

جهان مجازی "متاورس" کجاست؟



فیسبوک به تازگی نام خود را به "متا" تغییر داده و مفهومی به نام متاورس را ارائه کرده است اما دنیای مجازی "متاورس" چیست و چه تفاوتی با فناوری واقعیت مجازی دارد؟

فیسبوک به تازگی نام خود را به "متا" تغییر داده و مفهومی به نام متاورس را ارائه کرده است اما دنیای مجازی "متاورس" چیست و چه تفاوتی با فناوری واقعیت مجازی دارد؟

به گزارش ایسنا، متاورس شاید برای برخی از مردم به معنای نسخه ای پیشرفته از واقعیت مجازی باشد اما برخی دیگر معتقدند که این مفهوم آینده ی اینترنت را رقم خواهد زد.

در حقیقت مقایسه متاورس و واقعیت مجازی مثل مقایسه تلفن های همراه اولیه و تلفن های هوشمند امروزی است. متاورس بر روی رایانه ها نصب نمی شود بلکه برای استفاده از آن باید از هدست استفاده کنید تا وارد یک دنیای دیجیتال شوید. برخلاف واقعیت مجازی کنونی که عمدتاً برای بازی مورد استفاده قرار می گیرد، در دنیای مجازی متاورس می توان به انجام هر نوع فعالیتی پرداخت. از جمله این فعالیت ها می توان به کار، بازی، برگزاری کنسرت، رفتن به سینما و حتی وقت گذراندن با دوستان اشاره کرد.

مارک زاکربرج مدیرعامل فیسبوک درباره متاورس می گوید: در متاورس شما می توانید هر کاری را که تصور کنید انجام دهید، با دوستان و خانواده خود گردهم بیایید، به کار کردن بپردازید، آموزش ببینید، بازی کنید، خرید انجام دهید، محتوای مختلف خلق کنید و تمامی تجربه های گوناگونی را که انجام آن ها را با موبایل یا کامپیوترهای امروزی ممکن نیست، از نزدیک حس کنید. در این آینده شما می توانید به عنوان یک تصویر هولوگرام به سرعت به مکان های مختلف تله پورت (Teleport) شوید، با دوستان خود به کنفرانس های مختلف بروید و در خانه والدین تان حضور پیدا کنید. تله پورت (دور نوردی) مفهومی است که به جابه جایی ماده بین دو نقطه بدون پیمودن متداول فضای بین دو نقطه مورد نظر، اشاره می کند.

تصور کنید کنسرتی در یک گوشه از دنیا در حال برگزاری است و شما بتوانید بدون اینکه از خانه خارج شوید، در آن مکان حضور پیدا کنید و تمام اتفاقات را در لحظه و بدون کم و کاست تماشا کنید. این موضوع در واقع می تواند با کمک دوربین های تصویربرداری سه بعدی و انتقال آنها به یک هدست واقعیت مجازی بر بستر اینترنت محقق شود.

حضور کاربران در این دنیای مجازی قرار است از طریق آواتارها انجام شود. در واقع مردم یک آواتار سه بُعدی از خودشان را خواهند داشت که در این دنیای مجازی فعالیت می کند. مثلاً می توانیم بوسیله آواتار خودمان در یک جلسه کاری حضور پیدا کنیم. اگر از فضای مجازی استفاده کنید می دانید که هر شخص یک حساب کاربری مشخص دارد که به طور معمول علاوه بر نام یک تصویر نیز در این حساب نمایانگر شخص است. اما اکنون در دنیای متاورس آواتار نه تنها جسمی سه بعدی از خود شما است و ظاهری مشابه شما دارد بلکه می توانید آن را شخصی سازی کنید و لباس و کشف و سایر موارد آن را به دلخواه تنظیم کنید.

فعالیت های فیسبوک نیز بخشی از "متاورس" است. ایده یک دنیای مجازی متمرکز، «مکانی» موازی با دنیای فیزیکی که زمانی مفهومی خاص و مورد توجه علاقه مندان به فناوری بود، امسال به چشم انداز اصلی این حوزه تبدیل شده است و اقدام فیسبوک در جهت تغییر نامش، نشان دهنده ی این موضوع بود.

میلیون ها نفر ساعت ها از وقت شان را در واقعیت مجازی صرف می کنند. علاقه مندی به مالکیت مجازی به طور چشمگیری افزایش یافته است و رمزارزها امروزه سر خط خبرها هستند.

