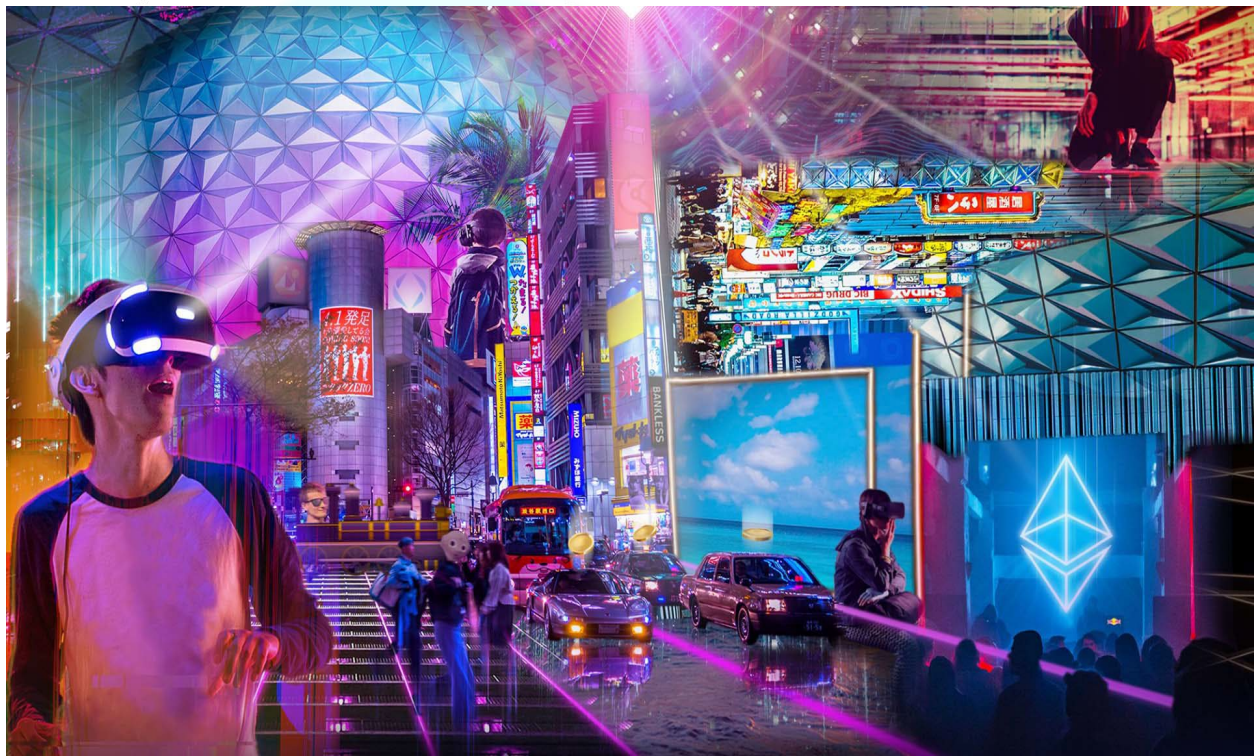


پلتفرم‌های برتر متاورس که در سال ۲۰۲۳ باید درباره آنها بدانید

تاریخ خبر: ۲۰۲۲/۱۱/۱۸

نویسنده: استر شین



این روزها، روزهای ابتدایی برای پلتفرم‌های متاورس است، به‌ویژه پلتفرم‌هایی که برای شرکت‌ها طراحی شده‌اند. در این متن آنچه که باید بدانید و اینکه کدام پلتفرم‌ها را در سال ۲۰۲۳ تحت نظر داشته باشید، آمده است.

خواه به این موضوع باور داشته باشید که متاورس نحوه کار و بازی‌های ما را در آینده شکل می‌دهد، همانطور که مروجین آن ادعا می‌کنند، یا مجموعه‌ای از برنامه‌های کاربردی خاص، تغییرات ایجاد شده توسط ویروس COVID-19 در سطح جهان و یا تغییر نام تجاری فیس بوک به Meta

باشد. همه موارد برشمردده فوق، باعث شده که چشم‌انداز اینترنت سه‌بعدی در کانون توجه قرار گیرد. از این مقدمه نتیجه می‌گیریم که سازمان‌ها دیگر مفهوم استفاده از فضای اشتراک‌گذاری شده مجازی در زمینه کسب‌وکار را رد نخواهند کرد.

