**Analýza Invesca: Metaverzum –** **další verze internetu**

**Nic nezměnilo naše životy v posledních dvou desetiletích tolik jako internet. Nyní však samotný internet čeká jedna z jeho dosud největších proměn: metaverzum. To je všeobecně považováno za další verzi internetu a očekává se, že umožní vznik jednotného a trvalého prostředí, které uživatelům poskytne přístup k zážitkům ve virtuální realitě (VR) a rozšířené realitě (AR). Jinými slovy, 2D internet, který známe dnes, se jednoho dne může vyvinout v pohlcující 3D online svět.**

Lidé budou mít přístup k metaverzu prostřednictvím různých zařízení, jako jsou počítače, chytré telefony, brýle pro rozšířenou realitu, náhlavní soupravy pro virtuální realitu (AR) či jiná zařízení pro další rozšířenou realitu (XR). Podle nedávné zprávy zažije metaverzum obrovský růst: velikost tohoto trhu by mohla do roku 2030 potenciálně dosáhnout 13 bilionů USD. A to je jeden z důvodů, proč dnes láká velké investice mnoha zavedených hráčů na trhu.

**Virtuální světy, skutečné příležitosti**

Pokud jste zmatení z toho, co se děje za humbuk kolem metaverza, nebojte se – nejste sami. Nedávný průzkum ukázal, že 31 % dospělých Američanů o tomto termínu nikdy předtím neslyšelo. Někteří si mezitím kladou otázku, zda metaverzum není jen další počítačovou hrou. Virtuální svět není úplně nová myšlenka: před dvaceti lety se ve hře Second Life objevili lidé, kteří se stali virtuálními realitními magnáty, zatímco jiní rezignovali na své zaměstnání a dobře se živili prodejem virtuálního zboží ostatním.

Od té doby se toho hodně změnilo. Lepší připojení k internetu a výkonnější grafické karty nám již poskytují zážitky, co pohlcují ještě více, zatímco technologie blockchain by nám mohla poskytnout základ metaverza. COVID-19 pravděpodobně také změnil vnímání lidí ohledně propojení s ostatními online, což urychlilo přijetí a další rozvoj technologií metaverza.

V loňském roce společnost Facebook poněkud nenápadně oznámila, že mění své zaměření ze sociálních médií na metaverzum a přejmenovala se na "Meta". Nejsou to však jen technologické společnosti, které vidí příležitosti, jež může metaverzum otevřít. Od budování infrastruktury potřebné k podpoře metaverza až po vytváření virtuálního zboží, které má hodnotu jak ve virtuálním, tak ve fyzickém světě – i tradiční odvětví si v metaverzu nacházejí své místo.

Například společnost BMW využila platformu Omniverse společnosti Nvidia k vytvoření "digitálního dvojčete" celé tovární haly, které zahrnuje nejen roboty a stroje, ale také lidi pracující v tovární hale. Tato virtuální kopie továrny jim pomáhá optimalizovat výrobní čas a náklady.

Další společnosti vybudovaly digitální kanceláře. A i když to někomu může znít přitažené za vlasy, je třeba si uvědomit, že před několika desítkami let mělo jen málo společností internetovou prezentaci. Dnes ji mají i malé společnosti, což jim umožňuje přilákat zákazníky a komunikovat s nimi. Pokud metaverzum skutečně představuje další fázi internetu, pak si společnosti budou muset vybudovat pozici i ve virtuálním světě.

**Blockchain nad kryptem**

Meta je jen jednou z mnoha technologických společností, které se snaží získat pomyslný trůn metaverza. Lidé s náhlavními soupravami Oculus mají přístup k současné verzi metaverza společnosti Meta prostřednictvím tří sociálních aplikací virtuální reality pod názvem Horizon.

Jsou to Horizon Worlds (kde se lidé mohou setkávat a prožívat zážitky, které vytvořili jiní uživatelé), Horizon Venues (kde mohou společně sledovat sportovní přenosy, koncerty a další akce) a Horizon Workrooms (kde mohou lidé spolupracovat a setkávat se).

Meta doufá, že se podaří tyto aplikace spojit dohromady a vytvořit tak ucelenější virtuální svět. Uživatelé by tak mohli strávit celý den, aniž by opustili Horizon, a plynule přecházet z práce do zábavy. To by ale také znamenalo, že by většinu svých bdělých hodin trávili pod dohledem společnosti Meta, která by tak mohla od svých uživatelů shromažďovat a zpeněžovat ještě více dat než dnes.

