Metawersum

Metawersum nabiera kształtów, ale toczy się ożywiona debata na temat tego, czym dokładnie się stanie. W obecnym stanie metawersum wciąż znajduje się w fazie alfa, jako dowód słuszności koncepcji nowej rzeczywistości, która łączy świat fizyczny i cyfrowy. Zasadniczo metawersum jest następcą internetu, bazując na technologiach, które istniały wcześniej: sprzęcie, oprogramowaniu, urządzeniach inteligentnych, chmurze i sieci Web 1.0, Web 2.0 i Web 3.0. Pod wieloma względami metawersum jest oczekiwaną ewolucją, ponieważ jako cywilizacja pragniemy bardziej immersyjnych doświadczeń. To wzmożone pragnienie immersyjnych doświadczeń jest w znacznym stopniu napędzane wizją wyjścia poza ekran. Przeanalizujemy szum medialny i szum wokół metawersum, opisując je i analizując z dwóch perspektyw: koncepcyjnej i praktycznej. Metawersum można opisać jako: połączenie świata fizycznego i cyfrowego, umożliwiające immersyjne doświadczenia zwiększające ekspansję biznesu i wartość konsumencką przy zachowaniu trwałej użyteczności, tworząc nowe potrzeby w zakresie umiejętności kreatywnych, technicznych i miękkich. Koncepcyjnie metawersum czerpie z konstruktów mediów społecznościowych, rozrywki, gier i e-commerce, aby tworzyć nowe propozycje wartości w postaci społeczności, handlu i wspólnych podróży. Z praktycznego punktu widzenia metawersum będzie oparte na kilku podstawowych cechach: immersyjnym 3D, czasie rzeczywistym, własności, interoperacyjności, współdzielonym doświadczeniu, współdzielonej gospodarce i trwałości. Są one zbudowane na poprzednich technologiach, a także wykorzystują możliwości Web3. Wykorzystując ten opis oraz te koncepcyjne i praktyczne ramy, metawersum zostanie stworzone od podstaw na naszych oczach. Umożliwiając nam wszystkim bycie twórcami metawersum i ponowne wyobrażenie sobie optymalnych doświadczeń zarówno z punktu widzenia użytkownika, jak i technicznego. My, budowniczowie metawersum, będziemy musieli połączyć siły, aby stworzyć przyszłość. Przyszłość skupioną na wspólnym rozwiązywaniu problemów, zadawaniu pytań, pokonywaniu wyzwań i ostatecznie inspirowaniu. Wszystko to w sposób odpowiedzialny i pełen szacunku. Metawersum zmieni nasz świat, jaki znamy. Oto rzut oka na kilka możliwości metawersum, zanim zagłębimy się w Konceptualne Propozycje Wartości i Praktyczne Elementy Metawersum.

Możliwości metawersum

Spotkania immersyjne

Niezaprzeczalnym jest, że coraz częściej uczestniczymy w wirtualnych spotkaniach, aby łączyć się z innymi za pośrednictwem urządzeń mobilnych, laptopów i komputerów stacjonarnych. Jeszcze kilka lat temu spotkania te były dość jednowymiarowe, z umiarkowanym poczuciem wszystkich aspektów interakcji międzyludzkich. Platformy spotkań wirtualnych starają się prezentować informacje intuicyjnie, biorąc pod uwagę ograniczoną przestrzeń na ekranie i przepustowość. Jednak uczestnictwo w nich może być nadal męczące, ponieważ uczestnicy nie do końca komunikują się z innymi w pełnym zakresie. Wyobraź sobie, że znajdujesz się teraz w bardziej immersyjnej sali konferencyjnej, pełnej ludzi wchodzących w interakcje, bardziej zbliżonej do fizycznego życia. Widzisz wszystkich jednocześnie, być może siedzących wokół unoszącego się w powietrzu stołu, który przeczy grawitacji, lub na leżakach otoczonych spokojnym widokiem. Uczestnicy mogą być reprezentowani jako spersonalizowane, trójwymiarowe awatary cyfrowe; słyszysz, jak inni mówią, wskazując na kierunek i przestrzeń, odbierasz ich reakcje emocjonalne, a w końcu podajesz im rękę za pomocą haptycznego sprzężenia zwrotnego. Wszystko to, ponieważ spotkanie odbywa się całkowicie w świecie wirtualnym.

Metawakacje

Mówiąc spekulatywnie, można kupić „metawakacje” w egzotycznych miejscach, korzystając z metawersum. Można wybrać się w podróż do Indii i wspiąć się w Himalaje, przeżywając fascynujące doświadczenie, pojeździć na desce surfingowej na Hawajach lub wspiąć się na szczyt jednej z piramid

w Egipcie. Albo, jeśli wolisz, odwiedzić fikcyjnego Marsa Edgara Rice'a Burroughsa, latać z kosmitami z filmu Żołnierze kosmosu, albo usiąść obok Neila Armstronga podczas jego lądowania na Księżycu. Wszystko to bez wychodzenia z domu.

