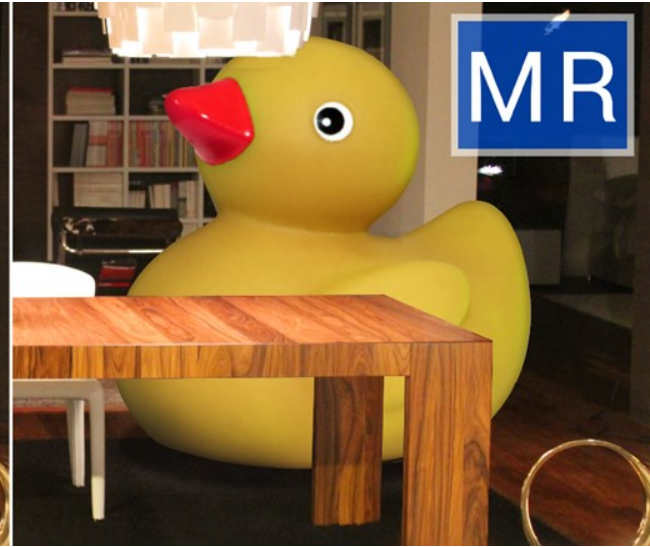
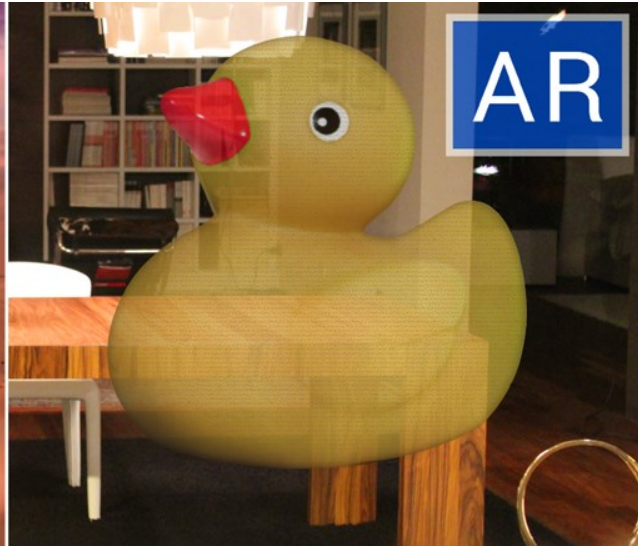

Метавселенная

от Цукерберга до Huawei

Гайниязов Игорь

Из интервью Цукерберга журналу «The Verge»:

Метавселенная — это не просто виртуальная реальность. Она будет доступна на всех ваших платформах. В VR и AR, на ПК, а также на мобильных устройствах и игровых консолях. Кстати, там будут далеко не только игры.



