



СТРАТЕГИЧЕСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ И ИННОВАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ META PLATFORMS, INC.

Хумоюн Мирзо Шарифжонов

Университет мировой экономики и дипломатии

E-mail: humoyun_sh@mail.ru

Аннотация: В статье рассматриваются особенности системы управления и стратегического развития международной корпорации Meta Platforms, Inc., а также анализируется деятельность её дочернего подразделения Reality Labs, специализирующегося на разработке технологий виртуальной и дополненной реальности. На основе анализа корпоративной структуры, динамики финансовых показателей и технологических инноваций показано, как интеграция долгосрочного стратегического планирования, исследовательских инвестиций и проектно-матричной модели управления способствует укреплению конкурентных позиций компании на глобальном рынке цифровых технологий. Особое внимание уделено влиянию инновационной деятельности Reality Labs на формирование экосистемы метавселенной и трансформацию бизнес-модели Meta в сторону высокотехнологичных решений.

Ключевые слова: Meta, Reality Labs, стратегическое управление, инновации, конкуренция, метавселенная.

ПАСПОРТ МЕЖДУНАРОДНОЙ КОМПАНИИ META PLATFORMS, INC.

1. Наименование фирмы и год создания	Facebook, Inc (2004). В октябре 2021 года компания официально сменила название на Meta Platforms, Inc.[1]
2. Вид и характер деятельности	Основная отрасль: IT и цифровые технологии Тип: Сфера услуг, с элементами производственной деятельности.

	Специализация: • Разработка и управление социальными платформами • Создание инфраструктуры и операционной системы для метавселенной • Работа в области искусственного интеллекта (AI) и цифрового маркетинга
3. Организационно-правовая форма, кол-во дочерних фирм, филиалов	Публичная акционерная компания (<i>Public Corporation</i>); Мультинациональная корпорация; Количество дочерних фирм и филиалов: 7 дочерних компаний (Facebook, Instagram, WhatsApp, Oculus VR, CTRL-Labs, и др.) Филиалы 26: США (в 12 штатах), Европа (Дублин, Лондон, Берлин, Париж, Амстердам, Копенгаген, Мадрид), Азия (Гонконг, Сингапур, Токио, Дели, Хайдарабад), Латинская Америка (Сан-Паулу, Буэнос-Айрес)[2] См.приложение 1
4. Номенклатура производимой и реализуемой продукции:	Основные товары/услуги Meta и доля выручки: [3], 1. Family of Apps – Реклама и соц. Сети (98,7%). 2. Reality Labs – Виртуальная реальность и продукты (1,3%). Распределение выручки Meta по регионам (2024): • Северная Америка — 39% • Европа — 24% • Азиатско-Тихоокеанский регион — 22% • Латинская Америка — 9% • Остальной мир — 6% См.приложение 2

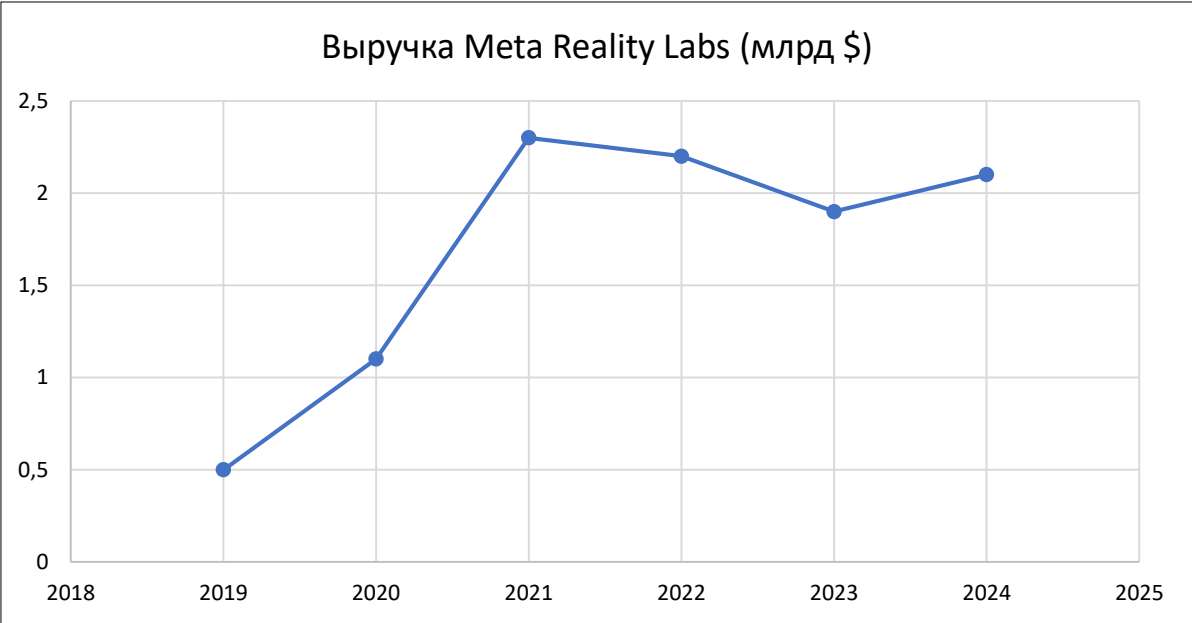
5. Число занятых (на конкретную дату)	Общее количество сотрудников: 74 067 (на конец 2024 года) Мужчины — 56%, Женщины — 44% Возрастная структура: • До 18 лет - 3% • 18-20 лет - 12% • 20-30 лет - 48% • 30-40 лет - 24% • 40+ лет - 11% Средний возраст: 33 года [4]См.приложение 3 Профессиональный статус: White collar (около 93%) • Топ-менеджмент: около 6% • Средний и линейный менеджмент: 20% • Технические специалисты (инженеры, программисты): 42% • Аналитики, дизайнеры, маркетологи и специалисты по продукту/продажам: 25% Blue collar – исполнительский персонал (около 7%)
6. Величина акционерного капитала за последние 7 лет.	Динамика за 2024 год: Выручка: \$164,5 млрд (+22% по сравнению с 2023 годом) Чистая прибыль: \$62,36 млрд (+59% по сравнению с 2023 годом) Собственный капитал: \$182,64 млрд Динамика за последние 7 лет: [5]; См.приложение 4