Medycyna

Możliwości wykraczają daleko poza zwykłe wakacje i zaawansowane konferencje. Metawersum będzie również w stanie pomóc lekarzom w przeprowadzaniu skomplikowanych operacji z wirtualnej perspektywy w ciele pacjenta. Mikrochirurgia robotyczna, wspierana przez wielozmysłową percepcję metawersum, umożliwi odkrycia medyczne, prowadząc do znacznie precyzyjniejszych diagnoz i metod leczenia. Na przykład chirurgia eksploracyjna nie będzie polegać na losowym wycinaniu tkanek z ciała pacjenta. Zamiast tego lekarz może poruszać się po symulacji narządów, sprawdzając każdy z nich pod kątem przeszkód, które mogą wymagać leczenia.

Produkcja

Perspektywy dla produkcji są równie przełomowe. Wyobraź sobie w pełni zrobotyzowane fabryki, produkujące złożone maszyny na dużą skalę. Czujniki, będące częścią Internetu Rzeczy, są strategicznie rozmieszczone na hali produkcyjnej, umożliwiając technikom monitorowanie każdego robota i maszyny w czasie rzeczywistym w całej fabryce. Alternatywnie, wyobraź sobie samolot z awarią silnika. Czujniki, również połączone z Internetem Rzeczy, pozwolą kontrolerom ruchu lotniczego zobaczyć i odczuć to, czego piloci i pasażerowie doświadczają w czasie rzeczywistym – a nawet później, podczas badania katastrofy lub wypadku.

Metawersum w realnym świecie

Rzeczywistość rozszerzona oferuje kolejny wgląd w to, co przyniesie metawersum. Wyobraź sobie, że idziesz ulicą Paryża i widzisz małe okienka z wiadomościami pojawiającymi się nad mijanymi punktami orientacyjnymi. Każde z nich wyświetla spersonalizowane i kontekstowe informacje, które Cię interesują. Następnie zatrzymujesz się w sklepie i oglądasz ubrania w witrynie. Widzisz koszulkę, która Ci się podoba, i za pomocą prostej komendy głosowej wirtualne lustro pokazuje Ci, że masz ją na sobie. To przykład świata rzeczywistości mieszanej, w którym wirtualne obrazy są nakładane i mapowane na rzeczywisty świat. Jeśli kiedykolwiek grałeś w Pokémony lub korzystałeś z aplikacji na smartfonie, aby podejrzeć meble w domu przed zakupem, korzystałeś z wczesnych wersji rzeczywistości rozszerzonej. W wielu magazynach pracownicy noszą już gogle rzeczywistości rozszerzonej. Widzą cyfrowe strzałki na podłodze prowadzące do produktów, a nad skrzyniami wysyłkowymi pojawia się cyfrowy interfejs HUD z informacjami o zawartości. Te przykłady nie są fantazjami rodem z powieści science fiction czy filmu; to ekstrapolacje potencjału metawersum tu i teraz. Metawersum zwiastuje nową rzeczywistość.

Punkty różnicujące

Metawersum łączy wszystkie technologie, od sprzętu, przez oprogramowanie, sztuczną inteligencję, rzeczywistość wirtualną, po Internet Rzeczy, w spójną reprezentację wirtualną. Mimo to nie należy lekceważyć wpływu gier wideo na metawersum. Bardzo zaawansowany wygląd gier wideo, dzięki grafice 3D, sztucznej inteligencji i innym technologiom, pozwala graczom w pełni zanurzyć się w wirtualnym świecie, który często wydaje się realny, z celami, narzędziami, finansami i różnymi cechami, których można by się spodziewać w niedalekiej przyszłości po metawersum. Niewątpliwie metawersum wykorzysta wiele koncepcji stosowanych we współczesnych grach wideo, a metawersum z pewnością zapewni bogate i potężne możliwości rozgrywki. Należy jednak zauważyć, że gry wideo same w sobie nie są metawersum. Ogólnie rzecz biorąc, wiele technologii i różnych rodzajów doświadczeń przyczyni się do powstania metawersum, a wiele z tych komponentów jest jego

poprzednikami. Mimo to metawersum jest czymś zupełnie nowym, co na zawsze zmieni ludzkie społeczeństwo i świat. Ludzie będą mogli bezpośrednio doświadczyć metawersum poprzez serię trójwymiarowych, połączonych symulacji. Celem jest umożliwienie platformom i firmom tworzenia unikalnych, połączonych ze sobą światów, tworząc rozległy, otwarty i dostępny metawersum. Przyjrzyjmy się teraz bliżej Konceptualnej Propozycji Wartości Metawersum.

