**Analýza společnosti Invesco: Jak ještě investovat do Metaverza?**

**Metaverzum jako investiční téma zahrnuje širokou škálu odvětví a aplikací a nabízí příležitosti pro společnosti s různou tržní kapitalizací. Při investicích je například zajímavé věnovat se i firmám, které zajišťují přenos a standardy umožňující fungování mezi různými digitálními světy. S budováním Metaverza tak pomáhají platformy, nástroje a normy i systém plateb.**

Možnosti investic právě do takto zaměřených firem analyzuje i společnost Invesco. I v Česku je tak možné jejím prostřednictvím investovat do společností s Metaverzem spojených právě díky [Invesco Metaverse Fund](https://www.invesco.co.uk/uk/products/invesco-metaverse-fund?audienceType=institutional). Jaké oblasti tedy souvisí s novým trendem?

**Platformy**

Platformy se podílejí na vytváření, navrhování, renderování a provozování digitálních světů, v nichž bude možné pracovat, hrát si, učit se a stýkat se s lidmi. Nejznámější platformou je v tomto ohledu Roblox, který má dohodu o sdílení příjmů s vývojáři. Není náhodou, že přední virtuální platformy, jako jsou Roblox a Minecraft, mají svůj původ v hrách. Vývojáři her mají obrovské zkušenosti s budováním rozmanitých a komplexních simulací, přičemž jen málokteré jiné odvětví má srovnatelnou hloubku a rozsah zážitků, které by vyžadovaly tak velký výpočetní výkon. S tím, jak různé herní platformy nabízí více služeb, přibližují se k tomu, aby se staly platformami pro Metaverzum.

Platformy jako Decentraland a The Sandbox jsou navíc decentralizované, protože jsou založené na blockchainu. To má tu výhodu, že uživatelům umožňuje vlastnit herní předměty nebo pozemky nebo generovat reálný příjem. Uživatelům také poskytuje prostor podílet se na růstu celkové hodnoty platformy, což může být při správném řízení významným lákadlem. Pokud se Metaverzum skutečně stane fungující napříč spektrem, je pravděpodobné, že bude existovat mnoho platforem, které budou oblíbené.

**Normy**

Internet je dnes přístupný miliardám lidí díky standardům, jako je jazyk HTML, který vývojáři používají k vytváření webových stránek a který lze číst ve všech internetových prohlížečích. Příslib skutečně interoperabilního Metaverza do značné míry závisí na tom, zda se přední vývojáři a platformy dokážou dohodnout na otevřených standardech. Ne každý prvek Metaverza musí být kompatibilní, ale bez správných nástrojů a protokolů by Metaverzum mohlo skončit. Virtuální kabelku Gucci zakoupenou v Robloxu může zatím nosit pouze avatar na této platformě.

Umožnit lidem plynulý přechod z jedné části Metaverza do druhé – i s jejich digitálním majetkem – je velkou technickou výzvou, které se pravděpodobně ještě dlouho nepodaří dosáhnout. Částečně je to proto, že infrastrukturu (hardware, výpočetní techniku, sítě a platformy) je třeba teprve vybudovat. Bez široké shody na řešeních však hrozí, že platformy a vývojáři zbrzdí inovace a zpomalí zavádění. Například společnost Epic Games tvrdí, že App Store společnosti Apple je uzavřený prostor, který vlastníkovi poskytuje nadměrnou moc, zvyšuje náklady vývojářům a snižuje konečnou hodnotu Metaverza pro uživatele.

Příkladem open-source technologie je Universal Scene Description (USD) společnosti Pixar. Mezi velké technologické společnosti, které podporují USD, patří NVIDIA, Autodesk a Apple, což umožňuje upravovat 3D digitální aktiva stejným způsobem jako soubor HTML a je možné vidět vizuálně probíhající změny v reálném čase. Herní vývojové enginy, jako je Unity a Unreal od Epic Games, nabízejí sadu produktů, které vývojářům usnadňují tvorbu a vývoj a jsou kompozitní. Je proto nezbytné, aby hrály podpůrnou roli a usnadňovaly vývojářům vytváření produktů, které fungují v různých virtuálních světech.

Povzbudivé je, že v červnu 2022 bylo oznámeno vytvoření Fóra pro standardy Metaverza (Metaverse Standards Forum). To sdružuje silné hráče, mezi něž patří Adobe, Alibaba, Epic, Huawei, Ikea, Meta, Microsoft, Nvidia, Qualcomm, Sony a Unity. Zdá se, že jsou odhodláni zajistit interoperabilitu s Metaverzem a dokonce i společnou vizi. Mezi pozoruhodné absentéry patří společnosti Alphabet, Amazon, Apple, Roblox a Samsung.

Ačkoli se jedná pouze o fórum, nikoli o orgán stanovující standardy, vyniká jako seriózní pokus popasovat se s některými z největších výzev. Fórum se zaměří na pragmatické, akční projekty, jakými jsou implementace prototypů, hackathony, plugfesty a open-source nástroje, které urychlí testování a přijetí standardů Metaverza, a zároveň vytvoří konzistentní terminologii a doporučení. Mezitím se jeho aktivity pravděpodobně budou týkat oblastí, jako jsou "3D prostředky a renderování, rozhraní pro uživatele – lidí a modely interakce, jako je rozšířená realita a virtuální realita, obsah vytvořený uživateli, avataři, správa identit, soukromí a finanční transakce.

