



**Material tematic sesiune clasică/ online de coaching/ consiliere profesională/ orientare în carieră,
individuală/ personalizată și/ sau de grup**

„DreptCompAct- COMPetențe ACTuale pentru studenți la DREPT”, Cod proiect: 312957

Competențe transversale în domeniul juridic. Comunicarea (IV)

Comunicarea în Metavers. Avantaje, dezavantaje în job-urile viitorului.

Continuând analiza rolului comunicării în job-urile zilelor noastre, este necesar să pătrundem, chiar și printr-o incursiune rapidă, în ceea ce deja există...Metaversul. În 2022 era publicat un studiu privind Metaversul.¹

Intitulat **”Metaverse – viitorul la prezent. Implicații și provocări din perspectiva rezilienței naționale”** studiul prezintă aspecte care invită pe cititor cel puțin la o reflecție semnificativă în privința a ceea ce este deja Metaversul, iar întrebările, dar mai ales soluțiile, în etapa actuală de dezvoltare a societății umane trebuie să devină o prioritate.

Modelele sociale anterioare, par a fi depășite, cu tot ceea ce era cutumă, obicei, tradiție, etc; trecerea la noi forme de organizare, comunicare, cu dezvoltarea unor viziuni și modele augmentate este deja o realitate în multe societăți. Adaptarea la noi realități, la noi ordini mondiale sunt deja paradigme care ne sunt repetate zilnic în mediul on-line, în site-uri de specialitate și nu numai, tocmai pentru a ne obișnui, pentru a accepta cu ușurință noi modele care treptat ne va modifica viața cotidiană cu plusuri și minusuri, cu bune și rele, pe care acum nu le conștientizăm, dar pe care în viitorul apropiat le vom trăi! Tehnologia, fără doar și poate a fost creată pentru a ne ușura viața și munca, prin rapiditate și eficiență, pentru a deveni mai performanți.

*”În acest context, Metaverse reprezintă un proiect revoluționar din punct de vedere tehnologic și nu numai, acesta având capacitatea de a influența semnificativ realitatea socială actuală, dar și cea previzibilă în viitorul apropiat.”*²

Argumentul pentru care metaversul este obiectul de discuție într-o tematică privind comunicarea, îl reprezintă chiar aspectele privind viitorul internetului, tocmai pentru că suntem deja, cu toții, dependenți de tehnologia

¹ <https://e-arc.ro/2022/07/27/metaverse-viitorul-la-prezent-implicatii-si-provocari-din-perspectiva-rezilientei-nationale/> 22.07.2022

Autor: Andrei Fodor

² Opinie exprimată idem 1



informației prin digitalizare și folosirea rețelelor de comunicare inter-umană...prin tehnologia modernă care se derulează în mediul on-line, adică în metaverse, actualmente în formă incipientă.

Dacă în 2022 era în stadiul de proiect, *”Metaversul este popularizat drept următoarea frontieră a Internetului și presupune crearea unor lumi digitale în care oamenii se vor grupa pentru a desfășura activități diverse, de la cele cu scop lucrativ la cele recreative, de socializare sau educative.*

Definirea termenilor și expresiilor utilizate ajută la înțelegerea modului în care metaversul funcționează.

”Termenul Metaverse este utilizat în cele mai multe situații pentru a face referire la o nouă variantă a Internetului, cunoscută sub denumirea „Web 3.0”, care anticipează re poziționarea mediilor on-line 3D sau virtuale integrate (în principal prin creșterea relevanței acestora la nivelul societății), ce oferă utilizatorilor acces la realitatea virtuală și la experiențe de realitate augmentată. Simplificând colocvial ”Metaversul reprezintă o rețea de lumi virtuale 3D concentrate pe conexiunea socială.”³

În prezent, Metaversul, popularizat ca următoarea frontieră a Internetului, este perceput ca o oportunitate financiară și de afaceri semnificativă pentru industria tehnologiei și alte sectoare. Astfel, Metaversul este viziunea evolutivă a Internetului, care creează cadrul unor lumi digitale, în care oamenii se vor grupa pentru a lucra, a se juca, a socializa, a vizita locații îndepărtate, a accesa oportunități educaționale sau a desfășura o gamă extrem de largă de activități.