Konceptualna Propozycja Wartości Metawersum

Kultywowane Społeczności

Metawersum będzie, pod każdym względem, wirtualnym, funkcjonującym światem, w którym budowanie poczucia wspólnoty nie będzie uzależnione od lokalizacji. Metawersum będzie obejmować gry wideo, edukację, spotkania zdalne, doświadczenia kulturalne i sport, których wiele aspektów jest niemożliwych do zrealizowania w świecie materialnym z powodu ograniczeń przestrzeni, czasu i praw fizyki. Metawersum to nowa fala interakcji cyfrowych. Te hipnotyzujące doświadczenia będą bogatymi, trwałymi, współdzielonymi interakcjami, których rdzeniem będzie współpraca i współtworzenie. Tim Sweeny, CEO Epic Games, powiedział: Ten metawersum będzie o wiele bardziej wszechobecny i potężny niż cokolwiek innego. Jeśli jedna centralna firma przejmie nad nim kontrolę, stanie się ona potężniejsza niż jakikolwiek rząd i stanie się bogiem na Ziemi. Tim Sweeney

BUDOWANIE SPOŁECZNOŚCI

Społeczności w metawersum będą koncentrować się wokół wspólnych zainteresowań i działań, co zaowocuje wspólnymi wpływami. Spektrum możliwości metawersum, od edukacji po rozrywkę, stworzy rozległy krajobraz społeczności. Z perspektywy biznesowej, wzrośnie zapotrzebowanie na budowniczych i menedżerów społeczności, którzy będą rozwijać nowe formy autentycznych relacji z podobnie myślącymi członkami społeczności. Te wspólne doświadczenia zwiększą lojalność i atrakcyjność, a także sprawią, że metawersum stanie się coraz ważniejszą platformą dla zaawansowanych doświadczeń z firmami i markami.

FANDOM

Jednym z pojawiających się produktów ubocznych kultywowanych społeczności w metawersum jest pojęcie fandomu. Społeczności, które tworzą głębokie więzi wokół wspólnych zainteresowań, rodzą „superfanów". Ci superfani mogą być motorem napędowym rozwoju firm, dużych i małych. Nie można przeoczyć wspólnego wpływu społeczności. Odpowiednie odblokowanie fandomów zachęca do współtworzenia i otwiera możliwości wspólnego kapitału dla fanów i marek. To jest Kreatywna Gospodarka w działaniu; klienci i fani są zaproszeni do wspólnego budowania światów w metawersum. To początek nowego systemu nagród i lojalności, w którym możliwości Web3 i metawersum umożliwiają współwłasność i współpracę. Kiedy społeczności współtworzą z markami w metawersum, powstaje wspólny model monetyzacji, obejmujący takie zastosowania jak NFT, gry, rozrywka i moda cyfrowa. Fandom w metawersum oferuje wgląd w możliwości biznesowe i generowania przychodów oferowane przez Web3 i metawersum. Wykorzystanie działalności fandomowej wzmocni zaangażowanie oparte na kapitale i zachęci do budowania świata dla wspólnych, wzajemnych korzyści.

Współpodróże

Metawersum to w istocie interfejs łączący świat fizyczny i wirtualny, dający możliwość przeniesienia się w immersyjne doświadczenie przypominające Matrix. Dzisiejsze gry wideo oferują wgląd w to, jak może wyglądać i działać przyszłość metawersum; co więcej, w metawersum będą istnieć w pełni funkcjonalne wirtualne cywilizacje. Będziesz mógł robić zakupy w cyfrowych centrach handlowych, odwiedzać biblioteki, aby czytać książki i podróżować do odległych krain. Cyfrowe światy w

metawersum, w wielu przypadkach, będą nakładać się na świat fizyczny, wykorzystując rozszerzoną rzeczywistość i sztuczną inteligencję do połączenia tych dwóch światów, tworząc szereg nowych dynamik. Jako ewolucja koncepcji Podróży Klienta Web 2.0 (wszystkie interakcje klienta z marką, produktem lub usługą na etapie zakupu, konsumpcji i po zakupie), w metawersum Podróż Klienta będzie współtworzona i współwłasnością konsumenta.

NOWE FORMY ZAANGAŻOWANIA

Te nowe, immersyjne, wspólne podróże pozwolą firmom nawiązać kontakt z odbiorcami w zupełnie nowy sposób. Wraz ze wzrostem oczekiwań i uwagi klientów, przestrzeń metawersum będzie się rozwijać. Szybko wymaga ona od firm i marek działania i prezentowania się w innowacyjny sposób, aby umożliwić i zachęcić do współtworzenia i współwłasności. Metawersum umożliwi firmom i konsumentom wykorzystanie okazji do tworzenia znaczących, ciągłych form zaangażowania.

