

РОЗДІЛ 1

**КОРОТКА ІСТОРІЯ
МАЙБУТНЬОГО**

ТЕРМІН «МЕТАВСЕСВІТ» УПЕРШЕ ВЖИВ письменник Ніл Стівенсон у своєму романі «Снігопад», який вийшов 1992 року. Попри надзвичайно сильний вплив цього твору на культуру наукової фантастики, автор не наводить у ньому конкретного визначення Метавсесвіту, але описує стабільний віртуальний світ, який був дотичним, взаємодіяв і впливав майже на кожну сферу людського життя. Це було місце для праці та відпочинку, для самореалізації та фізичних навантажень, для мистецтва, що сусідило з комерцією. Будь-якої миті на «Вулиці», яку Стівенсон назвав «Бродвеєм, Єлисейськими полями Метавсесвіту», перебувало близько 15 мільйонів керованих людьми аватарів, розкиданих по всій віртуальній планеті, у понад два з половиною рази більшій за Землю. Для порівняння: у рік публікації роману Стівенсона користувачів інтернету в реальному світі налічувалося менш ніж 15 мільйонів.

Попри те що концепція Стівенсона була яскравою і багатьох надихала, вона все ж постала втіленням антиутопії. Дія «Снігопаду» розгортається на початку XXI століття, через кілька років після глобального еко-

номічного колапсу. Влада на більшості рівнів замінена комерційними «квазінаціональними утвореннями, організованими за принципом франчайзингу» та «примклавками» (скорочено від «приміські анклав»). Кожен примклав функціонує як «місто-держава з власною конституцією, кордоном, законами, поліцією — усім»¹, а деякі навіть надають «громадянство» суто за расовою ознакою. Мільйонам людей Метавсесвіт пропонує притулок і перспективи. Це віртуальний простір, де кур'єр, який возить піцу в «реальному світі», може стати талановитим фехтувальником з абонементом в елітних клубах. А проте Стівенсон дав нам чітку засторогу: у його «Снігопаді» Метавсесвіт погіршив життя людей у реальному світі.

Як і у випадку з Веннівером Бушем, вплив Стівенсона на сучасні технології з часом лише зростає, навіть якщо широкому загалу цей автор здебільшого невідомий. Розмови зі Стівенсоном надихнули Джеффа Безоса заснувати приватну компанію з виробництва аерокосмічної техніки та проведення суборбітальних космічних польотів Blue Origin у 2000 році, де письменник працював на пів ставки до 2006 року, поки не став старшим радником (цю посаду він обіймає й досі). Станом на 2021 рік Blue Origin вважалася другою найдорожчою компанією у своєму сегменті, поступаючись лише SpaceX Ілона Маска. Двоє з трьох засновників Keyhole, нині відомої як Google Earth, заявили, що теж надихалися концепцією, описаною в «Снігопаді», і колись навіть запрошували письменника у свою компанію. З 2014 по 2020 рік Стівенсон був «головним футурологом» у Magic Leap, компанії зі сфери змішаної

реальності, фахівці якої також шукали натхнення в його творах. Пізніше Magic Leap залучила понад пів мільярда доларів від таких корпорацій, як Google, Alibaba та AT&T, досягнувши максимальної оцінки в 6,7 мільярда доларів, перш ніж боротьба за реалізацію своїх амбіцій призвела до рекапіталізації та виходу з компанії її засновника.* Романи Стівенсона згадувалися як джерело натхнення для різних криптовалютних проєктів і некриптовалютних ініціатив із побудови децентралізованих комп'ютерних мереж, а також для створення фільмів на основі комп'ютерної графіки (CGI), які знімають і транслюють у реальному часі завдяки технології *motion capture*, що передає гру акторів, які можуть перебувати за десятки тисяч кілометрів від нас.

Попри беззаперечний авторитет і впливовість, Стівенсон постійно застерігав від буквального тлумачення своїх творів, особливо «Снігопаду». У 2011 році в інтерв'ю The New York Times письменник сказав, що «міг би цілий день говорити про те, наскільки хибно все виклав»². Коли в інтерв'ю Vanity Fair його запитали про вплив на Кремнієву долину, він нагадав виданню, що «Снігопад» був написаний «до масового поширення інтернету в сучасному розумінні, до його повсюдного використання. Я просто фантазував і писав різну

* Оцінка компанії зрештою була знижена більш ніж на дві третини, а інвестори найняли Пеггі Джонсон, багаторічну виконавчу віцепрезидентку в Qualcomm і Microsoft, на посаду генерального директора. Саме в цей час Стівенсон залишив компанію разом із багатьма іншими штатними співробітниками та провідними менеджерами.

