

# A metaverzum nem csak játék, a kormányok is használhatják

Az elmúlt években sok szó esett a metaverzusról, melyhez a legtöbben egy szórakoztató funkciót társítanak és egy virtuálisan felépített játékvilágot képzelnek el. A metaverzum azonban nem csak erre való, hanem olyan területeken is hasznosítható, amelyekre nem is gondolnánk. Akár a közszféra is kiaknázhathatja a fizikai, digitális és társadalmi világok összekapcsolódásában rejlő lehetőségeket, melyek lehetővé tehetik, hogy hatékonyabban szolgálja az állampolgárokat.

## Mire jó a metaverzum?

A várakozások szerint a metaverzum forradalmat hozhat az élet sok területén, sőt, szinte teljesen átírhat egy sor szabályt, az eddiginél kevésbé fizikális, sokkal inkább virtuális világot hozhat az életünkbe. Egyelőre a legtöbb szervezet számára az okoz fejtörést, hogy egyáltalán hogyan kezdjenek neki, hogyan illeszkedjenek be az „új világba”. Sokak szerint azonban nem is ez a fő kérdés, hanem az, hogyan kezeli a közszféra a virtuális valóságot, mennyire próbálja kiaknázni az abban rejlő lehetőségeket. Ez akár az új technológia jövőbeli fejlődésére is rányomhatja a bélyegét.

Jelenleg még nincs általánosan elfogadott definíció arra, pontosan mit takar a metaverzum kifejezés, de bizonyos ismertetőjegyekben már meg lehet állapodni. Abban például egyetértés van, hogy a kifejezés a digitális, fizikai és emberi világok összeolvadását jelenti. Ezek között már most is van valamilyen kapcsolat, a digitális és emberi világok például találkoznak a közösségi médiában vagy az online játékok többjátékos módjaiban. Az olyan technológiák, mint a kiterjesztett valóság (AR) a digitális világot terjesztik ki a fizikai térbe, míg a virtuális valóság (VR) a felhasználókat egy digitális-fizikai hibrid világba kalauzolja el. Nem véletlen, hogy ez a két fejlesztés jelenti a metaverzum alapját is. De fontos fejlesztési terület a mesterséges intelligencia, a gépi tanulás, a felhő, a skálázható technológia, a blokklánc, az Internet of Things (IoT), az 5G és az edge computing is. Ezek a technológiák biztosítják az intelligenciát, a hatékonyságot, a kapcsolódást és interaktív képességeket, melyekre a metaverzum épülhet. Éppen ezért a jövőbeli fejlődésük meghatározhatja azt is, merre halad majd az új, részben virtuális világ.

## Mire használhatja a metaverzumot az állam?

De mihez kezdhet az állam a metaverzummal? A legtöbben elsősorban az üzleti lehetőségeket látják a technológiában, nem is nagyon gondolnak annak közösségi hasznosítására. Pedig katonák, sebészek, ügynökök vagy elsősegélynyújtók számára is lehetővé teheti, hogy megtanuljanak új készségeket és gyakorolják a meglévőket egy ellenőrzött környezetben. De ugyanígy használható a metaverzum például veszélyhelyzeti forgatókönyvek tervezésére vagy poszttraumás stressz szindrómában (PTSD) szenvedő veteránok kezelésére is.

"Még csak a folyamat elején járunk, de az kijelenthető, hogy a metaverzum folyamatosan bővül, új képességek és funkciók jelennek meg. Az ökoszisztéma egy sor hardverből, szoftverből, fejre helyezhető kijelzőkből, érzékelési eszközökből és szimulációs alkalmazásokból áll. Ezek a meglévő eszközök pedig nem csak a metaverzum építőelemei, hanem valós alternatívát nyújthatnak már most a közszféra szervezeteinek is." - mondta Hosszu Gábor, a Deloitte Magyarország Technológiai Tanácsadás üzletágának igazgatója.

Az Unlimited Reality kifejezés éppen ezt takarja, hogy a szervezetek már most kiaknázhatnak olyan megoldásokat, melyek valószínűleg majd hozzájárulnak a teljesen kiforrott új világhoz. Vagyis kár a metaverzum kialakulására várni, hiszen a rövidtávú lehetőségek már most is kihasználhatók.

Az Unlimited Reality jelenleg három fő felhasználási területre osztható:

1. Az üzleti szimuláció fizikai és virtuális objektumok kombinálásával létrehozhatja a valós világ hibrid másait, melyek az üzleti műveletek optimalizálását és az intelligens döntéshozatalt célozzák. Ez jelenthet fejlettebb tervezési forgatókönyveket, szimulációkat, terméktervezést vagy tesztelést.
2. A kiterjesztett munkavállalói élmény a decentralizált digitális eszközmegosztás segítségével személyre szabott élményt nyújthat a tanuláshoz, együttműködéshez, munkahelyi elkötelezettséghez és produktivitáshoz.
3. Az X-Reality élmények hibrid virtuális és fizikai megoldások, melyek új típusú közösségi részvételt hoznak mind az ipari, mind a polgári felhasználóknak.

"A vállalatok már eddig is készítettek szimulációs forgatókönyveket, a technológia fejlődésével ezek egyre inkább megjelenhetnek a közszférában is. Így például egymástól fizikailag távol lévő emberek hatékonyabban tudnak együtt dolgozni földrengések, hurrikánok vagy terrortámadások esetén. Több példa is van már ilyen szimulációra, Amerikában például veteránokat kezelnek VR headsetekkel, akik PTSD-ben szenvednek." - mondta el Fazekas István, a Deloitte Magyarország Technológiai Tanácsadás üzletágának tanácsadója.

Az X-Reality felhasználásának is lehetnek állami területei, például, ha egy állampolgár szeretne ellátogatni nemzeti parkokba, de nincs rá ideje, akkor virtuálisan bejárhatóvá lehet tenni számára ezeket. Emellett a toborzásban, munkaerőfelvételben is lehet szerepe ennek a megoldásnak, létrejöhetnek akár olyan állásbörzék, ahol az érdeklődők virtuálisan belekóstolhatnak az érintett munkakör mindennapjaiba, hogy könnyebben eldönthessék, mennyire tetszene nekik a munka élesben.

Az állam számára az új technológiák alkalmazásakor kezdetben fontos, hogy kis lépésekkel induljon, olyan konkrét eredményeket érjen el, melyek bizonyítják a koncepció sikerét. Emellett olyan új gondolkodókra van szükség, akik képesek kitörni a hagyományos keretből, bátran merik alkalmazni a technológiai újításokat.

Sajtókapcsolat:

- Hosszu Gábor, igazgató
- ghosszu@deloittece.com

Eredeti tartalom: Deloitte Magyarország

Továbbította: Helló Sajtó! Üzleti Sajtószolgálat

Ez a sajtóközlemény a következő linken érhető el:

<https://hellosajto.hu/4339/a-metaverzum-nem-csak-jatek-a-kormanyok-is-hasznalhatjak/>