STORYTELING POZA FIZYCZNYM TREŚCIĄ

W metawersum marki staną się bardziej pomysłowe, w znacznym stopniu napędzane faktem, że dotychczasowe ograniczenia fizyczne i cyfrowe zostaną wyeliminowane. Ta szansa na pogłębienie relacji będzie motorem napędowym firm, gdy autentyczność będzie podstawą. Ostatnio dużo mówi się o UGC (treściach generowanych przez użytkowników); w metawersum UGS (opowiadanie historii generowanych przez użytkowników) stanie się nową normą. Umożliwi ludziom wspólne budowanie historii marki. Aktywując społeczności w nowe sposoby w metawersum, marki będą współtworzyć wciągające, niezapomniane i wartościowe podróże.

NOWY PLAC ZABAW

Te nowe formy wciągających podróży w metawersum to niesamowita okazja do uwolnienia kreatywności jako mnożnika ekonomicznego, spotykając się ze społecznościami w nieoczekiwany sposób, aby napędzać i zwiększać lojalność.

Nowe systemy handlowe

Metawersum wykorzystujące zasady Web3 to coś więcej niż tylko urzekająca grafika 3D, rzeczywistość rozszerzona i efekty specjalne. Ludzie będą mieli w nim większe poczucie kontroli i własności. Podobnie firmy i przedsiębiorcy uzyskają dostęp do nowych form handlu.

NOWE SPOSOBY HANDLU

Wraz z pojawieniem się metawersum pojawią się również nowe modele handlu – rewolucyjne, nowe sposoby kupowania, posiadania i wykorzystywania zasobów w całkowicie nowatorski i pomysłowy sposób. Koncepcja posiadania własnego czasu nabiera w metawersum nowego znaczenia. W metawersum konsumenci mogą monetyzować swój czas i być nagradzani za swoją uwagę i działania. Infrastruktura metawersum x Web3 umożliwi markom wdrażanie nowych narzędzi i technologii, aby tworzyć współwłasność aktywów i własności intelektualnej z konsumentami i społecznościami.

ŁAŃCUCHY WARTOŚCI

Blockchainy warstwy pierwszej będą aktywować i wspierać inteligentne kontrakty jako formy rekompensaty. Na przykład, gdy członkowie społeczności metaverse dzielą się i współtworzą własność intelektualną marki, ci budujący świat członkowie nie tylko mają możliwość wykorzystania swojej kreatywności, ale także zyskują możliwość monetyzacji. To aktywuje sedno możliwości Web3, napędzając kreatywną gospodarkę w metaverse. Te nowe łańcuchy wartości wykraczają daleko poza samo kupowanie i sprzedawanie aktywów, ale umożliwiają nagradzanie za tworzenie aktywów i wkład

w społeczności metaverse. Marki, które tworzą środowiska sprzyjające wartości, a nie tylko starają się autentycznie sprzedawać, odniosą sukces w przyszłości.

PORTFELE METAVERSE

Metaverse i Web3 tworzą nowe formy systemów nagród, wykorzystując koncepcje takie jak tokeny i portfele cyfrowe. Pod pewnymi względami portfele cyfrowe mogą działać jak ewolucja plików cookie w Web 2. Podobnie jak plik cookie, portfel może być unikalnym identyfikatorem. Ponieważ portfel zapisuje historię zakupów, umożliwia budowanie i modelowanie person w oparciu o powinowactwa personalizacyjne.

Relacja Web3 z metawersum

Podkreślmy, że metawersum nie należy mylić z Web3; różnią się one wyraźnie i zaspokajają odmienne potrzeby. Web3 jest jednak kluczowym czynnikiem, który uwalnia pełen potencjał metawersum. Mark Minevich, globalny strateg ds. poznania cyfrowego, napisał: „Web3 to trzecia generacja internetu, oparta na filozofii, że internet powinien być zdecentralizowaną siecią komputerów, a nie scentralizowaną. Oznacza to brak pojedynczego punktu awarii i centralnego organu kontrolującego przepływ informacji". Web3 jest następcą Web 1.0 i Web 2.0, a metawersum zapewnia atrakcyjną interakcję, wykorzystując technologie internetowe i webowe w światach 3D. Web3 z kolei wdraża koncepcje takie jak blockchain, inteligentne kontrakty, zdecentralizowane aplikacje i tożsamość cyfrowa. Metawersum może (i powinno) wykorzystać potężne funkcje Web3. Teraz zanurzmy się w temat i porozmawiajmy o praktycznych aspektach metawersum.

Praktyczne Elementy Metawersum

Metawersum składa się z kilku elementów o znaczeniu krytycznym. Bez tych praktycznych elementów pełna implementacja metawersum po prostu nie zadziała i nie spełni zmieniających się oczekiwań użytkowników. Metawersum staje się realne i użyteczne, gdy każdy z tych elementów zostanie w pełni zdefiniowany i wdrożony. Zależą one od fundamentalnych technologii Internetu i Sieci Web 1, 2 i 3. Czym są te elementy?

