



سرشناسه : دیویس، ویلسن ج. J. Davis, Wilson

عنوان و نام پدیدآور : متاورس برای افراد تازه‌کار / نویسنده ویلسون جی. دیویس؛ مترجم سمیه محمدی.

مشخصات نشر : تهران: موسسه کتاب مهربان نشر، ۱۴۰۰.

مشخصات ظاهری : ۱۱۷ص: مصور، نمودار.

شابک : 978-600-407-403-2

وضعیت فهرست‌نویسی : فیا

یادداشت : عنوان اصلی: Metaverse explained for beginners ...

موضوع : متاورس * Metaverse

واقعیت مجازی Virtual reality

انسان و کامپیوتر Human-computer interaction

واقعیت افزوده Augmented reality

ارز مجازی Digital currency

بلاک‌چین (پایه‌های اطلاعاتی) Blockchains (Databases)

شناسه افزوده : محمدی، سمیه، ۱۳۶۰ بهمن، مترجم

رده‌بندی کد ره ۹/۷۶۵۸

رده‌بندی دیویی ۷۰۰۶۱

شماره کتابشناسی ملی : ۱۴۵۵۹۷

متاورس برای افراد تازه‌کار

نویسنده: ویلسون جی. دیویس * مترجم: سمیه محمدی

ناشر: مؤسسه کتاب مهربان نشر

طراح جلد: آقای صالحی

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۰۷-۴۰۳-۲

نوبت چاپ: اول بهار ۱۴۰۱

تیراژ: ۵۰۰ نسخه

دفتر انتشارات: تهران، خیابان انقلاب، خیابان فخررازی، خیابان شهدای ژاندارمری، نرسیده به خیابان دانشگاه،

بلاک ۶۴ کدپستی: ۱۳۱۴۹۶۵۳۵۱

تلفن ۶۶۹۷۳۱۷۵-۶

Mehraban_book@yahoo.com ایمیل

Mehrabanshop.ir

فروشگاه اینترنتی

۶۶۹۵۳۴۷۵

تلفن فروشگاه نشر بازرگانی

کلیه حقوق و حق چاپ متن و عنوان کتاب که به ثبت رسیده است، مطابق با قانون حقوق مؤلفان و مصنفان مصوب ۱۳۴۸ محفوظ و متعلق به مترجم می‌باشد. هر گونه برداشت، تکثیر، کپی‌برداری به هر شکل (چاپ، فتوکپی، انتشار الکترونیکی) بدون اجازه کتبی از مترجم نشر ممنوع بوده و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار خواهند گرفت.

کتاب مهربان

سخنی با خوانندگان

رسیدن به هدف کاری سخت است، ما در «کتاب مهربان» دو دهه است که گام اول را برداشته‌ایم.

کتاب مهربان طی تمامی سال‌هایی که در عرصه تهیه کتاب‌هایی در ساحت‌های مختلف معرفت و اندیشه فعال بوده، تلاش کرده است نقشی اثرگذار و حضوری ماندگار، نه باری به هر جهت، داشته باشد و بتواند با تهیه و عرضه متون غنی و خواندنی به تقاضای خوانندگان و نیاز جویندگان راه علم پاسخ دهد. البته در این راه، تلاش دوچندانی برای رعایت اصول حرفه‌ای‌گری، موازین و مولفه‌هایی داشته که در سال‌های گذشته به خاطر هزینه‌های بالا، از سوی بسیاری از فعالان حوزه نشر به کنار گذاشته شده و رعایت نشده است.

کتاب مهربان در تمام بخش‌های فرآیند عرضه کتاب، از تألیف و ترجمه، ویراستاری، تصحیح، نمونه‌خوانی، بازبینی مؤلف و مترجم گرفته تا صفحه‌آرایی، طراحی جلد، چاپ و صحافی با نهایت دقت و مراقبت، کنار راه پیش می‌برد. این موازین نه فقط منحصر به حقوق اصلی مؤلف و خواننده که مسائل و ملاحظات محطی نیز تا حد امکان در حوزه مصرف کاغذ، نوع کاغذ، چاپ و نشر و توزیع مدنظر قرار می‌گیرد.

کتاب مهربان، بین خود و خواندگانش نه دیواری کشیده و مانعی قرار داده و آنچه از صمیم قلب طلبیده، کنشی دوطرفه و تعاملی دوجانبه بوده است؛ و از این روست که تمامی راه‌های ارتباطی موجود را فراهم آورده تا شنونده و پذیرای پیشنهادات و نقد خوانندگان از طریق سایت و پست الکترونیک یا حساب‌های کاربری رسمی در فضای مجازی باشد.

