

Vũ trụ ảo ẩn chứa hiểm họa diệt vong của nhân loại

Minh An

Tháng 10 năm 2021, CEO của facebook - Mark Zuckerberg đột nhiên công bố muốn đổi tên công ty thành Meta và phương hướng phát triển tiếp theo của công ty sẽ xây dựng Metaverse - Vũ trụ ảo. Vậy vũ trụ ảo là gì, nó hoạt động ra sao, đem lại thuận tiện gì, và tiềm ẩn mỗi hiểm họa thế nào?

Bạn thử tưởng tượng, sáng sớm thức dậy, đeo lên chiếc kính ảo thực tế VR và bước vào không gian khác của văn phòng, trong chóp mắt bạn đã ngồi ở bàn làm việc, đồng nghiệp cũng là người phiên bản ảo, còn bản thân thật sự tất cả đều đang ngồi ở nhà. Tối đi làm về, bạn muốn tìm nơi nào đó thư giãn, bạn muốn đi ăn uống cùng bạn bè, nhưng người bạn lại ở cách quá xa, bạn liền nhấn vào nút chuyển đổi chế độ của kính ảo VR. Vậy là từ văn phòng bạn lập tức chuyển sang không gian của nhà hàng, lúc đó người bạn cũng xuất hiện online. Cả hai cùng nhau bước vào bên trong nhà hàng, gọi đồ uống, nói chuyện. Một lát sau chuông cửa nhà bạn reo, món đồ uống bạn gọi ở không gian ảo kia thực sự được giao tới cho bạn. Vậy là bạn ở nhà tận hưởng đồ uống nhưng lại có cảm giác giống hệt như cùng bạn bè tới nhà hàng uống.

Trên đây chỉ là tình huống trong tưởng tượng, có thể còn có nhiều khả năng còn vượt xa hơn thế. Đây chính là chủ đề đang rất nóng hiện nay: Metaverse.

Metaverse lần đầu tiên được nhà văn khoa học viễn tưởng nổi tiếng người Mỹ - ông Neal Stephensen đề cập tới trong cuốn tiểu thuyết "Snow crash" xuất bản năm 1992. Trong cuốn sách của mình, ông đề cập rằng, tất cả mọi người trong thế giới thực của chúng ta đều có một bản sao ảo ở một thế giới ảo song song với thế giới hiện thực. Ông gọi thế giới ảo đó là Metaverse. Đây là một cụm từ ghép của từ 'Meta' trong tiếng Hy Lạp có nghĩa là 'siêu việt' hay 'bản nguyên vật chất' và từ 'Universe' trong tiếng Anh có nghĩa là 'vũ trụ'. Cụm từ này có nghĩa là 'siêu vũ trụ'. Nhưng có những người lại cho rằng cách dịch này không đủ phản ánh ý nghĩa tinh hoa của cụm từ đó, nên đã dịch là 'vũ trụ nguyên bản' hay có thể hiểu là 'vũ trụ quyền lực nhất'.



Trong cuốn sách của mình, ông đề cập rằng, tất cả mọi người trong thế giới thực của chúng ta đều có một bản sao ảo ở một thế giới ảo song song với thế giới hiện thực.

Metaverse độc lập với thế giới thực, nó tồn tại song song với thế giới thực và chúng có ảnh hưởng qua lại với nhau. Thế giới này có phần giống với những mô tả trong bộ phim bom tấn của Hollywood Matrix (Ma trận). Trong tiểu thuyết của mình, tác giả Neal còn đặt tên bản sao trên mạng đề cập ở trên là 'Avatar'. Bộ phim 'Avatar' chính là được đặt dựa trên cái tên này.

Từ năm 2020, khi dịch bệnh bùng phát toàn thế giới, nhiều người phải ở nhà, điều này càng đẩy nhanh sự ra đời của thời đại Metaverse. Nhiều cảnh chân thực đã được chuyển vào thế giới ảo. Rất nhiều những cuộc hội nghị, buổi hòa nhạc, lễ tốt nghiệp, khóa học trực tuyến đều liên tiếp chuyển lên trực tuyến một cách nhanh chóng tới bất ngờ. Với kết nối trực tuyến và ngoại tuyến, mọi người càng có xu hướng dành nhiều thời gian và tiền bạc cho thế giới ảo.

