



## Fremtidens Netværk

Betegnelsen 'metavers', er en sammentrækning af ordene 'meta' og 'univers', hvilket dækker over en virtuel verden, som smelter sammen med den fysiske verden. Her kan brugere frit interagere med hinanden ved hjælp af teknologier som Virtual Reality (VR)

## Fremtidens VR er mere end spil og Virtual Reality er ved at forlade sit gaming-udgangspunkt

Mange gamere har garanteret forestillet sig tanken om, hvor unik en oplevelse det vil være i fremtiden, at kunne tage en hjelm på og pludselig blive suget ind i spillet, som en virtuel person der skal kæmpe for magt og ære. Lige nu er langt det meste virtual reality indhold forbeholdt spilverdenen, hvilket også har givet inspiration til blandt andet film om samme (Ready player one). Mulighederne med Virtual Reality vil potentielt stige eksponentielt i de kommende år, hvilket vil gøre det til hvermandseje samt åbne nye muligheder for brands i det digitale rum. Headsets vil blive mindre, lækre og integreret i almindelige briller.

Endvidere vil Facebooks lancering af Oculus GO i 2018 og proklamering af Meta i 2021 samt en ambition om at få 1 milliard mennesker med på teknologien, sandsynligvis give udsigt til, at virtual reality nu for alvor bliver en mere integreret del af forbrugernes hverdag. Oculus GO er nemlig det første VR-headset med en pris, der kan ramme de brede masser. Kapløbet om forbrugernes gunst i det virtuelle rum er begyndt og udviklingen kommer til at gå stærkt. Teknologisk såvel som indholdsmæssigt.



Tilbage til hjemmesiden

I 2019 ændrede Facebook Virtual Reality-landskabet for altid med udgivelsen af Oculus Quest. Oculus Quest var det første selvstændige virtual reality-headset. Det betød, at alt ubehaget ved at være bundet til en pc eller Mac blev elimineret. Quest havde ikke computerkraften som en fuld desktop, men den var tilstrækkelig til en VR-oplevelse som ingen anden. Succesen med Quest pressede på for forbedringer, der førte til Quest 2 i 2020 med bedre skærmopløsning, opdateringshastighed, lagring og procesorkraft.

## Hvor startede mulighederne?



Dog annoncerede Facebook i oktober 2021 en ny retning for virksomheden. Varemærker som Facebook og Oculus blev sat til hvile. I stedet besluttede virksomheden at rebrande og centrere sin udvikling omkring 'metaverset'. I løbet af 2022 vil disse virksomhedsnavne blive fjernet og erstattet af "Meta-platforme", der markerer slutningen på Oculus og begyndelsen på noget andet.



Facebook har d. 28. oktober 2021 proklameret, at de ønsker at skabe et nyt onlineunivers – et såkaldt “metaverse”, ved navn Meta. Metaverse står for den fremtidige iteration af internettet, hvor du inviteres ind i en 3D-verden fremfor at opleve det som den flade skærm, du er vant til nu. Måske bliver det det nye sted, hvor du i fremtiden vil møde dine kunder, gå til

konferencer og afholde workshops? Det er kun fantasien, der sætter grænser. Men når først hardwaren og tilvænningen hos forbrugerne vinder indpas, vil det give forbrugerne nye og spændende muligheder for at interagere og næsten i ordets bogstaveligste forstand; mærke et brand. Heri ligger de nye forretningsmuligheder.





# Metaversets jobmuligheder



Der er også potentiale for, at faktiske job kan eksistere i Metaverset. Overvej måske, at du udelukkende kunne være lærer i den virtuelle verden og logge på hver dag, for at undervise en klasse af elever fra alle verdenshjørner. Der kan også potentielt forekomme guider, der arbejder fuld tid på platformen, tilbyder rådgivning og værter for gæster i det virtuelle rige som leder dem på engagerende eventyr. Alt dette uden behov for at rejse store distancer.

Metaverse-visionen er måske ikke komplet eller endda fuldt realiserbar med den nuværende teknologiske tilstand, dog er den på vej. Med springene inden for spil, kunstig intelligens og databehandling gennem de sidste to årtier, lover fremtidens virtuelle verdener at blive mere fantastiske, end de fleste kunne forestille sig.

Hvordan vi bygger dem og interagerer med dem, vil være en vedvarende menneskelig udfordring, uanset om vi kan lide det eller ej. En ting er sikkert; det vil skabe en masse nye jobs samt muligheder for programmører og udviklere i flere former og afskygninger.

# Metaversets fremtid

Fremtiden ser lys ud for metaverset. Det er ikke længere et science fiction-koncept. De aktiviteter, der i øjeblikket finder sted i den virkelige verden, kan i sidste ende finde sted i et metavers i en massiv mængde. Køb og salg af tøj og tilbehør til online avatarer, køb af digital jord, opbygning af virtuelle hjem/kontorer, socialt samvær/arrangementer/koncerter, virtuelle indkøbscentre der fører til fordybende handel, virtuelt klasseværelse til fordybende læring, køb af digital kunst, samleobjekter og aktiver (NFT'er), endda bestige Mount Everest eller gå en tur med dine venner igennem amazonjunglen. Der er mange nye døre der åbner sig med fremtidens virtual reality og som kan gå til uendelige muligheder. Og så er spørgsmålet bare, hvilke en af disse verdener kommer til at dominere mest i fremtiden og hvad vil pludselig defineres som virkelighed?

“In the future more of you will be in the cloud than in the body” – Elon Musk