дурню»³. Саме тому слід бути дуже обережним, стверджуючи, що Стівенсон мав якесь особливе бачення майбутнього. Хоч він і вигранив термін «Метавсесвіт», письменник був далеко не першим, хто сформулював цю концепцію.

У 1935 році Стенлі Дж. Вайнбаум написав оповідання під назвою «Окуляри Пігмаліона», де йшлося про винайдення чарівних окулярів, схожих на сучасні VR-гарнітури. Їхній власник, за сюжетом, бачив «фільм у цілісній перспективі із живим звуком... де ти сам стаєш героєм історії, говориш із тіннями, і тіні відповідають тобі, а замість того, щоб розкриватися лише на екрані, сюжет будується навколо тебе, і ти сам граєш у ньому головну роль».⁴ В оповіданні Рея Бредбері «Вельд» 1950 року зображена звичайна сім'я, де батьків витіснила на другий план дитяча кімната з віртуальною реальністю, яку діти взагалі не хочуть залишати. (Зрештою діти замикають батьків у цій кімнаті й вона вбиває їх.) Дія оповідання Філіпа К. Діка «Проблема з бульбашками» 1953 року відбувається в добу, коли люди досліджують космічний простір, але не можуть знайти там ознак життя. Прагнучи встановити зв'язок з іншими світами та позаземними істотами, споживачі починають купувати продукт під назвою Worldcraft, за допомогою якого вони можуть будувати різні споруди й «владарювати у власному світі», який культивується

* Пігмаліон — посилання на однойменного міфологічного кіпрського царя. В епічній поемі Овідія «Метаморфози» Пігмаліон вирізьблює статую, настільки красиву й реалістичну, що сам закохується в неї, а згодом, коли богиня Афродіта оживляє скульптуру, і одружується з нею.

до рівня появи розумного життя та повністю реалізованих цивілізацій (більшість власників Worldcraft врешті-решт руйнує свої світи під час того, що Дік описав як «невротичну» «оргію нищення», мета якої — «відчути себе богом, що страждає від нудьги»). Кілька років по тому виходить роман Айзека Азімова «Оголене сонце», в якому йдеться про суспільство, де зустрічі наживо і фізичний контакт вважаються даремною витратою ресурсів і чимось неприйнятним, тому люди працюють і спілкуються здебільшого за допомогою дистанційно спроектованих голограм і 3D-телевізорів.

У 1984 році Вільям Гібсон видає роман «Нейромант» і запроваджує в широкий ужиток термін «кіберпростір», визначаючи його як «добровільну галюцинацію, яку щодня проживають мільярди реальних операторів у кожній країні... Графічне вираження даних, видобутих зі сховищ кожного комп'ютера в людській системі. Неймовірна складність. Лінії світла, що розходяться в позапросторі розуму, кластери і сузір'я даних. Як міські вогні, що віддаляються від спостерігача». Варто зауважити, що Гібсон назвав візуальну абстракцію кіберпростору «Матрицею» — терміном, якому Лана й Ліллі Вачовські через 15 років додадуть нового сенсу в однойменному фільмі. У їхній стрічці «Матриця» — це стабільна симуляція планети Земля, якою вона була 1999 року, але до якої все людство несвідомо, на невідомий час і примусово під'єднано 2199 року. Ця симуляція створена з метою впокорити представників людської раси, щоб їх можна було використовувати як біоелектричні батареї для сконструйованих людиною розумних машин, що завоювали планету в XXII столітті.

Комп'ютер оптимістичніший за письменників

Якими б не були відмінності між концепціями кожного конкретного автора, синтетичні світи Стівенсона, Гібсона, Вачовські, Діка, Бредбері, Вайнбаума — всі до одного постають як антиутопії. Проте немає жодних підстав уважати, що така ж доля буде неминучою або навіть імовірною для реального Метавсесвіту. В досконалomu суспільстві зазвичай небагато передумов для виникнення соціальної драми, яка лежить в основі більшості художніх творів.

