

Från 2D till 3D – när möts myndigheter i 3D?

Kortfattad sammanfattning från REMMs webinarium 20/9 - 2023

Mikael Björn, Ericsson

- Enkel förklaring av begreppen:
 - o Virtual reality VR: en helt virtuell miljö. Vi omsluter oss i en digital miljö, ser inget av det fysiska.
 - o Augmented reality/förstärkt verklighet. Digitala föremål som förstärker den fysiska världen. Man kan röra sig mellan dessa - mixed reality.
 - o Metaversum. Allt detta gör man i någon form av virtuell universum, vilket kan vara helt eller delvis virtuellt. En värld som finns kvar och man kan återgå till.
 - o AR och VR är ej olika saker, det är bara graden av interaktion med den fysiska värld som skiljer dem. Samlingsterm: XR
- Parallellt med teknikutvecklingen så är det främst användarvänligheten som driver utvecklingen mot möten i 3D framåt, jämför med smartphones.
- Att gå över till möten i XR kan ge oss mer naturliga användargränssnitt – man använder sitt kroppsspråk, rör kroppen och händerna. Det blir mer naturligt och lättare jämfört med datorer.
- Erfarenheter från Ericssons tester av möten i VR:
 - o Man uppskattar att kunna röra på sig, inte så mycket stillasittande
 - o Kroppsspråket är viktigt
 - o Man uppskattar närvarokänsla – att vara tillsammans
 - o Större möten fungerar bra – man kan gå undan för mindre/enskilda möten
 - o Energinivån högre än i 2D-möten
 - o Ledde till bättre kommunikation, kroppsspråk, man kunde se varandra i ögonen
 - o Mindre bra: inget/få ansiktuttryck, att skriva dokument
 - o Kan funka bra för bl.a. teambuilding
- Risker med att gå över till möten i XR:
 - o Digital säkerhet:
 - Ju fler digitala verktyg, desto fler risker angående läckande info, att bli hackad mm
 - Ju mer vi för in våra personligheter i detta, desto mer info om oss som individer kan lagras.
 - o Personliga risker – hälsoaspekter:
 - I en virtuell värld kan man drabbas av åksjuka, men det försvinner om man använder AR istället.
 - Man kan springa in i en riktig fysisk vägg – det är svårare att skilja mellan verkligheten och den digitala världen.
- Är det svårt att komma igång med att använda XR?
 - o Stora problematiken är dels förändringsobenägenheten, mental tröskel för oss människor
 - o Kommer man över den tröskeln är det var lätt för folk att komma in i detta sätt att mötas

Sarah Ouakim och Dan Gemvall, Accenture

- Accenture har investerat i över 150 000 VR-headsets för sina anställda, och använt dessa för XR för över 2000 tillämpningar/upplevelser.
- Man använder XR för bl.a.
 - o Onboarding – introduktionsutbildningar och andra utbildningar
 - o Träna upp människor som jobbar med farliga saker. Genom VR får man träna på det i en trygg miljö och lära sig där innan man börjar med det farliga i verkligheten.
- De anställdas upplevelse av onboarding via XR var mycket positiv: man kunde ta till sig informationen och man kände sig samtidigt välkommen och att man tillhörde Accenture.
- Man har byggt upp ett virtuellt campus för kunderna, där anställda kan gå in och köra workshops, dela idéer mm i denna värld - Metaverse. Man kan komma åt campuset med ett VR-headset eller en vanlig dator/mobil.
- VR-inläring har enligt företagets undersökningar gett 45 % högre inläringseffektivitet än vid motsvarande fysisk utbildning. Dessutom möjliggörs mycket större volymer – fler personer kan utbildas samtidigt.

Frågestund

- Vilka XR-tillämpningar kommer myndigheter börja använda först?
 - o För tråkiga möten – i XR-möten får mer närvarokänsla, dynamik och dialog.
 - o För de som satsat på hybridarbete: för ökad engagemangsnivån och att man får röra på sig mer.