

Siis, mikä ja millainen metaversumi?

6.3.2025 Kirsi Kari

Metaversumi tuntuu olevan kehittymässä oleva ilmiö ja muotisana, mutta mikä oikeastaan on metaversumi?

Erilaisia tapoja määritellä metaversumi

Metaversumi-sana on noussut ilmiöksi teknologian kehittymisen myötä. Se, mitä metaversumilla oikeastaan kulloinkin tarkoitetaan, voi vaihdella suuresti. Useimpien tutkijoiden mukaan metaversumi on mukaansatempaava (immersiivinen), rajaton ja verkostoitunut kokonaisuus, jossa ero virtuaalisen ja reaalisen maailman välillä hämärtyy.

Yhtenäisen määritelmän puuttuessa metaversumia tyypillisesti vain kuvaillaan. Tutkijat määrittelevät metaversumia usein joko ominaisuuksien avulla tai luokittelemalla siihen liitetyjä tekijöitä. Kun metaversumia määritellään sen ominaisuuksien avulla, mainitaan usein sen käyttämiä teknologioita kuten lisätty todellisuus, virtuaalitodellisuus ja digitaalinen 3D-ympäristö. Jos taas metaversumi määritellään luokittelemalla, päädytään yleensä neljään metaversumityyppiin:

- Virtuaalitodellisuustyyppisessä metaversumissa käyttäjä kokee olevansa kokonaan virtuaalitodellisuudessa, jossa kaikki toiminta ja vuorovaikutus tapahtuu avattarien eli virtuaalihahmojen avulla. Tämän tyyppistä metaversumia hyödynnetään paljon peleissä.
- Lisätty todellisuus lisää nimensä mukaisesti reaaliseen maailmaan erilaisia elementtejä. Esimerkiksi Pokémon Go -pelissä etsitään lisätyn todellisuuden hahmoja.
- Peilimaailma hyödyntää digitaalisia kaksosia ja antaa mahdollisuuksia, joita reaalimaailmassa ei aina ole. Peilimaailmaa voidaan hyödyntää esimerkiksi tuotekehityksen yhteydessä uusien ratkaisujen suunnittelussa ja testaamisessa ennen fyysisten muutosten tekemistä.
- Lifelogging, jolla tarkoitetaan itse koettujen hetkien jatkuvaa seuranta ja tallentamista digitaalisten laitteiden, kuten esimerkiksi älykellojen, Facebook ja Instagram päivitysten, avulla. Lifeloggingin avulla menneet hetket voi kokea uudelleen.

Yksi syy erilaisiin määritelmiin ja metaversumi-tulkintoihin johtuu myös siitä, että suurilla teknologiayhtiöllä, sijoittajilla ja muilla toimijoilla on useita toisiinsa yhteensopimattomia visioita metaversumista. Kyse on erilaisista intresseistä, joiden taustalla voi olla esimerkiksi taloudellisia, poliittisia tai sosiaalisia syitä.

Metaversumi on useiden tutkijoiden mukaan vielä lapsenkengissä. Epäselvää on vielä sekin, tuleeko metaversumista lopulta yksi yleismaailmallinen vai

useammasta palasta koostuva virtuaalimaailma. Tutkijat kiistelevät myös siitä, onko metaversumi jotakin uutta vai vain uusi muunnelma olemassa olevasta teknologiasta. Uutuusarvoa on kuitenkin metaversumin merkityksen puutteessa vielä liian aikaista ratkaista: se riippuu siitä, millaisen merkityksen kollektiivinen prosessi sille lopulta antaa.