7. Место фирмы на мировом рынке по важнейшим выпускаемым товарам	Компания Meta владеет 4 из крупнейших социальных платформ в мире: • Facebook: ≈3,1 млрд ежемесячных активных пользователей • WhatsApp: ≈2 млрд пользователей • Instagram: ≈2 млрд пользователей • Messenger: ≈1 млрд пользователей Доля Meta на глобальном рынке социальных сетей составляет: • Facebook: 69,7% • Instagram: 9,2% Совокупная доля Meta превышает 78% мирового рынка социальных платформ. На рынке цифровой рекламы США доля Meta составляет 21,3% [6]; См.приложение 5
8. Миссия фирмы	Создать будущее человеческих взаимоотношений и технологий, которые сделают это возможным.
9. Дочерняя компания/филиал (страна, основной товар/услуга, численность занятых)	Reality Labs, США (Штаб-квартира: Менло-Парк, Калифорния) Основной товар / услуга: • Гарнитуры виртуальной реальности: Meta Quest 2, Quest 3, Quest 3S • Умные очки: Ray-Ban Meta Smart Glasses • Программные платформы: Horizon Worlds, Horizon Workrooms • Операционная система: Meta Horizon OS

	Численность занятых: Около 17 000 сотрудников (2024) [4]
--	---

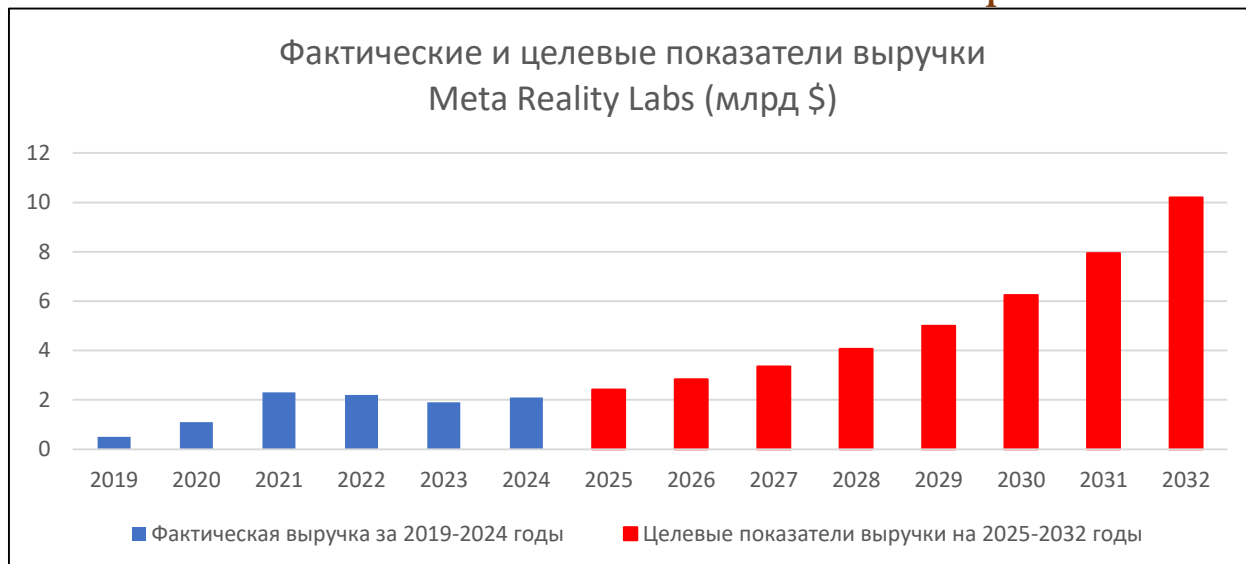
ДИНАМИКА ПРИБЫЛИ REALITY LABS

Год	Выручка (млрд \$)	Основные драйверы роста
2019	0,5	Запуск Oculus Quest
2020	1,1	Рост продаж Quest 2
2021	2,3	Пик продаж Quest 2
2022	2,2	Умеренный спад
2023	1,9	Запуск Quest 3 в октябре
2024	2,1	Запуск Quest 3S и Ray-Ban Meta Smart Glasses



Источник: Таблица и диаграмма составлена автором на основе данных [StockDividendScreen](https://stockdividendscreen.com), 2024. Дата обращения: 21.04.2025.

АНАЛИЗ ВНУТРЕННЕЙ СРЕДЫ



Фактические и целевые показатели выручки Reality Labs

Источник: Таблица и диаграмма составлена автором на основе данных [StockDividendScreen](https://stockdividendscreen.com/), 2025. Дата обращения: 21.04.2025.



