

Scris de newsreporter pe 24 octombrie 2021, 10:28

## Este metaversul viitorul internetului?

Cum ne vom petrece online timpul peste 10 ani cand ne vom fi saturat de retele sociale si de seriale? Multi vizionari tech spun ca miliarde de oameni isi vor pune casti VR si vor intra in metavers, o lume virtuala si vasta unde vor putea face aproape orice, de la cumparaturi, pana la petreceri, In articol puteti citi despre cum ar putea arata un astfel de univers, ce s-ar putea face in el, dar si de ce multi nu cred ca "the metaverse" este urmatorul mare salt in tehnologie, ci un viitor care nu suna deloc bine si nu are sanse sa devina realitate, scrie HotNews.



image-2021-10-23-25129671-46-metaverse.jpg

---

### Informatia pe scurt

- Metaversul este considerat ca fiind urmatoarea etapa a internetului, un "Internet 3.0" si 3D, spatii virtuale vaste ce vor putea fi explorate de cei care vor avea casti de realitate virtuala
- in "metaverse" oamenii reali vor interactiona cu alti oameni sub forma unor avataruri, dar avansul in tehnologia procesoarelor grafice va face ca aceste avataruri sa nu arate precum personajele din desene animate, ci sa fie mult mai apropiate de realitate.
- Un fel de metavers a avut mare succes in anii 2000: jocul Second Life care a crescut enorm

dupa 2007. Oamenii puteau explora diverse spatii virtuale si puteau sta de vorba cu alte avataruri. Second Life mai exista inca, dar a ramas mereu de nisa, avand in momentul de maxim un milion de useri si in prezent cam 200.000.

- Companii precum Epic Games si Roblox au creat un fel de metavers unde zeci de milioane de oameni, in special copiii, se joaca si interactioneaza. Mult mai multe companii vor sa investeasca, simtind un potential urias de business, iar printre acestea se numara Facebook, Microsoft si Nvidia.
- in metavers o grupa de studenti ar putea vizita virtual Roma antica, iar profesorul de istorie le-ar putea fi ghid. Tot in metavers vor fi folosite pe scara larg criptomonede si vor putea fi vizitate si magazine virtuale unde privitorul poate examina articole 3D
- in prezent nu avem un metavers global, dar diverse elemente sunt prezente online si ramane de vazut daca va exista un interes mare din partea partilor implicate. Pentru a functiona, metaversul global nu trebuie monopolizat de o singura companie, ci este nevoie de negocieri si de standardizari intre companii care se concureaza.
- Castile de realitate virtuale sunt de nisa in prezent si nu au o imagine prea buna. in plus, ideea unui mediu virtual care sa ne acapareze o buna parte a vietii este de neconceput pentru multi oameni, mai ales pentru cei care au citit despre pericolele expunerii prelungite la ecran. in metavers ar fi vorba si de tehnologie VR care pe multi i-ar ameti din primele minute si deci acei oameni nu ar mai reveni.

Multi vizionari din domeniul tehnologiei spun ca va veni o zi in care milioane de oameni vor sta ore in sir intr-o lume virtuala interactiva cu jocuri, aventuri, cursuri, vacante, cumparaturi si multe experiente nebunesti care nu sunt posibile in realitatea...normala.

Termenul "metaverse" a fost creat in 1992 de Neal Stephenson intr-un roman cu titlul "Snow crash" si este vorba despre un mediu digital unde oamenii interactioneaza sub forma de avataruri si pot face o multime de lucruri, atat distractive, cat si educative.

### **Second Life - Un fenomen al anilor 2000**

Ideea de lume virtuala a cunoscut o dezvoltare fantastica in anii 2000 datorita jocului Second Life unde in 2008 [a fost inclus si centrul Bucurestiului](#). Second Life, creat de Linden Labs, a fost lansat in 2003, dar mai ales in 2006-2007 s-a dezvoltat puternic dupa ce un numar de branduri cunoscute au decis sa deschida reprezentante in mediul virtual. Jucatorii se plimbau sub forma de avataruri intr-un mediu virtual, explorau, discutau si aveau o multime de experiente, intr-o vreme cand smartphone-urile abia aparusera pe piata si internetul era aproape total legat de desktop-uri si laptop-uri.

Totusi, Second Life, desi in 2013 avea un milion de useri, nu a devenit un fenomen de masa, iar in 2017 avea cam 800.000 de useri, putin fata de jocurile si retelele sociale consacrate. Acum are 200.000 de useri, dar este mare lucru ca a rezistat 18 ani si ca a si crescut in perioada pandemiei. Sunt oameni care au facut multi bani in Second Life si oameni care au petrecut mii de zile. in unele tari partidele politice si-au deschis sedii virtuale in acel joc si chiar si agentia de presa Reuters a avut pentru un timp un birou virtual. Second Life a fost un fenomen al anilor 2000.

