

# Enter the Metaverse

## Mi az a metaverzum, és mit kezdünk vele?

**H**a meg kellene neveznem a jelenséget, amely a 2021-es évben leginkább lázban tartotta a művészeti szcénát, akkor minden kétséget kizáróan az NFT-ket választanám. Mára nem nagyon akad olyan művészeti szereplő, aki – még ha a fejét vakargatva is, de – ne hallott volna a „nem helyettesíthető tokenek” rendszeréről és az azt övező, igencsak heves diskurzusról, mely a digitális műtárgypiac forradalmának eljövételét várja a blokklánc-technológiától – vagy épp szenvedélyesen kérdőjelezi meg ennek valós potenciálját.<sup>1</sup> 2022 azonban nem kevesebb fejleménnyel (és magyaránvivalóval) kecsegtet – nagy százalékban Mark Zuckerbergnek köszönhetően, aki (minden bizonnyal egyáltalán nem függetlenül az NFT-boomtól) 2021 őszén bejelentette, hogy cégcsoportja a jövőben a Metaverse névre keresztelt metaverzum létrehozására fókuszál majd, ennek következtében pedig, a továbbiakban a Facebook nevet hátrahagyva, Meta Platformsként folytatja a terjeszkedést.

### DE MÉGIS, MI AZ A METAVERZUM?

A közbeszédben leggyakrabban az internet jövőjeként emlegetett metaverzum röviden összefoglalva olyan 3D-s virtuális világot jelent, mely a virtuális és kiterjesztett valóság technológiáinak kombinációjaként jön létre, és melynek felhasználói virtuális avatárjukon keresztül léphetnek egymással interakcióba. Az elnevezés Neal Stephenson amerikai író 1992-es, *Snow Crash* című sci-fi-regényéből eredeztethető; a cselekmény egyik helyszínéül szolgáló virtuális valóság a Metaverzum, melynek neve a „meta” és az „univerzum” kifejezések összerántásából áll össze.

Jelen pillanatban is léteznek már metaverzumként működő platformok (elsősorban olyan videójátékokra érdemes gondolni, mint a Fortnite, a World of Warcraft vagy épp a második, virtuális élet ígéretével kecsegtető Second Life), ezek között azonban egyelőre nincs semmiféle átjárás. A jövő metaverzumának egyik legfőbb



Jonas LUND: *On this Day*, 2021, KÖNIG Decentraland/Nave A művész és a KÖNIG GALERIE (Berlin, London, Szöul) jóvoltából  
←



↑  
 Kiállítási enteriőr,  
 Jonas LUND: *On this  
 Day*, 2021, KÖNIG  
 Decentraland/Nave  
 A művész és a KÖNIG  
 GALERIE (Berlin,  
 London, Szöul)  
 jóvoltából

ígérete, hogy egy olyan metaverzum-hálózat jöhet létre, amelyben ezek az atomizált virtuális világok összekapcsolódnak, így felhasználóik egyetlen alteregóval képesek lesznek barangolni köztük. Jelenleg a metaverzumokhoz történő hozzáférés is sokrétű. Van, amelyiknek eléréséhez VR-szemüveg szükséges, de a jelenlegi szoftverekhez gyakran elég egy számítógép is, amely rendelkezik a videójátékok rendszerkövetelményeivel.

Akinek tehát a metaverzum kifejezés hallatán elsősorban a virtuális játékok világa ugrik be, nem téved nagyot, hiszen eddig legfőképpen ebben a közegben játszott fontos szerepet, ugyanakkor a koronavírusnak köszönhetően egyre szélesebb körben elterjedő távmunka, illetve az NFT-k népszerűségének rohamos növekedése miatt egyre gyakrabban üti fel a fejét a gamerközösségtől akár idegen közegekben is. Ennek pedig egyik legfőbb oka a digitális gazdaságban keresendő: a virtuális játékok rajongói számára egyáltalán nem idegen a kriptovalutával való kereskedés, a virtuális kiegészítők és termékek (akár kriptóval történő) vásárlása. Ez pedig olyan piac, amelyet kétségkívül a techóriások közül mindenki a lehető legnagyobb mértékben uralni szeretne. Értelemszerűen Mark Zuckerberg is.