Данная иерархия целей была сформирована на основе текущего доминирующего положения (70%+) Reality Labs на рынке VR-продуктов и роста совокупной выручки компании, а также прогнозируемых технологических прорывов в этой сфере в течение следующего десятилетия.

Именно эти факторы обуславливают необходимость долгосрочного стратегического планирования и активного развития подразделения.

Снижение дохода Reality Labs в 2021-2023 годах обусловлено значительными инвестициями в исследования, а также стратегическим снижением цен на продукт Meta Quest для активного завоевания доли рынка в сегменте VR/AR.

ТИП СТРУКТУРЫ

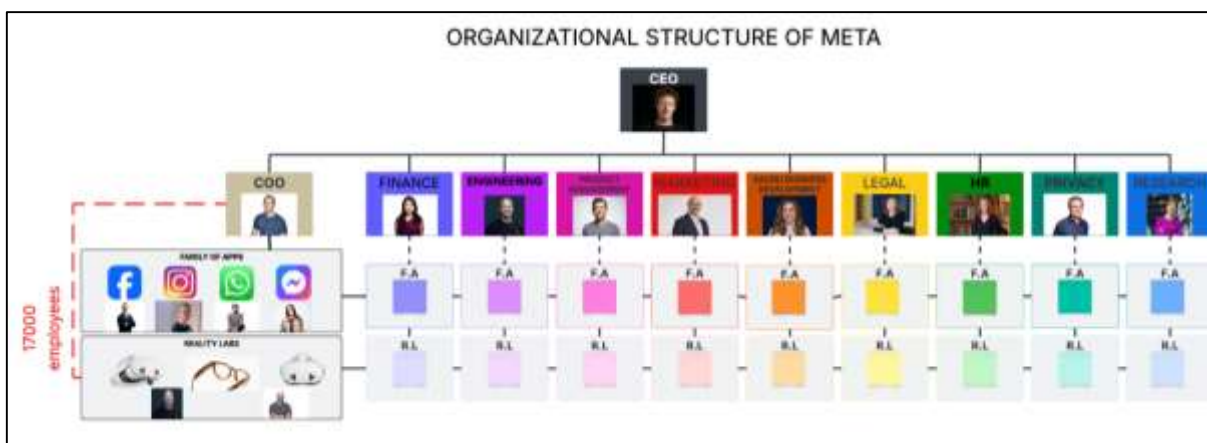


Рисунок 1. Организационная структура корпорации Meta

Источник: Таблица составлена авторами на основе данных [TalkMagnet](https://www.talkmagnet.com/), 2025.

Дата обращения: 21.04.2025.

Организационная структура Meta основана на **матричной модели**, которая сочетает элементы функциональной и проектной структур. Она акцентирует внимание на командной работе между отделами. Пример: инженер-программист в Meta может одновременно работать: в команде, которая разрабатывает новые функции для Facebook, и в другой команде, которая улучшает внутренние инструменты для всех продуктов Meta.

Примерный профессиональный статус рабочий:

White collars (около 93%)

- Топ-менеджмент: около 6%
- Средний и линейный менеджмент: 20%
- Технические специалисты (инженеры, программисты): 42%
- Аналитики, дизайнеры, маркетологи и специалисты по продукту/продажам: 25%

Blue collars – исполнительский персонал (около 7%)

ТЕХНОЛОГИЯ ПО ОДНОМУ ТОВАРУ

Необходимые ресурсы для разработки Meta Quest 3

Аппаратные компоненты:

Компонент	Описание
Процессор (SoC)	Qualcomm Snapdragon XR2 Gen 2
Оперативная память	8 ГБ LPDDR5
Память для хранения данных	128 ГБ или 512 ГБ встроенной памяти, без возможности расширения.
Дисплеи	Два ЖК-дисплея (LCD) по 2064 × 2208 пикселей на глаз. Частота обновления до 120 Гц.
Оптика	Pancake lenses – тонкие линзы для компактности и улучшенного изображения.
Камеры и сенсоры	Полноцветные RGB-камеры для смешанной реальности. Камеры для отслеживания головы, рук и контроллеров.
Контроллеры	Touch Plus controllers — улучшенные контроллеры без кольца, с тактильной отдачей и улучшенной эргономикой.

<i>Аудио</i>	Встроенные 3D -спикеры с пространственным звуком. Аудио разъём 3.5 мм для наушников.
<i>Связь и беспроводные технологии</i>	Поддержка Wi-Fi 6E , Bluetooth 5.2 для подключения аксессуаров.
<i>Аккумулятор</i>	Встроенный аккумулятор с продолжительностью работы 2–3 часа.