În prezent, aspecte relevate despre Metaverse sunt integrate în jocurile video existente pe Internet. (ex. Second Life, Minecraft și Fortnite). Jocurile oferă experiențe sociale și virtuale captivante, bazate pe o lume virtuală consistentă, în care jucătorii din întreaga lume se pot implica simultan și, deși nu este sinonim cu realitatea virtuală, Metaverse va oferi într-o proporție semnificativă acest tip de experiență de realitate virtuală.

Având în vedere că prin joc se învață cel mai ușor în viață, este metoda sigură care va educa generațiile tinere spre ceea ce vor trăi în anii maturității. Multe companii din sectorul social-media și tehnologic (cum ar fi Meta Platforms – fostă Facebook și Microsoft) investesc masiv în „Social VR”⁴ cu scopul de a crea platforme în care oamenii să se poată conecta social sau să lucreze de la distanță prin intermediul unor platforme de tipul Microsoft Teams. (folosit deja nu doar în învățământ, cu clase virtuale și în conferințe internaționale prin care astfel se conectează persoane din locații diferite de pe planetă; ci și la job-urile actuale)

³ Idem 1

⁴ Realitate virtuală în domeniul conexiunilor sociale.



Este de reținut că *tehnologiile necesare pentru operaționalizarea completă a viziunii în Metaverse nu au încă un nivel de maturitate total, iar dorința și deschiderea companiilor și a persoanelor fizice de a adopta tehnologiile asociate Metaverse sunt indicatori în curs de evaluare.*⁵

*La momentul actual există o comunitate consistentă de critici ai acestui proiect, care sunt sceptici cu privire la existența unei cereri consolidate din partea societății privind extinderea Internetului în domeniul realității virtuale, având în vedere, în principal, faptul că tehnologia specifică nu a reușit până în prezent să se ridice la înălțimea așteptărilor din multiple puncte de vedere (tehnic, financiar etc.).*⁶

Totodată, un alt spectru al criticilor la adresa Metaverse vizează implicațiile negative în privința politicilor de confidențialitate și afectarea stării de sănătate a utilizatorilor. (sintetizate la concluzii)

Metaversul este deja promovat în multiple medii. Din perspectiva implementării acestuia prin intermediul companiilor de specialitate sunt folosiți termeni specifici, contextualizați domeniului de referință, cum ar fi: lumea virtuală, realitate virtuală, mixtă și augmentată și chiar economie virtuală, care vor fi explicate sintetic în cele care urmează:

Lumea virtuală (LM) - un mediu simulat, poate fi accesat de un număr foarte mare de utilizatori, care pot explora acest mediu simultan și independent prin utilizarea unui avatar⁷. LM prezintă utilizatorilor date perceptuale, incluzând și mișcărilor, acțiunile și comunicările în timp real ale altor utilizatori. Folosită în jocurile on-line, LM este deja cunoscută de participanții, jucătorii care folosesc LM pentru a le permite acestora să desfășoare acțiuni precum construirea și schimbarea lumii sau călătoriile între diferite dimensiuni. *Persoanele care promovează Metaverse consideră că lumile virtuale își pot găsi aplicabilitatea și în afara jocurilor on-line, inclusiv în domeniul software-ului dedicat colaborărilor interumane și în cel medical. De menționat este faptul că lumile virtuale sunt denumite uneori și „lumi sintetice”.*⁸

Astfel, se delimitează anumite elemente fundamentale ale comunicării umane, respectiv cele privind comunicarea non-verbală (postură, gestică, ton, inflexiunea vocii, date olfactive etc.), prin prisma existenței sau al non-existenței acestora în interacțiunile dintre personae, desfășurate atât prin intermediul tehnologiei

⁵ Nivelul de dezvoltare al metaversului ilustrat în studiul indicat – idem 1

⁶ Opinie exprimată de autorul studiului - Idem 1

⁷ Avatar- potrivit Dicționarului Explicativ al Limbii Române, termenul are sensul primar de reîncarnare succesivă a unei ființe (potrivit anumitor concepții religioase) și sensul figurat de metamorfoză, transformare neprevăzută care intervine în evoluția unei ființe sau a unui lucru

⁸ Idem 1



actuale, cât și al celei contextualizate Metaverse. (aspecte prezentate în materialele anterioare despre comunicare).

