

# Majówka w goglach

Kto w dzieciństwie przyzwyczai się do kontaktu z awatarów, kiedyś będzie z powodzeniem pracować za pomocą platformy takiej jak Metaverse, a potem jeździć z nią na urlop. Nie wiemy, czy to dobrze, ani **dlaczego mają do tego przyzwyczajać publiczne szkoły z aktywnym błogostawieństwem rządu**

Anna Wittenberg

**A** gdyby tak nie rzucać wszystkiego i nie wyjeżdżać w Bieszczady? Nie musieć tankować auta, wynajmować kwatery, pakować się, marnować urlopu na majówkę, w którą i tak zwykle pogoda nie rozpieszcza? Ale jednocześnie skorzystać z tego, co najlepsze – powoli wyjść z Wetliny i ruszyć na Przełęcz Orłowicza, podziwiając po drodze widoki?

Do takich wycieczek miałyby wystarczyć specjalne gogle VR, a w nich nakreślony uprzednio film. Człowiek mógłby dołączyć do znajomych, wspólnie posłuchać szumu wiatru, ponapawać się pięknem przyrody, a kiedy już towarzystwo czy sama wycieczka okażą się nużące, po prostu odłączyć urządzenie i wrócić do swoich zajęć. Bez sphywającego po plecach potu i ryzyka zakwasów.

To obiecuje nam metawersum – coś jak połączenie gry komputerowej, do której przenosimy się z całą naszą uwagą, i mediów społecznościowych. Jeszcze półtora roku temu temat tego wirtual-

nego świata nie schodził z czołówek serwisów technologicznych. Dziś mało kto już o nim mówi – cały splendor przejęła właśnie sztuczna inteligencja. Koncepcję warto jednak przypomnieć, bo amerykańska spółka Meta, czyli firma założona przez Marka Zuckerberga jako Facebook, próbuje wprowadzić Metaverse do polskich szkół. Pod rękę z rządem PiS.

## Taka historia

Trójka powstańców, starszych już ludzi, trzyma w rękach białe gogle. „Nie trzeba się bać” – przekonuje jedna z bohaterek filmu, wywołując uśmiechy wśród publiczności. W następnym kadrze już z poważną miną dodaje: „Dziękujemy, że o nas pamiętacie”. A widzom oczy zachodzą łzami. Film to wstęp do seansu „Kartka z Powstania” zrealizowanego przy użyciu technologii wirtualnej rzeczywistości (VR). Widzowie, z goglami na oczach, przenoszą się do roku 1944, by poprzez immersyjne – czyli pochłaniające bez reszty – doświadczenie poznać dramat powstania. Produkcja rzeczywiście wbiła w fotel, widzom, którzy brali udział w pokazach, trudno później wrócić do realnego świata.

Seans obejrzało w ubiegłym roku 25 tys. uczniów z ok. 160 szkół. To efekt partnerstwa zawartego między rządem, spółką Meta i studiem VR Heroes, które przygotowało film. A to dopiero pierwszy krok – w 2023 r. z wykorzystania technologii na lekcjach historii, biologii, geografii i plastyki ma zostać przeszkolonych 1 tys. nauczycieli. W obu odsłonach programu pierwsze skrzypce mają grać gogle VR dostarczone przez amerykańską spółkę.

Gdzie jest problem? Ani Ministerstwo Edukacji i Nauki, ani kancelaria premiera nie zaofiarowały takiego partnerstwa innym graczom na rynku VR. A podobnych rozwiązań nie brakuje, np. Nowa Era dostarcza wirtualne laboratorium Empiriusz (opiera się na sprzęcie firmy HTC), a Class VR – zestawy edukacyjne z goglami własnej marki. Szkoły już

dziś z nich korzystają, finansując je choćby z rządowego programu „Aktywna tablica”.

Program prowadzony do spółki z Metą w październiku promował Janusz Cieszyński, wtedy pełnomocnik ds. cyberbezpieczeństwa w kancelarii premiera, a dziś minister cyfryzacji. Szkolenia dla nauczycieli inaugurował sekretarz stanu w KPRM Paweł Lewandowski. W wydarzeniu brał udział także ambasador USA Mark Brzeziński. Wszyscy przekonywali, że wirtualne lekcje to dla uczniów wielka szansa. Brzeziński stwierdził wręcz, że widzi w tym przyszłość Polski.

Sęk w tym, że żaden inny dostawca oprogramowania edukacyjnego nie promuje przy okazji wprowadzania go do szkół obecności w metawersum. Dla spółki Marka Zuckerberga obecność w szkołach to natomiast próba ratowania projektu, który zaczął ciągnąć jego firmę na dno.