Программное обеспечение и инструменты:

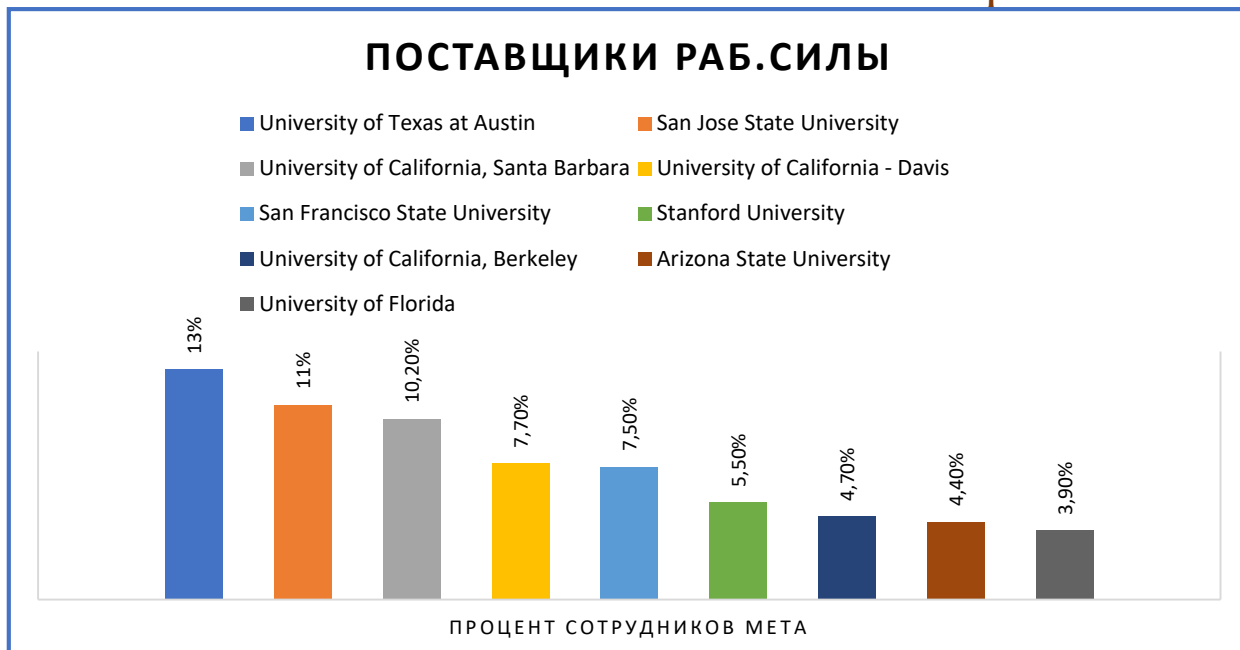
Компонент	Описание
<i>Операционная система</i>	Meta Horizon OS — ОС на базе Android, оптимизированная для VR/AR устройств.
<i>Языки программирования</i>	Java, Kotlin — для интерфейса; C, C++, Rust — для низкоуровневого кода и многозадачности.
<i>Средства разработки</i>	SDK и API от Meta для работы с 3D-интерфейсами и постобработкой.

Процесс разработки Meta Quest 3

Процесс разработки	Описание	Технологии
<i>1. Инженерное проектирование</i>	Разработка концепции, архитектуры и UX-прототипов устройств.	CAD-системы (SolidWorks, AutoCAD) — проектирование корпуса. UX/UI (Figma, Adobe XD) —

		моделирование интерфейсов.
2. Разработка программного обеспечения	Создание ОС, интерфейса и интеграции с другими системами.	Meta Horizon OS, Языки (C++, C, Java, Kotlin, Rust), XR SDK (Meta SDK, OpenXR), Game Engines (Unity, Unreal Engine), Post-Processing Effects, Llama 2 (генеративный ИИ).
3. Разработка аппаратного обеспечения	Создание физических компонентов устройства.	SoC-платформы (Qualcomm Snapdragon XR2 Gen 2), PCB CAD (Altium Designer, KiCad), Промышленные 3D-принтеры, Технологии датчиков (SLAM, TOF).
4. Производство и сборка	Массовое производство и сборка устройства.	Роботизированные линии сборки, AI-based инспекция качества (камеры с ML), Supply Chain Tech (IoT-системы для мониторинга логистики).

АНАЛИЗ СРЕДЫ ПРЯМОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ:



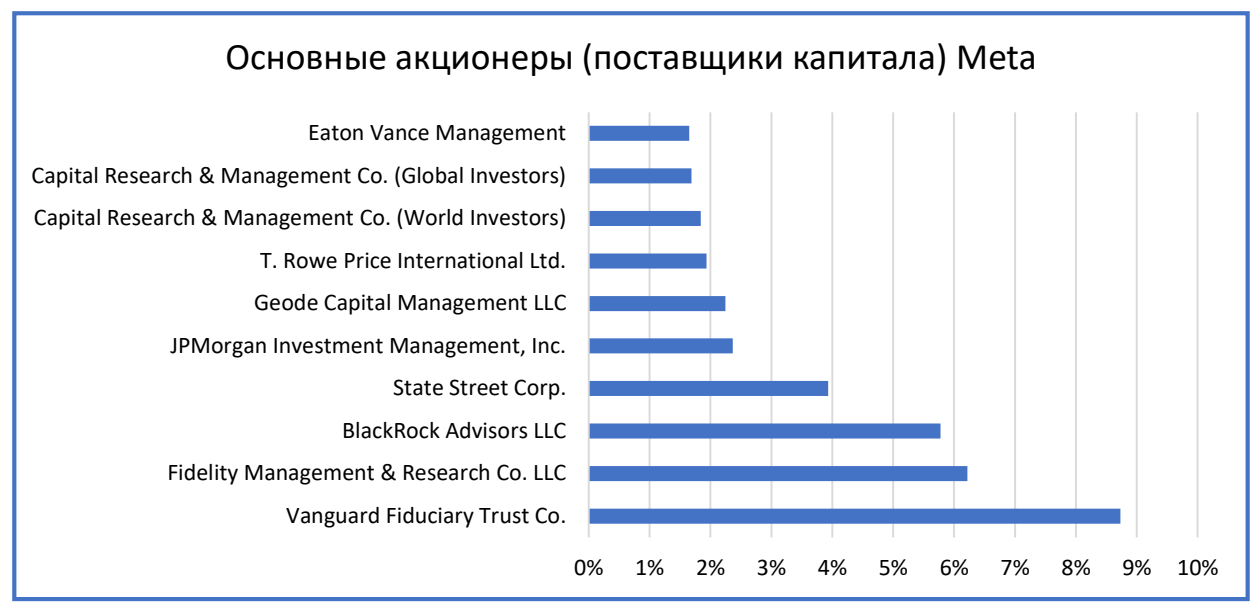
Процент сотрудников Meta

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Zippr.com](https://zippr.com), 2024. Дата обращения: 22.04.2025.