Nhận thức của con người cũng dần dần thay đổi. Thậm chí cho dù thế giới ảo là giả thì vấn đề đó cũng đã không còn quan trọng nữa, bởi vì dần dần nó đã trở thành trạng thái tồn tại hoàn toàn mới của nhân loại. Dường như một loại nhận thức xã hội hoàn toàn mới đang ra đời. Điều này có nghĩa là chúng ta đã trải nghiệm Metaverse nói trên?

Metaverse là gì?

Roblox - một hệ thống trò chơi trực tuyến lớn nhất cho phép người dùng sáng tạo trò chơi cho riêng mình, đã niêm yết trên sàn chứng khoán New York. Trong bản cáo bạch của mình họ có đề cập tới Metaverse và khái niệm liên quan, vì thế nó được coi là 'cổ phiếu metaverse đầu tiên'. Theo tuyên bố chính thức của Roblox, Metaverse thực sự cần phải có 8 yếu tố lớn:

1. Danh tính xác thực: bạn cần có danh tính ảo, có thể hoặc không có liên quan tới danh tính thực
2. Bạn bè: trong Metaverse bạn cần có bạn để có thể tiếp xúc xã hội, dù là quen hoặc không quen biết ở ngoài đời thực
3. Cảm giác chìm đắm: khi bạn có thể trải nghiệm sự chìm đắm trong Metaverse, bạn bỏ qua tất cả
4. Độ trễ thấp: mọi thứ trong Metaverse xảy ra đồng bộ, không có sự không đồng bộ hoặc trì hoãn
5. Đa dạng hoá: Metaverse cung cấp nội dung phong phú, bao gồm cách chơi, đạo cụ, nguồn tài liệu nghệ thuật...
6. Bất cứ khi nào, bất cứ nơi đâu: bạn có thể dùng bất kỳ thiết bị nào để đăng nhập vào Metaverse, có thể chìm đắm vào trong đó vào bất cứ khi nào, bất cứ nơi đâu

7. Hệ thống kinh tế: giống với bất kỳ các trò chơi phức tạp với quy mô lớn, Metaverse phải có hệ thống kinh tế của nó

8. Văn minh: Metaverse là một văn minh ảo

Có thể nói Metaverse trở thành phiên bản thực của bộ phim bom tấn ‘Ma trận’ (Matrix). Thủ lĩnh da đen Morpheus của nhóm hacker bí ẩn lấy một cục pin và nói với Neo (do diễn viên Keanu Reeves thủ vai), người chưa gia nhập vào nhóm của mình, rằng: *“người thường các anh sẽ giống như cục pin khi ở trong ma trận”*. Trong phim, người máy sử dụng con người và bộ não người làm nguồn tri thức và pin, khiến con người từ khi sinh ra tới khi chết đi, sống đắm chìm trong thế giới ảo, không thể tỉnh dậy được và cũng không có cách nào phân biệt được thế giới chân thực và thế giới ảo. Từ đó, người máy sẽ khống chế nhân loại. Điều này thật sự vô cùng đáng sợ!



Trong phim, người máy sử dụng con người và bộ não người làm nguồn tri thức và pin, khiến con người từ khi sinh ra tới khi chết đi, sống đắm chìm trong thế giới ảo.

Nhiều người cho rằng Metaverse chính là việc sử dụng công nghệ VR trong đời sống hiện thực. Nhưng thực ra không phải như vậy.

Metaverse sau này sẽ lợi dụng các loại công nghệ AR, VR, MR... Dần dần con người rất có thể sẽ thực sự không thể phân biệt rõ được thế giới thực và thế giới ảo. Ví dụ như vài năm trước trò chơi bắt Pokemon Go rất được nhiều người yêu thích, chính là sử dụng công nghệ AR. Đây là công nghệ đặt thế giới ảo lồng ghép vào thế giới thực, khiến cho thế giới ảo xem ra có liên hệ với thế giới thực. Những người từng chơi Pokemon Go đều biết khi chơi trò chơi này sẽ nhìn thấy cảnh thực, và con vật Pokemon tưởng tượng cũng ở trong cảnh thực đó.

Thế giới ảo không gian 3 chiều được sinh ra thông qua trình mô phỏng máy tính. Ở trong thế giới ảo này, từ thính giác, thị giác, khứu giác, vị giác thậm chí xúc giác của người sử dụng đều giống với thế giới hiện thực. Điều này đúng như câu chuyện trên phim “Ma trận” được đưa vào cuộc sống thực. Nó sẽ như thế nào? Giống như việc đeo kính VR bước vào văn phòng làm việc đề cập ở trên. Chúng ta sẽ không chỉ nhìn thấy đồng nghiệp xung quanh đi lại, còn có thể nhận lấy tài liệu họ bàn giao, thậm chí còn biết được họ có vừa ăn thức ăn có mùi nặng hay không?

