

## Gen. Z bliver drivkraften til en fremtid i Metaverset

**Metaverset** kommer til at spille en afgørende rolle i fremtidens detail industri. Mærker som Nike og Gucci, samt personligheder som Paris Hilton har allerede gjort deres indtog i disse digitale verdener. Men hvad er metaverset og hvordan planlægger detail branchen at gøre brug af det?

*[Denne artikel er skrevet af; Hjalte Andreas Sparvath Brautsch & Malene Johnsen Poulsen – Business College Syd]*

Metaverset er fremtiden, mens omnichannel er fortiden. Detailbranchen satser på en fremtid i den virtuelle verden. Sådan var beskeden ved NRFs årlige konference (National Retail Federation), som undersøger trends og tendenser i detailbranchen. På konferencen var der et hav af talere. En af de personer, som brugte tid på at snakke om Metaverset, var Emma Chiu, som er Intelligence Director ved Wunderman Thompson. Med på konferencen, hun havde taget nogle interessante tal med til konferencen omkring virksomheders digitale tilstedeværelse samt generationernes foretrukne forbrugsvaner.

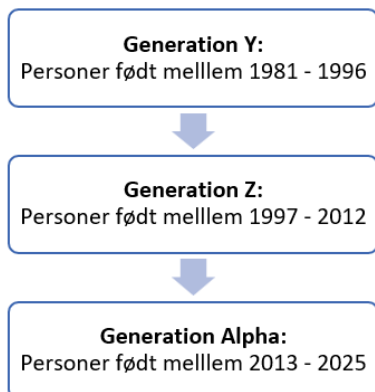
### Faktaboks

#### Hvad er Metavers?

Det spås, at vi i fremtiden kommer til at interagere med hinanden gennem digitale avatarer. Det hele sker over internettet. Metavers skal ses som et virtuelt spejlbillede af den fysiske verden.

- 85% tror på, at en digital tilstedeværelse er nødvendig i fremtiden.
- 38% af globale forbrugere har hørt om Metavers.
- 62% af forbrugere føler sig tættere knyttet til brands, når de interagerer digitalt med disse.
- 66% af fortrækker at interagere sig selv med et brand digitalt.
- 73% af forbrugerne føler, det er nemmere at interagere med brands, som har en digital tilstedeværelse.

## Metaverset er altafgørende



Udover forbrugerne allerede nu foretrækker en mere digital tilstedeværelse, så er fokus på Metaverset alt afgørende, hvis man vil fange Gen. Y, Gen. Z og ikke mindst Gen. Alpha. I 2030 estimeres det, at Gen Y og Gen Z kommer til at stå for 48% af det samlede forbrug i detailbranchen. Grundstenene til den digitale tilstedeværelse og Metaverset skal derfor allerede nu lægges af de store detail virksomheder.

Nogle virksomheder er allerede til stede i Metaverset. Det drejer sig om Roblox, Fortnite og The Sandbox. I maj 2021 offentliggjorde det italienske designerbrand Gucci, at de ville holde et unikt event i Roblox, hvor brugerne kan opleve en italiensk villa udstillet med produkter fra Gucci. Under eventet havde brugerne mulighed for at købe Gucci tilbehør til deres avatar. En af produkterne de kunne købe, var en taske, som senere blev solgt videre for cirka 20.000 danske kroner.

## Metropol inde i Metaverset

Det er dog ikke kun virksomheder, der gør brug af Metaverset, når de skal synliggøre sig for den yngre målgruppe. I november sidste år fremlagde Sydkorea sin ambitiøse strategi angående deres rolle i Metaverset. Strategien går ud på at grundlægge den første metropol inde i Metaverset. Den virtuelle udgave af Seoul kommer til at fungere som en almindelig by, hvor offentlige instanser som f.eks. Borgerservice også er at finde, hvor sin avatar kan få hjælp i den digitale verden. Ydermere er der også planlagt at integrere kulturelle elementer og genskabe historiske artefakter i den virtuelle udgave af Seoul. Desuden får virksomheder mulighed for at placere deres kontor inde i Metaverset, samt havde butikker, som turister såvel som ansatte kan besøge.

Metaverset har potentielle, men grundet de mange private platforme som på nuværende tidspunkt udbyder forskellige versioner af Metaverset, bliver disciplinen at vælge og placere sig rigtig, så man når ud til virksomhedens målgruppe. Sportsgiganten Nike satser f.eks. på spillet Roblox, hvor de bygget et oplevelsesområde, som avatarer kan benytte sig af, men også hvor man kan købe Nike produkter til sin avatar.

## Arbejdsspørgsmål:

1. Hvad menes der med Metavers?
2. Hvordan kan virksomheder anvende Metaverset til at sælge deres produkter?
3. Hvordan tror du, Metaverset kommer til at påvirke det samfund, vi lever i?
4. Vil du kunne leve dit liv gennem en avatar? Begrund dit svar.
5. Hvilke udfordringer tror du, der vil kunne opstå, når man gør en hel by virtuel? Tænk gerne begreber som dataetik og GDPR ind i svaret.