Поставщики рабочей силы: Основными поставщиками рабочей силы Меты являются университеты. Ведущими поставщиками кадров для Meta являются University of Texas at Austin (13%), San Jose State University (11.3%) и University of California, Santa Barbara (10.2%).

Поставщики капитала: Reality Labs является внутренним подразделением Meta. Оно не является самостоятельной компанией и не привлекает инвестиции отдельно от материнской компании. Финансирование Reality Labs осуществляется напрямую Meta Platforms.

Основными поставщиками капитала для Meta Platforms являются: Институциональные акционеры, розничные инвесторы и прибыль компании. Среди крупных институциональных акционеров можно выделить Vanguard Fiduciary Trust Co., Fidelity Management & Research Co. LLC, BlackRock Advisors LLC и другие фонды, владеющие значительными пакетами акций.



Доля институциональных акционеров Meta

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [MarketScreener](#), 2025. Дата обращения: 23.04.2025

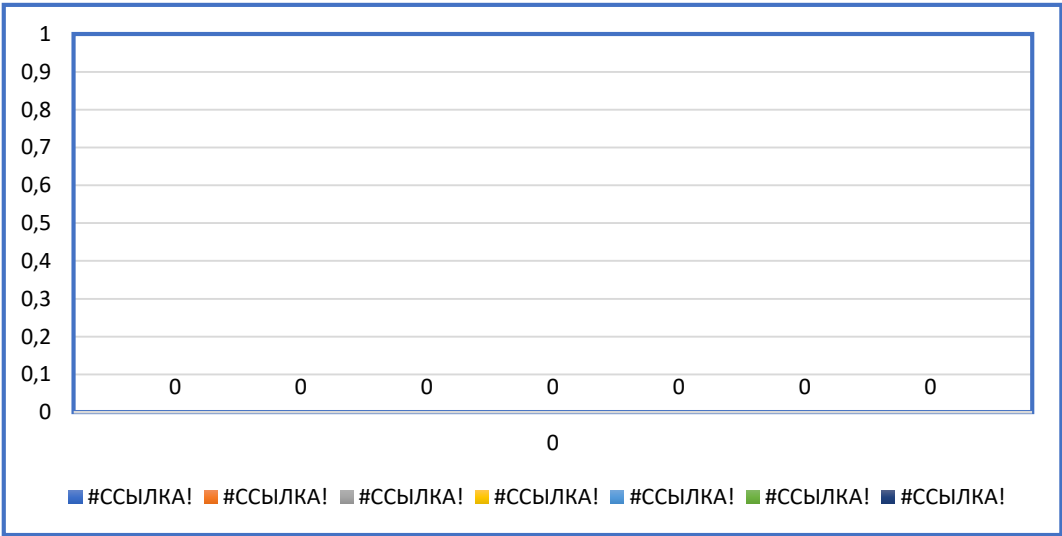
Потребители:

Общая информация о продуктах и потребителях		
Характеристика	Meta Quest 3	Ray-Ban Meta
Дата выхода	10 октября 2023	Сентябрь 2023
Цена	\$499 (128 ГБ), \$649 (512 ГБ)	\$299 (стандартные линзы), до \$329 (с солнечными линзами)
Основная аудитория	Геймеры, энтузиасты VR, фитнес-пользователи, профессионалы	Блогеры, активные пользователи, модники, профессионалы

Географические данные потребителей		
Характеристика	Meta Quest 3	Ray-Ban Meta
<i>Регионы</i>	Северная Америка (50%), Европа (30%), Азия (15%), другие (5%)	Северная Америка (60%), Европа (25%), Азия (10%), другие (5%)
<i>Страны</i>	США, Канада, Великобритания, Германия, Япония, Южная Корея	США, Канада, Великобритания, Франция, Италия, Япония
<i>Городские/сельские</i>	80% городские жители, 20% сельские	90% городские жители, 10% сельские

Географические дынные и общая информация о продуктах и потребителях Meta Reality Labs

Источник: Таблицы составлены автором на основе данных [Statista](#), 2025.
Дата обращения: 23.04.2025



Доля рынка продуктов VR (4-квартал, 2024)

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Counterpoint](#), 2025. Дата обращения: 23.04.2025

Государственные законы:

1. **GDPR (Общий регламент защиты данных, ЕС):** регулирует сбор, хранение и обработку персональных данных пользователей в странах ЕС. Meta обязана обеспечивать прозрачность, согласие пользователей и право на доступ к данным. В 2023 году Meta была оштрафована на €390 млн за нарушения GDPR.

2. **ССРА (Закон о защите конфиденциальности потребителей Калифорнии, США):** предоставляет жителям Калифорнии права на доступ, удаление и отказ от продажи их персональных данных. Meta обязана соблюдать эти права при обработке данных пользователей в Калифорнии.

