

ROBOCOAST EDIH

European
Digital Innovation
Hubs Network



Co-funded by
the European Union

**BUSINESS
FINLAND**

Metaversumi – Uusi talous?

3D DATA ECONOMY SATAKUNTA'S SUCCESS FACTOR IN DIGITAL GREEN
GROWTH -HANKKEEN LOPPUSEMINAARI

17.08.2023 klo 08:30 - 12:00

SATAEDU Auditorio, Yhdystie 1, Ulvila

"Muistatko tiedon valtatie? 1990-luvun alussa asiantuntijat ennustivat, että nopeat tietoverkot yhdistävät pian miljoonia ihmisiä, antavat heidän vaihtaa tietoja ja linkittää ne "elokuviin ja televisio-ohjelmiin, ostospalveluihin, sähköpostiin ja valtaviin tietokokoelmiin", kuten New York Times sanoi. Silti miljoonat käyttävät nykyään Netflixiä ja Amazonia, Gmailia ja Wikipediaa, eikä kukaan puhu "cruising the information superhighway" - tai koskaan puhui. Näky oli ennakoiva, mutta ammattislangi kuoli."

[In "The Metaverse", Matthew Ball explains where the idea came from \(economist.com\)](#)

Metaversumi

Metaversumi on massiivisesti skaalattu ja yhteen toimiva reaaliaikaisten renderoitujen 3D-virtuaalimaailmojen verkosto, jonka voi kokea synkronisesti ja pysyvästi tehokkaasti rajoittamaton määrä käyttäjiä, joilla on yksilöllinen läsnäolon tunne ja jatkuva tieto, kuten identiteetti, historia, oikeudet, esineet, viestintä ja maksut (Matthew Ball)