Realitatea virtuală (RV) - reprezintă o experiență simulată, furnizată de obicei prin intermediul unei căști de realitate virtuală care proiectează imagini, sunete și alte senzații extrem de realiste unui utilizator într-un mediu digital. Folosită în domeniul jocurilor video, RV poate fi utilizată și pentru întâlniri sau activități de pregătire, respectiv instruire în domeniul medical și securitar, chiar și în învățământ. Astfel, o persoană care utilizează echipamente de RV are capacitatea să se „integreze” într-o lume paralelă, să se miște și să interacționeze cu obiecte și alți utilizatori.

Realitatea mixtă (RM) - presupune integrarea lumii reale și virtuale pentru a crea noi moduri de a interacționa cu spațiile fizice și digitale și cu alți utilizatori. Astfel, aceștia se află într-o zonă „de mijloc”, între mediul real și cel virtual, și nu exclusiv doar în lumea virtuală sau în întregime în lumea reală.

Exemple ale RM sunt simulările specifice ale unor locații determinate, cum ar fi reprezentările 3D ale hărților ori diagramelor sau conceptele proiectate prin intermediul căștilor sau ochelarilor de realitate virtuală cu ocazia unor prelegeri din mediul universitar. Astfel, realitatea mixtă are aplicabilitate în domeniul jocurilor video, al educației, pregătirii militare și medicale, precum și al interdependenței dintre oameni și roboți.

Realitatea augmentată (RA) - similară realității mixte, creează o modalitate interactivă de a experimenta și de a lua contact cu mediile din lumea reală. Un element pozitiv îl reprezintă faptul că RA îmbunătățește de multe ori lumea reală prin adaosuri senzoriale digitale, cum ar fi elemente vizuale, sunete, date senzoriale sau date olfactive. Prin aceasta, realitatea augmentată contribuie la integrarea lumii reale și virtuale, la interacțiunea în timp real între diferite elemente și la vizualizarea 3D a obiectelor reale și virtuale. (ceea ce ar putea oferi argumente în favoarea utilizării excesive a acestei forme de realitate, în detrimentul contactului real, fizic între persoane, care uneori este greu/imposibil de realizat datorită distanței fizice, reale, de locații diferite între cei care doresc aceste întâlniri...de exemplu.) Cea mai cunoscută aplicare a RA este cea care poate permite cumpărătorilor să vizualizeze un produs pe care îl au în vedere într-un mediu asemănător cu propria locuință.

Economia virtuală (EV) - utilizat pentru prima dată cu scopul de a face referire la schimbul sau vânzarea de bunuri virtuale în cadrul jocurilor on-line, în special al celor de proporții foarte mari, în care sunt angajați foarte mulți jucători, este de fapt predecesorul comerțului viitorului care utilizează monede virtuale. În anumite jocuri de acest gen, jucătorii pot cumpăra diferite lucruri unii de la ceilalți și pot accesa monedă reală prin



convertirea banilor vehiculați în joc. ”Dezvoltările de ultimă oră evidențiază faptul că economiile virtuale pot subsuma în prezent și monede crypto sau NFT-uri⁹. Totodată, potrivit opiniei unei largi palete de specialiști, companiile care activează în domeniul social-media sau alte corporații își pot crea propriile monede virtuale în viitor, deși autoritățile de reglementare ar putea limita capabilitatea acestora în acest sens.” Evaluările de specialitate evidențiază faptul că monedele crypto vor profita semnificativ de Metaverse, acesta reprezentând o oportunitate importantă pentru realizarea unor venituri anuale estimate la aproximativ un trilion USD pentru zona crypto, în primul rând prin intermediul economiilor virtuale asociate jocurilor digitale și în al doilea rând sub forma activelor financiare, care ar putea finanța alte experiențe Metaverse.¹⁰