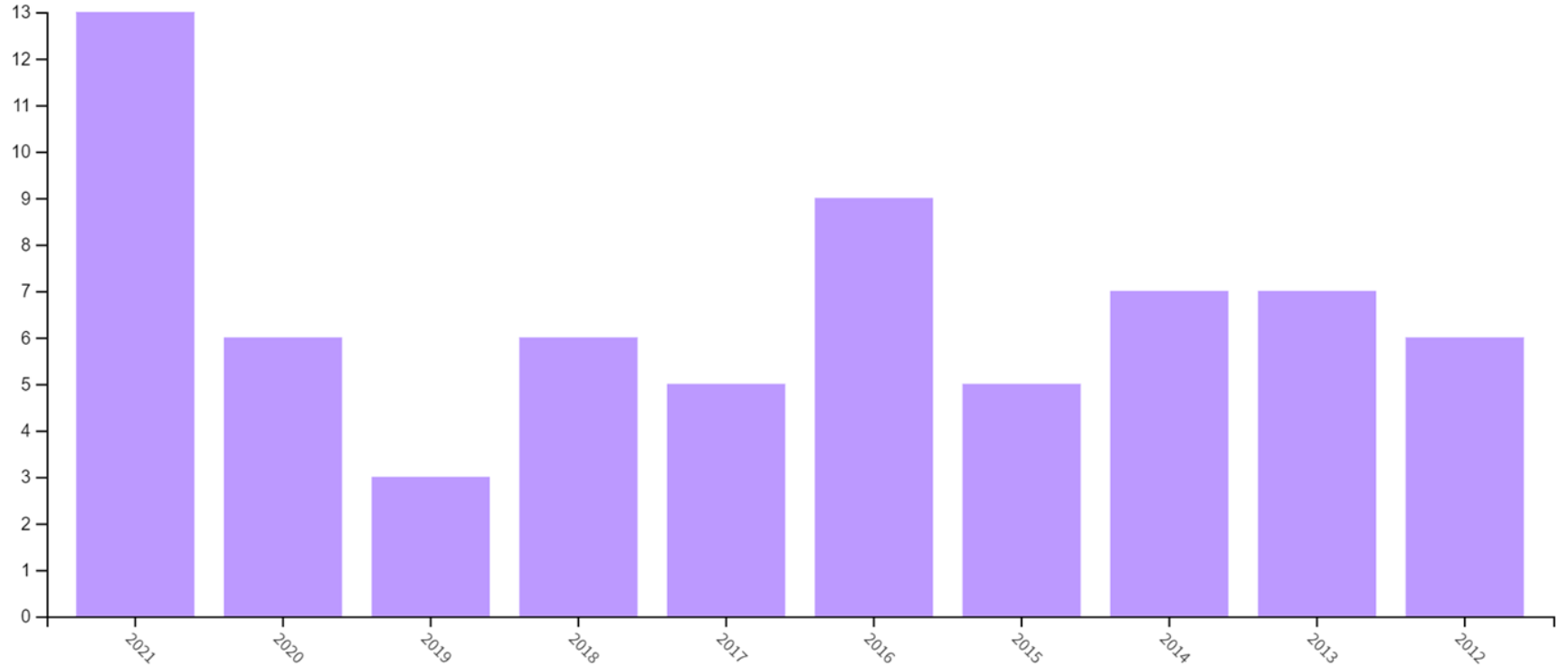
Форум Хуавей

What is the Metaverse?