1. Immersyjne 3D

2. Czas rzeczywisty

3. Własność

4. Interoperacyjność

5. Wspólne doświadczenie

6. Gospodarka współdzielona

7. Trwałość

Te elementy odróżniają metawersum od wszystkiego, co istniało wcześniej. Dzięki każdemu z tych elementów można stworzyć w pełni funkcjonalny metawszechświat. Kompletny wszechświat, który symuluje i rozszerza świat rzeczywisty, składający się z cyfrowych tożsamości, doświadczeń, gospodarek, systemów rządzenia i pełnej współpracy. Przyjrzyjmy się pokrótce każdemu z elementów metawersum.

1. Immersyjne 3D

Immersyjne doświadczenie 3D tworzy świat, w którym jednostka lub grupa postrzega fizyczną obecność w świecie wirtualnym jako byt cyfrowy. Użytkownicy mogą używać swoich zmysłów, aby doświadczać otaczającego ich świata oraz manipulować (i odczuwać) obiektami i otoczeniem. Mogą również wchodzić w interakcje z innymi osobami w świecie rzeczywistym i cyfrowym (pomyślmy o postaciach niezależnych (NPC) w grach wideo). Użytkownicy mogą postrzegać otaczający ich świat za pomocą wzroku, słuchu, dotyku, a nawet smaku i węchu. Gdy znajdziesz się w metawersum w jego ostatecznej konfiguracji, będzie się on wydawał wielowymiarowym światem 3D pod każdym względem. Będziesz mógł dotykać przedmiotów, podnosić je, odkładać, wąchać kwiaty, smakować jedzenie, spacerować po mieście, przeglądać półki w bibliotece lub wędrować po wirtualnym parku narodowym. Bogato zintegrowana rzeczywistość rozszerzona i wirtualna, sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe oraz inne zaawansowane technologie wzmocnią i spersonalizują Twoje doświadczenie, gdy wkroczysz do nieskończonych wirtualnych światów. Możesz angażować się w treść każdego ze światów kontekstowo i w czasie rzeczywistym. Różnica między doświadczeniem e-commerce Web 2.0 a doświadczeniem metawersum polega na tym, że sklep metawersum będzie bardziej wciągający i empiryczny. W metawersum firma e-commerce mogłaby zbudować cały cyfrowy sklep spersonalizowany dla Ciebie i Twoich zainteresowań. Sklep, w którym możesz przeglądać alejki, wybierać produkty, które chcesz i dodawać je do swojego wirtualnego koszyka. Po zakończeniu zakupów przesuwasz koszyk do kasy, a Twoja karta kredytowa/debetowa lub portfel waluty cyfrowej jest automatycznie obciążany za zakupy. Może to brzmieć znajomo, jeśli kiedykolwiek korzystałeś z zestawu Oculus, aby doświadczyć swojego ulubionego cyfrowego świata i zagrać w grę wideo. Jestem pewien, że zauważyłeś, że opisane powyżej doświadczenie brzmi jak granie w grę – i masz rację. Wiele koncepcji grywalizacji opracowanych dla gier wideo ma bezpośrednie zastosowanie w metawersum.

2. Czas rzeczywisty

W metawersum wydarzenia będą rozgrywać się w czasie rzeczywistym, w miarę ich występowania, a nie w formie nagrania odtwarzanego później. Zasadniczo to, czego doświadczają użytkownicy, dzieje się w miarę rozwoju w formacie nieliniowym. Wydarzenia w metawersum dzieją się w czasie rzeczywistym, co oznacza, że dzieją się na żywo i jednocześnie dla wszystkich użytkowników. Rozgrywka w grze wideo odbywa się jednocześnie (w tym samym czasie) dla wszystkich graczy, a akcja postępuje bez opóźnień. Porównajmy to z przykładem tradycyjnej gry w szachy: gracze wykonują tury po kolei i czekają na swoją kolej. Jest to podejście liniowe, oparte na reakcji, a nie symultaniczne. Te złożoności związane z potrzebą szybkości i skali doświadczeń w czasie rzeczywistym w metawersum będą w znacznym stopniu zależeć od infrastruktury chmurowej i rozproszonej, aby obsługiwać w pełni immersyjne doświadczenia w czasie rzeczywistym.