☎ سفارش تلفنی ۶۶۹۵۳۴۷۵

🛒 خرید اینترنتی Mehrabanshop.ir

📧 mehrabanpub

📷 [mehrabanpub](https://www.instagram.com/mehrabanpub)

📧 mehraban_book@yahoo.com

فهرست

- پیش گفتار..... ۹
- مقدمه..... ۱۵
- فصل ۱ متاورس..... ۱۹
- متانومیکس..... ۲۱
- نتیجه..... ۲۷
- فصل ۲ رمزارزها در متاورس..... ۲۹
- نقش بلاک چین و کریپتو در متاورس..... ۳۱
- بازیکنان متاورس در فضای رمزارزها چه کسانی هستند؟..... ۳۲
- اکسی اینفینیتی..... ۳۲
- دسترالند..... ۳۳
- سندباکس..... ۳۳
- سکه اینجین..... ۳۴
- او وی آر OVR..... ۳۵
- متاهیرو..... ۳۵
- از کجا می توانید رمز ارزهای متاورس را بخرید؟..... ۳۶
- مایکروسافت..... ۴۳
- نرم افزار یونیتی..... ۴۴

• فصل ۳ سهام موجود ۴۷.....

۵۳.....چه سهامی برای خرید وجود دارد؟

۵۳.....شرکت‌ها

۵۴.....متا

۵۴.....مایکروسافت

۵۵.....آمازون

۵۶.....ابزارهای ایجاد محتوا

۵۶.....اتودسک

۵۷.....روبلکس

۵۷.....نرم‌افزار یوتیوبی

۵۸.....نیمه‌های ها

۵۸.....انویدیا

۵۹.....چگونه یک سرمایه‌گذار موفق در زمینه سهام باشیم؟

فصل ۴ سرمایه‌گذاری در متاورس ۶۳.....

۶۴.....سهام

۶۵.....توکن متاورس

۶۸.....املاک و مستغلات

۷۲.....NFT ها و پوشیدنی‌ها

۷۳.....فرصت‌های بازار در متاورس

فصل ۵ حقایق سرمایه‌گذاری ۷۷.....

۷۸.....سرمایه ریسک‌پذیر

• چگونه متاورس جایگزین فناوری های قدیمی می شود؟ ۸۰

فرصت های بازار ۸۲

چگونه می توانید سرمایه گذاری کنید؟ ۸۲

صندوق های سرمایه گذاری قابل معامله (EFT) ۸۲

سهام ۸۳

فصل ۶ وب ۳ ۸۷

رجیستری نام دامنه ۸۹

ذخیره سازی داده های ابری ۹۰

فصل ۷ نگرانی های سلامت ۹۳

فصل ۸ پیش بینی فناوری در سال ۲۰۴۰ ۱۰۱

اینترفیس های مغز-کامپیوتر می توانند به جریان اصلی تبدیل ۱۰۲

کمک مجازی واقعی می تواند به یک جریان عمومی و پذیرفته ۱۰۴

ظهور وسایل نقلیه خودکار ۱۰۴

کامپیوترهای کوانتومی می توانند به وسایل عمومی تبدیل شوند. ۱۰۵

هوش مصنوعی می تواند صنعت آموزش را تسخیر کند. ۱۰۶

تعداد ربات های خدماتی در سراسر جهان به یک میلیارد ۱۰۷

اولین پایگاه دائمی در سیاره ماه می تواند ایجاد شود. ۱۰۸

هواپیماهای مافوق صوت (هایپرسونیک) می توانند سرویس دهی ۱۰۹

کریسپر و ژن درمانی می توانند تا حد زیادی بیماری ها را به حداقل ۱۱۰

استخراج معادن ماه و سیارک می تواند به یک مسئله معمولی تبدیل ۱۱۰

تولید نانولوله های کربنی می تواند آغاز شود. ۱۱۱

پیشگفتار

صبح از خواب بیدار می‌شوید، عینک و هدفون متاورسیتان را می‌زنید و همه‌چیز تغییر می‌کند. مثل این است که وارد دنیای جدیدی شده باشید. در این دنیای جدید می‌توانید کار کنید، سر کلاس درس حاضر شوید، با دوستانتان قرار بگذارید، حتی شاید دلتان بخواهد لحظاتی را کنار اهرام ثلاثه یا اقیانوس آرام سپری کنید. این دنیای متاورس است و همه‌چیز در آن امکان‌پذیر است. متاورس البته چندان هم جدید نیست. ایده آن از اوایل دهه نود بارها مطرح شده است. حتی در فیلم‌هایی مثل ماتریکس یا آواتار هم نوعی از آن نشان شده بود. ولی به دلیل توان سخت‌افزاری قوی مورد نیازش هنوز امکان راه‌اندازی کامل آن وجود ندارد. درواقع از وقتی مارک زاکربرج اسم فیس‌بوک را به متا تغییر داد همه‌چیز کاملاً جدی شد [1].

