Metaversum – początek powszechnej kontroli ludzi

28 listopada 2021

Projekt Marka Zuckerberga mający na celu ewolucję Facebooka to kolejna forma kolonizacji życia, wzorowana na grach wideo i platformach do pracy zdalnej. Jest to kolejny sygnał ostrzegawczy przed coraz większą ingerencją kapitału technologicznego w nasze codzienne życie.

Prezentując swój projekt Mark Zuckerberg twierdzi, że wymyślił, w jaki sposób będziemy się socjalizować w przyszłości. 28 października przedstawił swoją wizję metawersum, wirtualnego środowiska, w którym możemy wychodzić z domu, robić zakupy i pracować. Będziemy tam po prostu żyć.

Dolina Krzemowa ma długą historię niezrealizowanych wielkich marzeń, od libertariańskiej utopii, jak opisywano Internet w jego początkach, po wszechobecne autonomiczne pojazdy. Metaverse prawdopodobnie spotka ten sam los – jak wskazuje w swym filmie Andrzej Kohut z Klubu Jagiellońskiego – ale to nie znaczy, że nie wpłynie ono na nasze życie. Przemysł technologiczny potrzebuje nowej wizji, którą można, choćby częściowo zrealizowaną, przekuwać na rynki zbytu. Czyli pieniądze.

Realizacja tego projektu wymaga jednak od Facebooka i różnych innych firm zanurzenia się w przestrzeń metawersum w celu opracowania technologii, od których będzie on zależny, a od użytkowników zaakceptowania scenariusza, w którym większość czasu będziemy spędzać w domu z zestawami słuchawkowymi wirtualnej rzeczywistości, zamiast wychodzić do świata fizycznego.

Do koncepcji tej odniósł się CEO Microsoftu, Satya Nadella,

skupiając się na kwestii przedsiębiorczości i grach komputerowych. W jego przemówieniu koncepcja ta obejmuje istniejące czaty wideo i narzędzia do współpracy, wspomniane zostały także gry, takie jak Halo i Minecraft, oraz zapowiedź, że te zastosowania metawersum zostaną jeszcze wzbogacone o wirtualne środowiska.

Nie wiadomo jeszcze, czy wszyscy zostaniemy wepchnięci do wirtualnych środowisk w taki sam sposób, w jaki bycie online stało się dziś niezbędne, by poradzić sobie we współczesnym świecie. Ale potrafię wyobrazić sobie, w jaki sposób firmy na nas to wymuszą.

Inspiracje ze świata gier już teraz są w naszym życiu obecne. Artyści tacy jak Travis Scott i Ariana Grande mają już za sobą pierwsze wirtualne koncerty. Znaczna część z nas spotkała się już z cyfrowymi walutami – i nie, nie chodzi tutaj o bitcoiny – używanymi w grach komputerowych czy smartfonowych. To właśnie z nich czerpią zyski twórcy gier takich jak m.in. Fortnite, czy tych mniej skomplikowanych, których wiele jest obecnych na naszych smartfonach, umilając nam podróż z pracy do domu, czy też samotne weekendowe wieczory.

Część firm gamingowych już teraz rozważa stworzenie gier typu „play-to-earn”, które wprowadzą do gier szał spekulacyjnych NFT – skrót od Non-Fungible Token – zachęcając graczy do dalszej gry w celu uzyskania szansy na zdobycie cennych NFT, które mogą odsprzedać. W efekcie gra staje się pracą, ponieważ wirtualne dobra mogą przynieść absurdalne sumy pieniędzy. Już teraz fenomen ten ma swoje miejsce w postaci takich platform jak Clickworker czy Playment. Metaverse może jednak zrobić znacznie więcej, by zmienić sposób, w jaki ludzie pracują.

W trakcie pandemii pracodawcy wdrożyli całą gamę oprogramowania, aby śledzić swoich pracowników, gdy nie ma ich w biurze. Aplikacje z metawersum zaoferują nowe i lepsze sposoby, aby to zrobić. Jeśli nie możesz być w fizycznym biurze, będziesz musiał być obecny w wirtualnym. Szef sprawdzi

cię co do minuty.

Ale transformacja może mieć o wiele więcej narzędzi niż tylko nadzór nad ludźmi. Mogą to być również nowe systemy zarządzania, zmniejszające autonomię pracowników w miejscu pracy. Metavers może stać się nową wielką platformą pracy. Sam Zuckeberg powiedział, że jego rozwijanie „pozwoli ludziom na dostęp do pracy i różnych miejsc, niezależnie od miejsca zamieszkania".

Całość ma opierać się na technologii VR – virtual reality – polegającej na multimedialnym kreowaniu komputerowej wizji przestrzeni, przedmiotów, jak i zdarzeń. Do tego metaversum wchodzilibyśmy za pomocą gogli, czy też okularów, które tworzyłyby wirtualną rzeczywistość, będącą barierą między nami a światem realnym. Nietrudno wyobrazić sobie skutki uzależnienia nas od takiej technologii, jak i też jej inwigilacyjne możliwości. Miejsce pracy nagle stałoby się wszechobecne. Tak bardzo, że dzisiejsze smartfony i laptopy, niezmiennie podłączone do internetu, wydawałaby się dziecięcą igraszką.

Do tej pory narzędzia służące do wchodzenia w VR nie są zbyt popularne, ze względów tak zdrowotnych, jak i cenowych, lecz co, jeśli Zuckerberg i inni big-techowi giganci to zmienią? Mają w końcu ku temu potrzebne środki, tak polityczne, jak i kapitałowe.

Znając totalitarne zapędy big-techowego kapitału – opisane w rozmowach z Łukaszem Mollem, czy Janem Zygmuntowskim – Metaverse może być kolejnym krokiem do kolonizacji naszego życia, uzależniając nas od niszczących życie społecznie technologicznych rozwiązań gigantów takich jak Facebook, Google czy Amazon i wtórujących im pomniejszym spekulantom od cyfrowej śmiecio-pracy.

Projekt ten musi więc budzić naszą czujność. Nie tylko czujność intelektualistów i intelektualistek, lecz również

polityków i działaczy lewicy. Na naszych oczach otwiera się kolejny front walki z wyzyskiem i inwigilacją wyprodukowanymi przez schyłkowy kapitalizm.

Autorstwo: Wojciech Łobodziński
Źródło: Strajk.eu