پلتفرم های بهره وری مجازی نیز در حال رشد هستند. شرکت نایک نیز با ثبت نام تجاری خود در جهت فروش کفش در این دنیای مجازی قدم برداشته است. دفاتر کار ترکیبی، تحصیلات ویدئو محور و ارتباطات مجازی تنها چند مورد از فعالیت های ما در فضای دیجیتالی است.

واژه متاورس به چه معناست؟

این کلمه از ترکیب دو واژه متا و یونیورس ساخته شده است. متا به معنای فراتر و یونیورس به معنای جهان است و این واژه به طور کلی "فراجهان" معنا می شود.

واژه "متاورس" به کتاب علمی-تخیلی "Snow Crash" به نویسندگی نیل استیفنسن در سال ۱۹۹۲ نسبت داده می شود و برخی دیگر معتقدند این واژه از کتاب "بازیکن شماره یک آماده" (Ready Player One) اثر "ارنست کلین" در سال ۲۰۱۱ الهام گرفته شده است و ما مواردی شبیه به آن را در فیلم ها و رمان های علمی-تخیلی مثل ماتریکس، بازیکن شماره یک آماده و رمان محبوب Snow Crash اثر نیل استیفنسن دیده ایم. با این حال ایده متاورس قدیمی تر از این کتاب های علمی تخیلی است. ارتباطات آنلاین از اواسط دهه ۱۹۸۰ تاکنون وجود داشته اند و در دهه ی ۱۹۹۰ با ورود چت روم ها و اولین فضاهای مجازی رشد کردند.

بازی "World of Warcraft" در اوایل دهه ۲۰۰۰ تبدیل به صحنه ای اجتماعی برای ارتباط میان میلیون ها نفر شد و این ارتباطات در بازی های دیگر نیز ادامه یافت. امروزه وصل شدن به بازی فورتنایت و صحبت با دوستان از طریق کنسول بازی و بازی کردن با آنها به خصوص برای نسل جوان تجربه ای عادی به شمار می رود.

متاورس جهشی بزرگ در دنیای دیجیتال و دنیای فیزیکی ما در حوزه سرگرمی، ثروت، تولیدات، خرید و اجتماعی شدن ایجاد خواهد کرد. فرقی نمی کند از واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و یا رایانه های ساده استفاده می کنید. متاورس فضای اینترنت کنونی را متحول خواهد کرد.

"جان ریچیتیلو" (John Riccitiello) مدیرعامل پلتفرم بازی "یونیتی" (Unity) که سازنده بازی های رایانه ای است می گوید: ۱۰ سال دیگر شما عینک هایتان را به چشم می زنید که البته تنها یک جفت عینک آفتابی معمولی هستند و وارد دنیای متاورس می شوید. از کنار یک رستوران عبور می کنید و فهرست غذا و نظرات دوستانتان در مورد غذاها در برابر چشمتان ظاهر می شود. جالب ترین بخش برای "ریچیتیلو" تاثیری است که متاورس بر روابط انسانی می گذارد. شما می توانید حتی اگر از کسی دور هستید، حضورش را در کنارتان احساس کنید.

اگرچه فیسبوک قصد دارد در سال جاری ۱۰ میلیارد دلار بر محصولاتی که از واقعیت افزوده و واقعیت مجازی پشتیبانی می کنند سرمایه گذاری کند اما این شرکت تنها شرکتی نیست که قصد ورود به دنیای متاورس را دارد. در حقیقت شش شرکت در حال ساخت نرم افزار و سخت افزارهایی هستند که نسل بعدی ارتباطات مجازی را رقم خواهند زد. این شرکت ها شامل گوگل، مایکروسافت، اپل و "والو" (Valve) می شود.

گوگل

مقوای گوگل شاید یکی از موفق ترین پروژه های واقعیت مجازی در تاریخ باشد. در سال ۲۰۱۴ این شرکت که بعدها تبدیل به یکی از بزرگ ترین شرکت های حوزه فناوری شد از مردم خواست تا تلفن همراهشان را با استفاده از مقوا روی صورت شان قرار دهند. به گفته ی گوگل، این شرکت ده ها میلیون همدست مقوایی به سراسر جهان ارسال کرد و اپلیکیشن مربوط به آن بیش از ۱۶۰ میلیون بار دانلود شد.