«متاورس» (Metaverse) به معنی دنیایی فراتر از دنیای واقعی موجود است که در آن، بسیاری از محدودیت‌های موجود در دنیای واقعی رفع شده است. متاورس با استفاده از علوم و فناوری‌های جدید مانند «واقعیت افزوده»، «واقعیت مجازی»، «هوش مصنوعی» و «بلاکچین» دنیای مجازی ارائه می‌کند که در آن افراد می‌توانند به

• صورت آواتارهای سه‌بعدی حضور پیدا کرده و فعالیت‌های مختلفی همچون فعالیت اقتصادی بر پایه رمزارز به همراه دوستان خود انجام دهند. دنیای متاورس، تلفیقی از دنیای واقعی و تخیلی است که با استفاده از سنسورها و همدست‌های مختلف، حس واقعی بودن در یک مکان خیالی و تجربه‌های واقعی را به کاربران می‌دهد.

متاورس شبکه‌ای گسترده از جهان‌ها و شیه‌سازی‌های سه‌بعدی پایدار است که به صورت آنی و لحظه به لحظه پردازش می‌شوند و در آن هویت اشخاص، انشای فیزیکی، تاریخ بشر و حتی سیستم‌های پرداختی پیوستگی خودشان را حفظ و هم‌زمان تعداد زیادی از افراد را به صورت مجازی در خود جای دهد. به عبارت دیگر، متاورس شبکه‌ای بسیار گسترده از محیط‌های مجازی همیشه فعال است. در متاورس افراد می‌توانند به‌طور دائمی آنلاین باشند و به کمک عینک‌های واقعیت افزوده یا در قالب آواتار با همدیگر و اشیاء دیجیتال اطراف خود تعامل داشته باشند. می‌توان گفت متاورس تکامل اینترنت امروزی و ترکیب آن با دنیای روزمره ماست. در واقع متاورس مرحله جدیدی از اینترنت است که عامل ترکیب واقعیت افزوده (AR)، واقعیت توسعه‌یافته (XR) و واقعیت مجازی (VR) با دنیای فیزیکی ما خواهد بود؛ متاورس نقطه اتصال زندگی واقعی و دیجیتالی است.

متاورس از دو واژه "مِتا (Meta)" به معنی فراتر و "یونیورس (Universe)" به معنی جهان تشکیل شده است؛ معنی واژه متاورس، "فرا جهان" است. نیل استیونسن (Neal Stephenson) اولین بار

در کتاب خود به نام سقوط برف (Snow Crash) در سال ۱۹۹۲ از واژه متاورس استفاده و آن را یک دنیای مجازی سه بعدی متشکل از آواتار مردمان واقعی توصیف کرد. در این داستان، دو نفر راننده تحویل کالا برای نجات خود از یک ویران شهر سرمایه داری، در دنیای متاورس سفر می کنند.

متاورس فرضیه ای از نسل بعدی اینترنت است که از محیط های مجازی سه بعدی آنلاین غیرمتمرکز و پایدار تشکیل می شود. این دنیای مجازی از طریق هدست های واقعیت مجازی، عینک های واقعیت افزوده، گوشی های هوشمند، رایانه های شخصی و کنسول های بازی قابل دسترسی خواهد بود.

متاورس، به شکلی محدود در حال حاضر در پلتفرم هایی مانند VRChat یا بازی های ویدیویی مانند زندگی دوم وجود دارد. پایه و اساس بازی زندگی دوم (Second The Life) شبیه به متاورس است. در این بازی کاربران می توانند با دلار آمریکا پول این بازی را بخرند و با پول خود در این بازی هر کاری که می خواهند انجام دهند. در متاورس کاربران آن قادر خواهند بود که از همه حواس پنجگانه خود استفاده کنند. در متاورس کاربران آن احساسات دارند. گاهی شاد می شوند و گاهی غمگین. متاورس دو نسخه دارد: ۱ و ۲. در متاورس، کاربران احتمالاً روی یک تخت می خوابند و آواتار آن ها در دنیایی سه بعدی با کیفیت فوق العاده بالا بیدار می شود و با آواتارهای دیگر و عوامل فرم افزاری ارتباط برقرار می کند.