

Экспресс-дайджест новостей по тематике метавселенных

(приложение к Вестнику «Социальные сети» № 141 за Февраль 2025 г.)

1. 20.12.2024 Компания Gamefam выпустила годовой отчет «State of Brands on Roblox and Fortnite», согласно которому к 2030 году количество геймеров в метавселенной достигнет 900 млн человек. Компания сотрудничает с такими гигантами, как Disney, Mattel и Fifa, помогая им сотрудничать с поколениями Z и Alpha через платформы метавселенной. Данная стратегия показала себя успешной - согласно последним исследованиям, данные поколения проводят на 39% больше времени в Roblox и Fortnite, чем в TikTok и YouTube. По словам Джо Ференца, генерального директора Gamefam, Roblox становится критически важной медиаплатформой для привлечения пользователей в метавселенную. К 2025 году Roblox может стать основной площадкой для брендов, желающих сотрудничать с молодой аудиторией.

2. 27.12.2024 Южнокорейская телекоммуникационная компания SK Telecom намерена закрыть свою метавселенную ifland, чтобы сосредоточиться на развитии инноваций в области искусственного интеллекта. Закрытие проекта ifland, над которым компания работала почти пять лет, планируется в марте 2025 года. Метавселенная ifland была запущена в 2020 году — пользователи могли исследовать виртуальные миры с помощью персонализированных аватаров. На пике деятельности аудитория платформы составляла не менее четырех миллионов активных пользователей в месяц. Однако позднее, из-за снижения интереса к Web3, эти цифры сократились до трёх миллионов человек. Руководство SK Telecom заявило, что закрытие ifland освободит дополнительные ресурсы компании, которые она сможет задействовать для развития решений с использованием ИИ.

3. 06.01.2025 Брендан Грин, создатель онлайн-шутера PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), обнародовал планы по созданию ориентированной на игровой процесс метавселенной нового поколения под названием Artemis. Скорее всего в данной метавселенной не будет невзаимозаменяемых токенов (NFT). В беседе с IGN 4 января 2025 года Грин отметил, что «даже не думает» о включении NFT в проект, который в настоящее время разрабатывается в его игровой студии PlayerUnkown Productions.

4. 13.01.2025 Ят Сиу, соучредитель и исполнительный председатель Animoca Brands выступил в январе 2025 года с докладом о будущем метавселенной, согласно которому индустрия метавселенной пережила наиболее сложное время, «крипто-зиму» и неопределённые обстоятельства под давлением новых экономических и политических факторов в 2024 году. Однако в настоящее время индустрия Web3 стала «не только более значимой и целенаправленной», но и впервые смогла привлечь значительную институциональную поддержку цифровых активов от таких компаний, как BlackRock, VanEck и других. Отмечается впечатляющий

рост казначейских облигаций DAO. На момент написания статьи общая казначейская стоимость DAO составляла около \$32 млрд. Сиу также отметил, что совокупную экономическую активность открытой метавселенной можно рассматривать как экономику новой страны — онлайн-виртуальной нации со своей собственной культурой, системами, гражданами и рынками. На момент написания статьи ежедневный объем торгов валютами открытой метавселенной более чем в восемь раз превышал среднесуточный объем торгов на Гонконгской фондовой бирже за декабрь 2024 года. Сиу также сравнил показатели роста объема продаж NFT с объемом продаж Apple за срок в семь лет, отмечая, что объем продаж NFT за 2024 год составил около \$8,9 млрд, а объем продаж NFT за декабрь 2024 года составил около \$892 млн, что приблизилось к показателям Apple за 2013 год (через семь лет после старта бренда).

5. 13.01.2025 Технологический гигант Alibaba объявил о сокращении «десятков сотрудников» подразделения метавселенной Yuanjing в Шанхае и Ханчжоу «в рамках реструктуризации, направленной на оптимизацию и повышение эффективности работы организации». Сокращение связано со спадом интереса к отрасли метавселенной. По словам источника, знакомого с ситуацией, холдинг Alibaba Group сворачивает свою деятельность в метавселенной, что делает его последней крупной технологической компанией, которая забирает ресурсы из некогда популярного сектора.

6. 23.01.2025 Infinite Reality, компания, специализирующаяся на иммерсивных технологиях, объединяющая цифровые медиа и электронную коммерцию с помощью реальности метавселенной, приобрела компанию Obsess - ведущую виртуальную платформу, которая запустила более 400 цифровых 3D-магазинов с высокой визуализацией. Условия сделки не разглашаются. Сделка последовала за объявленным ранее в этом месяце сбором средств Infinite Reality на сумму \$3 млрд и стала первым приобретением после существенного увеличения капитала компании.

7. 28.01.2025 Consensus Hong Kong опубликовала интервью с Себастьяном Борже, основателем одной из крупнейших платформ метавселенных Sandbox. Ключевые моменты интервью следующие: за последние два года компания создала небольшие, гибкие команды в Индии, Сингапуре, Вьетнаме, Таиланде, Корее, Японии, Гонконге, Турции и Саудовской Аравии; сегодня на Азию приходится 40% аудитории метавселенной, а также её партнерских отношений и доходов, что делает ее ключевым направлением в стратегии роста компании; в отличие от западных компаний, ориентированных на США, Sandbox с самого начала сосредоточила внимание на локализации; вместо того, чтобы создавать большую централизованную команду, компания создала в каждой стране небольшие команды, ориентированные на регионы; компания использует ИИ для модерации чатов, технологий захвата движения и генерации игр, однако внедрение ИИ в метавселенную пока находится на начальной стадии. Ранее мероприятие

Alpha Season 4 привлекло в метавселенную Sandbox более 580 000 уникальных игроков всего за шесть недель, обеспечив 1,1 миллиона блокчейн-транзакций и 350 000 продаж в NFT.

8. 30.01.2025 Марк Цукерберг, глава Meta Platforms (здесь и далее организация Meta, а также её продукты Instagram и Facebook, признаны экстремистскими и запрещены на территории РФ) заявил, что 2025 год станет «поворотным для метавселенной». Планируется, что в 2025 году ряд долгосрочных инвестиций, над которыми работают специалисты компании и которые призваны сделать метавселенную визуально более привлекательной и вдохновляющей, «действительно начнут приносить результаты». Цукерберг отметил, что число пользователей оборудования для дополненной реальности и метавселенной неуклонно растёт. Это отразилось на финансовых показателях Reality Labs, выручка которой в 2024 году выросла на 13% по сравнению с 2023 годом.