Xem ra điều này không khác gì với cuộc sống thực của chúng ta. Tuy nhiên, hiện tại tất cả chúng ta mới chỉ là tưởng tượng, kỹ thuật hiện tại vẫn còn xa mới có thể đạt tới trình độ tạo ra được 5 cảm quan như vậy ở thế giới ảo, và hiện chỉ đang ở giai đoạn đầu là tạo ra cảm giác thực ở phương diện thị giác và thính giác. Ngoài sự giới hạn giai đoạn của bản thân công nghệ kỹ thuật số, còn có nguyên nhân do nhận thức của chúng ta đối với chức năng của đại não người vẫn chưa đầy đủ.

Tuy nhiên, giới kinh doanh đều nhận định rằng đây là một lĩnh vực kiếm được rất nhiều tiền trong tương lai. Vì thế, cùng với việc Mark đề cập tới khái niệm Metaverse, một nhóm các ông lớn trong giới thương nghiệp không muốn bị bỏ lại phía sau cũng tuyên bố muốn tiến vào thị trường Metaverse. Ví như Microsoft, công ty trò chơi điện tử Epic Game, Roblox, thậm chí cả ‘ông trùm’ trang thiết bị thể thao Nike cũng muốn đặt chân vào Metaverse vì họ đều cho rằng thị trường này có vô vàn cơ hội kinh doanh.

Vừa qua hãng Nike đã hợp tác với Roblox cho ra mắt không gian công nghệ số với tên gọi là Nike Land, trở thành thương hiệu thể thao đầu tiên bước vào Metaverse. Nike Land được xây dựng giống như công ty tổng bộ Nike, ở đó có thể trải nghiệm hàng loạt các sản phẩm giày thể thao, may mặc... của thương hiệu Nike. Đồng thời, khách tới thăm không gian ảo của Nike land còn có thể sử dụng gia tốc kế trên thiết bị di động chuyển đổi hoạt động ngoại tuyến thành trò

chơi trực tuyến và thực hiện các hoạt động một cách chân thực trong thế giới ảo.



Vừa qua hãng Nike đã hợp tác với Roblox cho ra mắt không gian công nghệ số với tên gọi là Nike Land, trở thành thương hiệu thể thao đầu tiên bước vào Metaverse.

Metaverse của Mark Zuckerberg

Tháng 10 năm 2021, CEO của facebook - Mark Zuckerberg đột nhiên công bố muốn đổi tên công ty thành Meta và phương hướng phát triển tiếp theo của công ty sẽ xây dựng Metaverse. Mark cho biết muốn mọi người chuyển nhận thức từ coi họ là một công ty truyền thông mạng xã hội thành công ty Metaverse. Mark cho biết từ rất lâu đã mong ngóng thế giới ảo ra đời, ở đó mọi người có thể làm việc, vui chơi, còn có thể tương tác với nhau. Mark còn cho biết mục đích của Metaverse không nhất định khiến mọi người dành nhiều thời gian trên mạng mà đúng hơn là khiến cho thời gian trên mạng có ý nghĩa hơn. Có nhà phân tích nhận định rằng nếu muốn thực hiện được Metaverse có thể cần phải đợi sau vài chục năm nữa. Nhưng xét từ sự phát triển của công nghệ và sản phẩm, cũng là sự phát triển của hình thức xã hội, truyền thông xã hội, cho thấy Mark đã bắt tay vào tìm hiểu từ lâu. Năm 2014, Mark đã không chỉ mua lại công ty thực tế ảo Oculus VR, mà mua lại nhiều công ty game VR khác, thông qua việc gia nhập các công nghệ kết nối não-máy tính, thực tế ảo VR, thực tế tăng cường AR, trí tuệ nhân tạo AI... Facebook sẽ có thể rất nhanh chóng đưa ra dịch vụ Metaverse mà không cần phải đợi vài thập kỷ nữa. Phần lớn chúng ta đều cho rằng Metaverse chỉ là một thế giới ảo. Nhưng CEO của mạng xã hội Bebo, ông Shaan Puri lại có một quan điểm khác khá thú vị. Ông Shaan Puri cho rằng Metaverse thực sự không phải là một không gian nào đó, mà là thời điểm nhất định nào đó.



Ông Shaan Puri cho rằng Metaverse thực sự không phải là một không gian nào đó, mà là thời điểm nhất định nào đó.