3. **Закон о защите конфиденциальности детей в Интернете (COPPA, США):** COPPA регулирует сбор персональных данных детей младше 13 лет в Интернете, требуя получения согласия родителей. В 2025 году бывший сотрудник Meta подал жалобу в FTC, утверждая, что компания позволяла детям младше 13 лет использовать Horizon Worlds через взрослые аккаунты, что может нарушать COPPA. Это привлекло внимание к соблюдению возрастных ограничений и безопасности на платформах Meta.

Косвенная среда (Risk management):

1. Минимизация и шифрование данных: Чтобы снизить риск, Meta отдает приоритет сбору только информации, необходимой для предоставления услуг, и использует надежные протоколы шифрования для защиты конфиденциальных данных, в частности биометрических идентификаторов, которые подвергаются повышенному риску неправомерного использования.

[GDPR Advisor](#)

2. Снижение возрастных требований с мерами предосторожности: Meta снизила минимальный возрастной ценз для пользователей VR до 10 лет с прежних 13 лет. Для устранения потенциальных рисков компания реализовала ряд мер, включая разработку рекомендаций по безопасности для родителей и опекунов, а также введение «контролируемых учетных записей», которые позволяют родителям контролировать использование VR их детьми. [PlatoData](#)

ВЫВОД

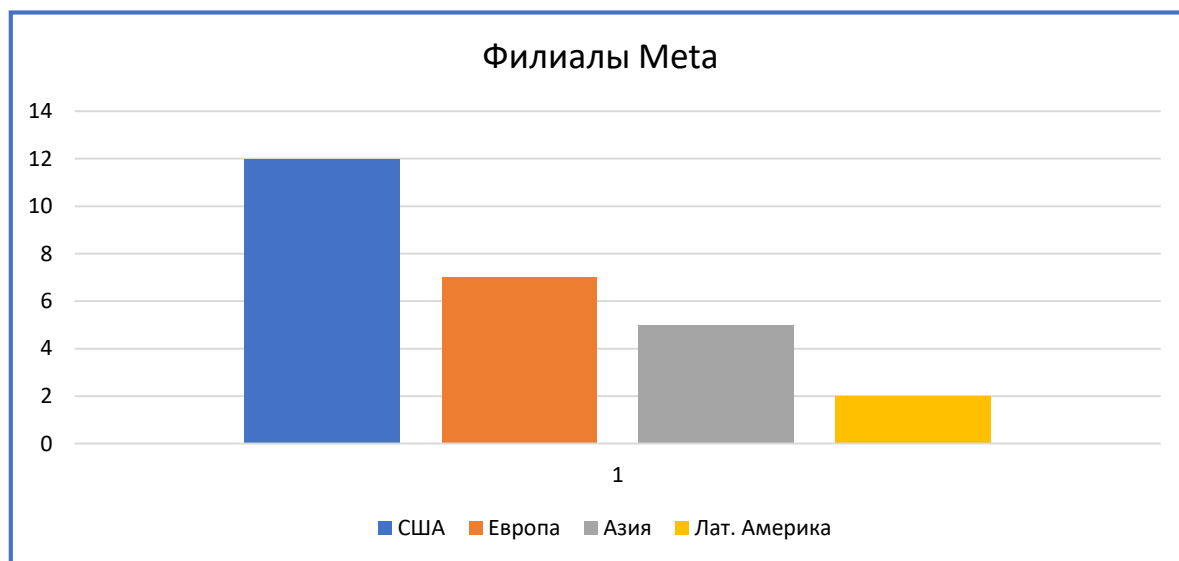
Проведённый анализ показал, что **Meta Platforms, Inc.** является одной из ведущих корпораций в сфере цифровых технологий, сумевшей выстроить эффективную систему стратегического управления, основанную на инновациях и диверсификации направлений деятельности. Ключевым элементом устойчивого развития компании выступает подразделение **Reality Labs**, которое не только разрабатывает технологии виртуальной и дополненной реальности, но и формирует основу для будущего технологического лидерства Meta в области метавселенной.

Внедрение проектно-матричной структуры управления способствует более тесной интеграции между исследовательскими, инженерными и маркетинговыми подразделениями. Несмотря на временное снижение прибыли Reality Labs из-за значительных инвестиций в исследования и разработку, долгосрочные перспективы подразделения оцениваются как стратегически оправданные.

Таким образом, деятельность Reality Labs демонстрирует, как инновационная политика и стратегическое управление на уровне дочерних подразделений могут стать ключевым фактором формирования конкурентных преимуществ всей корпорации на глобальном рынке. Meta Platforms, сочетая технологическое лидерство и стратегическое планирование, продолжает укреплять своё положение в цифровой экономике и задавать направление развития для всей индустрии высоких технологий.