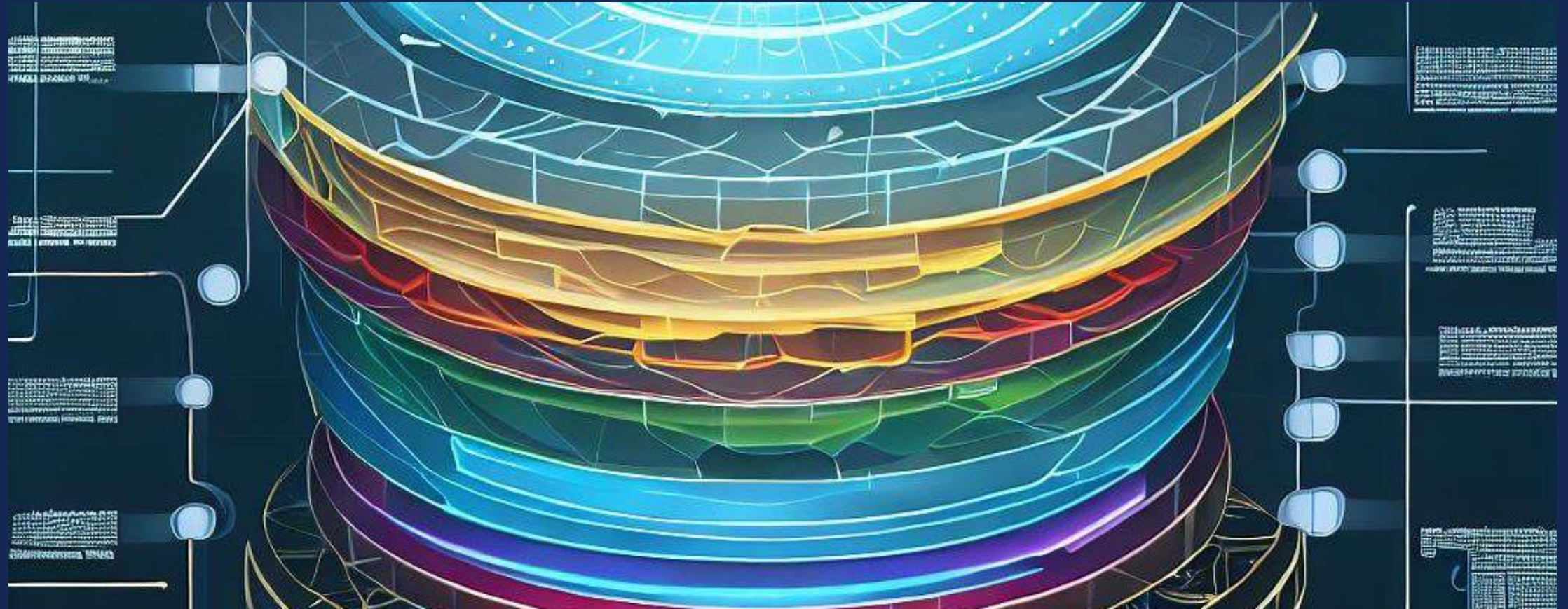


Value creation in the metaverse | McKinsey

Metaversumin sidosryhmät

- **Tarjoajat:** Teknologian, alustan ja palvelujen tarjoajat, jotka rakentavat metaversumin infrastruktuurin ja laitteet.
- **Sisällöntuottajat:** Sisällöntuottajat tuottavat sisältöä ja kokemuksia osallistujille alustoilla, joita palveluntarjoajat asettavat saataville.
- **Osallistujat:** Henkilöt, jotka osallistuvat sisällöntuottajien tekemiin kokemuksiin.
 - Kansalaisyhteiskunta: yhteisöryhmät, kansalaisjärjestöt, ammattiliitot, hyväntekeväisyysjärjestöt, uskonnolliset järjestöt, ammatilliset yhdistykset ja säätiöt, joilla on rooli julkisessa elämässä jne.
 - Korkeakoulut: tutkimukseen, koulutukseen omistautuneet yhteisöt.
 - Hallitus/poliittiset päättäjät: päätöksenteosta vastaavat.

Metaversumin 10 kerrosta



Fyysinen kerros: Tämä kerros koostuu laitteista, kuten älypuhelimista, tietokoneista, laseista ja kuulokkeista, jotka mahdollistavat pääsyn metaversumiin.

Verkkokerros: Tämä kerros koostuu internetin infrastruktuurista, kuten palvelimista, reitittimistä ja kaapeleista, jotka välittävät tietoa metaversumissa.

Alustakerros: Tämä kerros koostuu ohjelmistoista ja alustoista, kuten käyttöjärjestelmistä, selaimista ja sovelluksista, jotka tarjoavat käyttöliittymän metaversumiin.

Sisältökerros: Tämä kerros koostuu digitaalisesta sisällöstä, kuten tekstistä, kuvista, äänestä, videosta ja 3D-malleista, jotka luovat metaversumin kokemuksen.

Palvelukerros: Tämä kerros koostuu palveluista ja sovelluksista, kuten hakukoneista, sosiaalisesta mediasta, peleistä ja kaupankäynnistä, jotka tarjoavat toimintoja ja arvoa metaversumissa.

Kokemuskerros: Tämä kerros koostuu erilaisista kokemuksista ja tapahtumista, kuten virtuaalisista matkoista, konserteista, konferensseista ja juhlista, jotka houkuttelevat ihmisiä osallistumaan metaversumiin.

Yhteisökerros: Tämä kerros koostuu erilaisista yhteisöistä ja ryhmistä, kuten perheistä, ystävistä, harrastajista ja fanikulttuureista, jotka luovat sosiaalisen vuorovaikutuksen ja merkityksen metaversumissa.

Identiteettikerros: Tämä kerros koostuu erilaisista identiteeteistä ja rooleista, kuten avatareista, nimimerkeistä ja profiileista, jotka edustavat ihmisiä metaversumissa.

Talouskerros: Tämä kerros koostuu erilaisista taloudellisista toimijoista ja mekanismeista, kuten yrityksistä, mainostajista, maksupalveluista ja kryptovaluutoista, jotka luovat arvovaihtoa ja kannusteita metaversumissa.