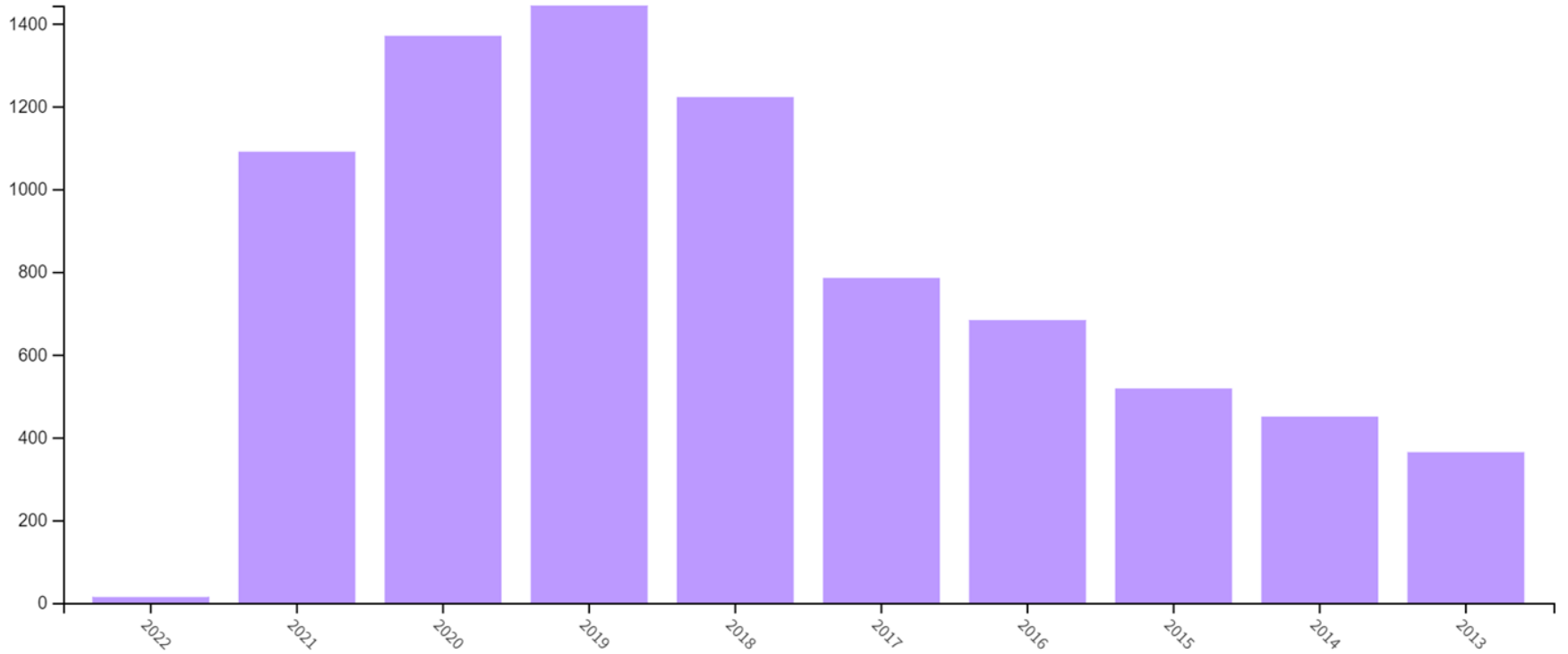
<https://forum.huawei.com/enterprise/en/what-is-the-metaverse/thread/783579-891?page=1&authorid=3219237>



