

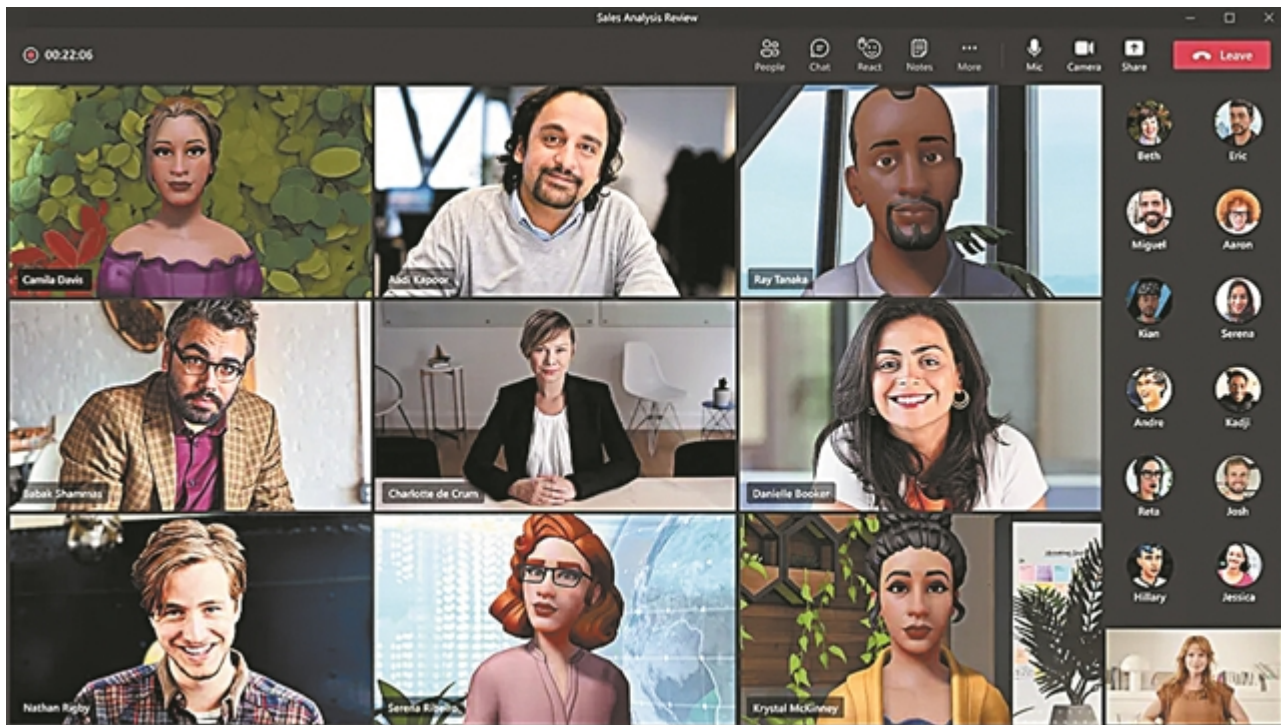
7 Νοεμβρίου 2021

Η Microsoft ανοίγει τις πύλες για το «μετασύμπαν»

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Πολλοί από εμάς περάσαμε μεγάλο μέρος των τελευταίων δύο ετών σε ομαδικές βιντεοσυναντήσεις. Είμαστε έτοιμοι να κάνουμε το επόμενο μεγάλο βήμα στον ψηφιακό κόσμο;



Η Microsoft ανακοίνωσε αυτή την εβδομάδα τα σχέδιά της να εισαγάγει τους 250 εκατομμύρια χρήστες του λογισμικού της Teams στον νέο εικονικό κόσμο, γνωστό ως metaverse.

Η κίνησή της ακολούθησε την ανακοίνωση του ιδρυτή του Facebook Μαρκ Ζάκερμπεργκ για επαγγελματικές συσκέψεις που θα πραγματοποιούνται στην εικονική πραγματικότητα.

Μια κίνηση που συνοδεύθηκε και από τη μετονομασία της εταιρείας σε Meta ώστε να αντικατοπτρίζει μια ευρύτερη εστίαση της εταιρείας στους εικονικούς κόσμους.

Και οι δύο εταιρείες γνωστοποίησαν ότι οι χρήστες θα μπορούν να δημιουργούν είδωλα ή κινούμενα σχέδια του εαυτού τους, τα οποία θα κινούνται ελεύθερα μεταξύ διαφορετικών εικονικών κόσμων.

Για τους εργαζομένους, αυτό σημαίνει να παρακολουθούν συσκέψεις, να κάνουν παρέα με συναδέλφους ή να επισκέπτονται «ψηφιακά δίδυμα» γραφεία και εργοστάσια του πραγματικού κόσμου.

Όμως ακόμα σημαντικά μέρη αυτού του οράματος δεν έχουν διευκρινιστεί, συμπεριλαμβανομένων των τεχνικών θεμελίων που θα το καταστήσουν δυνατό και των όρων με τους οποίους τα νέα metaverses θα επιτρέψουν την πρόσβαση σε avatars που έχουν δημιουργηθεί αλλού.

Avatar

Ως πρώτο βήμα, η Microsoft ανακοίνωσε ότι το πρώτο εξάμηνο του επόμενου έτους οι χρήστες του Teams θα μπορούν να αρχίσουν να εμφανίζονται ως avatars στις διαδικτυακές συναντήσεις που ήδη παρακολουθούν.

