещи по этому поводу. Во-первых, это будущее видение цифрового мира, выходящего за рамки сегодняшнего Интернета, в котором люди общаются, работают и играют в разных сферах, который социально и экономически интегрирован с физическим миром. Во-вторых, приложение «Horizon Workrooms» – это не мультивселенная.

Мультивселенная – это концепция, которая витала в умах специалистов в области цифровых технологий на протяжении десятилетий, и она действительно представляет определенный интерес. Но также не представляется достаточно реалистичной. Интерес к данной идее резко возрос после того, как компания «Epic Games» объявила о первом этапе инвестирования в размере 1 миллиард долларов, связанном с ее «долгосрочным видением мультивселенной» - ровно через год после начала пандемии и момента, когда звонки в мессенджере «Zoom» сделали виртуальный мир более реальным.

GOOGLE SEARCH INTEREST IN THE METAVERSE

INDEXED TO 100 AT PEAK INTEREST



SOURCE: GOOGLE TRENDS

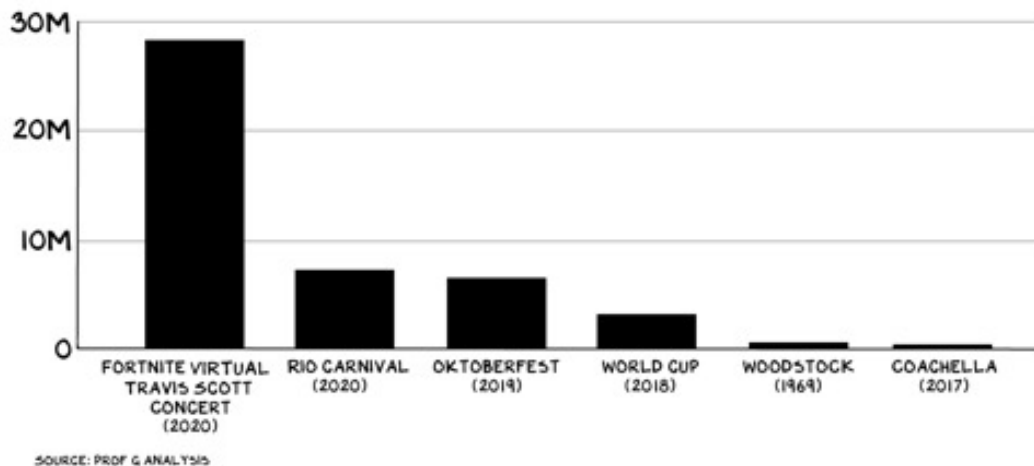
Многопользовательские игры - иллюстрация того, как может выглядеть мультивселенная; у них есть признаки постоянства и наличия сообщества. Игра «World of Warcraft» является самым популярным представителем данного вида игр, а игра «Eve Online» сейчас является частью постоянной коллекции Нью-Йоркского музея современного искусства. Обе игры являются большими онлайн-мирами, населенными сочетанием управляемых компьютером персонажей и человеческих аватаров, которые общаются, сражаются, создают культуру и производят обмен товаров и услуг за (внутриигровую) валюту. (В игре «Warcraft» совершается по 10 миллионов транзакций в день, при этом некоторые предметы обмениваются на сумму, эквивалентную почти 1000 долларов.) В романе/фильме «Первому игроку приготовиться» главный герой живет в антиутопическом мире, на стоянке для жилых автоприцепов, но все свое время учится, общается и работает внутри «ОАЗИСа», который, по сути, представляет собой игру «World of Warcraft 2045».

На текущий момент популярной игрой в формате мультивселенной является «Fortnite» (к сведению: один из инвесторов проекта по созданию мультивселенной). Когда-то это была относительно простая игра, в которой 100 неизвестных друг другу пользователей снова и снова боролись друг с другом за единоличное владение островом – вспомните серию фильмов под названием «Голодные игры» – а теперь это многомиллиардное предприятие, внутри которого проходят концерты Трэвиса Скотта и премьеры Кристофера Нолана. Издатель игры, компания «Epic Games», максимально поддерживает ажиотаж вокруг идеи создания метавселенной. Компания начала антимонопольный судебный процесс против компании «Apple», в момент, когда генеральный директор «Epic Games» заявил, что «Fortnite» – это вовсе не видеоигра, а «явление, выходящее за рамки сферы видеоигр», в не меньшей степени, чем сама мультивселенная.

Но не трехмерная графика и элементы жанров фэнтези/научная фантастика создают мультивселенную. Твиттер – это также виртуальный мир, и в каком-то смысле он ближе к видению мультивселенной, нежели онлайн-игры. Это постоянное виртуальное расширение реальности с большим сообществом разнообразных участников, торгующих настоящей

универсальной валютой: нашим вниманием. Представьте себе Твиттер, но с графикой и валютой... и вы у цели.