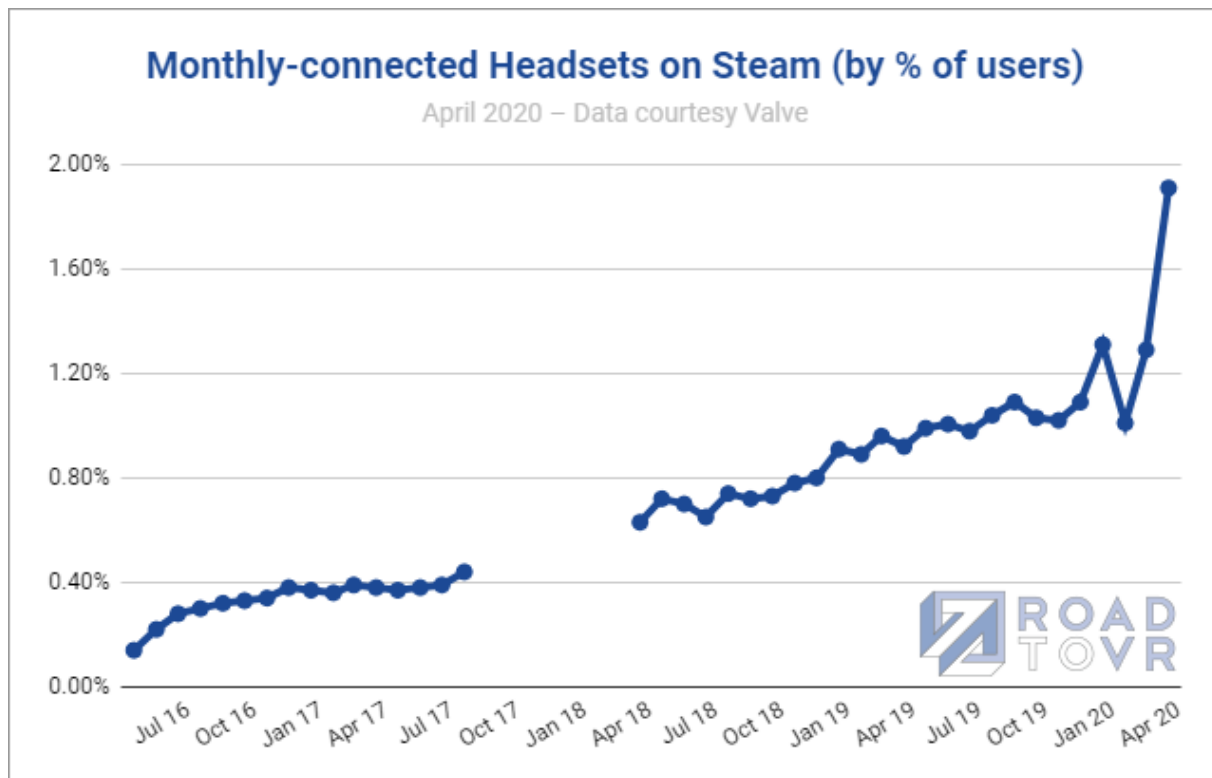
Metaverse



Mixed reality



Количество пользователей VR



Более 3 млн человек
Более 2,4% steam

[На 8 апреля 2021](#)

В 2016 году на конференции по искусственному интеллекту (ИИ) в Барселоне мы с **Константином Воронцовым** из МФТИ «играли в лейтенанта Флерова», который написал с фронта Сталину письмо о том, что в открытой печати исчезли зарубежные публикации по ядерной физике. Это, по мнению физика, свидетельствовало о практическом интересе к указанному вопросу. С этого письма началось движение страны в направлении создания ядерного оружия. Мы считали, что нечто подобное должно произойти у нас применительно к развитию ИИ.

The rise of motivational information systems: A review of gamification research

To make the picture more coherent, we provide a comprehensive review of the gamification research (**N = 819 studies**) and analyze the research models and results in empirical studies on gamification. While the results in general lean towards positive findings about the effectiveness of gamification, the amount of mixed results is remarkable. Furthermore, **education, health and crowdsourcing** as well as points, badges and leader-boards persist as the most common contexts and ways of implementing gamification. Concurrently, gamification research still lacks coherence in research models, and a consistency in the variables and theoretical foundations. As a final contribution of the review, we provide a comprehensive discussion, consisting of 15 future research trajectories, on future agenda for the growing vein of literature on gamification and gameful systems within the information system science field.

