



DR BUDIMAN MOHD ZOHDİ

Selamat datang *metaverse*

FOTO: WWW.SUARA.COM



Secara umumnya, *metaverse* akan membawa pendekatan dan pengalaman baharu dalam banyak cabang kehidupan. Ia mengangkat dan mengadun sebahagian fantasi anda menjadi realiti atau mengubah realiti menjadi fantasi.

Ada dua impian saya yang masih belum tercapai sehingga sekarang. Pertama, disorok oleh bunian dan kedua, diculik oleh makhluk angkasa. Walaupun saya pernah ralat kerana kedua-duanya tidak menjadi kenyataan, sekarang ini saya tidaklah lagi mengharap demikian. Takut dan ngeri!

Impian seperti itu juga adalah manifestasi terhadap keinginan manusia untuk meneroka satu ruang kehidupan baharu, yang berbeza daripada kehidupan sedia ada. Kehidupan seperti 'yang kita mahu', bukan yang 'dipaksa' oleh keadaan ke atas kita.

Bersesuaian dengan statusnya sebagai impian, maka kehidupan di alam bunian yang dibayangkan adalah yang indah-indah. Gadis-gadis yang cantik, pemandangan sukar digambar, suasana damai, makanan yang sedap-sedap dan sebagainya.

Tidak ada sesiapa pun yang membayangkan alam bunian itu muram dan suram serta dipenuhi makhluk-makhluk hodoh yang menjengkelkan.

Kemunculan internet yang kemudiannya memunculkan pula pelbagai platform untuk manusia bersosial menjarakkan lagi kita dengan dunia nyata. Dalam banyak keadaan, hanya tubuh badan berada di dunia nyata, sedangkan masa dan fikiran lebih banyak berada di dunia maya (*cyberspace*) tetapi kehadiran kita di ruang itu masih terbatas.

Kita hanya boleh melayarinya dari luar, bukan melangkah masuk ke dalam.

Keadaan itu bagaimanapun akan berubah, malah telah mula berubah dengan kemunculan *metaverse*, satu terma yang sedang hangat diperkatakan sekarang.

Terma yang membawa kepada manusia dunia baharu, dunia yang diadun oleh fantasi dan realiti. Dunia yang dahulunya mungkin hanya pernah dibayangkan sebagaimana saya membayangkan indahnya dunia bunian atau seronoknya dibawa ke angkasa oleh makhluk asing.

Perkataan *metaverse* berakar umbi daripada novel fiksi sains *Snow Crash* karya Neal Stephenson (*Bantam Books*, 1992) tetapi kehadiran perkataan itu tidak begitu dipedulikan.

Begitu juga kemunculan elemen-elemen awal *metaverse*, misalnya dalam permainan-permainan komputer tertentu. Perkataan itu menyentap perhatian umum, yakni orang biasa-biasa macam saya, hanya selepas pengasas Facebook, Mark Zuckerberg menukar nama Facebook kepada Meta.

Penjenamaan semula itu adalah langkah awal ke arah membina *metaverse*

iaitu persekitaran maya perkongsian yang akan menjadi pengganti kepada internet mudah alih.

Berlumba

Bukan Zuckerberg sahaja menggilai *metaverse*. Ramai lagi gergasi teknologi sedang berlumba ke arah yang sama. Sewaktu kita masih kalut dengan pergeseran tentang kuasa, tentang harga telur dan ayam, tentang takut menerima dos penggalak, mereka melabur ratusan bilion ringgit dan bekerja siang malam untuk membina dunia baharu mengikut acuan mereka.

Metaverse bukan sekadar realiti maya (VR) canggih tetapi adalah bentuk komunikasi masa hadapan.

Ia akan membolehkan kita memasuki pelbagai persekitaran digital yang tersambung kepada dunia maya.

Dengan *metaverse*, anda boleh bertemu dan melepak dengan kawan rakan dari serata dunia di tempat-tempat yang tersedia di ruang maya itu.

Kita juga boleh mencipta 'diri kita' dalam personaliti berbeza. Anda boleh bertemu dan bekerja dengan rakan-rakan sepejabat, bermain, menghadiri konsert, membeli-belah, menonton wayang dan sebagainya, juga anda boleh mencipta 'teman impian' sendiri.