Điểm kỳ dị công nghệ

Nhắc tới trí tuệ nhân tạo, có một khái niệm gọi là điểm kỳ dị công nghệ. Nó có nghĩa là vào thời gian nhất định nào đó khi AI phát triển đạt tới điểm kỳ dị, công nghệ phát triển gia tốc tạo ra hiệu ứng phi mã khiến cho trí thông minh nhân tạo sẽ vượt qua trí tuệ và khả năng khống chế của con người.

Ông Shaan Puri nhận định rằng thời khắc của Metaverse là khi AI thông minh hơn con người, khi giá trị của cuộc sống công nghệ số của con người lớn hơn giá trị của cuộc sống vật chất.

Trước đây, 99% sự chú ý của chúng ta đều đặt vào hoàn cảnh nơi thế giới thực tại. Nhưng sau khi TV xuất hiện, sự quan tâm chú ý tới thế giới thực của chúng ta đã giảm xuống còn 85%; sau khi máy tính xuất hiện thì giảm xuống còn 70%; sau khi điện thoại di động lại giảm xuống còn 50%.

Sự tập trung chú ý của con người vào thế giới thực đã dịch chuyển sang thế giới công nghệ số. Chúng ta cần biết rằng lực tập trung đặt ở đâu thì năng lượng ở đó. Nếu như con người đặt một nửa sự tập trung vào màn hình công nghệ số, vậy thì con người đã đặt một nửa tinh lực của mình vào cuộc sống công nghệ.

Shaan Puri mô tả một viễn cảnh đối với Metaverse rằng hôm nay chúng ta còn phải bỏ ra chút công sức để lấy điện thoại di động từ trong túi ra xem, nhưng rất nhanh sẽ có những công ty làm ra kính thông minh có thể đeo trước mắt chúng ta cả ngày, tới lúc đó sự chú ý tập trung của chúng ta trước màn hình sẽ từ 50% tăng lên tới hơn 90%; tới thời điểm đó chính là bắt đầu của Metaverse. Bởi vì tới lúc đó, cuộc sống ảo của chúng ta sẽ trở nên quan trọng hơn cả cuộc sống thực

Cuối cùng là liên quan tới vấn đề đạo đức của vũ trụ ảo. Một khi vũ trụ ảo quá tốt đẹp, sẽ gây nghiện cho con người, và con người rồi sẽ đắm chìm trong vũ trụ ảo, không muốn quay trở lại thế giới hiện thực.

Mối lo âu của Musk

Elon Musk được xem là doanh nhân công nghệ nổi tiếng nhất hiện nay. Ông là người sáng lập của hàng loạt công ty công nghệ tầm cỡ trên thế giới, trong đó đáng chú ý nhất là Tập đoàn Công nghệ khai phá không gian SpaceX (công ty tư nhân về tên lửa đẩy và tàu vũ trụ đầu tiên và duy nhất trên thế giới hiện nay) và Tesla Inc. (công ty chuyên thiết kế, sản xuất và phân phối sản phẩm ô tô điện và linh kiện cho các phương tiện chạy điện). Tại Hội nghị về trí tuệ nhân tạo năm 2019, Musk đã có buổi thảo luận cùng Jack Ma - ông chủ tập đoàn Alibaba về chủ đề AI.

2019世界人工智能大会 WORLD ARTIFICIAL INTELLIGENCE CONFERENCE



Elon Musk (R), Đồng sáng lập kiêm Giám đốc điều hành của Tesla và Jack Ma, đồng Chủ tịch Ủy ban Cấp cao của Liên Hợp Quốc về Hợp tác Kỹ thuật số, phát biểu trên sân khấu trong Hội nghị Trí tuệ Nhân tạo Thế giới (WAIC) tại Thượng Hải vào ngày 29 tháng 8 năm 2019 (Ảnh của HECTOR RETAMAL / AFP)

Jack Ma cho rằng con người có thể kiểm soát AI bởi vì con người có trái tim, có tình cảm, trong khi AI chỉ là con chip do con người chế tạo ra. Tuy nhiên Musk luôn giữ một thái độ vô cùng thận trọng. Ông nhận định rằng con người có thể

tạo ra những thứ thông minh hơn chính bản thân mình, ví dụ như siêu máy tính chơi cờ vua Deep Blue do IBM phát triển. Nó được biết đến như là hệ thống cờ vua máy tính đầu tiên đánh bại nhà vô địch thế giới trong một trận đấu theo tiêu chuẩn thời gian kiểm soát cờ vua. Deep Blue là siêu máy tính chuyên phân tích cờ vua. Ngày nay, chơi cờ vua với máy tính con người rất khó có thể thắng và còn kém xa. Trí thông minh của con người trên nhiều phương diện đã bị máy tính vượt qua.