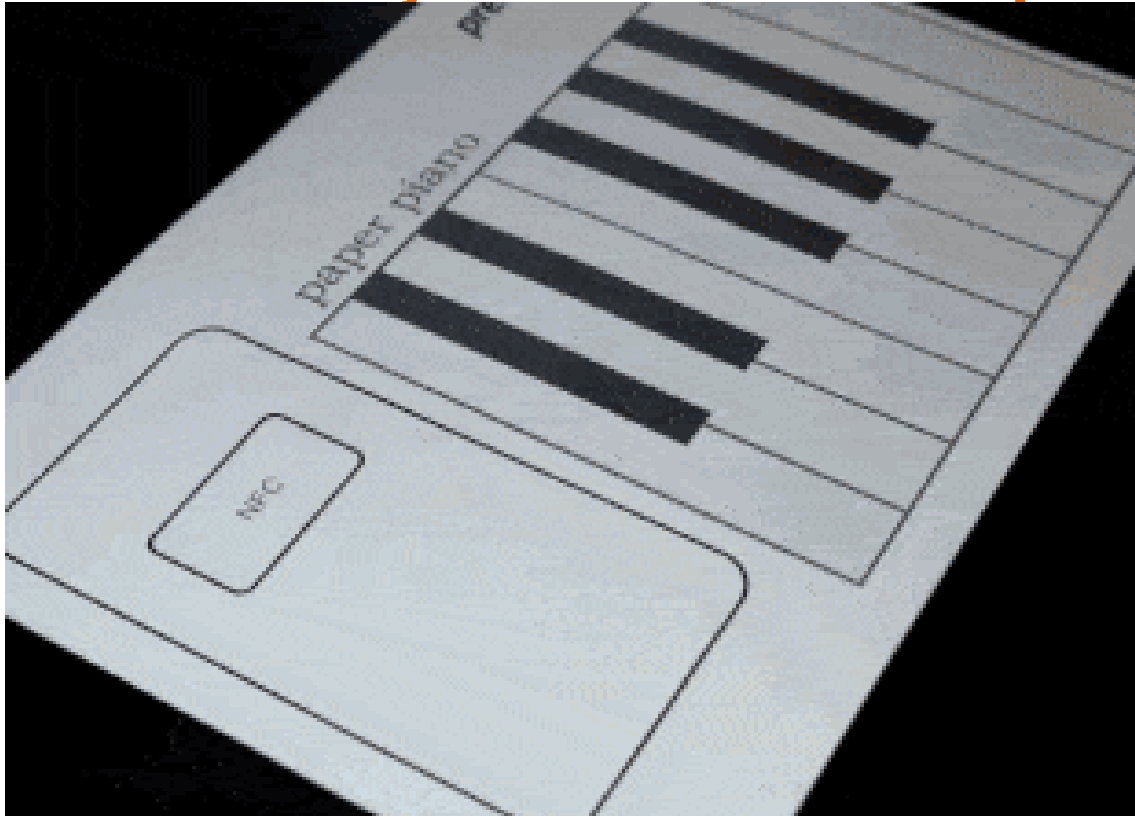
**На метавселенную компания
тратит по \$5 млрд в год**

Больше, чем Безос или Маск тратят на освоение космоса.

В 2022 году компания выпустит на рынок гарнитуру
дополненной реальности **Project Cambria**.

Ее можно будет использовать с приложениями виртуальной и смешанной реальности. Гарнитуру оснастят технологиями отслеживания мимики лица и направления взгляда.

Смартфон запитал бумажный синтезатор по NFC



На Kickstarter появились бумажные оригами-лампы



-  **FreakII** 20.08.2021 в 20:26

Ой, знаем мы, как будет выглядеть VR от цукерберга



Футурама. 2 сезон 9 серия

Huawei Cyberverses

WELCOME TO CYBERVERSE



HDC 2021: Building up the Infrastructure of Metaverses



<https://forum.huawei.com/enterprise/en/hdc-2021-building-up-the-infrastructure-of-metaverse/thread/785275-891>

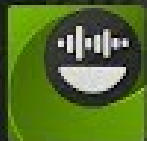
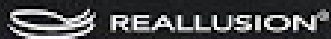
October 22

高精度3D建模

3D Modeling Kit







OMNIVERSE PARTNER

A close-up portrait of a character with short, dark blue hair and a serious expression, looking directly at the camera. The character is wearing a dark, high-collared garment. The background is a soft, out-of-focus light blue.

**AUDIO2FACE - CHARACTER CREATOR
PRESET**
FACIAL ANIMATION AND
MULTI-LANGUAGE LIP-SYNC

"Идея персонального коммуникатора в каждом кармане – это "несбыточная мечта, которой движет жадность"

Эндрю Гроув, сооснователь Intel 1992

Project Starline: Feel like you're there, together



**"На мировом рынке максимум можно будет
продать штук пять компьютеров"**

Томас Дж. Уотсон старший, председатель совета директоров IBM в 1943 году.