شرکت مایکروسافت در سال ۲۰۱۵ از عینک های واقعیت مجازی "هولولنز" (Hololens) رونمایی کرد. در سال ۲۰۱۹ این شرکت از گروه دیگری از عینک ها در سال ۲۰۱۹ رونمایی کرد که قیمت بیشتر و دوربین های بهتری داشتند. اپل نیز در میان شرکت هایی است که زمزمه ورود آن به دنیای واقعیت مجازی به گوش می رسد. به گفته ی تحلیلگران همدست واقعیت مجازی و عینک واقعیت افزوده این شرکت در سال ۲۰۲۲ یا پس از آن رونمایی می شوند. همدست واقعیت مجازی والو بی شک یکی از قدرتمندترین عینک ها در بازار است. صفحه نمایش آن وضوح بالایی دارد و به بازی های رایانه ای متصل می شود.

متا به تازگی از نمونه اولیه دستکش های هپتیک رونمایی کرده است که به امکان لمس اشیاء مجازی در دنیای متاورس را فراهم می کنند علاوه بر آن عینک واقعیت مجازی این شرکت نیز در دست ساخت است و همه ی این موارد بدان معناست که متاورس چیزی بیشتر از یک شبکه اجتماعی است.

پول واقعی در متاورس

کار در منزل تنها یک مورد از مواردی است که متاورس می تواند به وسیله آن به کسب درآمد افراد کمک کند. "کری تاسو" (Carrie Tatsu) که ۴۸ سال دارد و از کارآفرینان متاورس است، بیش از ۱۵ سال از عمر خود را صرف طراحی، بازاریابی و فروش آواتارهایی در یک بازی به نام زندگی دوم (Second Life) کرده است. این بازی در سال ۲۰۰۳ منتشر شد و افراد در آن می توانند خرید کنند و پول واقعی خرج کنند.

بسیاری از کسانی که از پتانسیل های جهان مجازی استفاده می کنند کاربران جوان هستند. برای مثال "جاش اوکونولا" (Josh Okunola) که یک جوان ۱۷ ساله نیجریه ای است و در لندن به تحصیل مشغول است از سال ۲۰۱۴ در پلتفرم ساخت بازی آنلاین چند نفره روبلاکس (Roblox) فعالیت می کند. او پس از چندین سال موفق به دریافت اولین دستمزد خود به مبلغ هفت دلار از این پلتفرم شد. اگرچه این پول مجازی را تنها می توانست برای خرید کالاهای دیجیتالی مصرف کند اما با وجود بازی های مبتنی بر فناوری بلاک چین بازیکن ها می توانند زمان خود را صرف به دست آوردن ارز دیجیتال کنند.

چنین فرصت هایی الهام بخش جوانان است تا باور کنند که متاورس مکانی برای به دست آوردن ثروت و کسب درآمد برای امرار معاش آنها است.

معایب متاورس به عنوان جهانی جایگزین دنیای واقعی

اگر آمیدی برای دور کردن کودکان از نمایشگرهای دیجیتال وجود داشت با ظهور همه گیری کووید-۱۹ این امیدها از بین رفت. یک مطالعه در آلمان نشان می دهد که استفاده از فضای مجازی و بازی های رایانه ای دستکم ۶۰ درصد در سال ۲۰۲۰ نسبت به سال ۲۰۱۹ در میان کودکان ۱۲ تا ۱۷ سال افزایش داشته است.

این موضوع باعث نگرانی والدین شده است زیرا آنها معتقدند که فرزندان شان زمان کمتری را در جهان واقعی صرف می کنند. اگر متاورس نسخه ی گسترش یافته اینترنت امروزی است بنابراین باید نگران مشکلاتی که هم اکنون در فضای مجازی با آنها درگیر هستیم مانند هک شدن، کلاه برداری، آزار و اذیت و توهین های مجازی باشیم. سایر نگرانی ها شامل امنیت سایبری است که در برابر هوش مصنوعی و دیپ فیک نیز با آنها روبرو هستیم.

آیا این فناوری در حال حاضر وجود دارد؟

واقعیت مجازی از گذشته تاکنون راه درازی را پیموده است با این حال ایجاد دنیاهای دیجیتالی پیشرفته تر نیازمند اتصال پایدارتر و بهتر با تلفن همراه است موضوعی که شاید اینترنت ۵G قادر به حل آن باشد.

در حال حاضر همه چیز در مراحل اولیه قرار دارد. دنیای متاورس اگر ساخته شود باید طی دهه های آینده با غول های فناوری

مبارزه کند و با توجه به تنش های میان فناوری های بزرگ و دولت ها در سراسر جهان بر سر حریم خصوصی، آزادی بیان، آسیب های آنلاین باید به طور جدی در مورد مزایا و معایب فراجوانی که قصد ساخت آن را داریم فکر و تصمیم گیری کنیم. اینکه چه کسی آن را می سازد، مالک آن است و آن را هدایت می کند اهمیت زیادی خواهد داشت.