Як альтернативу можна розглянути праці французького філософа і теоретика культури Жана Бодріяра, який 1981 року запровадив термін «гіперреальність» і чий роботи часто пов'язують із творами Гібсона, а також із авторами, на яких Гібсон впливав.* Бодріяр

* У квітні 1991 року на запитання про Бодріяра Гібсон відповів: «Він класний письменник-фантаст» (Daniel Fischlin, Veronica Hollinger, Andrew Taylor, William Gibson, and Bruce Sterling, "The Charisma Leak: A Conversation with William Gibson and Bruce Sterling," *Science Fiction Studies* 19, no. 1 [March 1992], 13). Вачовські намагалися залучити Бодріяра до свого фільму, але він відмовився, а пізніше заявив, що у фільмі неправильно інтерпретували його ідеї (Aude Lancelin, "The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview with Jean Baudrillard", *Le Nouvel Observateur* 1, № 2 [July 2004]). Коли Морфей виводить головного героя Нео в «реальний світ», він каже йому: «Як і в концепції Бодріяра, усе твоє життя пройшло не на Землі, а лише всередині карти, яка цю Землю зображує» («Матриця», режисери Лана Вачовські та Ліллі Вачовські [1999; Бербанк, Каліфорнія: Warner Bros., 1999], DVD). Згадаймо також первинне визначення, яке компанія Tencent дала своїй концепції Метавсесвіту: «гіперцифрова реальність».

описав гіперреальність як стан, у якому реальність та симуляція переплітаються так сильно, що їх неможливо відрізнити.

Хоча багатьох така концепція відверто лякала, Бодріяр радив звертати увагу на те, у чому люди вбачатимуть більше сенсу й цінності, і припускав, що саме це буде відтворено в симуляції.⁵ Концепція Метавсесвіту також невіддільна від концепції Мемексу, але якщо Буш уявляв собі нескінченну серію документів, пов'язаних між собою за допомогою ключових слів, то Стівенсон та інші фантазували про нескінченно взаємопов'язані світи.

Більш наочними, ніж твори Стівенсона і тих, хто ними надихався, стали численні спроби побудови віртуальних світів, зроблені за останні кілька десятиліть. Такі приклади не лише демонструють багаторічний поступ до створення Метавсесвіту, але й краще розкривають його природу. Ключовими аспектами цих метавсесвітів були не домінування і нажива, а співпраця, творчість і самовираження.

На думку деяких оглядачів, історія «протометавсесвітів» бере свій початок у 1950-х роках, коли з'явилися універсальні ЕОМ, які вперше дозволили людям обмінюватися суто цифровими повідомленнями через мережу різних пристроїв. Утім, більшість із цих первинних метавсесвітів виникне лише в 1970-х із появою текстових віртуальних світів, відомих як «багатокористувацькі підземелля» (англ. Multi-User Dungeons, MUDs). MUDs були фактично програмною версією рольової гри Dungeons & Dragons («Підземелля й дракони»). Використовуючи текстові команди, що нагадували

людську мову, гравці могли взаємодіяти одне з одним, досліджувати вигаданий світ, населений неігровими персонажами та монстрами, отримувати бонуси і знання, щоб зрештою відшукати чарівну чашу, перемогти злого чарівника або врятувати принцесу.

Зростання популярності MUDs призвело до створення багатокористувацьких спільних галюцинацій (англ. Multi-User Shared Hallucinations, MUSHs) або багатокористувацьких вражень (англ. Multi-User Experiences, MUXs). На відміну від MUDs, де гравці обирали певні ролі в контексті конкретного й зазвичай фантастичного сюжету, MUSHs і MUXs дозволяли учасникам спільно визначати світ і його мету. Гравці могли розіграти свою MUSHs у залі суду, взявши на себе роль відповідача, адвоката, позивача, судді або присяжного. У процесі один з учасників міг на власний розсуд перетворити досить буденне судове засідання на історію із захопленням заручників, в якій події розгортатимуться за віршем, що його у довільному порядку придумуватимуть інші гравці.

Наступний великий стрибок стався 1986 року з виходом онлайн-гри Habitat для домашнього ПК Commodore 64. Її видала Lucasfilm — продюсерська компанія, заснована творцем «Зоряних воєн» Джорджем Лукасом. Habitat позиціювалася як «багатокористувацьке віртуальне середовище» і «кіберпростір» (посилання на роман Гібсона «Нейромант»). На відміну від MUDs і MUSHs, світ Habitat був графічним і дозволяв користувачам бачити віртуальне середовище та персонажів, хоч і в піксельному 2D-зображенні. Це, зокрема, давало гравцям набагато більший контроль над ігровим середовищем. «Мешканці» Habitat самі складали