Säätelykerros: Tämä kerros koostuu erilaisista säätelyistä ja normeista, kuten laeista, sopimuksista, etiikasta ja turvallisuudesta, jotka ohjaavat ihmisten käyttäytymistä ja oikeuksia metaversumissa.

Ote maailman talousfoorumin julkaisemasta raportista metaversumin yksityisyydestä ja turvallisuudesta

Yksityisyys ja turvallisuus

- Raportti korostaa yksityisyyden, vastuullisen datankäsittelyn ja inklusiivisen suunnittelun tärkeyttä metaversumissa.

Eettiset kysymykset

- Kehotetaan sidosryhmiä aloittamaan keskusteluja metaversumin eettisestä navigoinnista.
- [laki, identiteetti, moraalit, maine, talous, etiikka]

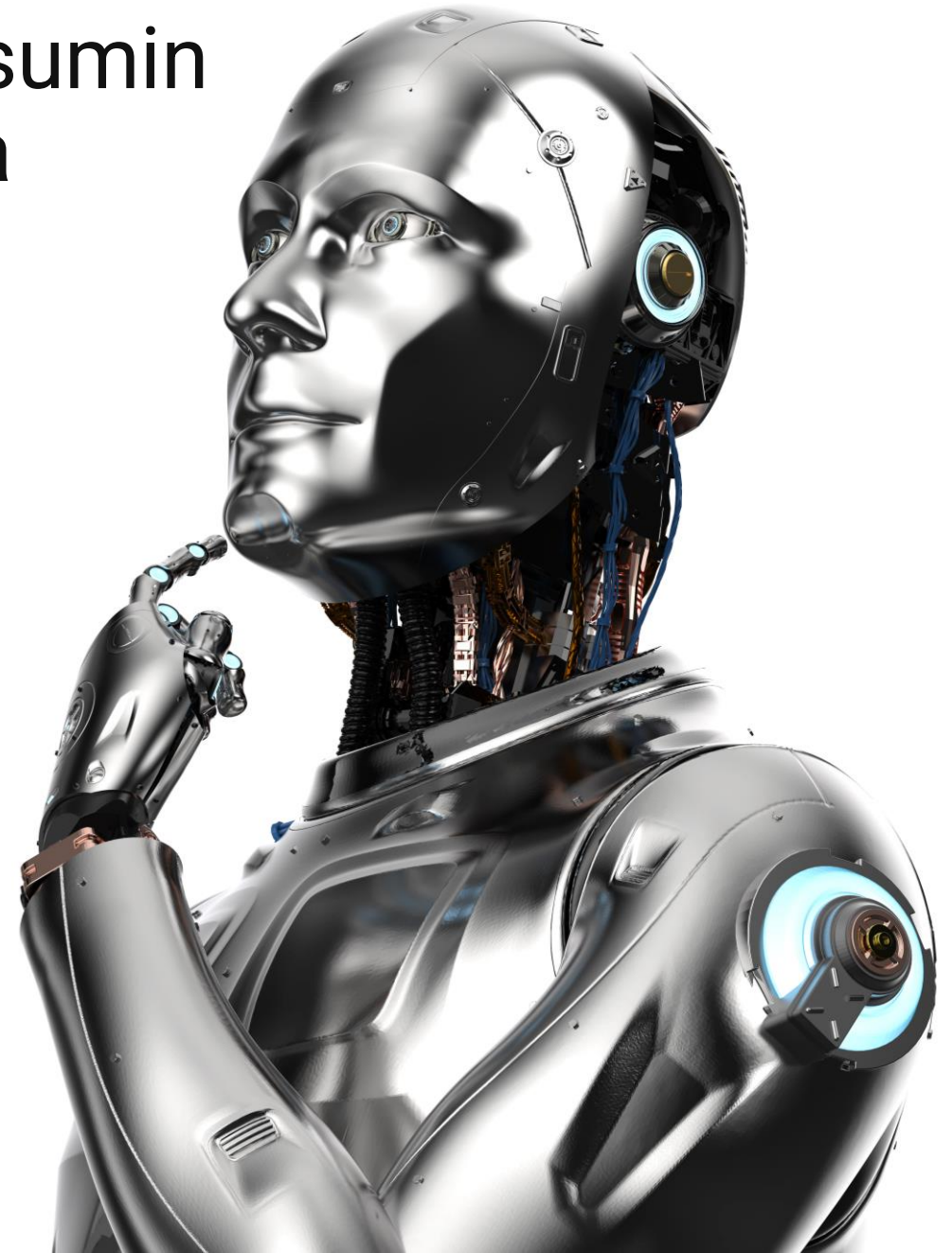
Hallinto

- Aloitteen hallintotyöryhmä korostaa maailmanlaajuisen yhteistyön tarvetta eri sidosryhmien, kuten tutkijoiden, sääntelijöiden, poliitikkojen ja suunnittelutiimien, välillä metaversumin ymmärtämisen edistämiseksi ja suojaavien toimenpiteiden luomiseksi.

Metaversumin arvo

- Metaversumin odotetaan saavuttavan 1 biljoonan (1 000 000 000 000) dollarin arvon seuraavien kolmen vuoden aikana, mikä johtuu nopeasta käytöstä ja teknologioista, kuten generatiivisesta tekoälystä.