## Miało być pięknie

Jest październik 2021 r. Mark Zuckerberg siedzi na sofie w swoim domu i opowiada o możliwościach, które do tej pory dawał internet. Po chwili wstaje, robi kilka kroków, a przestrzeń dookoła niego zmienia się nie do poznania – w tle wyrasta średniowieczna biblioteka, za oknem zaczyna być widać ocean. Zmienia się też sam Mark, na chwilę przyjmując postać niczym z filmów studia Disney Pixar. W ten sposób wprowadza widzów w koncepcję metawersum – świata, gdzie można łączyć rozrywkę, pracę, spotkania towarzyskie czy po prostu zwyczajne życie. Obwieszcza też, że jego spółka poświęca się budowie tej przestrzeni i by dać temu wyraz, zmienia nazwę na Meta. Później doszła do tego informacja, że nad metawersum ma pracować 10 tys. nowych inżynierów. Łącznie na tę technologię spółka wydała już ponad 14 mld dol.

Meta stworzyła nawet własną platformę społecznościową w metawersum – Horizon Worlds. Wirtualny świat okazał się jednak pełen niebezpieczeństw (dziennikarze donosili m.in. o nadużyciach seksualnych między

uczestnikami platformy), trudny w odbiorze, i – to być może przesądziło – po prostu śmieszny. Wielkim problemem okazało się wyposażenie awatarów w nogi, a więc uczestnicy byli latającymi w powietrzu korpusami. Grafika przypominała znaną z wypuszczonej w 2000 r. gry „The Sims”. Co do gogli, Elon Musk kpił, że aby wejść do metawersum, trzeba założyć na głowę telewizor.

Początkowy zachwyty szybko więc osłabł. Jak wynika z danych Google Trends – serwisu, w którym można znaleźć informacje o popularności haseł poszukiwanych w internecie – nie minęło pół roku, a metawersum mało kogo już obchodziło. Łącznie z jego twórcami. Pod koniec 2022 r. akcjonariusze dosłownie błagali Zuckerberga, żeby porzucił wirtualne plany i po prostu skupił się na rozwijaniu dotychczasowego biznesu.

Tak zresztą zrobiły inne firmy. „The Wall Street Journal” (WSJ) doniósł w kwietniu, że swój dział Metaverse zamyka Disney. Musiało odejść ok. 50 zatrudnionych w nim pracowników, którzy mieli za zadanie opracowanie

nowych sposobów opowiadania historii. Z metawersum rozstał się też Microsoft. Choć jego dyrektor zarządzający jeszcze kilka miesięcy temu pokazywał się z Zuckerbergiem na wspólnych wydarzeniach dotyczących tematu, spółka stawia dziś na sztuczną inteligencję. I podobnie jak Disney zwalnia cały ▶





► zespół skupiony na tworzeniu metawersowych doświadczeń.

„Zuck” zrestrukturyzował firmę, przeprowadził zwolnienia i ściął koszty, ale metawersum nie porzucił. W połowie kwietnia na firmowym blogu pojawił się wpis Nicka Clegga, szefa relacji globalnych Meta, o wykorzystaniu wirtualnego świata w edukacji. Clegg (za czasów Jamesa Camerona wicepremier Wielkiej Brytanii) zauważa w nim, że skoro technologia już istnieje, władze powinny zadbać o jej stosowanie w systemach publicznej edukacji. „Rządy mogą budować fundamenty poprzez rozwój podstaw programowych, programów alfabetyzacji cyfrowej i wspieranie nauczycieli w adaptacji tej technologii tak, by miała jak największy wpływ” – napisał. A później: „To rządy będą musiały pomóc w zapewnieniu dostępu do tych technologii wszystkim szkołom, tak aby nierówności nie pogłębiały się tylko dlatego, że szkoły dysponujące lepszymi zasobami mogą zaopatrzyć się w sprzęt, którego nie mają inne”.

Meta chce zaprosić do Horizon Worlds młodzież już od 13. roku życia (dziś wirtualna przestrzeń jest dostępna wyłącznie dla dorosłych). Kiedy dziennikarze WSJ odkryli te plany, ponad 30 organizacji społecznych i niemal 40 amerykańskich ekspertów w dziedzinie psychologii zaprotestowało we wspólnym liście do Marka Zuckerberga. Przypomnieli, że z dostępnych badań wynika, że już dzisiejsze media społecznościowe mają negatywny wpływ na młodych ludzi, i domagali się, by bramy metawersum pozostały zamknięte dla nieletnich, „dopóki Meta nie wykaże, że zaangażowanie w nieustannie zmieniające się środowisko wirtualnej rzeczywistości jest dla nich bezpieczne”.

Sygnatariusze listu mówią wprost: wmanewrowanie nastolatków w używanie Horizon Worlds to obecnie główny cel spółki Zuckerberga, bo – po pierwsze – przyzwyczajeni do platformy zostaną z nią na całe życie, a po drugie – ich obecność w Horizon Worlds sprawi, że świat wirtualny stanie się „trendy” także w innych grupach wiekowych. Tak jak TikTok – najpierw było to medium dla najmłodszych, dziś grupa użytkowników 30+ stale rośnie. „Ale to, co jest dobre dla twoich wyników,



**Dla spółki Marka Zuckerberga obecność w szkołach to próba ratowania projektu, który zaczął ciągnąć jego firmę na dno**

może być ekstremalnie krzywdzące dla młodych ludzi” – piszą do Zuckerberga autorzy petycji.