موسسه Gartner (گارتنر)، پیش‌بینی کرده است که تا سال ۲۰۲۶، ۲۵٪ از مردم حداقل یک ساعت در روز را برای فعالیت‌های خود در متاورس، سپری می‌کنند. این شامل تجربیات کاری است که بر روی پلتفرم‌های اتخاذ شده در جریان همه‌گیری کوید ۱۹، برای پشتیبانی از کار، از راه دور ایجاد می‌شود.

گارتنر افزود: «شرکت‌ها تعامل، همکاری و ارتباط بهتری را با کارکنان خود از طریق فضاهای کاری فراگیر در دفاتر مجازی فراهم خواهند کرد. کسب و کارها برای انجام این کار نیازی به ایجاد زیرساخت‌های خود نخواهند داشت زیرا متاورس چارچوب‌ها را فراهم خواهد کرد.

ویژگی‌های پلتفرم متاورس

به گفته Marty Resnick (مارتی رزنیک)، معاون تحلیلی‌گری گارتنر، پلتفرم‌های متاورس دارای پنج ویژگی هستند: زیرساخت پلتفرم باید امکان تعامل را فراهم کند، یعنی قابلیت تعامل، همه جانبه بودن، توانایی مدیریت هویت و حمایت از اقتصاد مولد را داشته باشد.

این متن بخشی از مقاله زیر است:

متاورس چیست؟ توضیحات و راهنمای عمیق

و همچنین شامل موارد زیر است:

• چالش‌ها و تاثیر قابلیت همکاری متاورس

• متاورس چگونه بر آینده کار تاثیر می‌گذارد؟

• چالش‌های برتر امنیت سایبری متاورس: چگونه به آنها رسیدگی کنیم

رزنیک گفت، چیزی که اهمیت دارد این است که متاورس‌ها قابل تعامل هستند و وابسته به سیستم یا دستگاه، نیستند. با این حال، در حال حاضر، آنها بسیار محصور هستند، و باید سازگار شوند و تطبیق یابند.

رزنیک همچنین معتقد است: «چالش حرکت از متاورس‌های نوظهور امروزی به این ایده آرمانگرایانه فراج جهانی، این است که همه آنها به مثابه باغ‌هایی هستند که با دیوارهایی محصور شده‌اند و قابلیت همکاری بین آنها وجود ندارد».

وی خاطرنشان کرد: پلتفرم‌ها باید «احساس حضور، یعنی ایده حضور در لحظه و در آنجا بودن» را نیز داشته باشند. اگرچه کاربران هنوز در یک دنیای فیزیکی هستند، اما با اشیاء دیجیتالی در تعامل هستند و باید بر تعاملات خود کنترل داشته باشند. پلتفرم‌های متاورس نیز باید این قابلیت را داشته باشند که کاربران بتوانند محیط‌ها و آیتم‌ها و تجربیاتی را در درون خود ایجاد کنند.

رزنیک افزود: از نظر هویتی، "بخش آسان قضیه این است که من می‌توانم هرکسی که می‌خواهم در متاورس باشم؛ خرس کوالا یا ۲۰ سال جوانتر از الان". چالش اصلی با موضوع هویت این است که چگونه هویت دنیای واقعی خود را، در دنیای مجازی ترسیم کنم؟ چیزی که هنوز آن را حل نکرده‌ایم".

موارد استفاده سازمانی

J. P. Gownder (جی پی گاوندر)، تحلیلگر اصلی Forrester (فارستر)، گفت که در حال حاضر، فقط پلتفرم‌هایی به سبک متاورس وجود دارند. او گفت: "ما اصلاً تصور نمی‌کنیم که متاورس وجود داشته باشد".

او به پلتفرم‌هایی اشاره کرد که فضاهای کاری مشترک را برای کارمندان ارائه می‌کنند که از فناوری‌های محاسباتی سه‌بعدی و فضایی مانند دوقلوهای دیجیتال (یعنی یک نمایش مجازی

از یک موجودیت واقعی)... و دیدگاه ماشین استفاده می‌کنند، و به مردم کمک می‌کنند تا به شکلی طبیعی‌تر با یکدیگر همکاری کنند.