Aplicații ale Metaversului în prezent: elemente de noutate tehnologică

În toamna anului 2021, **Facebook** își schimbă numele în **Meta Platforms** și investește masiv în crearea experiențelor Metaverse, valorificând expertiza companiei specializate în echipamente de realitate virtuală Oculus, pe care o deține. Conform Meta Platforms, experiențele de RV aprofundată reprezintă viitorul mod în care oamenii vor interacționa pe rețelele sociale, (deși viziunea Meta este speculativă, tinând cont că multe din tehnologiile și capabilitățile serverelor pe care se bazează, încă nu există și ar presupune adoptarea pe scară largă a soluțiilor hardware dedicate, cum ar fi căștile de realitate virtuală sau ochelarii digitali...)

Microsoft la rândul-i își adaptează tehnologiile actuale pentru Metaverse. Astfel, serviciu denumit **Mesh**, va deveni o platformă de RM care permite utilizatorilor să acceseze medii de RA prin intermediul smartphone-ului sau al laptop-ului, fără să fie necesară achiziționarea unei căști de RV. Totodată, **Microsoft va integra în viitor Microsoft Teams în Metaverse**, creând astfel o experiență mult mai captivantă pentru salariații care lucrează la distanță și întâlnirile virtuale. (în job-urile viitorului)

‘Companii precum **Roblox** creează experiențe virtuale integrative pentru jucători. Roblox este o platformă on-line, a cărei activitate este axată în prezent pe segmentul de vârstă al tinerilor, unde utilizatorii au posibilitatea de a juca jocuri virtuale, compania sperând să își extindă expertiza și oferta și în zona jocurilor cu un grad de complexitate ridicat, ce pot fi abordate în principal de către persoanele adulte.’¹¹

⁹ Non-Fungible Token: active criptografice care utilizează tehnologia blockchain, cu coduri unice de identificare și metadate care le disting unele față de celelalte. Spre deosebire de criptomonede, acestea nu pot fi tranzacționate sau schimbate pe baza echivalenței, ceea ce creează o diferență majoră, în sensul că monedele crypto, care sunt active fungibile, identice între ele, pot constitui mediul necesar pentru tranzacții comerciale.

¹⁰ Idem 1

¹¹ Idem 1



Companii care dezvoltă proiecte contextualizate Metaverse precum **Nvidia Corp**, construiește **platforma Omniverse** care poate realiza conexiuni virtuale 3D într-un univers partajat și care este utilizată în prezent pentru a crea simulări ale unor clădiri sau fabrici, respectiv **Nike**, care prin intermediul unui joc Metaverse creează **posibilitatea postării de mărci digitale ale principalelor sale logo-uri pentru crearea de încălțăminte sport și echipamente virtuale Nike**. De asemenea, **Nike creează Nikeland pe platforma Roblox, unde utilizatorii pot participa la jocuri cu tematică sportivă.**

Concluziile privind Metaversul ne demonstrează că acesta nu este un spațiu digital singular, ci un ansamblu de spații și experiențe, create în prezent de companii pentru a oferi experiențe virtuale cât mai realiste și profunde. Tehnologia autohtonă dispune de o serie de funcționalități complexe, de la platforme de colaborare bazate pe realitate augmentată (care pot permite o mai bună cooperare și integrare - ambele obligatorii pentru un progres implicat în fiecare job), la platforme dedicate productivității în activitate pentru lucrătorii la distanță (care ar putea, de exemplu, să permită angajaților din domeniul imobiliar să organizeze și să participe de la domiciliu la tururi virtuale ale unor proprietăți- realități în imobiliarele americane; tururi virtuale deja utilizate în industria autoturismelor, în prezentarea noilor modele auto, înainte de lansările oficiale dar și după pe site-urile dealerilor auto...și în multe alte activități). Alt domeniu unde realitatea augmentată este deja prezentă este chiar și în profesia academică... profesorul viitorului chiar în domeniul juridic, poate prezenta studenților de la biroul de acasă un proces virtual desfășurat într-o sală de judecată virtuală....etc....Un profesor la arhitectură poate pregăti studenților o călătorie virtuală într-o clădire în construcție, sau vizionând modalitățile de demolare a unei clădiri; pentru un profesor specialist în chirurgie, poate realiza prin aceeași tehnologie o operație într-o sală virtuală de operații realizată în același Metaverse, etc.