Semuanya hanya dengan menggunakan *headset* dan tanpa perlu bergerak dari tempat duduk. Bukan hanya itu, dunia baharu separa nyata itu juga membuka peluang perniagaan dan pekerjaan.

Ada tanah-tanah di kota maya itu yang boleh anda beli dan simpan untuk dijual semula pada harga lebih tinggi.

Ada ruang niaga yang boleh anda sewa dan ada kesempatan besar untuk anda jual produk anda, sama sebagaimana di dunia nyata.

Perbezaannya, urusan jual beli menggunakan mata wang kripto atau barangkali juga mata wang lain, tertakluk pada dunia maya mana yang anda masuki atau singgah.

Pengalaman

Secara umumnya, *metaverse* akan membawa pendekatan dan pengalaman baharu dalam banyak cabang kehidupan. Ia mengangkat dan mengadun sebahagian fantasi anda menjadi realiti atau mengubah realiti menjadi fantasi.

Jika dimanfaatkan dengan betul, ia akan menjadi lebih daripada sekadar keseronokan tetapi juga akan menjadi platform yang memudahkan kehidupan.

Ambil sahaja kota besar seperti Kuala Lumpur sebagai contoh. Dengan jalannya sesak umpama saluran jantung pengemar daging kambing, sup *gearbox*, makanan laut dan serba-serbi yang lemak-lemak, bergerak dari satu tempat yang lain untuk memenuhi janji temu adalah antara perkara sangat menyeksakan.

Apatah lagi, jika kita mempunyai beberapa janji temu dan setiap satunya berada di kawasan yang berbeza serta berjauhan.

Tidak ada statistik tetapi kita dapat mengagak bahawa tidak sedikit urusan terbatal dan tergendala disebabkan kegagalan atau kelewatan menyempurnakan sesuatu temu janji. Pasangan yang berperang, malah berkerat rotan kerananya pun tentu sahaja ramai.

Metaverse akan mengubah keadaan itu. Dengan bermodalkan *headset*, anda boleh mengajak rakan janji temu anda berjumpa dan minum-minum di dunia maya sambil berbincang apa yang perlu.

Selesai dengan dia, ajak yang lain pula. Kemudian yang lain dan yang lain. Semuanya boleh dilakukan, hatta sambil berbaring.

Kehadiran fizikal anda di pejabat juga tidak lagi perlu. Anda dan rakan-rakan sekerja boleh bertemu di pejabat maya, lalu sama-sama melakukan apa yang patut, sama sebagaimana jika anda hadir sendiri di pejabat.

Ia bukan setakat memudahkan tetapi juga menjimatkan masa, petrol, duit tol, duit parkir dan yang paling penting mengurangkan tekanan darah.

Keburukan memang ada dan banyak. Kebarangkalian terjadinya ketagihan, meningkatnya penyakit anti sosial dalam kehidupan nyata, *avatar* disalah guna, akaun dicerobohi, ancaman jenayah, gangguan moral memang ada.

Tetapi, seperti juga dalam banyak kemajuan lain yang tidak terpisah daripada nilai-nilai buruk, keburukan *metaverse* lambat-laun akan diterima sebagai rempah ratus kehidupan. Pada akhirnya, yang menentukan sama ada ia membawa kebaikan atau keburukan adalah pengguna itu sendiri.

Adalah dijangkakan, dalam tempoh lima atau selewat-lewatnya 10 tahun lagi, *metaverse* akan menguasai kehidupan. Maka, soalan patut ditanya adalah bagaimanakah persiapan kita untuk melaluinya?

Telah bersediakah kita menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan dunia baharu itu? Bagaimana kesediaan platform 5G kita? Mampukah kita menjadi sebahagian daripada pemain utama atau sebaliknya sekadar kekal menjadi pengguna yang kebijaksanaannya hanyalah setakat menghabiskan data? #dush!

* Datuk Dr Budiman Mohd Zohdi ialah Setiausaha Politik. Mulai 2022 menulis mengenai pengurusan perubahan.