3. Własność

Koncepcja samoopieki w metawersum opiera się na przekonaniu, że jednostki posiadają prawa do swoich aktywów cyfrowych. Jest to koncepcja podobna do własności w świecie fizycznym. Osoba, która jest właścicielem domu lub samochodu, ma prawo mieszkać i korzystać z nich według własnego uznania, a także posiada tytuł prawny potwierdzający i demonstrujący to posiadanie. W metawersum ludzie będą mogli posiadać swoje dobra i aktywa oraz prawa do ich użytkowania, zgodnie z umowami cyfrowymi, takimi jak NFT (o których wkrótce porozmawiamy). Własność jest podstawową zasadą metawersum i Web3. Posiadanie i opieka nad aktywami to przekonująca koncepcja zarówno dla metawersum, jak i Web3, ponieważ pozwala ludziom posiadać aktywa cyfrowe bez konieczności korzystania ze skomplikowanego systemu biurokratycznego lub uzyskania upoważnienia od konkretnej osoby. Na przykład, potencjalny nabywca nie uzyskuje prawa własności za zgodą konkretnej osoby, kupując kryptowalutę, taką jak bitcoin. Kupuje bitcoina i uzyskuje jego posiadanie. Ma to znaczenie w metawersum, ponieważ zezwala na prawa własności bez centralnego organu. Możesz posiadać aktywa

i swobodnie nimi dysponować. Możesz je zatrzymać, sprzedać lub przekazać komuś innemu. To zależy od Ciebie, ponieważ jesteś ich właścicielem. Innymi słowy, samoposiadanie to zdecentralizowany sposób posiadania aktywów. Samoposiadanie jest powiązane z NFT, ponieważ NFT autoryzują samoposiadanie; wszystko opiera się na technologii blockchain. Użytkownicy kontrolują swoje klucze prywatne, co daje im uprawnienia i kontrolę nad swoimi finansami, aktywami, dokumentami i wszystkim innym, co posiadają.

4. Interoperacyjność

Jednym z podstawowych założeń metawersum jest interoperacyjność, która umożliwi szeroki zakres możliwości przenoszenia aktywów, takich jak awatary, między światami wirtualnymi – użytkownicy będą mieli możliwość bycia reprezentowanymi przez cyfrową wersję siebie, zwaną awatarem. Awatary te ucieleśniają wygląd, dobra i wszystko inne, co dotyczy cyfrowej wersji danej osoby, umożliwiając użytkownikom metawersum płynne funkcjonowanie w światach wirtualnych. Aby zapewnić interoperacyjność, awatary i zasoby muszą umożliwiać płynne przemieszczanie się między światami metawersum. Innymi słowy, muszą być w stanie płynnie przemieszczać się między różnymi platformami (światami), podobnie jak robią to ludzie w przestrzeni fizycznej. Na przykład, awatar mógłby przejść cyfrową ulicą z banku do centrum handlowego. Mógłby się tam „teleportować", jeśli zajdzie taka potrzeba, a po dokonaniu zakupów przejść do innego wirtualnego świata, aby uczestniczyć w codziennej interakcji w mediach społecznościowych. Po zakończeniu mógłby obejrzeć program komediowy lub mecz piłki nożnej na żywo. Warto zauważyć, że awatary nie ograniczają się wyłącznie do reprezentowania prawdziwych ludzi. Awatary będą również tworzone dla bytów cyfrowych (syntezatorów AI). Dzięki zaawansowanym możliwościom sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego, awatary AI będą wchodzić w interakcje na wiele dokładnie takich samych, złożonych sposobów, jak my wchodzimy w relacje z prawdziwymi ludźmi. Na przykład, firma mogłaby zatrudnić „cyfrowych pracowników" do wykonywania rutynowych zadań, takich jak obsługa klienta. Ci cyfrowi pracownicy mogliby współpracować z pracownikami fizycznymi jako asystenci przy bardziej złożonych zadaniach.

5. Wspólne doświadczenie

Wspólne doświadczenie w metawersum oznacza, że ludzie jednocześnie widzą, czują i słyszą te same rzeczy. Kluczowym czynnikiem umożliwiającym wspólne doświadczenia jest immersyjne środowisko, tworzone za pomocą trójwymiarowych renderingów otoczenia, aby dodać głębszego poczucia realizmu. Wirtualny sklep 3D z kasą nie jest niezbędny do robienia zakupów w świecie wirtualnym, ale może sprawić, że doświadczenie będzie bardziej realistyczne i angażujące, zapewniając zrozumiały wizualny skrót. Budowanie świata stwarza możliwości tworzenia nowych i interesujących środowisk, które zanurzają ludzi w pełnosensorycznych doznaniach i nawiązują ze sobą znaczące relacje. Otwiera to obszary współpracy i współtworzenia z markami i klientami, umożliwiając interakcję poprzez wspólne doświadczenia. Gracze od dawna zdają sobie sprawę ze znaczenia otoczenia w grze, takiego jak projekt jaskiń, tuneli, dróg, jezior i rzek, gdy gracze przenikają się w wirtualnym świecie. Środowisko (sceneria w tle) wzmacnia wspólne doświadczenia, ponieważ ludzie mogą widzieć i słyszeć te same rzeczy w tym samym czasie. Film „Ralph Demolka w internecie" ilustruje ten punkt. Ralph i Vanellope żyją w świecie gier wideo. Pewnego dnia są zmuszeni odwiedzić internet, aby znaleźć część zamienną do jednej ze swoich gier. Razem podróżują przez wirtualne światy internetu i przeżywają ciekawe przygody. Odwiedzają prawdziwe firmy. Vanellope, na przykład, wchodzi w interakcje ze wszystkimi księżniczkami Disneya w wielkim, okrągłym pokoju z meblami, zasłonami i sufitem, ale ten pokój istnieje tylko w świecie wirtualnym. Wspólne doświadczenia pozwolą nam utożsamiać się z innymi i stworzyć większe poczucie bliskości podczas podróży przez światy metawersum.