## METAKRITIKA

Amibe pedig Zuckerberg és az általa irányított platformok belefognak, azt árgus szemekkel figyeli mind a világpolitikai elit, mind pedig a technológiával foglalkozó sajtó és civil szektor is. A Facebook CEO-ja az utóbbi években ugyanis botrányt botrányra halmoz, rekordmértékű bírságokat zsebel be, ráadásul több ízben az

amerikai kongresszus színe előtt kellett tanúskodnia az általa vezetett platformokat ért vádak miatt; nem meglepő hát, hogy a Metaverse bejelentése után szintén komoly kritikák érték, legfőképp a figyelemelterelés és a profithajzás vádjaiával illették a vezérigazgatót.

Az előbbi vád a Facebook eddigi legnagyobb szivárogtató botránya, az exalkalmazott Frances Haugen nyilatkozatai miatt érte Zuckerberget. Haugen október elején a világ elé tárta a cég belső dokumentációját, mely bizonyítja, hogy a cég vezetése nagyon is tisztában van a platformjaik által okozott társadalmi károkkal; az erre való érdemi reakció helyett azonban Zuckerberg pár héttel később új brandet gründolt az általa vezetett cégeknek, és bejelentette a kortárs techszcéna egyik legnagyobb vállalatát. Amely el is vezet a profithajzás vádjához. Ahelyett, hogy a már létező és problémáktól hemzsegő platformok kijavításába fektetnének energiát, a Meta tízezer új alkalmazottat kíván felvenni, és tízmilliárd dollárt tervez költeni a Metaverse létrehozására, amelynek pénzügyi stratégiája többé nem elsősorban a hirdetések megjelenítésére, sokkal inkább a digitális kiegészítők árusítására épül majd.

Nem telt sok időbe, hogy nemzetközi médiumok sokasága tudósítani kezdjen arról, miért is okoz rémületet a Metaverse bejelentése. Scott Galloway, a NYU marketing professzora a következőképp foglalta ezt össze: „Nem hinném, hogy az emberek a metaverzumból félnének, sokkal inkább a Zuckerverzumból tartanak. Márpedig pontosan ezt hozta létre a közösségi médiával. Több ember tájékozódik a Facebookról, mint ahány ember összesen a déli földtekén és Indiában él.”<sup>2</sup> James D. Walsh a New York Magazine-ban közölt meglehetősen



szkeptikus, ugyanakkor kritikus véleménycikkében így fogalmaz: „Ha lenne egy metaverzumunk, amely meghatározná a kapcsolatainkat, amelyben az értékeinket tárolnánk és ahol a politikával is interakcióba kerülnénk, akkor ennek a metaverzumnak az irányítója leginkább egy tudományos istenséghez lenne hasonlatos. Ez az egész azért kap ekkora figyelmet, mert mindenki kiborult a gondolatától, hogy ezt a tudományos istenséget Mark Zuckerbergnek hívják.”<sup>3</sup>

A *Real Life* technológiával foglalkozó online magazin *Syllabus for the Internet* című esszéorozatában klasszikus filozófiai szövegek tükrében igyekszik elemezni a kortárs techszcéna fejleményeit. A Metaverse körüli heves diskurzust és aggodalmat Zachary Loeb Paul Virilióról írott esszéje<sup>4</sup> felől a legkönnyebb megérteni: Loeb szerint Virilio egyik legaktuálisabb gondolata a technológiában rejlő „balesetek”, váratlan események lehetőségének hangsúlyozása: „Minden egyes technológia létrehoz, előcsal, beprogramoz valamiféle járulékos következményt. Például amikor a vasutat feltalálták, egy olyan tárgyat találtak fel, amivel gyorsan lehet utazni, előrehaladni [...]. De ezzel együtt a vonatszerencsétlenséget is »feltalálták«. [...] A technikai tárgy véletlenszerű tulajdonsága, balesete nem más, mint a róla való tudatunk. Ha nem vagyunk tudatában a véletlenszerűnek, nem vagyunk tudatában a tárgynak sem: ebből fakad a technológia okozta válság.”<sup>5</sup> Ezeket a Metaverse-t illető vakfoltokat igyekeznek most annak kritikusai a lehető legalaposabban feltérképezni, hogy a virtuális avatárjaink felkészültebben merülhessenek majd el a virtuális világok hálózatában, mint ahogy annak idején a közösségi médiába ugrottunk fejest.