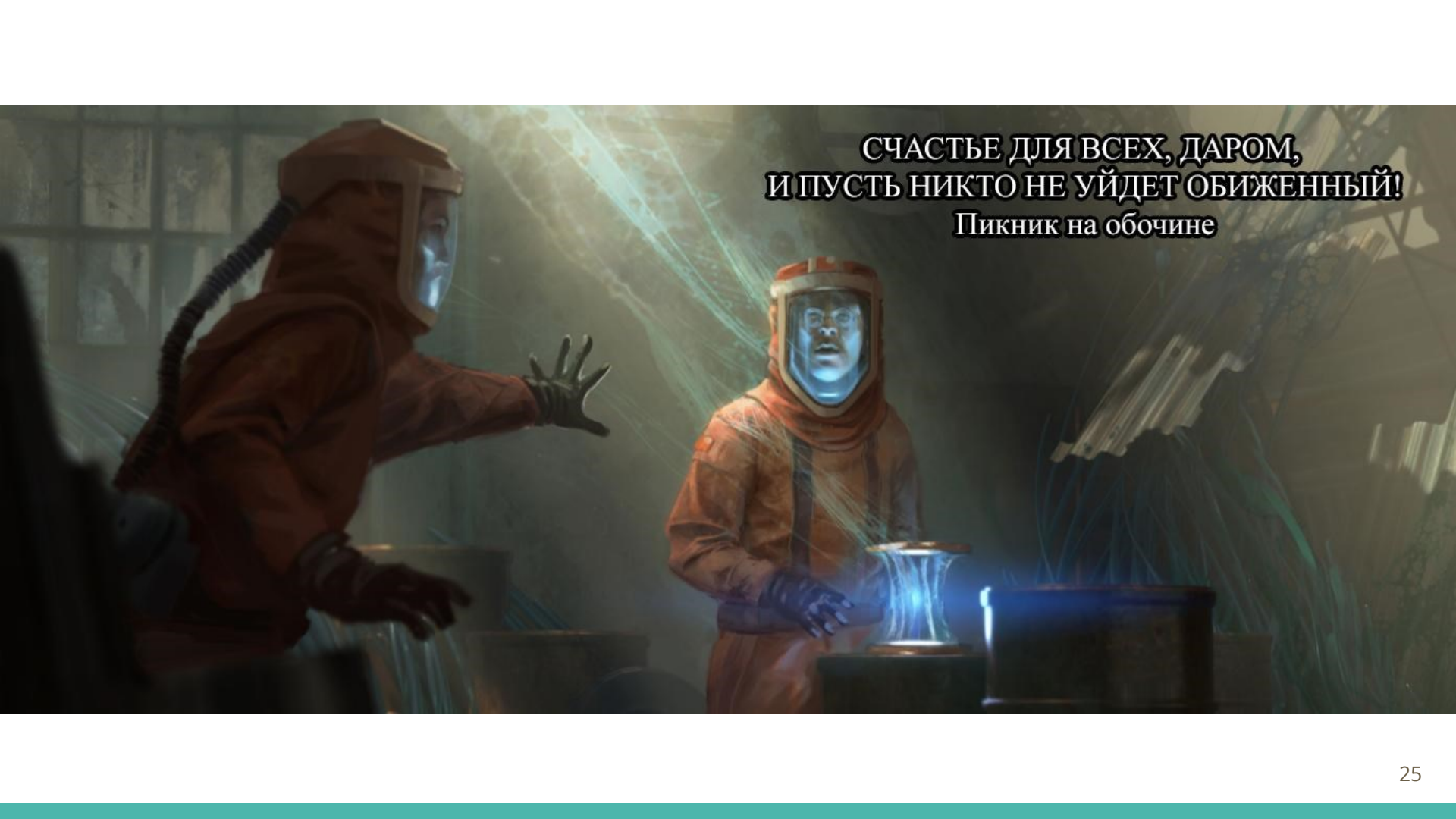
Metaverse company

Facebook: Become a Metaverse company in the next five years

Alibaba: Apply for trademarks of "Ali Yuan Universe" and "Taobao Yuan Universe"

Tencent: The next upgrade is "True Internet"

Mihad Tour of "Original God": In 2030, a virtual world will be created in which one billion people around the world are willing to live