https://www3.weforum.org/docs/WEF_Metaverse_Privacy_and_Safety_2023.pdf



Hermès haastaa Mason Rothschildin oikeuteen hänen MetaBirkins NFT:istään, pörröisistä digitaalisista versioista brändin Birkin-laukusta



By ROSEMARY FEITELBERG FEBRUARY 8, 2023, 12:19PM



Mason Rothschild is being sued by Hermès over his MetaBirkins NFTs, furry digital versions of the brand's Birkin bag. METABIRKINS

COURTESY OF MASON ROTHSCHILD, ARTIST

Manhattanin liittovaltion tuomaristo päätti Hermès Internationalin hyväksi tavaramerkkiloukkausoikeudenkäynnissään taiteilija Mason Rothschildia vastaan hänen "MetaBirkins" NFT:idensä julkaisemisesta. Manhattanin yhdeksänhenkinen valamiehistö totesi Rothschildin olevan vastuussa tavaramerkkiloukkauksesta, brändin vesittymisestä ja cybersquattingista. He totesivat myös, että ensimmäinen muutos ei estä vastuuta. Vahingonkorvausten osalta Hermèsille myönnetään 110 000 dollaria tavaramerkkiloukkauksesta ja tuotemerkin laimentamisesta sekä 23 000 dollaria lakisääteisiä vahingonkorvauksia cybersquattingista.

[Hermès Wins Lawsuit Against Mason Rothschild Over 'MetaBirkins' NFTs – WWD](#)