ПРИЛОЖЕНИЯ

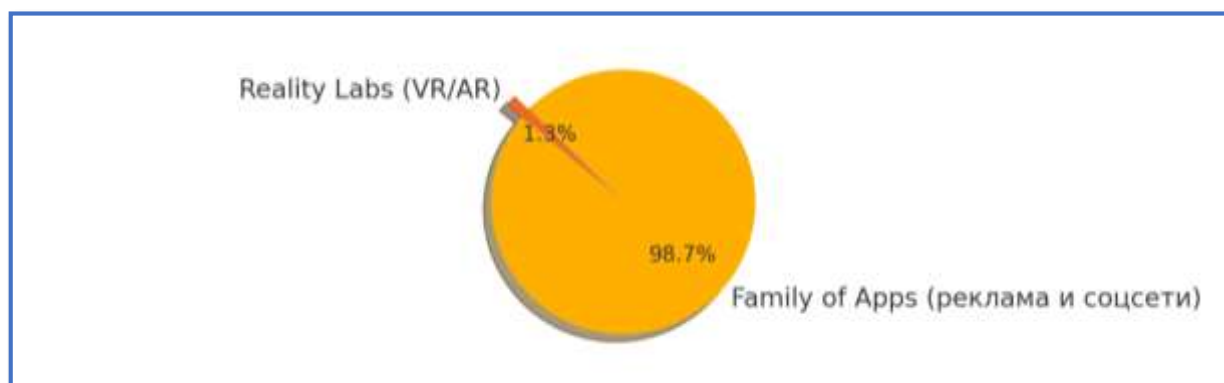
Приложение 1:



Филиалы Meta

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Indeed.com](https://www.indeed.com), 2025. Дата обращения: 22.04.2025.

Приложение 2:



Структура выручки Meta Platforms, Inc. по направлениям

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Meta revenue breakdown – Stock Dividend Screener](https://www.stockdividend.com/meta-revenue-breakdown), 2025. Дата обращения: 21.04.2025.



Географическое распределение выручки Meta Platforms, Inc. по регионам за 2024 год

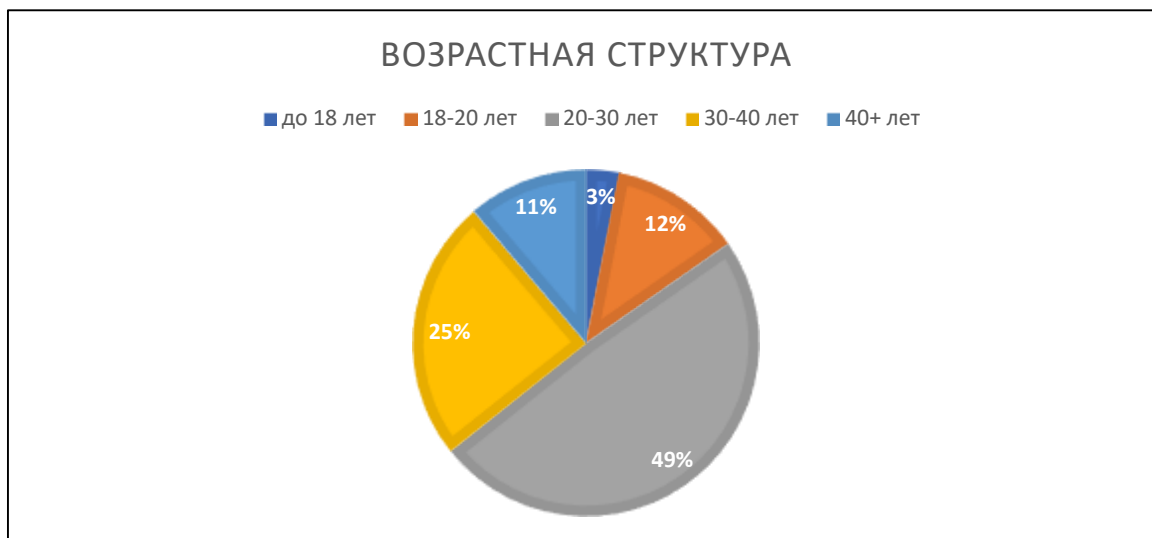
Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Meta Platforms Annual Report](#), 2025. Дата обращения: 21.04.2025.

Приложение 3:



Гендерное распределение рабочих Meta

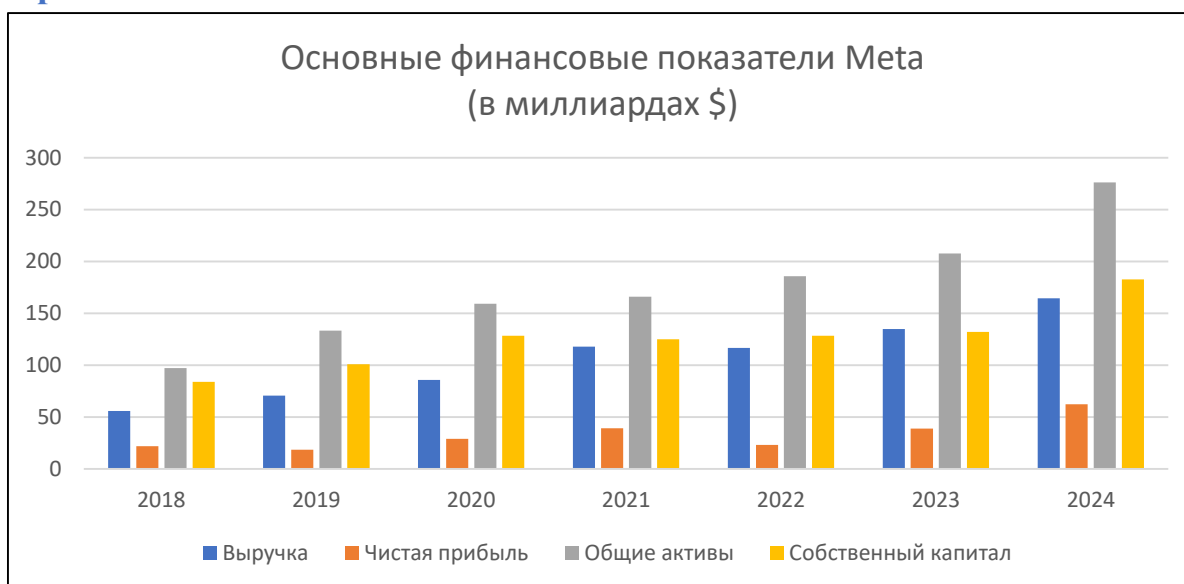
Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Zipppa.com](#), 2025. Дата обращения: 22.04.2025.



