

## ИССЛЕДОВАНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ WEB3-ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА ЦИФРОВЫХ СЕРВИСОВ

Герман И.А. (ИТМО)

Научный руководитель – кандидат технических наук, доцент Капитонов А.А. (ИТМО)

**Введение.** Интернет, глобальная система обмена информацией, переживает постепенный технологический переход к новой версии: от Web2 к Web3. Этот переход характеризуется не только технологическим развитием, но и трансформацией модели управления персональными данными: если в Web2 пользователи интернета в основном являются потребителями контента, а их данные принадлежат централизованным платформам, то в децентрализованной Web3 любые данные и действия в сети могут быть токенизированы и представлены как цифровая собственность, зафиксированная в блокчейне [1].

В этой парадигме пользователи интернета могут монетизировать цифровое имущество с помощью криптовалют, NFT-токенов, и других Web3-инструментов. Такой подход к управлению данными уже сейчас активно тестируется бизнесами разных масштабов, разработчиками онлайн-игр, и другими проектами, построенными на блокчейне. Изучение эффективности этих инструментов особенно актуально для современного бизнеса в связи с необходимостью постоянно улучшать пользовательский опыт своих цифровых сервисов, а также в связи с растущей популярностью распределенных технологий в IT [2].

**Основная часть.** Данное исследование посвящено анализу применения Web3-инструментов для улучшения пользовательского опыта цифровых сервисов с целью повышения их вовлеченности. Особое внимание уделяется тому, как децентрализация и новые модели цифровой собственности могут дать новые возможности для роста бизнеса.

Ключевые направления исследования:

1. **Анализ механик Play-to-Earn и Move-to-Earn** для заработка в Web3 на примере феномена крипто-игр в Telegram, StepN, Axie Infinity, Gods Unchained и других проектов игрового формата, стимулирующих пользователей выполнять определенные действия за вознаграждение.
2. **Изучение опыта современного бизнеса** в создании новых форм монетизации посредством первичного размещения цифровых токенов (ICO), привлечении пользователей и клиентов с помощью особых систем лояльности (airdrop), применении NFT и децентрализованном управлении компанией с помощью DAO.

Прикладным итогом исследования станет разработка концепции системы токенизации пользовательской активности для цифрового сервиса в области саморазвития.

**Выводы.** Проведен анализ эффективности Web3-инструментов для улучшения пользовательского опыта цифровых сервисов, привлечения пользователей и повышения их вовлеченности. Разработана концепция системы токенизации пользовательской активности.

**Список использованных источников:**

1. Murray A., Kim D., Combs J. The promise of a decentralized internet: What is Web3 and how can firms prepare? // Business Horizons. – 2023. – Т. 66. – № 2. – С. 191-202. ISSN 0007-6813. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2022.06.002>.

2. Вошмгир, Ш. Токен-экономика: как Web3 меняет интернет / Шермин Вошмгир. – 2-е изд. – Лондон: Token Kitchen, 2021. – 300 с. ISBN 978-3-947306-02-8.