**СЧАСТЬЕ ДЛЯ ВСЕХ, ДАРОМ,
И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫЙ!**
Пикник на обочине

Примеры использования

Для бизнесменов появится новая площадка реализации своих товаров и взаимодействия с клиентами

Блогеры, творческие профессии - площадка для нового рода контента

Разработчики получают набор SDK

Обучение - новые форматы обучения для массового сегмента

Физические тренировки

Медицина

Производство - совместно с интернетом вещей - контроль состояния производства, вредное производство

Краудсорсинг

Примеры использования

Рабочий стол

Вы сможете, щелкнув пальцами, создать свою идеальную рабочую обстановку, куда бы вы ни пошли. Можно зайти в обычную кафешку с интернетом, сесть, заказать кофе — и работать, видя перед собой столько мониторов, сколько нужно. Любого размера, настроенных специально под вас, с вашими папками и ярлыками. Всё так же, как если бы вы работали дома или в супер-обустроенном офисе.

Техподдержка

Марк Цукерберг приводит еще один вариант use case, который они тестируют. «Если вы хотите с кем-то поговорить, чтобы решить проблему, вместо того, чтобы звонить им по телефону, они могут просто телепортироваться в ваш уголок метавселенной. И сразу увидеть весь контекст, который у вас есть. Они могут видеть ваши пять мониторов, документы или все окна кода. Или 3D-модель, над которой вы работаете. И они могут стоять рядом с вами, общаться, помогать, взаимодействовать. А затем в мгновение ока перенестись обратно туда, где они были».



Decentraland

Decentraland

Пользователи: нескольких сотен тысяч человек.

Происходящее внутри метавселенных привлекает внимание также и инвестиционных компаний. Здесь зарождается рынок цифровой недвижимости, цена на которую постоянно растет. Компания Republic **Realm выкупила «землю» на \$913 000** и заявила о начале строительства торгового центра — это стало рекордной сделкой для одного участка земли в Decentraland.

Second Life



Примеры использования

https://habr.com/ru/post/586330/#comment_23647310

Обитатели Second Life часто были странные. Непринятые в реальности. Их там толпы. И еще много тех, кто болен в реальности. Им виртуальность заменила настоящую жизнь, которую они не могут иметь. Больны они по-разному: у кого-то проблемы с общением, у кого-то нет ног, а кто-то медленно умирает от рака или странных генетических отклонений. Я сначала этого не замечал, но чем больше заводил знакомств, тем больше и больше видел их.