6. Gospodarka współdzielona

Metawersum wymaga funkcjonalnego systemu ekonomicznego, powszechnie wspieranego w świecie wirtualnym. Bez gospodarki współdzielonej światy metawersum po prostu nie są tak cenne, jak mogłyby być. Aby to umożliwić, Web3 oferuje system ekonomiczny z walutami (kryptowalutami) oraz produktami i usługami, które można kupować, sprzedawać i wymieniać w metawersum. Możesz zdeponować swoje cyfrowe pieniądze w banku kryptowalut lub firmie fintech w celu ich bezpiecznego przechowywania, inwestować na giełdzie (lub jej cyfrowej wersji) i robić wiele rzeczy, które możesz zrobić z pieniędzmi w świecie fizycznym. Podobnie, pieniądze, które zarabiasz i oszczędzasz w świecie cyfrowym, w zależności od tego, jak je zdefiniujesz, mogą być wykorzystywane w świecie fizycznym (i odwrotnie). Waluty te mogą być ważne wszędzie, zarówno na platformach metawersum, jak i poza nimi. W pełni funkcjonalny system ekonomiczny to znacznie więcej niż cyberwaluta, tak jak gospodarka świata fizycznego to znacznie więcej niż tylko dolary lub inne waluty. Niektóre aspekty kompleksowej gospodarki obejmują:

● Zaufanie, że waluta zachowa swoją wartość, niezależnie od tego, czy jest to papierowy dolar, czy kryptowaluta.

● Ludzie muszą móc używać jej do handlu – kupna i sprzedaży.

● Waluta musi być powszechnie (lub przynajmniej lokalnie) akceptowana.

● Jedna jednostka walutowa jest taka sama jak inna (dolar równa się dolarowi).

● Walutę można oszczędzać lub wydawać.

Te cechy ekonomiczne zostaną opisane szerzej w rozdziale poświęconym tokenomice. Tokenomika odnosi się do cech kryptotokenu, które czynią go użytecznym i wartościowym.

7. Trwałość

Jedną z podstawowych koncepcji metawersum jest trwałość, co oznacza wydłużenie istnienia doświadczenia poza czas, w którym jest ono doświadczane, nadając mu trwałe, „trwałe" miejsce w świecie. Innymi słowy, doświadczenia trwają w czasie, nawet gdy użytkownicy ich nie doświadczają. Pomyśl o trwałości jako o ciągłości, a nie o resecie, pauzie czy końcu, tak jak doświadcza się czasu w świecie rzeczywistym.

Problemy, które rozwiązuje metawersum

Podstawową obietnicą metawersum jest umożliwienie ludzkości dostępu do nieskończonych możliwości. Na przykład możliwość wirtualnej współpracy ze współpracownikami na konferencji, przeżycia przygody z przyjaciółmi w jaskiniach Carlsbad Caverns, wspinaczki po najwyższych górach lub pływania w oceanie bezkresnym na całej planecie. Ta wizja brzmi intrygująco, ale możesz zadać sobie pytanie: dlaczego nie robić tego po prostu w świecie fizycznym? Jaka jest wartość ich realizacji w metawersum? Te pytania trafiają w sedno zmiany myślenia niezbędnej do zrozumienia metawersum – niekoniecznie chodzi o jedno lub drugie, o to, co fizyczne, a co cyfrowe; nie są one antagonistyczne. Zamiast tego, metawersum wzmacnia świat fizyczny i cyfrowy – łącząc je. Przyjrzyjmy się trzem przykładom, jak metawersum, łącząc to, co fizyczne, z tym, co cyfrowe, może pomóc rozwiązać kilka palących problemów.

Problem liczebności klas i zaangażowania uczniów

Na początek przyjrzyjmy się edukacji. Podczas lockdownów spowodowanych pandemią COVID-19 uczniowie musieli odbywać zajęcia z domów, korzystając z narzędzi do konferencji internetowych.