ATTENDANCE AT MAJOR ENTERTAINMENT EVENTS



Криптовалюта и ее потомок - невзаимозаменяемый токен - это токены из мультивселенной будущего, фрагменты цифровой эфемерной действительности, которые переносятся в цифровое пространство и могут обмениваться на товары реального мира.

Полная мультивселенная находится в далеком будущем, в котором отдельные виртуальные миры объединяются в единый интегрированный онлайн-мир, который, в свою очередь, интегрируется с физическим миром. Ваша личность, ваши отношения и ваши деньги будут иметь одинаковую форму, как в Интернете, так и за его пределами, а также среди разных сообществ внутри мультивселенной. Вероятно, это будет не проприетарная, фирменная среда, как одиночный веб-сайт, а мир, состоящий из множества экосистем различной общественной и индивидуальной природы, такой как Интернет. Другими словами, возможность взаимодействия внутри мультивселенной является ключом к тому, чтобы стать НАСТОЯЩЕЙ мультивселенной.

MetaFace

В последнее время Цукерберг был на пике темы мультивселенной, заявляя о том, что, по его мнению, через пять лет «Facebook» будет известна, как «компания-мультивселенная», и упомянул этот термин 16

раз на последней конференции о финансовом состоянии компании, употребив при этом слово «реклама» всего один раз.

При этом мультивселенная, мечта специалистов из сферы цифровых технологий – это кошмар для «Facebook». По сути, она делает эту социальную сеть не востребовавшей. Самыми ценными активами компании «Facebook» являются ее социальный граф, набор данных о пользователях, ссылки между пользователями и их общий контент. В будущем у всех нас будут личности в мультивселенной, и любой сможет открыть виртуальное пространство для публикации фотографий с празднования дня рождения 10-летнего ребенка или для споров о вакцинах. Кстати, они работают... очень хорошо.

Создатели подобных пространств и инфраструктуры для их поддержки создадут триллионы долларов стоимости, а открытый мир взаимодействующих людей и информации противоречит смыслу проекта компании «Facebook», который должен удерживать вас на сайте социальной сети. (То же самое, конечно, справедливо и для Твиттера, но два больших преимущества Твиттера в этом отношении заключаются в том, что это слабоуправляемый бизнес и у него гораздо меньше унаследованных активов, препятствующих переходу к модели, дружественной с мультивселенной.)

Поэтому у Цукерберга другое видение. Он хочет сделать «Facebook» мультивселенной. Он заявил Гейл Кинг, что рассматривает реализацию этого проекта в течение пяти-семи лет, что говорит вам все, что вам нужно знать. До момента создания мультивселенной, в соответствии с ее определением всех остальных людей, за исключением Цукерберга, должны пройти десятки лет. Одни только технические вопросы имеют огромные масштабы. План Цукерберга ясен: он создаст виртуальную реальность, чтобы «Facebook» напоминал по своему внешнему виду мультивселенную, распространит ее на корпоративную среду с помощью приложения «Workrooms», назовет все это «мультивселенной», а затем расправится со всеми конкурентами с помощью кубышки с деньгами, полученными от рекламы товаров, которые будет получать эта модель.

Сработает ли это? Скорее всего, нет, но это не означает, что это не повод для беспокойства. Эти фундаментальные споры об устройстве цифрового

мира начались с тех пор, как всемирная паутина впервые появилась 25 лет назад. В 1990-е годы компания «America Online» была «огороженным садом», а Интернет – «открытой экосистемой». И хотя рынок всегда стремился к поощрению инноваций, тенденция к слиянию компаний и вытеснению конкурентов вызывает беспокойство. Мультивселенная с одним владельцем - не идеальное будущее.

Я считаю, что страсть Марка Цукерберга к мультивселенной исходит из его желания существовать отдельно от нее. Это человек, который занял пятое место в списке самых богатых людей в мире еще до 40, и который имеет влияние большее, чем кто-либо в истории (я уверен в этом), и, тем не менее, его все чаще воспринимают как угрозу. Я полагаю, что он воспринимает это, как нечто странное и удручающее. И, возможно, как что-то несправедливое. Мы должны признать его достижения. Мы должны отправить его в свободное путешествие по мультивселенной.

Life is so rich.



Перевод выполнен при поддержке телеграм канала Trade Talk.

В благодарность можете поддержать канал подпиской или донатом на boosty, так мы сможем чаще радовать вас интересными материалами.

Все наши переводы можете найти на странице <http://tradetalk.press>

Спасибо!