Το να εμφανίζεται σε ένα από τα τετράγωνα σε μια ομαδική συνομιλία μέσω βίντεο «ένας χαρακτήρας κινουμένων σχεδίων που σας μιλάει δεν θα σας φαίνεται παράταιρο», προέβλεψε ο Τζάρεντ Σπατάρο, επικεφαλής της Teams.

Το Teams έχει γίνει το λογισμικό μέσω του οποίου πολλοί εργαζόμενοι επικοινωνούν με συναδέλφους και έχουν πρόσβαση στο ευρύτερο σύνολο εργαλείων παραγωγικότητας της Microsoft.

Η εταιρεία θα ενσωματώσει και άλλα λογισμικά στις νέες εικονικές εμπειρίες της - επιτρέποντας στους εργαζομένους να κάνουν πράγματα όπως η προβολή παρουσιάσεων PowerPoint στο metaverse.

Το Facebook, αντίθετα, μεταβαίνει κατευθείαν στην εικονική πραγματικότητα, μέσω του Horizon Workrooms, μιας δωρεάν εφαρμογής που έχει σχεδιαστεί για να επιτρέπει στους υπαλλήλους να εργάζονται μαζί σε ένα εικονικό γραφείο μέσω ακουστικών Oculus.

Οι χρήστες αντιπροσωπεύονται από καρτουνίστικα avatars χωρίς πόδια και η τεχνολογία χωρικού ήχου προσδίδει μια αυξημένη αίσθηση παρουσίας: οι χρήστες ακούνε ήχους από τους άλλους γύρω τους στο δωμάτιο με βάση το πού φαίνεται να κάθονται στον φανταστικό, κοινόχρηστο χώρο.

Η πιο σταδιακή προσέγγιση της Microsoft - και το γεγονός ότι 250 εκατομμύρια άνθρωποι χρησιμοποιούν το Teams τουλάχιστον μία φορά τον μήνα, σε σύγκριση με τους 7 εκατομμύρια χρήστες που πληρώνουν το Facebook για το υπάρχον λογισμικό επικοινωνίας εργασιακού χώρου - το καθιστά το πιο πιθανό μέρος για τους εργαζομένους να βιώσουν τη νέα τεχνολογία του metaverse, σύμφωνα με ειδικούς στον τομέα.

Η ανάμιξη avatars και πραγματικών προσώπων σε ομαδικές συναντήσεις αποτελεί έναν έξυπνο τρόπο για να αρχίσουν σταδιακά οι άνθρωποι να αισθάνονται άνετα όταν αλληλεπιδρούν με τα κινούμενα σχέδια των συναδέλφων τους, λέει ο Πίτερ Μπάρρετ, επιχειρηματίας που έχει επενδύσει στην επαυξημένη πραγματικότητα.

Αντιδράσεις

Ομως δεν είναι ξεκάθαρο εάν οι άνθρωποι θα καλωσορίσουν τις νέες μορφές εικονικής εργασίας ή εάν θα τις βρουν ικανοποιητικές, προειδοποιούν στους «Financial Times» ο Μπάρρετ και άλλοι.

Η συσσώρευση περισσότερων τύπων ψηφιακής αλληλεπίδρασης στους εργαζομένους μετά τη δύσκολη και τεταμένη περίοδο της πανδημίας δεν θα αναπληρώσει ό,τι έχει χαθεί στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση.

«Ολοι έχουν βιώσει την εξάντληση της αλληλεπίδρασης με κάποιον μέσω του Zoom. Επιθυμούμε πλέον διακαώς να βρισκόμαστε με άλλους ανθρώπους».

Ο Μπάρρετ προσθέτει ότι οι περισσότεροι χρήστες είναι πιθανό να βρίσκουν τα ακουστικά VR και AR άβολα και ενοχλητικά εάν τα φορούν για αρκετό χρονικό διάστημα, πράγμα που σημαίνει ότι οι νέες εικονικές εμπειρίες εργασίας «θα πρέπει να είναι εξαιρετικές για να ξεπεραστεί το βάρος του εξοπλισμού».

Η Σάρα Ρόμπερτς, αναπληρώτρια καθηγήτρια στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνιας στο Λος Άντζελες, τονίζει ότι εάν εκείνοι που κάνουν τηλεργασία παρασυρθούν για μεγάλο μέρος της ημέρας τους σε εικονικές εκδόσεις των γραφείων που άφησαν πίσω τους, θα ανατραπεί η αίσθηση ελέγχου που απέκτησαν πολλοί ως προς τον εργασιακό τους βίο από την έναρξη της πανδημίας.

«Φαίνεται ότι βρισκόμαστε στο τέλος της αναπαραγωγής των αιθουσών συνεδριάσεων και των συνεχών συναντήσεων», σε μια νέα, εικονική μορφή, υποστηρίζει.

Η εκ νέου επιβολή αυτών των βασικών στοιχείων της ζωής στο γραφείο δείχνει «ένα αίτημα από τους διευθυντές να διατηρήσουν τον έλεγχο της εργατικής τάξης και των δραστηριοτήτων της».

Πηγή: [in.gr](https://www.in.gr)