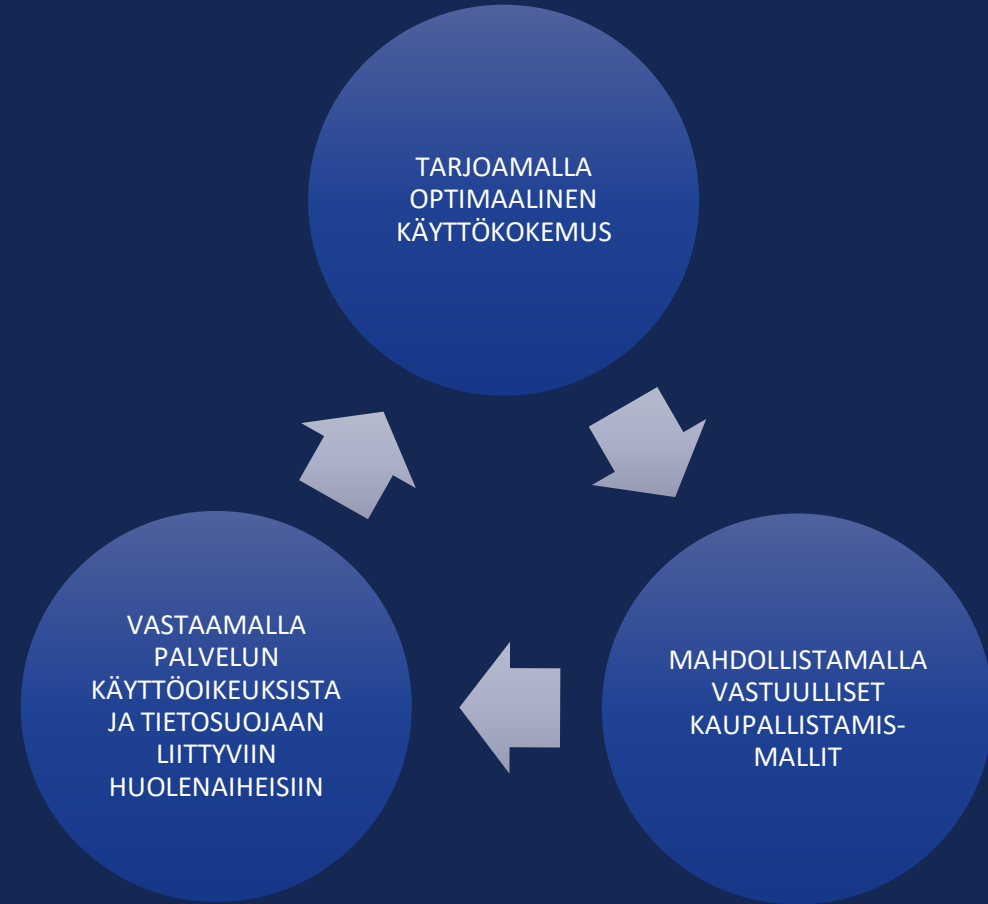
Nämä tapaukset korostavat kuluttajansuojan, brändin turvallisuuden ja vankan oikeudellisen kehyksen tarvetta digitaalisen omaisuuden omistajuuden monimutkaisuuden navigoimiseksi.

IPR-suojaus ja omistusoikeudet

- Omistusoikeudet ovat ensiarvoisen tärkeitä markkinoiden eheyden säilyttämisessä, ja jatkuvat oikeudelliset ennakkotapaukset muokkaavat edelleen kenttää yksilöiden ja brändien turvallisuuden kannalta.
- Markkinoiden eheyden ja osallistujien turvallisuuden varmistamiseksi IP-suojaus on asetettava etusijalle.
- Sidosryhmien on tutkittava uusia teknologioita teollis- ja tekijänoikeuksien seurantaan, raportointia ja täytäntöönpanoa varten yksityisyyttä kunnioittaen.
- Merkittäviin kysymyksiin; jotka koskevat teollis- ja tekijänoikeuksien alkuperää, yksilöllisesti tuotettua sisältöä, haltuunottoa ja siirrettävyyttä, on vielä kehitettävää.

*keskeinen näkökohta on, miten tasapainottaa
tarve kerätä ja käsitellä tietoja
metaversumin toimivuuden mahdollistamiseksi?*

Organisaatiot harkitsevat metaversumin erilaisia liiketoimintamalleja



Metaversumilla on valtava potentiaali



Metaversumilla, dynaamisella ja toisiinsa kytkeytyneellä digitaalisella maailmalla, on valtava potentiaali muokata tapamme elää, työskennellä ja olla vuorovaikutuksessa.

Kun lisätyn todellisuuden (AR), virtuaalitodellisuuden (VR) ja yhdistetyn todellisuuden (MR) lähentyminen hämärtää fyysisten ja (puoli)virtuaalisten tilojen välisiä rajoja, on välttämätöntä käsitellä yksityisyyttä ja turvallisuutta koskevia huolenaiheita turvallisen ja osallistavan metaversumin varmistamiseksi kaikille osallistujille.

Kiitos!

Kati Kiljunen

✉ kati.kiljunen@prizz.fi

☎ 044 710 5375

🌐 www.robocoast.eu

    **Robocoast**