Zwracają uwagę, że działania w tej przestrzeni mogą prowadzić do uszczerbku na zdrowiu psychicznym nastolatków, a także poważnych naruszeń ich prywatności. Technologie VR pozwalają na gromadzenie bardziej wrażliwych danych biometrycznych niż tradycyjne platformy cyfrowe, np. o ruchu gałek ocznych. Na tej podstawie można w wyrafinowany sposób projektować reklamy. „Historia Mety uczy nas, co stanie się z ogromną ilością niezwykle wrażliwych danych – będą wykorzystywane, by maksymalizować zaangażowanie młodych ludzi i kierować do nich marketing behawioralny” – czytamy w liście. A to nie koniec, bo wśród potencjalnych zagrożeń są jeszcze cyberbulling (zastraszanie, wyśmiewanie, nękanie w internecie) czy narażenie na kontakt z pedofilami lub osobami, które w inny sposób chciałyby wykorzystać nastoletnich użytkowników. I choć Nick Clegg zachęca, by rodzice korzystali z narzędzi kontroli nad aktywnością dziecka w metawersum, w praktyce jest to bardzo trudne.

#### Hodowla klientów

Partnerem szkoleń nauczycieli organizowanych w Polsce przez Meta jest NASK, czyli państwowy instytut odpowiedzialny za rozwój rozwiązań teleinformatycznych. Prowadzi on m.in. projekt Akademia NASK, w którym promuje wśród pedagogów i rodziców tematykę bezpieczeństwa w sieci. A jednak w czasie warsztatów na temat VR nie znalazła się nawet minuta na rozmowę o potencjalnych ryzykach wchodzenia w metawersum.

W sprawie zaangażowania Meta w sprawy polskiej szkoły milczy też rzecznik praw dziecka. Choć jednocześnie – dokładnie za to samo – krytykuje patronat, jakiego TikTok udzielił badaniom nad dobrostanem psychicznym dzieci organizowanym w szkołach przez fundację Unaweza. Mikołaj Pawlak doniósł na nie do resortu edukacji, argumentując, że autorytet szkoły i nauczyciela jest wykorzystywany do promocji komercyjnego produktu. Kiedy pytaliśmy, czy analogiczne kroki podejmie wobec Mety, zaprzeczył.

Benedict Evans, niezależny analityk, który od 20 lat obser-

wuje branżę technologiczną, nie skreśla Metaverse. Przyznaje, że losy platformy dziś są zupełnie nieprzewidywalne. – We wczesnych latach 90. firma doradcza McKinsey & Company miała oszacować wielkość rynku dla przenośnych telefonów. Wyszło im jakieś 200 tys. ludzi: lekarze, biznesmeni, dilerzy narkotyków. Jest pewna różnica wobec 5 mld smartfonów używanych dzisiaj – mówi w rozmowie z DGP. – Z drugiej strony, gdyby ktoś spojrział w latach 80. na PlayStation, pewnie powiedziałby: to jest przyszłość. A tymczasem sprzedano ich jakieś 500 mln. Trudno dziś powiedzieć, która z tych ścieżek sprawdzi się w przypadku Metaverse – dodał.

Czy dzieci mogą ponieść dalek obśmiany przez dorosłych projekt? Choć ta koncepcja jest trudna do zrozumienia dla cyfrowych imigrantów, dla których komputery stały się codziennością dopiero w późnym dzieciństwie, szkolny projekt Meta może się wcale nie okazać marnowaniem pieniędzy inwestorów. Dla wielu już dziś wirtualny świat to po prostu poszerzenie rzeczywistości, najmłodszy spotykają się np. w grach komputerowych, takich jak Roblox czy Minecraft. Celem niekoniecznie jest jednak pokonanie potwora czy rozegranie meczu. Ze słuchawkami na uszach i podłączonym mikrofonem, wpatrzone w monitory komputerów spędzają tam czas na zabawach przyniesionych z podwórka. W styczniu o takiej formie rozrywki zrobiło się głośno, kiedy po internecie zaczęły się rozchodzić wideo z robloksowej zabawy w kościół czy Sejm.

Osoby przyzwyczajone do kontaktu za pośrednictwem awatarów w przyszłości mogą się faktycznie stać tubylcami metawersum – z powodzeniem pracować za pomocą takiej platformy, a potem udać się z nią na majówkę, nie podejmując zbędnego wysiłku i pozostawiając znikomy ślad węglowy. Taki scenariusz, inaczej niż Microsoft, wciąż dopuszcza Apple. Z zapowiedzi firmy wynika, że pracuje ona nad własnym ekosystemem. Google tej firmy mają być dostępne w połowie roku. Meta, promując swój produkt wśród nastolatków, chce się więc upewnić, że to ona będzie w tej rzeczywistości pierwsza. 📍