

20 февраля для широкой публики открылось виртуальное пространство Decentraland — децентрализованной платформы, реализованной с помощью блокчейн-технологии Ethereum. Ключевым понятием в Decentraland является Land («земля») — дефицитный цифровой актив, поддерживаемый смарт-контрактами на Ethereum, который представляет собой участки виртуальной «земли». Land реализуется в неизменяемых токенах (то есть каждый из них уникален и не может быть реплицирован), владение которыми отслеживается блокчейном. На последней аукционной продаже «земли» в 2018 году, где выставлялось 39 тыс. лотов, фрагментов этого «мира», было выручено \$23,5 млн. Ее владельцами стали игровые компании, а также частные разработчики цифрового контента.

Попасть в новый мир можно с обычного компьютера, навигация по нему предельно проста, при этом любой пользователь может выбрать себе аватар и персонализировать его внешний вид. Каждый из владельцев «земли» сам решает, что предложить пользователям в качестве контента: кто-то «строит» фантастические миры, оснащает их игровым функционалом; кто-то интегрирует в эти пространства онлайн-шопинг и пытается монетизировать свой проект через продажу различных виртуальных предметов, цифровых аксессуаров для аватаров и их имен (Wladimir Putin, к примеру, доступен за 10 тыс. используемых в проекте токенов MANA, всего подобных «платежных единиц» было выпущено 2,6 млрд, курс MANA к рублю на момент сдачи номера составлял 3,6). Также владельцы сдают различные рекламные площадки, цена на которые определяется популярностью площадки (трафиком). Скептически относящимся к эфемерному цифровому бизнесу будет интересно узнать, что, по оценке Nielsen's SuperData Research Group, в 2019 году на игры пользователями было потрачено \$109,4 млрд, при этом на различные цифровые «украшения» аватаров — более \$5 млрд.

Генеральный директор компании Эриел Малич рассказывает, что изначально Decentraland как проект открытого доступа запустили его друзья. Каждый из них в то время, в 2015 году, занимался сторонними проектами в компаниях, которые имели отношение к блокчейн-технологиям еще до того, как широкая общественность узнала, что это такое. Они были вдохновлены научной фантастикой, вроде «Лавины» (1992) Нила Стивенсона, и хотели посмотреть, можно ли использовать эту технологию для создания децентрализованной базы данных, им также хотелось сделать свой виртуальный мир с использованием блокчейна. Этот любительский проект был переведен в статус полноценно работающей компании, как только стало понятно, по какой бизнес-модели он может работать, чтобы развиваться и оставаться при этом децентрализованным по своей сути. Смысл состоит в том, что токены «сгорают» при покупках внутри системы, тем самым повышается их ценность, а разработчики и пользователи, участвующие в проекте, могут благодаря этому зарабатывать.

Владение Land в этом проекте сродни владению любым другим уникальным криптоактивом, таким как CryptoKitties или CryptoPunks. («Криптокошки» — уникальный цифровой код со своим аватаром, предмет коллекционирования; они продаются криптоэнтузиастами на аукционах, при этом в цифровом мире могут скрещиваться между собой, что дает возможность получения новых видов, цена на самые редкие из которых доходит до сотни тысяч долларов.) «Землю» можно использовать для создания трехмерных пространств и приложений. Она построена на основе стандарта ERC721, что делает ее цифровым активом, который можно продавать другим пользователям, как и другие подобные активы. Большая часть Land была продана на аукционах в 2017–2018 годах, и тем, кто хочет обзавестись виртуальным участком в Decentraland сейчас, следует отправиться на вторичный рынок (своя торговая площадка, на которой можно увидеть все доступные предложения, открыта на сайте проекта). Всего в этом мире существует 90 тыс. «наделов», примерно половина из них доступна для продажи и перепродажи. Помимо этой частной цифровой «недвижимости» в Decentraland есть общественные пространства — дороги, которые разделяют «наделы», и площади.

В Decentraland открыты также цифровые галереи и есть свой музей современного искусства — за него отвечает Николас, в сети известный как Holodot. Он был частью небольшой группы людей, имевших отношение к Decentraland практически с самого начала. На подготовку проекта цифрового музея современного искусства он потратил около двух лет. Его идея состояла в том, что реальным музеям и галереям все сложнее привлекать аудиторию, потому что внимание людей сосредоточено на экранах их телефонов, большая часть их жизни уже давно переместилась в виртуальный мир. А в нынешней ситуации многие даже не могут выйти из дома. При этом в Decentraland есть возможность общаться с другими пользователями, устраивать совместные мероприятия (от экскурсий до вечеринок). По мнению Николаса, подобные виртуальные инициативы пока не вытеснят реальные культурные центры, но могут обогатить пользовательский опыт. Они даже не должны соревноваться друг с другом: на первый план выходит эксперимент и исследование потенциала технологии. Хотя он считает, что в будущем подобные проекты смогут привлекать больше трафика, нежели привычные галереи. За первые две недели музей в Decentraland посетило около 12 тыс. пользователей. Для монетизации своего пространства Николас собирается работать с арт-институциями со всего мира над совместными проектами, чтобы создавать экскурсии для пользователей, а также сдавать виртуальное пространство под частные выставки.