Din această perspectivă job-urile viitorului sunt mult diferite față de ceea ce a cunoscut umanitatea până acum!...și de aici importanța de a ne obișnui cu utilizarea tehnologiei la job-ul viitorului.

Un job al viitorului este chiar acela de "Expert Metavers". Astfel, în urma parcurgerii unui program dedicat de pregătire, orice persoană obține o certificare care îi atestă calitatea de „Expert Metaverse”, oferindu-i totodată, printre altele, competențe privind înțelegerea aprofundată a Metaverse, o viziune clară a viitorului emergent al Internetului și a modului în care vom interacționa cu acesta, precum și avantajele unei poziționări corecte a utilizatorilor în noua lume digitală emergentă.



Totodată, participanții obțin informații esențiale cu privire la aspecte definitorii privind calitatea de expert Metaverse, cunoașterea și explorarea diverselor tehnologii asociate Metaverse, introducerea în problematică și cunoașterea diferitelor situații în care poate fi utilizat Metaversul.

Dincolo de dimensiunea tehnologică semnificativă, pe care acest proiect o presupune, implicațiile la nivelul societății sunt corelate cu câteva repere principale, printre care autorul citat enumeră atât avantaje, cât și dezavantaje. **Avantajele previzionate:**

- *posibilitatea ca orice persoană să desfășoare activități multiple într-un spațiu digital, prin intermediul unui avatar personalizat, existând inclusiv posibilitatea obținerii unor câștiguri financiare direct relaționate cu Metaversul.*
- *noile niveluri de conexiune socială, mobilitate și colaborare prin intermediul unor platforme de realitate virtuală axate pe soluții interactive de lucru, colaborare și învățare, au ca scop principal eliminarea izolării și deconectării forței de muncă; (Iată importanța subiectului din perspectiva absolventului de studii juridice superioare și mai ales adaptarea acestuia la noul loc de muncă)*

Dezavantaje potențiale: *Metaversul poate avea un impact negativ la nivelul societății, din perspectiva afectării stării de sănătate a populației care utilizează în exces noile tehnologii. Pot fi analizate scenariile care se referă la utilizarea în disonanță cu normele bunei orânduiri sociale. În acest punct, elementul cheie care se delimitează avantajul de dezavantaj implică reziliența națională, în raport cu provocarea majoră la adresa societății, respectiv al modului în care societatea se poate adapta la noile coordonate.*

Invit cititorul la reflecție privind răspunsul la o întrebare: lipsa indiciilor emoționale sau diminuarea semnificativă a ponderii acestora influențează în mod pozitiv sau negativ interacțiunea umană, prin raportare la nivelul tehnologic actual sau viitor? Un posibil răspuns ...Dispariția sufletului și a empatiei în relațiile interumane care aproape dispar în Metavers, deși realitățile augmentate par să recreeze medii identice realității actuale...sentimentele și reacțiile oamenilor urmare contactului fizic nu pot fi realizate în Metaverse... (o îmbrățișare, un sărut, etc) Acestea în timp duc la robotizarea omului, la dispariția sentimentelor, sub pretextul adaptării la modernitate.

Metaversul va transforma fundamental sectorul tehnologic, ceea ce presupune că cele mai multe companii vor crea arhitecturi hardware și software care vor potența semnificativ noua versiune Internet Web 3.0, ceea ce va afecta direct concurența în relațiile de afaceri între firmele cu potențial financiar care să investească în achiziții



tehnologice inovatoare și restul companiilor care abia rezistă pe piața concurențială globală, neavând resursele financiare pentru achiziționarea tehnologiilor implicate.