## Det didaktiske synspunkt:

Grundforløb	
<p><b>Afsætning C</b> <i>Efterspørgsel</i></p> <p>Virksomhederne er i hård konkurrence, når det gælder om at vinde kundernes opmærksomhed. Derfor er det vigtigt, butikkerne forstår kundernes købsadfærd samt hvilke trends, der rører på sig. Måske Metaverset, AR og VR bliver de nye trends?</p>	<p><b>Læringsmål</b></p> <p><i>"Anvende metoder til at beskrive købsadfærd og trends i forhold til et konkret produkt eller virksomhed"</i></p>

Grundforløb	
<p><b>Informationsteknologi C</b></p> <p>Vi lever i et digitalt samfund, hvor der ikke går en dag uden, vi har et digitalt apparat i hånden. Den teknologiske udvikling er i rivende udvikling, og vi mennesker skal hele tiden forholde os til nye og forbedrede teknologiske artefakter</p>	<p><b>Læringsmål</b></p> <p><i>"Redegøre for, hvordan udviklingen og forandringen i informationsteknologien påvirker individet, virksomheden og samfundet"</i></p>

Grundforløb	
<p><b>Erhvervsinformatik E + F</b> <i>Digital myndiggørelse</i></p> <p>At kunne begå sig i den digitale tidsalder, kræver man først og fremmest forstår de redskaber og værktøjer, man gør brug af.</p>	<p><b>Læringsmål</b></p> <p><i>"Har kendskab til digitale artefacters betydning for arbejdsgange, arbejdets organisering, organisation og for samfundet"</i></p>

Grundforløb	
<p><b>Psykologi F</b></p> <p><i>Menneskets udvikling:</i></p> <p>Vi lever i den digitale tidsalder, hvor vi hele tiden skal forholde os til teknologiske artefakter. Men hvilken betydning kommer det til at have, at vi lever livet digitalt, hvor vi ikke er fysisk sammen?</p>	<p><b>Læringsmål</b></p> <p><i>"Kan iagttage basale psykologiske forhold samt identificere begreber og tankegange, der vedrører det enkelte individ, dets udvikling og de grupper og sociale sammenhænge, det indgår i"</i></p>

Grundforløb	
<p><b>Samfundsfag C</b></p> <p><i>Den teknologiske udvikling</i></p> <p>Vi lever i et digitalt samfund, hvor der ikke går en dag uden, vi har et digitalt apparat i hånden. Den teknologiske udvikling er i rivende udvikling, og vi mennesker skal hele tiden forholde os til nye og forbedrede teknologiske artefakter</p>	<p><b>Læringsmål</b></p> <p><i>"Anvende viden og begreber om den teknologiske udvikling, samfundsudviklingen og socialiseringsmønstre til at diskutere samfundsmæssige problemer inden for eget uddannelsesområde"</i></p>

Hovedforløb	
<p><b>Detailhandelsuddannelsen</b></p> <p>9998 Serviceoplevelser</p>	<p><b>Målpinde</b></p> <p><i>"Elev kan vurdere betydningen af detailbutikkens evne til at levere oplevelser online og i butik, herunder også muligheder for at designe og implementere serviceløsninger og oplevelser, som øger kundeloyalitet"</i></p>

Hovedforløb	
<p><b>Detailhandelsuddannelsen</b></p> <p>10864 Salgsassistent del 1 og 15833 Salgsassistent del 1 Brancheprofil</p>	<p><b>Målpinde</b></p> <p><i>"Elev har kendskab til, hvilke tiltag, der skaber øget kundeloyalitet online og i butik"</i></p>

Hovedforløb	
<b>Detailhandelsuddannelsen</b> 9964 Butiksdrift 1	<b>Målpinde</b> <i>"Eleven kan anvende viden om de samfundsmæssige forhold og forbrugertrends, der påvirker kundernes købsadfærd og købsmotiver både online og i butik,"</i>

Hovedforløb	
<b>Kontoruddannelsen</b> 17633 Datahåndtering	<b>Målpinde</b> <i>"Eleven kan vurdere, hvilke dataetiske og datasikkerhedsmæssige hensyn der skal tages, og hvorvidt datahåndteringen vil være omfattet af lovregulering"</i>

### Litteraturliste:

- Cambe, P. (25. maj 2021). *The virtual Gucci handbag was sold on Roblox for \$1,000 more than the real thing.* LIFESTYLE ASIA. [This virtual Gucci bag sold on Roblox for \\$1,000 more than the real thing \(lifestyleasia.com\)](https://lifestyleasia.com)
- Chiu, E. (15. – 19. januar 2022). *The new world: The challenges and promises of the metaverse for retailers.* [Konference session]. NRF 2022 RETAIL'S BIG SHOW, New York, NY, United States. [The new world: The challenges and promises of the metaverse for retailers | NRF 2022: Retail's Big Show](#)
- Gaubert, Julie. (11. November 2021). *Seoul to become the first city to enter the metaverse. What will it look like?* Euronews.next. [Seoul to become the first city to enter the metaverse. What will it look like? | Euronews](#)
- NIKE NEWS. (18. november 2021). *Nike creates NIKELAND on Roblox.* NIKE NEWS. [Nike Creates NIKELAND on Roblox - Nike News](#)
- Thompson, V. (15. marts 2021). *Generation names explained.* *The Daily Free Press.* [Generation names explained – The Daily Free Press](#)