### **Ce este metaversul**

Metaversul este o lume virtuala ipotetica ce poate fi accesata prin tehnologii avansate de realitate virtuala si realitate augmentata. Ideea este de a crea un internet de viitoare generatie suprapus peste lumea fizica din jurul nostru. Vor fi multe spatii virtuale 3D intre care avatarurile pot naviga rapid, pot interactiona cu alti useri si pot trece dintr-o lume fictiva in alta foarte usor. Cel putin asa suna teoria celor care spun ca metaversul va fi **"the next big thing"**.

"Metaversul va fi cea mai mare revolutie petrecuta in platformele de computing, mai mare decat revolutia tehnologiilor mobile si mai mare decat revolutia web", spunea Marc Whitten de la Unity Software, companie care dezvolta software pentru gaming si isi pune mari sperante in ideea de metavers.

sefii companiilor tech care cred in viitorul metaversului spun ca va fi vast si va fi plin de replici ale unor locuri din lumea reala, nu doar cum arata acum, ci si cum aratau in trecut si cum ar putea arata in viitor. Un director al Nvidia da un exemplu: o grupa de studenti se vor putea intalni prin intermediul castilor de realitate virtuala si al avatarurilor intr-o vizita virtuala in Roma antica si avatarul unui profesor le va explica in timpul plimbarii tot ce vad. Ba chiar ar putea sa puna intrebari unui gladiator, evident virtual si el.

Acest univers special va putea fi accesat si cu smartphone-uri si PC-uri, dar mai ales cu ochelari smart mult mai usori si mai performanti decat castile grele de realitate virtuala care pe multi ii ametesc. Vor fi si noi gadgeturi cu feedback tactil, iar cuvintele folosite cel mai adesea cand este vorba despre acest nou univers sunt "immersive" si "immersion", in sensul ca acest Internet 3.0 va fi captivant si te va face sa te "scufunzi" in el si sa stai mult acolo, accesand cat mai multe spatii fictive.

**"The metaverse is the internet, but so much more"**(Metaversul este internetul si mult mai mult decat atat) este un citat des intalnit cand este vorba despre acest nou spatiu virtual.

"Va puteti gandii la "Metaverse" ca la un Internet intruchipat unde, in loc sa vizionezi continut, esti in centrul aceluia continut si simti prezenta altor oameni, in diverse locuri si traind diverse experiente pe care nu le-ai putea avea pe pagini web 2D sau in aplicatii web", spunea in august Mark Zuckerberg de la Facebook.

Facebook avea in plan ideea de metavers inca din 2014 cand a cumparat Oculus, ideea fiind de a construi "platforma de maine" pe care userii sa o foloseasca prin intermediul castilor de realitate augmentata Oculus. Facebook a infiintat un nou grup intern care sa dezvolte "un spatiu social 3D", iar oficialii companiei au facut in ultimele luni mai multe declaratii despre ambitiile de a construi acest metavers. Cea mai recenta promisiune este de acum cateva zile, cand Facebook a spus ca va angaja 10.000 de oameni in UE pentru a lucra la crearea metaversului.

## **Roblox si Fortnite, indicii despre cum ar arata un viitor metavers**

in prezent nu avem un metavers global, dar diverse elemente sunt prezente online, zeci de milioane de oameni accesand zilnic lumi virtuale cum ar fi jocurile din Fortnite sau de pe platforma Roblox. Pe Roblox, spre exemplu, jucatorii asista - prin intermediul avatarurilor - la concerte, la petreceri de aniversare sau la prezentari de moda.

Roblox este un exemplu interesant, fiind o platforma unde dezvoltatorii independenti pot crea

jocuri care sunt jucate mai ales de copii, iar pe Roblox exista un fel de metavers. si datele companiei arata ca numarul de useri ajunge zilnic la 42 milioane. Moneda virtuala Robux poate fi folosita pentru a cumpara diverse articole digitale, de la palarii, pana la baloane cu aer cald. articole ce sunt folosite de avatarurile din jocuri. in primul trimestru din 2021 userii Roblox au cheltuit peste 650 milioane de dolari pe aceste articole virtuale, semn ca metaversul este un loc excelent de shopping. Roblox este evaluata la 50 miliarde dolari. si Nvidia, companie celebra pentru placile grafice, lucreaza la un proiect de infrastructura pentru Metavers denumit Omniverse, proiect care va permite dezvoltatorilor sa colaboreze in timp real pentru a realiza software de creare de continut pentru metaversul viitorului.