**Rostou obavy, že metaverzum ovládne hrstka společností**

Někteří technologičtí vizionáři však věří, že existuje i jiná cesta. Požadují, aby bylo metaverzum otevřené – tedy místo, které nevlastní velké technologické firmy a kde uživatelé jsou majiteli svých osobních dat.

A právě zde přichází na řadu technologie blockchain. Tato technologie známá především díky své roli v kryptoměnách, trvale zaznamenává transakce v "decentralizované" veřejné účetní knize, která funguje v celé síti. To v podstatě znamená, že neexistuje žádný centrální orgán, který by měl veškerou kontrolu, přičemž rozhodnutí se přijímají na základě konsensu.

V posledních několika letech vzniklo několik blockchainových projektů metaverza, jako je například Decentraland. V rámci těchto virtuálních světů mohou uživatelé pomocí kryptoměn nakupovat digitální pozemky, nebo dokonce využívat decentralizované financování (DeFi) k získání hypoték, které jim to umožní. Na pozemku mohou stavět a zpeněžit ho, ale stále si mohou ponechat vlastnictví svých osobních údajů. To vedlo k záboru virtuální půdy, přičemž prodej virtuálních nemovitostí v roce 2021 přesáhne 500 milionů USD.

Zajímavým aspektem těchto blockchainových projektů metaverza je, že jsou řízeny decentralizovanou autonomní organizací (DAO). Členem DAO se obvykle stanete tím, že vlastníte "tokeny", například digitální půdu. Komunita hlasuje o rozhodnutích, která je třeba učinit, a ta jsou pak automaticky provedena, kdykoli je splněn soubor kritérií. Je to demokracie, ale bez vlády, jak ji známe.

**Konec hry**

Jak bude metaverzum skutečně vypadat, se teprve uvidí. Odborníci z oboru se obvykle shodují, že od verze metaverza, kterou si malují mnohé technologické společnosti, nás dělí ještě zhruba 5-10 let.

Nedokážeme říci, zda budou velké technologie nadále vládnout našim stále víc digitálním životům, nebo zda nás osvobodí blockchain. Jedno je však podle nás jisté: metaverzum jako takové v dohledné době nezmizí. My lidé jsme se vyvinuli tak, abychom se přizpůsobili prostředí. Přijali jsme web ve všech jeho předchozích podobách. Metaverzum nám dnes může připadat divné, ale dejte tomu deset let a lidé jej možná budou vnímat stejně, jako dnes vnímáme Google.

Společnost Invesco reaguje na Metaverzum a hledá investiční příležitosti. Nově tak je možné investovat i v České republice do Invesco Metaverse Fund [Kiid\_LU2484078758\_cs\_CZ\_email.pdf (invescohub.com)](https://assets.invescohub.com/cz/kiids/LU2484078758_CS.pdf), který se zaměřuje právě na společnosti spojené s tímto trendem.

**Varování před riziky**

Hodnota investic a výnosy z nich podléhají výkyvům.

To může být částečně způsobeno změnami směnných kurzů. Investoři nemusí získat zpět celou investovanou částku. Minulá výkonnost není vodítkem pro budoucí výnosy.

**Důležité informace**

Tato tisková zpráva je určena pouze pro odborný tisk. Tento dokument má pouze informativní charakter. Názory a stanoviska vycházejí z aktuálních tržních podmínek a mohou se změnit.

**O společnosti Invesco**

Invesco Asset Management Deutschland GmbH, Invesco Asset Management Österreich – pobočka pobočky Invesco Asset Management Deutschland GmbH- jsou součástí Invesco Ltd.,

společnosti pro správu aktiv se spravovanými aktivy v hodnotě více než 1 593 miliard USD (k 31. říjnu 2021).

V případě jakýchkoli dotazů nebo potřeby dalších informací se obraťte na společnost Invesco Asset Management Deutschland GmbH, Valentin Jakubow, telefon +49 69 29807-311.

Obsažené informace nepředstavují investiční doporučení ani jiné poradenství. Prognózy a výhledy trhu uvedené v tomto materiálu jsou subjektivní odhady a předpoklady

vedení fondu nebo jeho zástupců. Mohou se kdykoli změnit bez předchozího upozornění. Nelze zaručit, že se prognózy uskuteční podle předpokladů.

Vydavatelem těchto informací v České republice je společnost Invesco Asset Management Deutschland GmbH, An der Welle 5, D-60322 Frankfurt nad Mohanem.  
 Red Oak ID: 1958016

**Pro více informací kontaktujte:**

**Eliška Krohová**

**Crest Communications, a.s.**

Ostrovní 126/30

110 00 Praha 1

gsm: + 420 720 406 659

e-mail: [eliska.krohova@crestcom.cz](mailto:eliska.krohova@crestcom.cz)