**Platby**

Pokud se Metaverzum bude rozvíjet podle očekávání, bude do něj pravděpodobně zapojeno stále více ekonomických aktivit a příležitostí pro společnosti, které se zabývají zprostředkováním digitálních transakcí, měnami, burzovními obchody a další poskytovatelé finančních služeb.

Definice peněz v Metaverzu budoucnosti se bude pravděpodobně také lišit od dnešního chápání peněz. Bude místo pro herní tokeny, stablecoiny, digitální měny centrální banky (CBDC) a kryptoměny. Uživatelé musí mít možnost vlastnit, nakupovat a prodávat virtuální aktiva v Metaverzu. V ideálním světě se počítá s tím, že digitální ekonomika bude moci těžit z platebních možností, které budou rychlé, levné, flexibilní a bezpečné.

V dnešním prostředí webu 2.0 upřednostňují online platební řešení uzavřené platformy a do značné míry znevýhodňují uživatele nebo vývojáře. Například společnost Apple je pod rostoucím tlakem regulačních orgánů po celém světě kvůli dominantnímu postavení svého systému. Poskytovatelé aplikací musí pro vypořádání plateb používat platební systém společnosti Apple (IAP) a bylo jim znemožněno propojení s platebními systémy mimo App Store. A nejen to, Apple si účtuje až 30 % ze všech transakcí s virtuálním zbožím a službami, z nichž většina pochází z her.

Na pozadí těchto skutečností je snadné pochopit, proč se kolem technologie blockchain, která je základem kryptoměn, objevilo takové vzrušení. Blockchain je osvědčený směnný nástroj a standard, který pravděpodobně poskytne základní infrastrukturu pro digitální ekonomiku Metaverza a usnadní vytváření digitálních aktiv a transakcí řízených uživateli. V tomto paradigmatu se kontrola a rozhodování přenášejí z centralizovaného orgánu (jednotlivce, organizace nebo skupiny) na distribuovanou, decentralizovanou síť.

Kryptoměny jsou účinným prostředkem usnadňujícím online transakce, ale vysoká volatilita cen z nich činí nepraktické řešení pro malé každodenní transakce. Jsou také pod stále větším dohledem regulačních orgánů. Nedávná bublina a pád cen kryptoměn také ukázaly, že většina vytvořené "hodnoty" byla výsledkem přebytku likvidity z kvantitativního uvolňování. Prozatím zůstávají spíše předmětem spekulace než uchovatelem hodnoty.

*„Nové technologie mají tendenci zažívat hype cykly, kdy po euforii a spekulacích následuje kolaps. Nám se však zdá, že blockchain tu zůstane, a ti, kteří přežijí, budou pravděpodobně nadále používat kryptoměny,“* vysvětluje Tony Roberts, manažer fondu Metaverse Invesco.

Pokud jde o blockchain, zdá se, že Ethereum prozatím vypadá jako nejširší a nejfunkčnější. Jeho velikost a skutečnost, že jeho funkčnost přesahuje pouhé vypořádání transakcí a umožňuje například vkládání aplikací a kontraktů, naznačují, že bude tvořit základ různých organizací. Blockchain Ethereum také zprostředkovává většinu NFT (Non-Fungible Tokens), ačkoli ostatní blockchainy implementovaly své vlastní verze.

Jak již bylo popsáno, aby mohlo Metaverzum plně využít svého potenciálu, je třeba vyvinout příslušné technologie a infrastrukturu. Jakmile budou tyto základy vytvořeny, vznikne architektura pro více pohlcující líčení příběhů. Pak bude kralovat obsah. Majitelé stávajícího duševního vlastnictví budou mít silnou pozici a potenciál oslovit velké publikum novými a vzrušujícími způsoby.

Prozíravé společnosti již nyní posilují svou přítomnost v Metaverzu. *„My jsme se už zmínili o akvizici designové společnosti NFT RTFKT společností Nike, která loni ve spolupráci s digitálním umělcem Fewociousem prodala 600 skutečných tenisek spárovaných s virtuálními za pouhých 7 minut a vydělala 3,1 milionu dolarů. Svou přítomnost začaly budovat také módní značky, jako jsou Gucci a Balenciaga, které využívají potenciál nových zkušeností*,“ říká Tony Roberts, manažer fondu Metaverse Invesco.

V herním sektoru zaujala akvizice Activisionu společností Microsoft za 75 miliard USD, která urychlila stávající trendy směřující k rozšíření a vlastnictví vlastního obsahu.

Příležitost se naskytne také novým zábavním franšízám a značkám zaměřeným na spotřebitele. Nové technologie pravděpodobně změní nejen způsob, jakým spotřebitelé přistupují k obsahu, mohly by se i posunout hranice samotného obsahu.

Vývojáři aplikací pro fitness a zdravotnictví mohou tyto nové technologie využít, zatímco poskytovatelé vzdělávání by se mohli naučit, jak nejlépe využít VR nebo dokonce rozšířené reality (XR) ve třídách, ať už virtuálních nebo jiných. Do výukových programů budoucnosti by tak mohly být zařazeny například exkurze do starověkého Říma nebo Konstantinopole.

*„Kromě příležitostí pro společnosti zabývající se navrhováním, prodejem, přeprodejem, ukládáním, ochranou a správou digitálních aktiv a virtuálního zboží se domníváme, že brzy vzniknou nové vývojářské/tvůrčí ekonomiky, v nichž se uplatní například architekti, designéři a bezpečnostní pracovníci,“* uzavírá Tony Roberts.



Tony Roberts

**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)