Probabil cea mai cunoscuta experienta de tip "metaverse" este in jocul Fortnite al Epic Games, lansat in iulie 2017. Initial jocul nu a pornit cu ideea de a construi un univers virtual, dar succesul jocului a determinat compania sa mearga spre aceasta directie. Fortnite a generat pentru Epic Games venituri totale de 9 miliarde dolari in 2018 si 2019. Cei de la Epic Games spun ca in Fortnite au creat un metavers pe care-l definesc ca fiind "mult mai mult decat un joc, ci un loc social" unde tu si prietenii va puteti intalni prin intermediul avatarurilor si puteti merge din loc in loc pentru a avea experiente variate, dar tinand mereu legatura. Cei de la Epic spuneau ca metaversul lor NU este un catalog cu aplicatii.

Fortnite a devenit si mai celebru dupa ce Ariana Grande a tinut concerte virtuale in joc. Epic Games a anuntat investitii de un miliard de dolari pentru metavers, iar compania are bani, fiindca este detinuta in proportie de 40% de gigantul chinez tech Tencent. si rivalul Alibaba va investi masiv, iar presa chineza a scris ca au fost inregistrate marcile "Ali Metavers", "Taobao Metaverse" si "DingDing Metaverse"

## **Metaversul - Cum ar putea fi si de ce lucruri vei avea nevoie**

Fanii metaversului viitorului il vad precum un cyber-spatiu comun, urias care face conexiunea intre realitate augmentata si realitate virtuala si unde avatarurile pot trece simplu de la o activitate la alta.

Evident ca este o sarcina uriasa si va necesita forta mare de computing, procesoare mai puternice si negocieri intre companii rivale care sa duca la standardizarea comunicarii, pentru ca acest nou univers virtual sa fie atractiv.

in "metaverse" oamenii reali vor interactiona cu alti oameni sub forma unor avataruri, dar avansul in tehnologia procesoarelor grafice va face ca aceste avataruri sa nu arate precum personajele din desene animate, ci sa fie mult mai apropiate de realitate. Un exemplu de experienta ar fi sa poti sta de vorba cu avatarul unui personaj istoric cunoscut.

Va fi esential sa ai o casca VR sau un fel de ochelari smart si un device de "motion tracking" pentru a putea apuca diverse obiecte virtuale. Companiile care produc casti de realitatea virtuala spun ca userii s-au cam saturat de retelele sociale si vor un mediu nou si modern sa interactioneze, iar metaversul ar fi acest mediu fiindca oameni vor putea intruchipa personajele dorite prin avataruri si pot explora locuri senzationale. Este un pas mare fata de filtrele foto din prezent.

Cei care spun ca metaversul va avea succes sunt convinsi ca tehnologia va fi atat de avansata,

incat o intalnire virtuala va fi precum una reala si foarte putine diferente vor fi resimtite. Evident ca este greu de crezut ca diferentele vor ajunge atat de mici.

Vor putea fi amestecate elemente din realitatea virtuala si cea...reala: spre exemplu avatarul tau ar putea urmari un meci de fotbal si se poate plimba prin tribune discutand despre meciul live cu alte avataruri care urmaresc partida in acelasi loc al universului virtual.

### **De ce atat de multe companii sunt interesate de metavers**

O alta companie interesata puternic de metavers este Microsoft care in luna mai spunea ca este "pozitionata in mod unic" pentru a ajuta companiile sa-si dezvolte aplicatii de metavers ("metaverse apps") pentru ca are tool-uri de realitate artificiala si de "mixed reality". Microsoft detine din 2014 si jocul de creativitate si constructie Minecraft, un urias succes.

Elemente de metavers contine si foarte popularul joc Animal Crossing: New Horizons al Nintendo.

De ce vor multe companii sa aiba un rol in crearea unui metavers global? Fiindca pot obtine venituri bune si metaversul este o grozava oportunitate de a vinde diverse lucruri. Un exemplu edificator este de pe platforma Roblox unde compania Gucci a organizat o expozitie virtuala de produse in primavara lui 2021 iar un user a platit 4.100 de dolari pe o geanta virtuala de lux, cu 800 de dolari mai mult decat costa produsul in magazinele reale.

Pentru a fi un univers in adevarata putere a cuvintului, nicio companie nu va putea sa detina acest metavers, la fel cum o singura companie NU detine internetul. Dar companiile vor putea domina diverse sectoare ale acest super-univers virtual si vor putea sa faca si bani prin diverse aplicatii din acel metavers care vor putea avea servicii pe baza de abonament, produse la vanzare sau vor afisa publicitate.

