

HET METAVERSUM KOMT ERAAN

Wat wordt het: droom of nachtmerrie?

Er zijn altijd groene bomen en planten, iedereen heeft er een dak boven z'n hoofd en je kunt onbeperkt reizen naar alle windstreken: het metaversum belooft een droomwereld te worden waar je 'u' tegen zegt. Maar wat vind je er precies?

Wat klinkt als een paradijs, maar is het niet? De virtuele wereld van Mark Zuckerberg. De doorgaans wat starre topman van Facebook – pardon, Meta – liet zich onlangs van een ongekend enthousiaste kant zien toen hij zijn gehoor een inkijkje gaf in de wereld van zijn dromen. Daarin ben je vrij om te doen wat je wilt en beweeg je je moeiteloos door een oneindig uitdijend universum waarin alles pais en vree is. Of beter gezegd, dat doet je

avatar, je virtuele persoonlijkheid. Het metaversum is immers een virtuele wereld: een parallel universum waarin gebruikers zich vrij kunnen bewegen, maar waarin ze geen echte stap kunt zetten. Het fundament ervan is nog maar net gelegd, maar partijen staan al te trappelen om mee te mogen doen. Waaraan dan precies? En hoe werkt dat?

WERELD VAN VERSCHIL

Sinds de laatste ontwikkelaarsconferentie van Facebook, waarop Zuckerberg zijn plannen en de naamsverandering van zijn bedrijf bekendmaakte, zingt de term 'metaversum' volop rond. Maar het begrip is zeker niet nieuw. Het concept stamt al uit de jaren 90, toen sciencefictionauteur Neal Stephenson een wereld beschreef waarin avatars – 3D-figuurtjes die op je lijken en die je uitdost zoals je wilt, net als in bepaalde computerspellen – rondlopen in een driedimensionale ruimte. Die ruimte

noemde hij het 'metaversum', een samen-trekking van 'meta' en 'universum'. Sinds Stephenson die fictieve wereld beschreef, dromen visionairs en ontwikkelaars ervan om het digitale universum echt tot leven te roepen. Jarenlang bleken technologieën ontoreikend, maar de komst van virtual reality (VR) – waarbij je met behulp van een VR-bril die wereld binnenstapt – en augmented reality (AR) – waarbij virtuele beelden of objecten als het ware in de echte wereld worden 'geprojecteerd' – bieden uitkomst. Daarmee kan een wereld worden gecreëerd die een digitale uitbreiding van én aanvulling op de geschapen werkelijkheid

is. Ontwikkelaars zelf zien het metaversum vooral als een aanvulling op het bestaande internet. Dat is tot nog toe vooral 'plat': je bezoekt een website, maar kunt daarin niet rond dwalen. Dat gevoel krijg je pas als alles wat je online doet zich in een driedimensionale omgeving afspeelt, zoals in een game. Dankzij het metaversum ga je niet langer het internet 'op', maar begeef je je 'erin'. Dat maakt een wereld van verschil.

NIEUWE ECONOMIE

Technologiebedrijven zien in het 3D-internet nog een ander voordeel. In al die grenzeloze driedimensionale ruimten kan zomaar een heel nieuwe economie ontstaan. Daarom werken inmiddels tal van partijen aan hun eigen parallelle universum. Microsoft introduceerde vorig jaar *Mesh* voor *Microsoft Teams*, waarmee het bekende vergaderprogramma verandert in een virtuele omgeving waarin je samen met je collega's als avatars een meeting kunt bijwonen. De 'fluide omgeving', zoals Microsoft zijn eigen metaversum aanduidt, zou besluitvorming verbeteren en helpen om problemen sneller op te lossen.

AF EN TOE EEN FACELIFT

VERRIJKING ÉN VERARMING

Een groot deel van het verdienmodel rond het metaversum is erop gericht om jezelf zo goed mogelijk te verkopen. Niet voor niets verkoopt Microsoft zijn nieuwe product *Mesh* met het argument dat je persoonlijkheid kan stralen. Af en toe een facelift, nieuwe kleren en andere investeringen zorgen ervoor dat je avatar fris blijft ogen en levert bedrijven ondertussen een vermogen op. Wat betekent dat voor de manier waarop je met anderen omgaat?