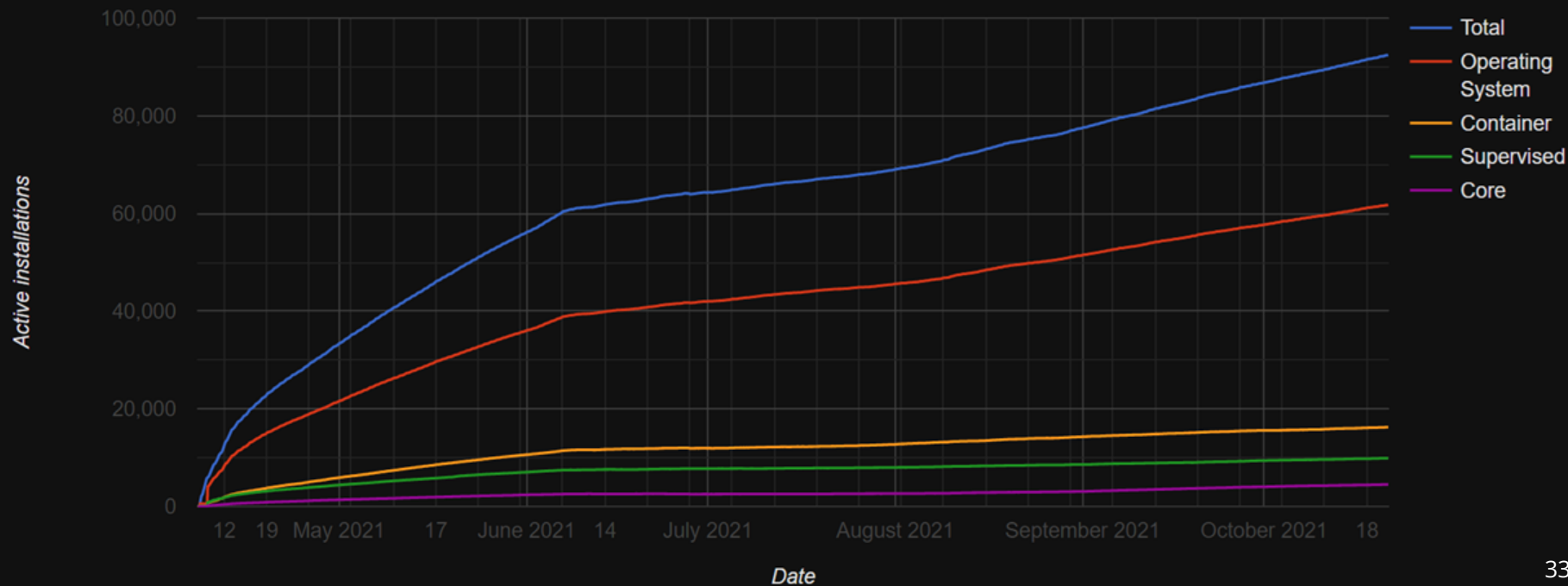
А потом знакомые начали умирать. После них оставались замечательные произведения искусства, которые тоже медленно исчезали. Там нужно платить за то, чтобы твое пространство обсчитывалось. Сначала умирал человек, а потом медленно угасало все, что осталось после него. Где-то здесь я и не выдержал. Это все было очень тяжело морально. Одна из причин, по которой я покинул то место. Но я иногда захожу туда полюбоваться на виды. Раз в полгода, может.

Связанные области

Умные дома
интернет вещей
6G

Умные дома

92437 Active Home Assistant Installations





6G

6G: The Next Horizon

<https://www.huawei.com/us/technology-insights/future-technologies/6g-the-next-horizon>

6G is the next-generation advanced mobile communications system, but it will go far beyond communications. 6G will serve as a distributed neural network that provides communication links to fuse the physical, cyber, and biological worlds, truly ushering in an era in which everything will be sensed, connected, and intelligent. This in turn will lay a solid foundation for Intelligence of Everything in the future.

6G: The Next Horizon

В пресс релизе говорят, что сеть будет распределенной нейронной сетью, которая объединит -кибер, -физический и биологический миры. Написали 5 сценариев использования, три из них начаты ещё 5G:

eMBB+ объединяет миры и создаёт концепцию жизни в метаверсе. URLLC+ ускоряет цифровую трансформацию и надёжность связи. mMTC+ подключает как можно больше устройств к сети.

А вот ИИ и сенсорные технологии это эксклюзив 6G, которая планируется уже к 2030 году. Сеть объединит сенсорное восприятие и коммуникацию в единую систему, используя радиоволны чтобы «видеть» физический мир и создавать цифровых двойников в метаверсе. Для всего этого потребуется нехилая скорость — пиковая на Тбит/с

Как контейнеры изменили мир?

Что почитать?

Perception of high school students about using Metaverse in augmented reality learning experiences in mathematics

Effect of Augmented Reality Affordance on Motor Performance: In the Sport Climbing

6G: The Next Horizon published by Cambridge University Press

Metaverse-платформы: апдейт рынка на ноябрь 2021 года.

Коллаработивные платформы <https://habr.com/ru/post/589613/>

Спасибо за внимание



anatoly314 16.10.2021 в 17:08

У вас ещё есть вопросы по поводу парадокса Ферми? ;) По моему это и есть тот самый великий фильтр, который мы все так усиленно ищем.



+2

Ответить