گاوندر گفت: "آنها در حال حاضر در زمینه تجاری بسیار نوپا و اثبات نشده هستند". علاوه بر این، واداشتن کارمندان به استفاده از متاورس "راهی طولانی‌تر از آن چیزی در پی دارد که مردم فکر می‌کنند". او گفت، غیر از آنهایی که گیمر هستند. کارمندانی که به سمت متاورس حرکت می‌کنند، در معرض یک "رفتار کاملاً جدید" قرار می‌گیرند، که در حال حاضر بیشتر برای مخاطبانی از قشر جوان‌تر طراحی شده است. "تسلط بر استفاده از متاورس بسیار سخت‌تر از آن چیزی است که بسیاری انتظار دارند".

گفتنی است، گاوندر، در حال حاضر موارد اصلی استفاده کارمندان را برای پلتفرم‌های متاورس به‌عنوان حضور و آموزش کارکنان، دفتر مجازی (همکاری برای کارکنان علمی) و کمک از راه دور (همکاری برای کارگران خط تولید، مانند تکنسین‌های بخش سرویس) فهرست کرده است. او گفت: «هر یک از اینها چندین سال طول می‌کشد تا عادی شود».

Jason Warneke (جیسون وارنک)، مدیر ارشد و یکی از پیشتازان تجربه دیجیتال در Accenture، گفت که درک دامنه بالقوه متاورس بسیار مهم است. او گفت: «این تداومی از واقعیت‌ها، جهان‌های دیجیتال و مدل‌های کسب‌وکار است که توسط فناوری‌هایی مانند واقعیت توسعه‌یافته، بلاک‌چین، دوقلوهای دیجیتال و محاسبات لبه‌ای فعال می‌شوند، که برای تغییر شکل تجربیات انسانی همگرا می‌شوند.

همانطور که اینترنت فراتر از وب‌سایت‌های ساده تکامل یافته و زیربنای بسیاری از کسب‌وکارهای امروزی است، ما متاورس را گسترده‌تر از یک فناوری یا فضای دیجیتال می‌بینیم.

وارنک دیدگاه رو به جلوتری در مورد پذیرش فناوری متاورس در محل کار دارد. او اشاره کرد که در حال حاضر پلتفرم‌های متاورس در حال استفاده هستند، از جمله در Accenture که طبقه N را به این منظور ایجاد کرده است. کارمندان با لپ‌تاپ یا با استفاده از یکی از ۶۰۰۰۰ هدست

واقعیت مجازی به نام Oculus Quest 2 که شرکت خریداری کرده است، به طبقه N دسترسی پیدا می کنند. وارنک گفت که طبقه N کارمندان را قادر می سازد تا یادگیری همه جانبه ای انجام دهند، به صورت تیمی معاشرت کنند و گرایش های جدید استخدامی را تجربه کنند.

۱۲ ترند متاورس که باید در سال ۲۰۲۳ و بعد از آن بیشتر در موردشان بدانید

Alt space VR

پلتفرم مجازی که در سال ۲۰۱۷ توسط مایکروسافت خریداری شد، امکان ایجاد رویدادهای مجازی را فراهم می کند و بخشی از دسته بندی واقعیت ترکیبی غول فناوری است. کاربران می توانند میزبان یک جلسه، یک نمایش یا یک کلاس باشند.

Blue Jeans

Blue Jeans از Verizon یک پلت فرم ویدئویی است که برای تعامل واقعی تر و بهینه در مشاغل سازمانی و متوسط طراحی شده است. در سال ۲۰۲۱، این شرکت با Moot Up همکاری کرد تا "رویدادهای مجازی در عصر فراجهان را با محیط های سه بعدی، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، آواتارها و چت ربات های هوش مصنوعی دوباره تصور کند و این رویدادها را برای هزاران بیننده پخش کند".

Crypto Voxels

Crypto Voxels یک پلتفرم بازی در دنیای مجازی است که توسط رمزارز و بلاک چین اتریوم طراحی شده است. که شامل زیرساخت های واقعی مانند جاده ها و ساختمان ها است. گاوندر در این زمینه گفت، مانند Crypto Voxels، "هر چیزی که مرتبط با کلمه "crypto" باشد، در لیست علاقه من قرار نخواهد گرفت.

Gather

Gather بر روی چت ویدیویی متمرکز است که یک لایه مجازی بر روی دنیای فیزیکی ایجاد می کند. گاوندر گفت، این یک پیشنهاد ویژه سازمانی است که ساختار اداری را تقلید می کند و عمیقاً با کنفرانس ویدیویی ادغام می شود.