Uczniowie i nauczyciele potrzebowali czasu na dostosowanie się do tego rozwiązania, ponieważ pod wieloma względami usuwało ono znaczną część interakcji społecznych i poczucia obecności, które czynią edukację wartościową. Można to rozwiązać dzięki metawersum. Oprócz rozmów z kilkudziesięcioma uczniami osobiście za pośrednictwem platform do konferencji internetowych, uczniowie mogliby założyć gogle 3D i usiąść na krześle w wirtualnej klasie, otoczeni innymi uczniami. Mogliby słuchać wykładowców, współpracować w grupach i włamywać się do sal, aby rozmawiać ze znajomymi w cztery oczy. Ponadto sztuczna inteligencja w metawersum może ulepszyć wykłady, umożliwiając wykładowcom z obsługą sztucznej inteligencji personalizację interakcji ze studentami i odpowiadanie na pytania. Nauczyciele mogliby korzystać z asystentów cyfrowych, którzy pomagaliby uczniom potrzebującym większej uwagi. Te postępy oznaczają, że liczebność klas przestanie być problemem; wykłady, w których uczestniczą tysiące uczniów, staną się rutyną. Możliwości rozrywki są nieograniczone. Narzędzia zapewniane przez metawersum pozwalają na tworzenie w pełni funkcjonalnych, rozrywkowych światów, które ułatwią rozrywce większą samodzielność bez konieczności dokładnego scenariusza. Sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe dodają nowe poziomy głębi do przyjemności. Gdzie postacie w grze lub filmie zdają się ożywać, reagują w danej chwili poza scenariuszem i wykonują czynności, których twórca filmu lub gry nie wziął pod uwagę. Gry wideo i filmy prawdopodobnie połączą się w interaktywny rodzaj filmu. Taki, w którym widzowie są w scenie i mogą oglądać ją z różnych punktów widzenia i kierunków, zadawać pytania „aktorom" i zdobywać więcej informacji w miarę postępu filmu. Potencjał filmów dokumentalnych jest ogromny. Dzisiaj dokument to starannie napisane wydarzenie z narratorem i materiałami takimi jak filmy i obrazy, które współpracują ze sobą, aby opowiedzieć historię. Dokument obsługiwany przez metawersum przenosi widza do spektaklu, pozwalając mu poczuć się, jakby był w krainie dinozaurów, afrykańskiej dżungli lub ulu. Zamiast oglądać płaski, dwuwymiarowy obraz dinozaura, widz może podejść do wirtualnej wersji stworzenia, spojrzeć w górę i poczuć jego ogromny wzrost i siłę, a nawet pozornie dotknąć jego skóry. Metawersum zapoczątkuje rewolucję w rozrywce, która na zawsze zmieni branżę, zapewniając wciągające uczestnictwo po znacznie niższych kosztach.

Metawersum zmienia świat online w immersyjne doświadczenie

Metawersum otwiera nowe możliwości interakcji społecznych, tworząc wirtualne światy wypełnione awatarami ludzi. Osoba uczestnicząca w koncercie, spotkaniu w ratuszu lub zajęciach za pośrednictwem metawersum doświadczy w pełni trójwymiarowej wersji wydarzenia, wraz z poczuciem wspólnoty z innymi uczestnikami. Będzie mogła nawiązać z nimi kontakt, nawiązać kontakty towarzyskie i przeżyć doświadczenia w znacznie mniej jednowymiarowy sposób.

Podsumujmy wszystko

Teraz, gdy dobrze poznałeś metawersum, możesz sobie wyobrazić, co ono potrafi i jak działa. Jak widzieliśmy, ludzie mogą angażować się w nieskończoną liczbę nowych interakcji w świecie wirtualnym, na przykład w formie awatara. Te awatary zaczynają się jako puste karty, czekające na kogoś, kto da im życie, dając ludziom swobodę swobodnego wyrażania wszystkich aspektów swojej tożsamości i osobowości. Niezmierzona wartość metawersum polega na tym, że nie chodzi w nim o spędzanie większej ilości czasu online, ale o oferowanie bardziej wartościowych sposobów nawiązywania kontaktów i budowania społeczności z innymi. Z biznesowego punktu widzenia metawersum zapewni nowe, długoterminowe źródła dochodu, innowacyjne modele biznesowe i przełomowe możliwości handlowe. Te postępy już się dzieją, a przyszłość ekspansji biznesowej nigdy nie była jaśniejsza. Nie można jednak zapominać, że strategie metawersum muszą działać w synergii z nadrzędną strategią biznesową, aby osiągnąć maksymalne

rezultaty. Jedno jest pewne: metawersum zrewolucjonizuje nasz świat na zawsze. W następnym rozdziale przyjrzymy się bliżej technologii blockchain. Następnie omówimy kilka przypadków użycia metawersum.