

Kontakt dla mediów:
Luiza Nowicka, PARP
e-mail: luiza_nowicka@parp.gov.pl
tel.: 880 524 959

Informacja prasowa
Warszawa, 21.07.2022 r.

Światowe trendy w innowacyjności – czy metaverse ma szansę zmienić naszą rzeczywistość?

Cykl raportów „Monitoring trendów w innowacyjności” pokazuje wybrane trendy społeczne, gospodarcze i technologiczne w Polsce i na świecie. Jednym z tematów poruszonych w ostatnim, dwunastym już, wydaniu jest metaverse – nowa wizja Internetu.

Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP) opublikowała raport „Monitoring trendów w innowacyjności”, zrealizowany w ramach projektu inno_LAB, będącego częścią działań z zakresu Monitoringu Narodowych Systemów Innowacji (NSI).

Celem monitoringu jest systematyczne analizowanie zjawisk technologicznych, społecznych, politycznych i gospodarczych, które wpływają na rozwój innowacyjności, poprawę jakości życia społeczeństw oraz wzrost przedsiębiorstw. Wiedza na temat światowych trendów w innowacjach, sprzyja lepszemu rozumieniu tych procesów i pomaga elastycznie reagować na pojawiające się wyzwania.

Zuckerberg – społeczny wizjoner?

Jesienią ubiegłego roku Zuckerberg, twórca Facebooka, podczas specjalnego wirtualnego wystąpienia, przedstawił nowy projekt internetowy oparty na wirtualnej rzeczywistości – metaverse. Pokazał wizję cyfrowego świata, w którym ludzie, jako awatary, wchodzi z sobą w interakcje w trójwymiarowej przestrzeni naśladującej rzeczywistość. W tym równoległym świecie, ludzie będą mogli oddawać się rozrywkom, pracować i robić zakupy, jak również tworzyć, kształtować ów świat wedle własnego uznania i co najważniejsze – odbierać go zmysłami. Zuckerberg przedstawił metaverse także jako następcę internetu mobilnego. Będzie dostępny na różnych platformach: VR (*virtual reality*) i AR (*augmented reality*), na PC i na wszystkich urządzeniach mobilnych, czyli smartfonach, tabletach czy konsolach do gier.

Facebook, bez wątpienia, znacząco wpłynął na komunikację między ludźmi, a dodatkowo, to olbrzymie narzędzie, bez którego biznes (zwłaszcza branża lifestyle’owa) nie wyobraża sobie działań marketingowych.

Metaverse – potencjał dla gigantów

Twórca Facebooka nie jest jednak prekursorem metaverse. Jakiś czas temu powstały duże projekty łączące świat rzeczywisty z wirtualnym, np. Roblox – darmowa platforma gier, z której każdego dnia korzystają 43 mln użytkowników, Fortnite, Sims, i wiele innych (dane z anayticssinsight.net - lista top 10 platform na 2022). Bez takiego medialnego rozgłosu giganci technologiczni, jak Microsoft, Google czy Apple też rozwijają swoje projekty w tym zakresie. Zuckerberg na tym nie poprzestaje – zmienia nazwę Facebook na Meta Platforms, zapowiadając tym samym nowe rozdanie w świecie wirtualnym.

Metaverse idzie jednak o krok dalej, rozwijając technologie i łącząc je z innymi – sztuczną inteligencją (AI), blockchain, Internetem Rzeczy (IoT, *Internet of Things*) oraz *edge computing* i *cloud computing*¹ – w spójną całość, której zadaniem jest zbudowanie najbardziej pełnego cyfrowego doświadczenia użytkownika.

Podsumowując, szef Meta nie zainicjował tworzenia metaverse, a raczej rozpropagował branżę metaverse, której kapitalizacja rynkowa na koniec stycznia 2022 r., według danych przedstawionych przez financepr.com, sięgała 26 mld USD, zwiększając swój udział w rynku o 5,15% r/r. Przewiduje się, że w latach 2021-2030 wzrośnie o CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu) na poziomie 41,7%. Jest to z pewnością potencjał, o który zawalczą też inni, mniej znani na rynku technologicznym.

Wielobszarowy metaverse – zysk gwarantowany

Szacunki potencjału rynku metawersum rosną w szalonym tempie. W grudniu 2021 r. Bloomberg podał wartość 800 mld USD dotyczącą 2024 r. – w porównaniu z 470 mld USD w 2020 r. Na połowę tej sumy będzie się składał segment gier (np. Roblox, Microsoft i przejęty przez niego za ponad 68 mld USD Activision Blizzard, Electronic Arts, Take-Two, Tencent), na drugą część – inne formy rozrywki, w tym koncerty, wydarzenia sportowe, filmy oraz różne rodzaje działalności związane z mediami społecznościowymi. Citi GPS w obszernej analizie „Metaverse and Money”, z marca 2022 r., oszacował liczbę aktywnych użytkowników w trójwymiarowej wirtualnej przestrzeni na 5 mld osób, a potencjał rynku na kwotę 8–13 bln USD w 2030 r. To niewiele mniej niż obecna wartość całej światowej, cyfrowej gospodarki. Według ekonomistów, z firmy consultingowej Analisys Group, potencjalna wartość metaverse może wynieść w 2031 r. 3 bln USD.

Metaverse otwiera nowy rynek sprzedaży wirtualnych przedmiotów. Branża gier wie, że handel ubraniami, maskami i innymi cyfrowymi artefaktami to olbrzymi potencjał zysku. Przeniesienie na większą skalę ludzkiej aktywności w świat wirtualny oznacza konieczność nabywania odpowiednich ubrań, zdobywania wiedzy i narzędzi. Takie marki jak Nike, Adidas czy Zalando mają już swoje wirtualne przestrzenie, gdzie sprzedają cyfrowe produkty. Branża e-commerce na pewno będzie

¹ *Edge computing* – przetwarzanie brzegowe jest rozwiązaniem IT opracowanym z myślą o przenoszeniu danych i aplikacji bliżej użytkowników i „rzeczy”, które z nich korzystają; *cloud computing* – chmura obliczeniowa, przetwarzanie w chmurze – model przetwarzania danych oparty na użytkowaniu usług dostarczonych przez usługodawcę.



chciała skorzystać z rozwiązań metaverse, bo oznacza to zupełnie nową jakość obsługi. Dzięki możliwości rozmowy z awatarem doradcy, w wirtualnej rzeczywistości, uzyskamy wszelkie informacje na temat interesującego nas produktu w dokładnie taki sam sposób (a nawet bardziej profesjonalny), w jaki uzyskujemy je osobiście, wybierając się do punktu sprzedaży. Dodatkowo będziemy mogli obejrzeć dokładny obraz produktu – dowolnie go obracać, przybliżyć, zagłębiać do środka i szczegółowo badać. Dokładając do tego trend w zakresie upowszechnienia się kryptowalut, możemy przypuszczać, że zmiany w sektorze handlu będą ogromne.

Technologie metaverse znalazły i inne zastosowanie w finansach. Na przykład VR i AR mogą być stosowane w finansach do wizualizacji danych, co może pomóc w analizie ryzyka finansowego, zapewniając bardziej precyzyjne usługi dla klientów. Z pewnością metaverse wpłynie znacząco na edukację i rynek pracy – jest naprawdę wiele możliwości, które oferuje.

Jak to się przełoży na faktyczny obraz metaverse w realnym świecie – czas pokaże.

[Raport „Monitoring trendów w innowacyjności” dostępny jest na stronie PARP.](#)

[Cykl raportów „Monitoring trendów w innowacyjności”.](#)