Kỳ thủ cờ vây chuyên nghiệp Đai Loan, cô Hắc Gia Gia lần đầu tiếp xúc với AI cũng 'sợ hãi'. Bản thân cô không tưởng tượng nổi chỉ trong vài năm ngắn ngủi AI đã có thể đánh bại con người. Khi đó diễn ra trận đấu giữa AI và cao thủ cờ vây chín đẳng người Hàn Quốc Lee Sedol, và kết quả đã chiến thắng con người với tỉ số 4:1. Kết quả cuộc đấu cờ giữa người và máy đó khiến nhiều người không khỏi cảnh giác trước sự tiến bộ của trí tuệ nhân tạo nhanh hơn nhiều so với dự kiến ban đầu. Việc phát triển trí tuệ nhân tạo cũng sẽ có thể gây ra mối nguy hiểm về đạo đức cũng như cho tương lai sau này. Hiện nay được biết các nhân vật trong giới cờ vây trước các trận so tài sẽ không đấu với AI bởi sẽ khiến họ mất tự tin.

Elon Musk không chỉ cho rằng sẽ có một ngày con người không thể khống chế được trí tuệ nhân tạo bởi vì tốc độ phát triển của máy tính thực sự quá nhanh. Điều ông quan tâm hơn nữa là người làm chủ công nghệ AI tiên tiến là người thế nào, nếu đó là người xấu thì sẽ ra sao. Khoa học công nghệ cần phải giúp cuộc sống con người trở nên thuận tiện hơn hoặc là giúp con người khám phá vũ trụ, tìm hiểu những điều chưa biết; chứ không phải đưa cuộc sống hiện thực cấy ghép vào thế giới ảo, để cho những người muốn chạy trốn hiện thực đều đến thế giới phi hiện thực.

Musk đã từng cảnh báo rằng tương lai đáng sợ nhất mà bản thân ông có thể tưởng tượng đó là nếu như một công ty hoặc một nhóm người phát triển thành công siêu trí tuệ thì họ có thể chiếm lĩnh được cả thế giới. Musk còn nhấn mạnh rằng một kẻ độc tài có thể sẽ chết nhưng trí tuệ nhân tạo thì không và nhân loại mãi mãi không thoát khỏi nó.

Trong một cuộc phỏng vấn chuyên sâu vào tháng một năm nay, Musk đã nói những lời khiến mọi người phải suy nghĩ. Ông nói: *"Đôi lúc tôi thấy một người dán mắt nhìn vào màn hình điện thoại di động, tôi tự hỏi ai mới là người làm chủ con người kia?"*

Chúng ta biết rằng một ngày có 24 tiếng, thông thường con người cần 8 tiếng ngủ, 8 tiếng làm việc, 8 tiếng tiếp xúc xã hội; nếu như Metaverse thành công nó có thể khống chế 16 tiếng của con người mỗi ngày cho sinh hoạt, giải trí, làm việc. Điều này cũng tương đương với việc $\frac{2}{3}$ đời người nằm trong sự kiểm soát của nó.

Nhiều bậc trí giả từng nói đạo đức của xã hội nhân loại hiện nay ngày càng trượt dốc, thiếu đi tín ngưỡng. Bí mật của sinh mệnh, tương lai của nhân loại và công nghệ hiện đại khiến con người ‘chết lặng’, mỗi ngày trôi qua lại phát triển càng nhanh chóng hơn. Thậm chí có thể phía sau những nhân tố này đều có liên quan với nhau, tác động lẫn nhau, có mối liên hệ nhân quả với nhau. Vì thế trên thế giới, những dân tộc giữ vững phương thức sống và tín ngưỡng tôn giáo truyền thống nhất cũng đều thận trọng duy trì khoảng cách với công nghệ hiện đại. Dù là người không bài trừ công nghệ hiện đại, khi phải đối mặt với virus lây truyền, với những vũ khí hạt nhân đáng sợ, bước nhảy vọt của công nghệ điện toán, sự vô thường của thế giới lượng tử và sự không thể đoán trước của trí tuệ nhân tạo, trong lòng đều không khỏi dấy lên nỗi sợ hãi.

Minh An

•