## MŰVÉSZET A METAVERZUMBAN

Ahogy az NFT-őrületben is hangsúlyos szerepet játszott a képzőművészeti, azon belül is elsősorban a műkereskedelmi szcéna, úgy nem meglepő, hogy a metaverzumok körüli pezsgés is gyorsan elérte a közeget. Mark Zuckerberg bejelentése a Metaverse-ről különböző előjellel ugyan, de visszaköszön a művészeti sajtó különféle ágenseiből. Az ArtReview 2021-es Power 100-as listájának (melynek nem mellesleg első helyezetteje az NFT-technológia lett) századik helyére már sikerült becsusszannia a CEO-nak, az indoklás így szól: „úgy tűnik, Zuckerberg behemótja nagyban meg fogja határozni, hogyan tapasztaljuk majd meg a virtuális kultúrát, beleértve a művészetet is.”<sup>6</sup> A metaverzum koncepciója azonban felkerült a *Hyperallergic* 2021-es, a művészvilág húsz legkevésbé befolyásos alakját listázó összeállítására is:<sup>7</sup> harmadik helyezettként említik a technológiát, mely szerintük egyrészt menő volt, másrészt komoly potenciállal bírt a művészeti világ számára egészen addig, míg Zuckerberg bele nem rondított annak alakulásába. Ez utóbbi megjegyzés már csak azért is fontos, mert jól rámutat, hogy a metaverzummal dolgozó alkotók és kurátorok már jóval a Metaverse bejelentése előtt is léteztek, az ő sok esetben úttörő munkájukra azonban mostantól értelemszerűen lényegesen nagyobb figyelem hárul majd.

Intézményi szinten leginkább a kereskedelmi galériák és aukciós házak pörögtek fel a kripto és a metaverzum történéseitől, közülük is kiemelkedik a Sotheby's, mely világszerte nyolcvan helyszíne mellett már saját metaverzummal is rendelkezik. Az aukciós ház 2021 áprili-

↑  
 Kiállítási enteriőr,  
 Jonas LUND: *On this Day*, 2021, KÖNIG  
 Decentraland/Nave  
 A művész és a KÖNIG  
 GALERIE (Berlin,  
 London, Szóul)  
 jóvoltából



LaTurbo Avedon,  
Fortnite, Creative 1  
→

sában lépett be az NFT-piacra egy Pak álnevű művész munkáival, két hónappal később megnyitotta londoni galériájának virtuális mását a Decentraland virtuális platform Voltaire Art Districtjében, októberre pedig ennél is tovább ment: saját metaverzumot fejlesztetett, melyet dedikált NFT-piactérként határoz meg, és amelyen azóta három aukciót is lebonyolított. Nem ők az egyedüli intézmény, akik erre vetemedtek. A német König Galerie – a művészeti intézmények közül elsőként – rendezett kiállítást a virtuális platformon *The Artist Is Online* címmel (melyet ezzel egy időben a galéria valós kiállítóterében is meg lehetett tekinteni), az ehhez kapcsolódó NFT-aukciót pedig az OpenSea platformján vezényelték le. A kiállítást azóta további is követte, többek közt Jonas Lund, Addie Wagenknecht és Andy Kassier művei álltak párhuzamosan a Szent Ágnes-templom kiállítóterében és a Decentralanden is.