Meta Hero

Meta hero پلتفرمی است که از طریق Web3 به داده‌های خود دسترسی دارد و توسط شرکت Pixel Vault ارائه شده است. و همانند جهانی است که در آن هر کسی می تواند یک قهرمان باشد. این پلتفرم شش کیت مختلف با آواتار ارائه می دهد که می تواند سفارشی و شخصی سازی شوند.

Meta Horizon World and Horizon Workroom

متا (فیسبوک سابق) پلتفرم نوپای متاورس Horizon، خود را به عنوان یک "جهان اجتماعی در حال گسترش" برای معاشرت با دوستان و ایجاد جهان شخصی خود معرفی می کند. Workrooms برنامه واقعیت ترکیبی این شرکت برای تعامل کارکنان با یکدیگر است.

Nvidia Omniverse

پلتفرم مجازی سازنده تراشه، روی کار طراحی سه بعدی بر روی گرافیک کامپیوتری، شبیه سازی و خلق جهان های جدید متمرکز دارد.

Roblox

Roblox گفت که چشم اندازش این است که به افراد بستری بدهد که آنها را قادر سازد تا تجربیات خود را خلق کنند. "چشم انداز ما این است که روشی را برای مردم تصویرسازی کنیم تا برای بازی، کاوش، یادگیری و ارتباط با یکدیگر، گرد هم جمع شوند".

Room

Room در نمایشگاه‌های مجازی سازمانی، ارائه محصولات سه‌بعدی و رویدادهای مجازی که می‌تواند توسط گروه‌های بازاریابی و فروش در زمینه‌هایی مانند آموزش، خرده‌فروشی، علوم زیستی و تولید استفاده شود، تخصص دارد.

Sandbox

Sandbox یک پلتفرم بازی سه‌بعدی است که بر روی بلاک‌چین اتریوم ساخته شده است. سازندگان می‌توانند از دارایی‌های voxel کسب درآمد کنند. گاوندر گفت: "این بازی نظر من را به خود جلب نکرده است. زیرا هیچ چیز امن یا متمرکزی برای شرکت در یک پلت فرم بازی رمزنگاری شده وجود ندارد".

Second Life

Second Life's Metaverse City خود را با عنوان "یک دوره‌می اجتماعی استقبال‌کننده" با تجربیات همه‌جانبه‌ای معرفی می‌کند که به بازیکنان اجازه می‌دهد هر طور که دوست دارند وارد بازی شده و از آن خارج شوند. به گفته گاوندر، این بازی یک فضای نسبتاً ناامن دارد. در بیشتر موارد، برخی از این جهان‌های مجازی عمومی‌تر، مانند کار کردن در یک بار هستند، که به نظر بی‌اشکال می‌آید، اما آنها پلتفرم‌های اختصاصی برای کار نیستند». رزنیک از قول Linden Labs سخنگوی شرکت مادر Second Life، از این بازی مجازی آنلاین که در سال ۲۰۰۳ راه‌اندازی شده به عنوان "یک متاورس در حال ظهور" یاد کرد.

Somnium Space

پلتفرم متن باز Somnium Space، یک پلتفرم بازی مصرف کننده است. کاربران می توانند قطعات زمین دیجیتالی بخرند و خانه و ساختمان بسازند و همچنین کسب و کار خود را راه اندازی کنند. گاوندر گفت: "موارد ساخته شده بر روی Web3 ذاتاً مشکوک هستند، زیرا اکثر مشتریانی که با آنها صحبت می کنم می خواهند با ابزارهایی کار کنند که ایمن بوده و به راحتی قابل پی گیری باشند" ابزارهای Web3 از نظر او تا حدودی مبهم هستند.

ویژگی های متاورس

اصطلاح متاورس که توسط نویسنده علمی تخیلی نیل استفنسون در رمان تصادف برفی در سال ۱۹۹۲ ابداع شد، عموماً به دنیای دیجیتال سه بعدی مشترک و پایداری اشاره دارد که در آن مردم هم کار و هم بازی می کنند.

Matthew Ball (متیو بال)، نویسنده موضوع آنچه که به طور گسترده یکی از بهترین آغازگرهای متاورس در نظر گرفته می شود، این جهان را دارای ویژگی های زیر تعریف می کند:

- انبوه مقیاس پذیر، قابل همکاری، سه بعدی در لحظه.
- همزمانی و تداوم
- تداوم داده ها، هویت، تاریخچه، حقوق، اشیاء و پرداختها در سراسر جهان.