Возрастная структура рабочих Meta

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Zipa.com](https://zipa.com), 2025. Дата обращения: 22.04.2025.

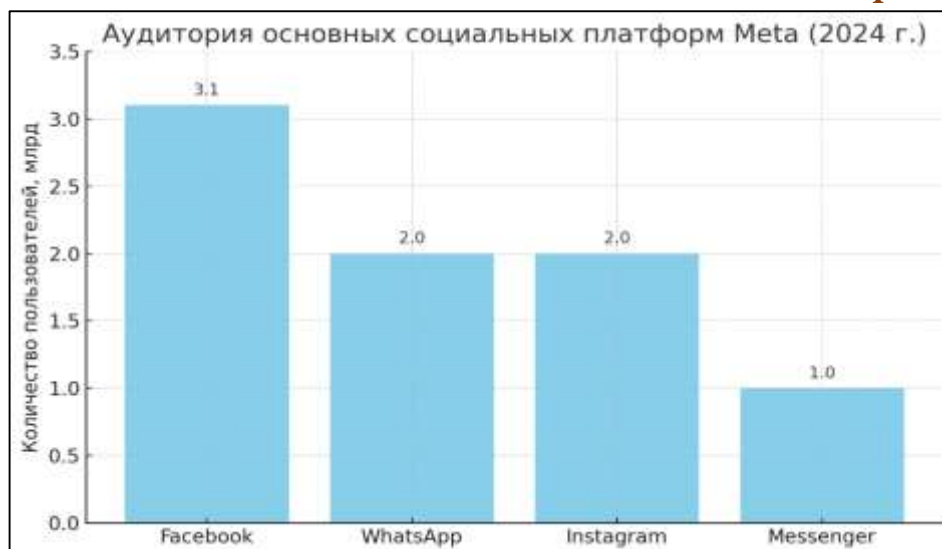
Приложение 4:



Основные финансовые показатели Meta за последние 7 лет.

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Macrotrends](https://macrotrends.com), 2025. Дата обращения: 21.04.2025.

Приложение 5:



Аудитория основных социальных платформ Meta (Ежемесячные активные пользователи (млрд))

Источник: Диаграмма составлена автором на основе данных [Soax](#), 2025.

Дата обращения: 21.04.2025.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. isolomons (2021). *The Facebook Company Is Now Meta | Meta*. [online] Meta Newsroom. Available at: <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta> [Accessed 20 Oct. 2025].
2. Indeed.com. (2025). *Meta*. [online] Available at: <https://www.indeed.com/cmp/Meta-dd1502f2/locations> [Accessed 20 Oct. 2025].
3. Chan, K. (2023). *Meta Revenue Breakdown And Profit Margin By Segment | Fundamental Data And Statistics For Stocks*. [online] Stockdividendscreener.com. Available at: <https://stockdividendscreener.com/information-technology/meta-revenue-breakdown-profitability-and-margin-by-segment/#reality-labs> [Accessed 20 Oct. 2025].
4. Zippia.com. (2022). *Meta Number of Employees, Statistics, Diversity, Demographics, and Facts - Zippia*. [online] Available at:

- <https://www.zippia.com/meta-careers-4188/demographics/> [Accessed 20 Oct. 2025].
5. Macrotrends.net. (2025). *Meta Platforms: Number of Employees 2011-2025 | META*. [online] Available at: <https://www.macrotrends.net/stocks/charts/META/meta-platforms/number-of-employees> [Accessed 20 Oct. 2025].
 6. Macrotrends.net. (2025). *Meta Platforms Income Statement 2010-2025 | META*. [online] Available at: <https://www.macrotrends.net/stocks/charts/META/meta-platforms/income-statement> [Accessed 20 Oct. 2025].
 7. Soax.com. (2025). *What are the top social media platforms in the world?* [online] Available at: <https://soax.com/research/top-social-media-platforms> [Accessed 20 Oct. 2025].
 8. StatCounter Global Stats. (2025). *Social Media Stats Worldwide | Statcounter Global Stats*. [online] Available at: <https://gs.statcounter.com/social-media-stats> [Accessed 20 Oct. 2025].
 9. Viveiros, B.N. (2024). *Meta's ad share is nearly 3 times the share of time spent on its platforms*. [online] EMARKETER. Available at: <https://www.emarketer.com/content/meta-ad-share-more-than-share-of-time-spent> [Accessed 20 Oct. 2025].
 10. State of California - Department of Justice - Office of the Attorney General. (2018). *California Consumer Privacy Act (CCPA)*. [online] Available at: <https://oag.ca.gov/privacy/ccpa> [Accessed 20 Oct. 2025].
 11. Wikipedia.org. (2019). *Meta Platforms - Wikipedia*. [online] Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Meta_Platforms?utm_source=chatgpt.com [Accessed 20 Oct. 2025].