Ami a művészeket illeti, sokak hosszú évek óta építgetik saját virtuális világaikat, melyek esztétikájukban leginkább szintén a videójátékok vizualitását idézik meg. Közülük sokan a videójátékok, CGI design területéről kerülnek ki, vagy épp ők maguk is avatárok. Az egyik leggyakrabban emlegetett példa a brit Thomas Webb, akinek *World Wide Webb* nevű játéka az egyetlen olyan online művészeti projekt volt, amely az én figyelmemet ténylegesen lekötötte a 2020-as év során. A metaverzum, mely fejlesztők, dizájnerek és marketingesek közös munkájának eredménye, egy a 80-as évek videójáték-esztétikáját imitáló multiplayer-szimuláció, egyben

művészettel teli digitális kiállítóter, mely különböző feladatokat megoldva fedezhető fel. A Webb által megteremtett világ egyszerre igyekszik megidézni a Covid előtti idők művészeti életének spontaneitását és az ezek iránt támasztott nosztalgiát, ugyanakkor a játék szereplőivel interakcióba lépve a digitális kor legfőbb kérdéseiről merenghetünk el.

A metaverzum és a művészet kapcsolatát vizsgáló fejtegetést lehetetlen lenne LaTurbo Avedon karakterének említése nélkül zárni. A *Second Life* nevű virtuális platformon létrehozott művészavatár 2008–2009 óta alkot különböző digitális környezetekben,<sup>8</sup> aktív a főbb közösségimédia-oldalakon, a legnevesebb művészeti intézményekben és művészeti fesztiválokon szerepel, létrehozójának rejtélyessége miatt a *Wired* magazin egyenesen Banksyhoz és Elena Ferrantéhoz hasonlította.<sup>9</sup> 2021 májusában a német *Monopol* magazin címlapján szerepelt, egyik legismertebb munkájában, a *Your Progress Will Be Saved*ben pedig a Fortnite alapvetően erőszakra építő játékmódját kikezdve egy melázásra és barangolásra alkalmas teret hozott létre a játékon belül, az erről adott nyilatkozata pedig jó mottóként szolgálhat az elkövetkező időszakra is: „Néha muszáj biztonságos tereket létrehozunk a szimulációkon belül, hogy tolerálni tudjuk a bennük is jelen lévő problémákat. Én annyival tudok hozzájárulni ehhez, hogy tükröt tartok a metaverzumnak és a benne rejlő lehetőségeknek.”

A megjelenést a B. Braun támogatta.

1 Akinek még mindig jól jönne egy rövid gyorstalpaló, annak ajánlom az Új Művészet Online hasábjain megjelent, *Az NFT-k hasznáról és káráról* című cikkemet. [ujmuveszet.hu](https://ujmuveszet.hu), 2021. V. 7.

2 Miranda Bryant: *Is Facebook leading us on a journey to the metaverse?* <https://www.theguardian.com/technology/2021/sep/26/is-facebook-leading-us-on-a-journey-to-the-metaverse>

3 James D. Walsh: *Why Facebook's Metaverse Is Dead on Arrival*. <https://nymag.com/intelligencer/2021/11/why-facebooks-metaverse-is-dead-on-arrival.html>

4 Zachary Loeb: *Inventing the Shipwreck. The work of Paul Virilio urges us to ask: What future disasters inhere in today's technologies?* <https://reallifemag.com/inventing-the-shipwreck/>

5 Paul Virilio, Sylvère Lotringer: *Tiszta háború*. Ford. Bánki Dezső. Balassi Kiadó, Budapest Art Expo Alapítvány, 1993, 31., 110.

6 *ArtReview Power 100*, 2021. <https://artreview.com/artist/mark-zuckerberg/?year=2021>

7 *The 20 Most Powerless People in the Art World: 2021 Edition*. <https://hyperallergic.com/703310/the-20-most-powerless-people-in-the-art-world-2021-edition/>

8 Benoit Palop: *What Kind Of Art Does An Avatar Make?* Q&A With LaTurbo Avedon, <https://www.vice.com/en/article/bmdw4a/qa-with-laturbo-avedon>

9 Kate Knibbs: *LaTurbo Avedon Is Way Ahead of the Metaverse*. <https://www.wired.com/story/laturbo-avedon-digital-art/>