

## איך יכול להיראות העולם

### הרצאתו של ד"ר רועי צזנה, כנס יתד פברואר 2019

קשה לחזות את העתיד. דברים שנראים לנו היום לא אפשריים בעוד שלוש או חמש שנים ייראו הגיוניים וטבעיים. כבר לפני 100 שנים ניסו אנשים לחזות את העתיד. אם בתחום ההתפתחות הטכנולוגית הם הצליחו לדמיין חלק מהדברים שיש היום, הרי שאת השינויים החברתיים המשמעותיים שחלו במאה וחמישים השנים האחרונות כלל לא הצליחו לחזות. גם בעבר, תחזיות שהתייחסו למגמות טכנולוגיות וחברתיות נטו להזהיר מפני התוצאות שלהן. כך בכיר בריטי בו המאה ה-17 הזהיר כי התרבות החדשה של בתי הקפה מסוכנת לצעירים כיוון שהם כל כך כמהים לזה שעוזבים כל דבר אחר למען הישיבה בבית הקפה ובכך מבזבזים זמן רב. היום אנו מקווים שהצעירים ישבו בבתי קפה ויפגשו פנים מול פנים, אבל לפני 300 שנה מי חשב על זה. דוגמא אחרת היא הביקורת של מרצה בקיימברידג' לפני 300 שנה שטען כי קריאה מרובה של ספרים תפגום ביכולת החשיבה והשיחה תהפוך לקלילה ולא חשובה. כלומר, קשה לנו להבין איך שינויים טכנולוגיים ישפיעו על החברה.

היום אדבר על כמה מהשינויים הגדולים ביותר שמתחילים לקרות ומגמות העל הטכנולוגיות שנוכל אולי בזכותן לספר סיפורים חדשים. המגמות הן: רשתות חברתיות, משחקים, בינה מלאכותית.

רשתות חברתיות:

אנו רואים שהרשתות החברתיות כבר כאן ולא הולכות לשום מקום וזה חלק מהשיח בין אנשים. יש כמעט 9 מיליון אזרחים בישראל ושני שלישי גולשים ו-100% פועלים ברשתות החברתיות. כולם. אם מסתכלים על הצעירים 95% מהם בווטסאפ ואינסטגרם פייסבוק סנפאצ'ט וטיק טוק. אז הנוער עובר לגמרי לרשתות חברתיות. הם חיים בסטורי, התרגלו להחליף מידע באופן מידי. מקבלים חדשות חברתיות, פרסומות, מכירים את נבחר הציבור שלהם דרך הרשתות החברתיות, מוצאים בהן אהבה. אנו רואים שהם אפילו מגיעים לנישואין דרך הרשתות החברתיות וזו רעידת אדמה ושינוי כללי המשחק. אנחנו עדיין לא יודעים מה המשמעות של זה כי זה דבר חדש, ובו בזמן אנו מסתגלים לקיומו. רואים שילדים לומדים איך להתמודד עם המדיום החדש הזה ולשמור על ערכי יסוד. רבע מבני הנוער עוצרים שיימינג ויודעים איך לעשות זאת. פשוט לא מעבירים הודעה מביכה הלאה.

ניתן להציג שני תרחישים להשפעת הרשתות החברתיות - אופטימי ופסימי. האמת כנראה תהיה באמצע. התרחיש הפסימי, הצד האפל של הרשתות החברתיות הוא שהן גורמות להסתגרות של אנשים בקבוצות אידיאולוגיות ומפרידות בין אנשים. כך שחלה הקצנה אידיאולוגית. פייסבוק בנוי כך שהוא מנתק מהעולם החיצון, ומציג מידע שמתאים להעדפותינו ובכך יוצר בועה של אנשים הדומים לנו ודעות הדומות לדעתנו.

אבל, דווקא התרחיש האופטימי מתחיל להראות סביר יותר כי הבנו את הכוח שיש לרשתות חברתיות על האושר ועל המוח האנושי ואנו יודעים להשתמש בו ולהימנע מהשפעותיו הרעות. אנשים דורשים שהרשתות יחזירו את הכוח לפרט ולא שאנו נרשת את הרשתות. צוקרברג אמר שהם מבינים סוף סוף את הכוח שלהם וינצלו את זה כדי לעזור לאנשים לצאת מתוך הבועה ולהכיר אנשים חדשים ומשפחה. אם נדע לדרוש מהפלטפורמות של הרשתות החברתיות שיפתחו שירותים שיעזרו לנו לדבר זה עם זה, יתנו לנו תמיכה רגשית, ויציגו לנו נקודות מבט אחרות – אז נוכל להשתמש בהן כדי לייצר שינוי חברתי, עלינו לחנך את עצמנו ואת הצעירים למחשבה חדה וספקנית שתוכל לעשות שימוש נכון וערכי ברשתות.