Companiile spera ca metaversul va fi un loc unde se va face shopping, nu cu cash, dar prin card, cu aplicatii de procesare plati si cu diverse monede virtuale. Cei mai optimisti spun ca in metavers se vor face si nunti si petreceri si aici o varianta ar fi ca organizatorul care creeaza un super-mediul virtual sa perceapa o taxa de intrare pentru avataruri

Unii cred si ca oameni vor cheltui bani virtuali chiar si pentru animale virtuale de companie pentru metavers, animale pe care avatarurile sa le plimbe in diverse medii virtuale, iar aici nu vorbim de caini si pisici, ci chiar si de...dragoni, fiind intr-o lume virtuala in care poate fi creat orice cu ajutorul tehnologiilor computerizate.

Un mare potential vor avea vizitele in diverse medii: la inceputul articolului dadeam exemplul cu o vizita in Roma antica, dar orice mediu din trecut poate fi recreat, poate Egiptul de acum 4.000 de ani sau Florenta din perioada Renasterii, iar dezvoltatorul care a creat acel mediu virtual poate percepe o taxa de intrare si poate oferi servicii de ghizi turistici, virtuali si ei.

Business-uri din lumea reala vor putea face bani in metavers daca vor fi dispuse sa investeasca. Spre exemplu ar putea fi recreate virtual cu mare fidelitate magazinele fizice in care userul va putea intra virtual si se va putea uita la produse din propria casa, cu ajutorul castilor de realitate virtuala. La fel ar putea proceda si companiile imobiliare care ar putea sa le arate cumparatorilor fiecare camera dintr-un apartament nou. Deja multi pun pe YouTube video-uri cu apartamente de

vanzare sau de inchiriat, dar in metavers ai putea, spre exemplu, sa suprapui mobila din casa ta peste spatiul virtual al apartamentului pe care-l vizionezi, pentru a vedea cum s-ar potrivi.

Cert este ca metaversul va fi plin si de tehnologia blockchain, de moneda virtuala Bitcoin, dar si de fenomenul NFT-urilor (non-fungible token). Cu aceste monede vor putea fi cumparate chiar si proprietati virtuale unde vor avea acces doar cei care au platit.

## **Ce obstacole stau in calea metaversului**

Asadar in prezent diverse aplicatii au creat universuri virtuale de succes, dar daca ar fi sa existe un metavers global, un asa-numit Internet 3.0, el ar trebui sa fie folosit zilnic de miliarde de oameni, nu de zeci de milioane.

Ar trebui ca miliarde de oameni sa isi permita sa-si cumpere terminale de realitate virtuala, sa-si creeze apoi avataruri si apoi sa exploreze diverse medii virtuale. Trebuie ca acesti oameni sa fie motivati sa faca asta, sa considere ca merita si mai ales ca experientele de realitate virtuala sunt placute si nu cu dureri de cap si pixelare, cum sunt in prezent la multe dintre castile de realitate virtuala.

Este greu de crezut ca miliarde de oameni vor vrea dispozitive de VR, mai ales ca acestea sunt acum de nisa, folosite mai ales de gameri. Apoi, pentru ca metaversul sa functioneze va fi nevoie de o standardizare a diverselor tehnologii si dezvoltatorii de aplicatii vor trebui sa fie dornici sa investeasca in diverse aplicatii care sa dea nastere unor medii virtuale atractive. Multe aspecte tehnice vor trebui rezolvate si standardizate pentru ca avatarurile sa treaca rapid si fara probleme de la un mediu la altul, iar interactiunile intre avataruri sa fie sa fie usor de realizat.

O alta problema tine de faptul ca oamenilor le pasa tot mai mult de datele personale si de confidentialitate, iar ideea de a naviga printr-un urias univers 3D unde lasi peste tot amprente nu va fi pe placul multora. Nici faptul ca Facebook vrea sa fie lider in crearea unui metavers nu-i va linisti pe multi, date fiind antecedentele Facebook in ceea ce priveste gestionarea datelor personale.

in prezent nu exista un metavers global, iar daca va exista nu va aparea brusc, ci pas cu pas, sub forma a diferite produse, servicii si capabilitati integrate tot mai bine.

Un alt pericol va fi ca unii oamenii vor gasi atat de incitant metaversul, incat vor neglija aproape total viata reala si nevoile ei si vor deveni dependenti de noul mediu virtual, cum se intampla acum in cazul milioaneilor de tineri care sunt dependenti de jocuri video.

Pe de alta parte, ideea unui mediu virtual care sa ne acapareze o buna parte a vietii este de neconceput pentru multi oameni, mai ales pentru cei care au citit despre pericolele expunerii prelungite la ecran. Daca vei sta ore in sir pe zi cu casti de realitate virtuala efectele asupra psihicului si asupra ochilor nu vor fi deloc pozitive, astfel ca ideea unei gigantice lumi virtuale 3D are si multe aspecte negative legate de sanatate,

Video pe [HotNews](#)

ADRESA: <http://crct.ro/nyBS>