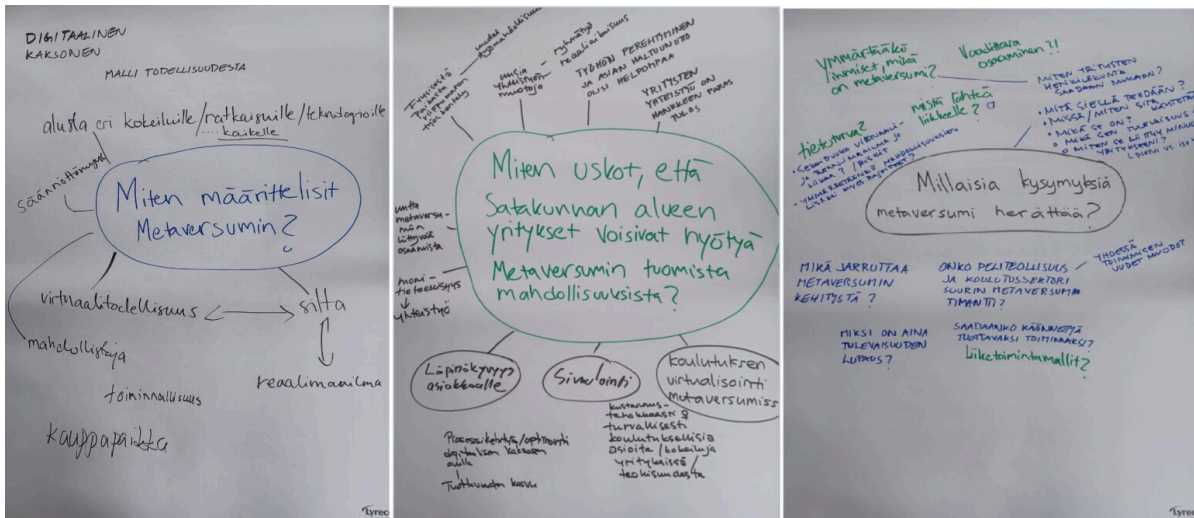
Metaversumin hyödyntäminen

Metaversumia on keskeneräisyydestään huolimatta hyödynnetty jo jonkin aikaa erilaisissa virtuaalipeleissä. Myös erilaiset organisaatiot ovat alkaneet pohtia metaversumin tarjoamien mahdollisuuksien hyödyntämistä omassa liiketoiminnassaan. Erilaisia sovellutuksia metaversumista on jo hyödynnetty esimerkiksi markkinoinnissa, teollisuudessa, tuotannossa ja koulutuksessa.

Metaversumin käyttö ei kuitenkaan automaattisesti tuo hyötyjä. Ennen investoinnin tekemistä on ratkaistava miksi metaversumia tarvitaan, mitä sen käytöllä tavoitellaan tai millainen ongelma sen avulla halutaan ratkaista, haetaanko esimerkiksi kustannussäästöjä, uutta liiketoimintaa tai organisaation uudelleenasetointia. Metaversumin käyttöönotto voi kuitenkin hyödyttää organisaatiota vain silloin, kun organisaatio kykenee hoitamaan implementoinnin tehokkaasti ja on valmis käyttöönoton vaatimiin organisaatiomuutoksiin, koska metaversumin käyttö hyvin todennäköisesti vaikuttaa myös työntekemisen tapoihin.

Satakuntalainen metaversumi?

Satakunnassa parhaillaan käynnissä olevan Satakunta Metaversum for Business (SaMBa) -hanke tarkastelee metaversumin hyödyntämismahdollisuuksia satakuntalaisessa liike-elämässä. SaMBan ensimmäisessä työpajassa 16.1.2025 pohdittiin muun muassa sitä, millaisissa asioissa satakuntalaiset yritykset voisivat hyötyä metaversumin tuomista mahdollisuuksista. Esiin nousivat mm. prosessien kehitys ja optimointi, läpinäkyvyys asiakkaalle, simulointi, koulutus ja perehdytys sekä paikkariippumattomuus. Metaversumin käytöllä katsottiin saavutettavan mm. tuottavuuden kasvua, voitavan lisätä yhteistyötä, saavuttaa uutta osaamista ja uusia työmahdollisuuksia.



Kuvakooste kolmesta SaMBan-työpajassa 16.1.2025 syntyneestä miellekartasta. Kuva: Kirsi Kari.

SaMBA-hankkeen työpajan keskusteluissa nousi esiin myös monia metaversumin käyttöön liittyviä kysymyksiä kuten se, miten metaversumi liittyy omaan yritykseen, mistä lähteä liikkeelle, saadaanko metaversumin käyttö käännettyä tuottavaksi toiminnaksi, miten metaversumi vaikuttaa liiketoimintamalliin, ymmärretäänkö metaversumin mahdollisuuksien lisäksi myös siihen liittyvät riskit. Lisäksi metaversumin tietoturva-asiat askarruttivat osallistujia.

Siispä: millainen on satakuntalainen metaversumi? Jatketaan keskustelua [SaMBan toisessa työpajassa 28.3.2025 \(https://sites.utu.fi/samba/news/samba-paja-ii/\)](https://sites.utu.fi/samba/news/samba-paja-ii/). Tervetuloa mukaan!

Kirjoittaja:

[Kirsi Kari \(https://www.utu.fi/fi/ihmiset/kirsi-kari\)](https://www.utu.fi/fi/ihmiset/kirsi-kari) toimii tutkijatohtorina Turun yliopiston kauppakorkeakoulun Porin yksikössä.

Artikkelikuva on luotu Copilotilla.

Blogi-kirjoitus on julkaistu aiemmin (5.3.2025) [Leads-tutkimusryhmän \(https://sites.utu.fi/leads/\)](https://sites.utu.fi/leads/) sivuilla.

Categories: [Uncategorized](#)

Share



in