Metaversul va schimba „stărea de normalitate” actuală, atât în achiziția de către persoanele fizice a alimentelor zilnice, dar și în deplasarea în interiorul unui oraș, vizionarea unui apartament și interacționarea cu mediul de afaceri sau reclame în calitate de consumatori. Acest lucru va genera perturbări în industrii și sectoare care implică alocarea și investiții financiare consistente pentru a face față concurenței cu alți actori de pe piață care utilizează deja Metaversul.

Alte întrebări esențiale care obligă generația actuală la o reflecție proactivă referitor la impactul Metaversului asupra umanității și implicit asupra societății noastre:

- *Cum se va realiza revenirea de la lumea virtuală la cea reală?*
- *Cum va influența Metaverse umanitatea?*
- *În ce direcție se va îndrepta evoluția umană?*
- *Cum ni se va schimba viața cotidiană?*
- *Care sunt aspectele pozitive și cele negative ale Metaverse?*
- *Oferă Metaverse posibilități nelimitate în privința realității virtuale?*
- *Cât de confortabili suntem noi, cei de astăzi, cu perspectivele revoluționare pe care le promite Metaverse?*
- *Cât de rezilientă este societatea românească la potențialele efecte negative ale implementării viziunii Metaverse?*

Fără îndoială, răspunsul la aceste întrebări necesită o abordare complexă, de tip „whole of government – whole of society”, bazată pe analize realiste, o capacitate ridicată de evaluare și predicție, respectiv un grad ridicat de acțiune proactivă în vederea pregătirii societății pentru trecerea la o nouă etapă evolutivă.

În concluzie, ca tot ceea ce a presupus evoluție în societatea umană de-a lungul timpului, și în domeniul tehnologic, în ansamblul său sunt necesare etape succesive de evoluție, care sunt considerate fără doar și poate avantaje. Acestea vor aduce eficiență, simplitate, condensarea timpilor de producție, creșterea nivelului de



trai, câștiguri financiare, acces facil la informație, soluționarea cu eficiență sporită a unei largi game de situații și contexte în domenii multiple, cel puțin așa declară susținătorii Metaversului.

Printre **dezavantajele majore**, se eunumeră în prezent: scăderea controlului factorului uman în majoritatea proceselor tehnologice cu impact general în societate și, implicit, creșterea dependenței față de acestea, scăderea capacității de procesare a informației exclusiv sau majoritar de către creierul uman, degradarea stării generale de sănătate a populației pe fondul utilizării excesive a facilităților tehnice actuale, scăderea capacității de integrare în societate a tinerilor și de adaptare a acestora la normele din mediul fizic, pe fondul apetenței sporite față de lumea virtuală, etc...

Limitarea interacțiunilor fizice dintre oameni, călătoriile, ca efect al pandemiei Covid-19, a obligat companiile la identificarea unor soluții care au presupus experiențe de lucru la distanță și hibride mai autentice, coezive și interactive. Metaversul poate reconfigura domeniul activităților profesionale în cel puțin patru modalități majore: noi forme de colaborare în echipă, mult mai aprofundate; apariția unor noi colegi digitali, activați de inteligența artificială; accelerarea procesului de învățare și dobândire de competențe prin virtualizare și tehnologii din domeniul jocurilor on-line; o eventuală ascensiune a unei economii Metaverse, cu agenți economici și roluri profesionale complet noi, etc...

În consecință, tehnologia Metaversului promite posibilități multiple de desfășurare a vieții în viitorul mai apropiat sau mai îndepărtat...câteva exemple reprezentative fiind următoarele¹²:

- îmbinarea muncii în forma hibridă, muncă de la sediul companiei și de acasă este deja o realitate în multe locuri de muncă, cu avantaje și dezavantaje de ambele părți- angajat/angajator. Metaversul viitorului (în companiile care vor investi în tehnologie) oferă posibilitatea ca orice salariat să intre în propriul birou 3D și să interacționeze cu avatarele colegilor săi, condiții în care se pot obține inclusiv câștiguri financiare directe relaționate cu Metaverse;
- treptat se poate munci și în timpul liber... când orice salariat ar putea avea o conversație pe teme profesionale cu colegii, în timp ce își petrece timpul liber într-un peisaj natural sau se poate teleporta de la un sediu profesional la altul, în orașe diferite, fără să își schimbe locația de unde accesează această facilitate;