Technologieën die je realiteit kunnen verrijken (zoals augmented reality) kunnen diezelfde realiteit ook verarmen. Een programmeur in Silicon Valley ontwikkelde bijvoorbeeld een augmented reality-algoritme dat daklozen uit het straatbeeld kan wegfilteren. Vergelijkbare

mogelijkheden kunnen ervoor zorgen dat het metaversum alleen nog maar een perfect plaatje laat zien. Op dit moment beschikt zo'n 40% van de wereldbevolking nog niet over een internet-aansluiting. Zij zullen dan ook niet in de nieuwe wereld vertegenwoordigd zijn... w



Mark Zuckerberg



Wie er weinig voor voelt om als avatar virtueel door het leven te gaan, kan zichzelf 'holoporteren'. Microsoft belooft daarbij een 'levensechte, fotorealistische' digitale versie van jezelf te maken, die op termijn misschien zelfs je gezichtsuitdrukkingen in real time weergeeft, alsof je écht digitaal aanwezig bent. Je hebt er alleen een app en een VR-bril voor nodig.

NIEUW 'THUIS'

Een van de belangrijkste voordelen van het metaversum die Zuckerberg tijdens zijn presentatie noemde, is de grenzeloosheid ervan. In de 3D-wereld kun je samenkomen met vrienden en familieleden aan de andere kant van de wereld zonder ervoor op reis te hoeven. En digitale winkels beloven je dat je straks online kleding kunt 'passen' en kopen, waarna de bestelling gewoon aan huis wordt bezorgd.

Al die aspecten bieden voordelen; vooral omdat je de aan te kopen producten kunt 'passen' (projecteren) op je avatar en zelfs met je digitale handen kunt 'voelen'. Daardoor weet je veel sneller en beter wat je

na aankoop in handen hebt en voorkom je misschien verspilling. En, zo betogen tech-liefhebbers na Zuckerbergs presentatie, hoe geweldig moet het zijn om je straks fysiek in de buurt te wanen van een familielid dat honderden kilometers verderop woont? Tegelijkertijd blijft een belangrijk aspect onderbelicht: de mens werd geschapen als sociaal wezen, gericht op de ander en gemaakt om zich fysiek te bewegen door tijd en ruimte. In het metaversum als nieuw 'thuis' kun je zomaar dag en nacht aan huis gekluisterd zijn. Dat zou, in sommige gevallen, de gezondheid van de mens ernstig kunnen schaden. Je 'perfecte' avatar – een mooier gemaakte versie van jezelf of ontsproten aan je diepste fantasieën – doet geen recht aan de werkelijkheid (wat doet dat met je zelfbeeld en eigenwaan?). En dan is er nog de enorme hoeveelheid rekenkracht die nodig is om het metaversum te kunnen 'bouwen': het energieverbruik dat vereist is om zo'n 'perfecte wereld' te maken, zou onder de streep weleens heel schadelijk kunnen zijn voor de echte wereld.

GROF GELD VERDIENEN

Die nadelen zijn voor veel partijen van later zorg, want als het metaversum de toekomst is, kun je er nu maar beter vast een kijkje nemen. Daarom werkt de gemeente Seoul aan een 'Metaverse Seoul', waarin alle onderdelen van de gemeentelijke administratie moeten gaan samenwerken. De hoofdstad van Zuid-Korea trok hiervoor naar verluidt bijna 3 miljard euro uit, zodat burgers straks via een VR-bril met een ambtenaar kunnen afspreken en bijeenkomsten kunnen bijwonen. Oplettende analisten zien dat nu al in Decentraland, ook zo'n digitale wereld, grof geld wordt verdiend. Toen Decentraland in 2017 van start ging, konden geïnteresseerden er voor enkele tientjes een digitale kavel kopen. Inmiddels liggen de bedragen voor diezelfde percelen rond de tienduizenden euro's. Nog in november vorig jaar legde een bedrijf zo'n twee miljoen euro neer voor een stuk virtuele grond van ruim

met de digitale wereld verweeft. Facebook financierde bijvoorbeeld onderzoek naar een interface dat je 'gedachten' moest kunnen lezen, al zette het bedrijf dat onderzoek afgelopen zomer stil. Als zo'n verbinding eenmaal is gelegd, kan dat de drempel naar het metaversum verlagen, maar bedrijven ook een inkijkje bieden in het diepste van je wezen... w

PRIVACY IN HET METAVERSUM

WAT MAG EEN BEZOEKJE AAN DE DIGITALE WERELD JE KOSTEN?

