


# Liiketoimintamahdollisuudet virtuaalimaailmassa eli metaversessä

9.6.2023

Metaverse on käsite, jolla kuvataan virtuaalista maailmaa tai digitaalista ekosysteemiä, jossa ihmiset voivat vuorovaikuttaa keskenään ja digitaalisten ympäristöjen kanssa. Metaverse on laajennettu virtuaalitodellisuus, joka yhdistää fyysisen ja digitaalisen maailman. Metaversessa käyttäjät voivat luoda omia virtuaalisia hahmoja, avataria tai nykyään jo 3D-mallinnuksia itsestään, tutkia digitaalisia ympäristöjä, osallistua tapahtumiin, pelata pelejä, tehdä ostoksia, käydä keskusteluja muiden käyttäjien kanssa ja paljon muuta.

Metaverse on usein kolmiulotteinen ja immersiivinen ympäristö, joka voi perustua virtuaalitodellisuuteen, lisättyyn todellisuuteen tai näiden yhdistelmään. Se voi toimia erilaisten alustojen ja teknologioiden avulla, kuten virtuaalitodellisuuslaseilla, älypuhelimilla, tietokoneilla tai muilla laitteilla.

Metaverse ei ole vain yksi tietty järjestelmä tai sovellus, vaan se voi käsittää useita eri alustoja, pelimaailmoja, virtuaalisia yhteisöjä ja verkostoja. Tavoitteena on luoda laaja ja yhteensopiva digitaalinen ekosysteemi, jossa käyttäjät voivat siirtyä saumattomasti eri virtuaalimaailmojen välillä ja säilyttää identiteettinsä ja omaisuutensa näissä ympäristöissä.

Metaverseä kuvataan usein myös sosiaaliseksi ja kollektiiviseksi kokemukseksi, jossa ihmiset voivat luoda yhteyksiä, jakaa kokemuksiaan ja osallistua yhteisöjen toimintaan. Se tarjoaa mahdollisuuden laajentaa ihmisten vuorovaikutusta ja toimintaa digitaaliseen ulottuvuuteen.




Vibiol-hankkeen työpajassa pohdittiin mmm. digipalveluiden tuotteistamista Metaversen avulla (Kuva: Katja Jaskari).

Koko maailmaa kattavaa metaverseä ei vielä tällä hetkellä ole olemassa, mutta on olemassa useita teknologioita ja alustoja, jotka rakentavat pohjaa sen kehittymiselle. Globaali metaverse tarvitsee yhteistyötä eri toimijoiden välillä sillä metaverse ei ole yhden yrityksen tai organisaation luoma, vaan se edellyttää monien eri toimijoiden, kuten teknologiayritysten, pelistudioiden, sisällöntuottajien ja luovien ammattilaisten yhteistyötä. Yhteistyön avulla voidaan kehittää yhteisiä standardeja, alustoja ja toimintatapoja, jotka mahdollistavat eri virtuaalisten ympäristöjen yhteensopivuuden ja saumattoman käyttäjäkokemuksen.

Metaverse tarjoaa jo kuitenkin erilaisia liiketoimintamahdollisuuksia yrityksille ja yksityishenkilöille. Tässä joitakin esimerkkejä liiketoimintamahdollisuuksista, joita metaversessä voi olla:

1. Digitaalinen kaupankäynti: Metaverse tarjoaa mahdollisuuden luoda ja myydä digitaalisia tuotteita ja palveluita. Voit esimerkiksi luoda ja myydä virtuaalisia vaatteita, asusteita, kiinteistöjä, hahmoja tai muita digitaalisia hyödykkeitä.
2. Virtuaalinen kiinteistövälitys: Metaverse mahdollistaa virtuaalisten kiinteistöjen ostamisen, myymisen ja kehittämisen. Voit rakentaa ja myydä virtuaalisia kiinteistöjä, kuten virtuaalisia taloja, yritysten tiloja tai viihdekeskuksia.

3. Palveluiden tarjoaminen: Metaverse avaa mahdollisuuksia tarjota erilaisia palveluita virtuaalisessa ympäristössä. Voit esimerkiksi tarjota virtuaalista konsultointia, virtuaalisia tapahtumia ja konferensseja, koulutusta, valmennusta, terapiaa tai muuta virtuaalista palvelua.
4. Mainonta ja markkinointi: Metaverse tarjoaa uudenlaisen kanavan mainostajille ja markkinoijille. Voit mainostaa ja markkinoida tuotteitasi ja palveluitasi virtuaalisessa ympäristössä, kuten sponsoroida virtuaalisia tapahtumia tai mainostaa virtuaalisen kaupan tuotteita.
5. Virtuaalinen viihde: Metaverse tarjoaa laajan valikoiman viihdemahdollisuuksia. Voit luoda ja tarjota virtuaalisia pelejä, virtuaalisia esityksiä ja konsertteja tai muita viihdepalveluita metaversen käyttäjille.
6. Sosiaalinen vuorovaikutus: Metaverse mahdollistaa ihmisten välisen sosiaalisen vuorovaikutuksen virtuaalisessa ympäristössä. Voit tarjota palveluita ja sovelluksia, jotka helpottavat ihmisten tapaamista, verkostoitumista ja yhteisöjen rakentamista metaversen sisällä.
7. Teknologian kehittäminen ja infrastruktuuri: Metaverse voi olla yhteinen tila uusien teknologioiden kehittämiselle ja virtuaalisen infrastruktuurin luomiselle. Voit kehittää uusia virtuaalitodellisuuden (VR) tai lisätyn todellisuuden (AR) sovelluksia, alustoja, laitteita tai palveluita globaalissa yhteistyössä eri asiantuntijoiden kanssa.

Metaverse on vielä kehittyvä käsite, ja sen liiketoimintamahdollisuudet voivat muuttua ja laajentua hyvin nopeasti lähitulevaisuudessa. Metaversen täydellinen toteutuminen voi viedä vielä aikaa. Teknologiset haasteet, yhteensopivuuden puute, yksityisyyden ja turvallisuuden kysymykset sekä taloudelliset ja liiketoiminnalliset näkökohdat ovat vielä alkutekijöissään. Metaverse tarjoaa kuitenkin paljon mahdollisuuksia muuttaa tapaa, jolla ihmiset vuorovaikuttavat ja kokevat digitaalisen maailman. Käyttäjien osallisuus ja luovuus ovat tärkeitä tekijöitä metaversen kehittymisessä ja sen tarjoamien mahdollisuuksien laajentamisessa. Myös monipuolinen ja kiinnostava sisältö houkuttelee käyttäjiä ja edistää metaversen kasvua.

Vibiol-hanke on päättymässä, mutta jään seuraamaan metaversen kehitystä innostuneena.

**Katja Jaskari**
projektipäällikkö, VIBIOL – Virtuaalitapahtumista uutta liiketoimintaa Etelä-Pohjanmaalle
SeAMK

Hankkeen tavoitteena on kehittää virtuaalisuudesta lisää liiketoimintaa, osaamista ja lisäarvoa alueelle. Hankkeessa selvitetään malleja ja tapoja virtuaalisuuden hyödyntämiseksi tapahtumissa sekä miten niiden avulla voidaan luoda uutta liiketoimintaa, yritysyhteistyömalleja ja elämyksiä asiakkaille. Hanke rahoitetaan REACT-EU-välineen määrärahoista osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

Lue lisää hankkeen verkkosivuilta.