¹² Idem 1



- în situația unei agende de lucru extrem de încărcate, un salariat are posibilitatea de a trimite la o parte dintre întâlnirile programate entitatea geamănă programată pe baza inteligenței artificiale, pentru a se degreva de o parte dintre sarcini;
- utilizând Metaversul, orice persoană își poate face prieteni, poate să crească animale de companie, să creeze articole de îmbrăcăminte, să cumpere sau să vândă proprietăți, să participe la diverse evenimente, să creeze artă, toate desigur la nivel virtual;
- avatarele digitale personalizate ale angajaților unei organizații pot intra și ieși în/din birourile virtuale și sălile de conferință în timp real, pot merge la un birou de asistență virtuală, pot realiza o prezentare live dintr-o zonă de deconectare, se pot relaxa împreună cu alți colegi într-un loc dedicat sau se pot deplasa într-un centru de conferințe ori în spațiul unde este organizată o expoziție.

Chiar dacă acum aceste ipoteze par scenarii științifico-fantastice, ele au constituit scenariile multor firme chiar din anii 1980 - 2000. Ne amintim filmele SF unde dronele atacau...și acum constatăm că dronele sunt folosite în multe domenii legal/ilegal, fiind o realitate a timpurilor actuale.



Această posibilitate oferită prin intermediul Metaverse reprezintă adevărata provocare la adresa societății, în ansamblul său, iar întrebarea esențială care se evidențiază este următoarea: cum se va realiza revenirea de la lumea virtuală la cea reală, respectiv, cât de mult își va mai dori o persoană care poate folosi orice avatar



personalizat și care se integrează într-o realitate virtuală configurată după propriile valori, să trăiască în lumea reală, supusă unor norme și valori unanim acceptate?

Un subiect cu o abordare multidisciplinară poate fi analizat într-un material distinct cu privire la efectele de natură emoțională, psihologică și chiar psihiatrică de modificare a comportamentului uman alienat, narcisist, cu duble și triple personalități care vor opera în Metaverse, în platformele de RV, RA, prin avataruri, diferite de personalitatea omului real din societatea actuală, așa cum îl cunoaștem în prezent! Eliminarea izolării și deconectarea forței de muncă, fenomene care pot rezulta în urma procesului de muncă la distanță și hibridă; accesarea mediului virtual de pe computerul personal sau de pe telefonul mobil, posibilitatea de a-și alege sau crea propriul avatar, navigarea în spațiul virtual și desfășurarea activităților virtuale la libera alegere, oferă soluții interactive de lucru, colaborare și învățare; dar poate produce și o dedublare a personalității omului viitorului.

Din această perspectivă, realitatea pe care o prezintă Metaverse generează cinci **posibile scenarii**, asupra cărora societatea românească trebuie să reflecteze și la care este necesar să identifice soluțiile corecte, concrete, în special prin prisma **rezilienței naționale**. Aceste scenarii sunt prezentate la adresa indicată ca notă de subsol de la începutul acestui material, împreună cu concluziile autorului, celor care doresc să aprofundeze tematica, analizând opțiunile în link-ul indicat. (veți găsi aceste scenarii ca doc pdf pe site-ul proiectului la Baza de date)

Avertizarea momentului ca și concluzie în plus....poate lua în calcul spusele lui Albert Einstein, premiat Nobel pentru fizică¹³: ”Mi-e teamă de ziua în care tehnologia va fi mai importantă ca relațiile interumane. În lume va exista o generație de idioți!”

Expert Consiliere în Carieră

¹³ Albert Einstein (1879- 1955) - fizician, theoretician evreu născut în Germania, apatrid din 1896, elvețian din 1899, emigrant în SUA în 1933, naturalizat american în 1940, premiat Nobel pentru fizică în 1921, conform https://ro.wikipedia.org/wiki/Albert_Einstein