

METASVEMIR

Metasvemir (Filić 2022) (engl. *metaverse*) je svemir post-stvarnosti, trajno i postojano višekorisničko okruženje koje spaja fizičku stvarnost s digitalnom virtualnošću. Temelji se na konvergenciji tehnologija virtualne stvarnosti (VR) i proširene stvarnosti (AR) koje omogućuju multisenzorne interakcije s virtualnim okruženjima, digitalnim objektima i ljudima (Mystakidis 2022).

Pojam *metaverse* izmišljen je i prvi put se pojavio u znanstvenofantastičnom romanu Neala Stevenzona *Snow Crash* objavljenom 1992. Predstavljao je paralelni svemir virtualne stvarnosti stvoren računalnom grafikom, kojem korisnici iz cijelog svijeta mogu pristupiti uz pomoć naočala i slušalica. U području VR-a, metasvemir je zamišljen kao 3D internet ili web 3.0. Njegova prva iteracija zamišljena je kao mreža virtualnih svjetova gdje bi avatari mogli neometano putovati među njima. Trenutno je u izradi druga iteracija metasvemira u mješovitoj realnosti (MR) gdje će se korisnici moći sastajati, družiti i komunicirati bez ograničenja u utjelovljenom obliku kao 3D hologrami ili avatari u fizičkim ili virtualnim prostorima.

Metasvemir ima veliki potencijal za radikalne obrazovne inovacije. Može omogućiti bogata formalna i neformalna iskustva aktivnog učenja u mrežnim 3D virtualnim kampusima u kojima su studenti suvlasnici virtualnih prostora i sukreatori personaliziranih kurikula (Mystakidis 2022).

Literatura

Filić, J. (2022): Izgubljeni u metasvemiru, *Heretica*,
<https://www.bib.irb.hr/1185394>, (4. 6. 2022.).

Mystakidis, S. (2022): Metaverse, *Encyclopedia*, 2, 1, 486–497,
<https://www.mdpi.com/2673-8392/2/1/31>, (3. 6. 2022.).

Nedjeljko Frančula