در آینده انتظار چه چیزی را باید داشته باشیم

دیگر پلتفرم های متاورس که اغلب در فهرست پلتفرم های برتر قرار می گیرند عبارتند از Meetin VR و Bramble، Altoura، Decentraland.

در همین حال، شرکت مادر گوگل، آلفابت به شدت در حال سرمایه‌گذاری روی Web3.0 می باشد، که اصطلاحی است برای زیرساخت‌های فناوری اطلاعات نسل بعدی که تجربه‌های مجازی و واقعیت افزوده سه‌بعدی را امکان‌پذیر می کند. گاوندر تحلیل‌گر تیم Forrester، گفت مانند هر فناوری نوظهوری، آزمایش‌های زیادی قبل از بالغ شدن این فضای سه‌بعدی انجام خواهد شد. وی خاطرنشان کرد: برخی از استارت‌آپ‌های پلتفرم متاورس شکست خواهند خورد در حالی که برخی دیگر خریداری خواهند شد.

در واقع، گاوندر در مورد وعده پلتفرم‌های متاورس محتاط است و می‌گوید که شور و نشاط زیادی از پیش در بازار مصرف کننده وجود داشته است، مثل بازی‌های آرکید و فیلم‌های دارای واقعیت مجازی در اوایل دهه ۱۹۹۰ که دوره‌ای از هیجان را ایجاد کرد، "سپس برای ۱۵ تا ۲۰ سال محو شد و از بین رفت".

اما او معتقد است تماشای فضای سازمانی جالب خواهد بود "زیرا با مشکلات جدیدی روبرو خواهیم شد که باید آنها را حل کنیم"، به ویژه با نیروی کار بسیار پراکنده و پیشنهادات مشارکتی که امروزه کامل نیستند. گاوندر گفت، برای مثال، کنفرانس ویدیویی عالی است، اما زمانی که جلوی دوربین فیلمبرداری هستید و سعی می‌کنید در چشمان مردم نگاه کنید، هزینه‌های شناختی متحمل می‌شوید. این به شما اجازه نخواهد داد که برخی از کارها را انجام دهید که در دفتر می‌توانستید انجام دهید.

آواتارها می‌توانند به افراد کمک کنند تا تعامل بهتری داشته باشند و از خستگی زوم کردن خلاص شوند، زیرا می‌توانند به روشی طبیعی تر راه بروند و به گروه‌هایی تقسیم شوند. او گفت: "آواتارها این حس از فضای فیزیکی را به گونه‌ای شبیه‌سازی می‌کنند که در یک ویدئو کنفرانس ندارید".

رزنیک گارتتر گفت در حالی که مردم باید کاملاً به پلتفرم‌های متاورس و فناوری فراگیر توجه کنند، درعین حال "این بدان معنا نیست که امروز باید روی آنها سرمایه‌گذاری کنند". او به مردم توصیه

می‌کند که واقعاً درک کنند که این پلتفرم‌ها چه می‌کنند و در مورد نتایج، فرصت‌ها و موانعی که متاورس‌های نوظهور می‌توانند ایجاد کنند فکر کنند.

رزنیک گفت: "اگر آنها با اهداف سازمان شما مطابقت دارند، پس شروع به کاوش در آنها کنید. واگر هنوز با اهداف سازمانتان مطابقت ندارند، مراقب آنها باشید." "من که آن را نادیده نمی‌گیرم."

#متاورس #واقعیت مجازی #پلتفرم #سایبری #دنیای دیجیتال #فضای سه بعدی #اینترنت اشیا
#Web3 #موسسه گارتنر #Forrester #فناوری نوظهور #آواتار #فناوری اطلاعات

تماس با ما:



شرکت عصر ارتباطات بین الملل پارس کار (ایکاست)

ارائه دهنده خدمات ارتباطات داده ماهواره‌ای با مجوز SAP، از سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی

آدرس: تهران، سعادت آباد، میدان بهرود، خیابان عابدی، پلاک ۱۵ ساختمان صبا، طبقه سوم واحد ۸ - کد پستی: ۱۹۸۱۸۶۳۶۹۵

تلفن: +۹۸۲۱۷۵۲۲۹۲۲۹

فکس: +۹۸۲۱۷۵۲۲۹۲۳۹

وبگاه: www.icasat.org

پست الکترونیک: cmo@icasat.net