## משחקים לחיים

כולנו משחקים. זה דבר בלתי נמנע, תעשיית המשחקים מגלגלת יותר כסף מתעשיית הסרטים. ישנם 2 מליארד גיימרים בעולם, ומספר גדול יותר של אנשים שמשחקים בהזדמנויות שונות.

החוקרת ג'ין מגוניגן כתבה ספר *reality is broken* – המציאות מקולקלת. לדבריה, אנשים רוצים לחקן את המציאות כך שיזכו בתגמול על מאמצייהם כפי שקורה במשחקים. שיוכלו לבחור מה לעשות גם אם אין להם אפשרות לעשותו בעולם הפיסי.

משחקים הפכו לכלי לתיקון המציאות ולהשלמה שלה. יש גם משחקי מועילים שיתקנו מציאות. למשל לינגו, 100 מליון משחקים בו והם לומדים בו שפות חדשות, פוקימון גו מעודד אנשים לעשות ספורט להתוודע לאתרים מעניינים, ומשחקים נוספים המאפשרים לצבור וליצור ידע.

התרחיש הפסימי מדבר על כך שמשחקים עלולים להיות ממכרים, מקשים על הריכוז ופוגעים בלימודים ובמערכות יחסים. התרחיש האופטימי – הוא שמשחקים יאפשרו ללמוד ולשחק יחד, לרכוש הרגלים חדשים לעשות כושר לשמור על דיאטה לטפל בגינות וירטואליות ולקבל על זה כסף. זה עולם של אפשרויות חדשות. משחקים יכולים להיות גם מקפצה למוביליות חברתית.

בינה מלאכותית.

בינה מלאכותית מאפשרת למכונות ולמחשבים לעשות דברים שבעבר עשו בני אדם, מאיסוף זבל ועד הלחנת מוזיקה.

כאן התרחיש הוא פסימי ואופטימי יחד. אנשים יאבדו מקומות עבודה ולפי דוח מקינזי 30% מהמשרות מאוימות על ידי הטכנולוגיה. אבל ייפתחו מקומות עבודה חדשים ומשרות חדשות. ברכות שחיה שבעבר היה צריך שני נערים לנקות אותם והיום יש רובוטים אז לא צריך לשלם לנערים וברכות יכולות להפתח בכל מקום כי זול יותר להפעיל אותן. את המצילים עוד צריך. אז מקצועות נעלמים ואחרים מופיעים. עדין נצטרך מוזיקאים כי אנשים עדין משלמים הרבה כסף לשמוע את בוב דילן או הפילהרמונית למרות שהם יכולים להוריד מוזיקה מהאינטרנט או לשמוע דיסק. אנו רוצים את החוויה המיוחדת על ידי מישורים חברתיים, מה שאנשים באמת רוצים מי שישפך את זה עדין תהיה לו עבודה.

מי שיצליח בעתיד הם אנשים שיוודעים להפעיל אחרים להחדיר מוטיבציה מי שיוודעים לעבוד עם הטכנולוגיה, שיוודעים להשתמש בכל הדברים, שיוודעים לשאול שאלות יוצאות דופן, לדמיין מה יכול להיות המיזם הגדול הבא, התכנה הבאה זה משהו שרק אנשים יודעים לעשות.

תפקידנו לא רק ללמד את זה אלא גם להקנות אחריות חברתית כי כמו שהמשחקים יודעים להוציא אותך מהרחוב גם המחשב. מתכנת יכול להפוך למיליארדר בין לילה ואז מה יעשה עם כל הכסף? בשלב זה היינו רוצים שיסתכל אחורה על הקהילה ממנה הגיע, ויתמוך בה. עלינו לחנך את הצעירים לחשוב על תמיכה ההדדית, על רקמה גדולה יותר שראוי לתרום לה ולהיות חלק ממנה.