Het metaversum, zo stelde Mark Zuckerberg tijdens de Facebook-ontwikkelaarsconferentie, zou een einde maken aan de wereld met gewone beeldschermen. In plaats daarvan zouden de VR-bril of een slimme bril (smart glasses) hun opgang maken.

De combinatie van virtual reality en augmented reality, samen aangeduid als mixed reality of 'XR', kan onder tech-enthousiasten op de nodige interesse rekenen. Maar critici zijn bezorgd. Want zo'n allesomvattende digitale wereld – of die nu afkomstig is van Meta, Microsoft of een andere partij – krijgt toegang tot veel van je gegevens. Denk aan het volgen van vingerbewegingen, het analyseren van oogbewegingen en het registreren van gezichtsuitdrukkingen – voorbeelden van gegevens die in het metaversum kunnen worden verzameld om te begrijpen wat je denkt, wilt en doet. En dan is het woord 'brein' nog niet eens gevallen. Want 'metaversumapologeten' zien volop kansen voor een breinimplantaat dat je tot in je vezels

GROTE VRAGEN

KAN DE MENS HET METAVERSUM WEL AAN?

Een leven dat zich vooral afspeelt in een digitale wereld: kunnen mensen dat wel aan? Wie de toekomst bekijkt die techbedrijven schetsen, ziet vooral een wereld waarin de mens – geschapen om te bewegen, om te werken (Genesis 2:15)! – aan zijn stoel is 'vastgeplakt'. Of dat nu is omdat er zo veel in het metaversum te beleven valt, of omdat de digitale wereld simpelweg aantrekkelijker is dan een wereld waarin ziekte en zorgen de boventoon voeren.

Hoe het er allemaal echt uit zal gaan zien, is nog niet bekend. Want ondanks alle wilde plannen bestaat het metaversum simpelweg nog niet. Maar het vraagt wel om een goede doordenking, want welke regels gelden er in het metaversum? Mag je iemand vermoorden, ook al is dat digitaal, of gaat je avatar dan een digitale

gevangenis in? En hoe voorkom je diefstal van digitale eigendommen? Wie houdt er toezicht op wat er allemaal gebeurt? Wie waakt ervoor dat al je bank- en persoonsgegevens bij één partij (zoals Meta) komen te liggen? En is er in het metaversum wel ruimte om een eigen mening te hebben? Of is er een soort

'gedachtenpolitie', zoals nu ook al op Facebook en in China het geval is? Pas als die grote vragen zijn beantwoord, ken je de toekomst van het metaversum echt. w

In een artikel op Logos.nl wordendeze etische aspecten uitgediept: www.wet-magazine.nl/logos

550 m². De kopers willen het geld terugverdienen met het houden van virtuele mode-shows en de verkoop van virtuele kleding. En het wereldberoemde veilinghuis Sotheby's ontwikkelt een metaversum waarin verzamelaars van digitale kunst hun hart kunnen ophalen. Net als in Decentraland, en vermoedelijk veel andere metaversumvarianten, spelen digitale cryptomunten er een belangrijke rol.

LAGE DREMPEL

Dat bedrijven en overheden veel geld steken in de ontwikkeling van iets waarvan

het succes nog moet blijken, is niet nieuw. Het kan lonen om de mogelijkheden te verkennen, maar nieuwe technologieën brengen ook risico's met zich mee. Dat veel verschillende partijen bereid zijn om flink wat geld tegen het metaversum aan te smijten, zegt wel iets over de belangen die op het spel staan.

De lage drempel naar de nieuwe wereld speelt daarbij onmiskenbaar een rol. Veel consumenten over de hele wereld gebruiken Facebook en Microsoft Teams volop – al helemaal sinds corona het maatschappelijke leven op zijn kop zette. Daardoor kunnen ze redelijk gemakkelijk worden 'meegenomen' in een nieuwe digitale wereld. Fans van bepaalde games, zoals *Fortnite*, zullen de nieuwe omgevin-

gen bovendien herkennen – en er dus snel hun weg in vinden. 5G-technologie, die in vergelijking met eerdere dataverbindingen een 10-baans digitale snelweg levert, zal het mobiele gebruik van het metaversum een extra impuls geven. Wie sceptisch is, loopt bovendien het gevaar 'alleen' achter te blijven als collega's of vrienden een voor een het metaversum omarmen. En als het metaversum een algemeen handelsplatform wordt waar zo'n beetje de hele wereld aan meedoet, zou je weleens veel klanten kunnen mislopen. De vraag zal dan zijn: wat mag het je kosten? w

• WEET MEER:

www.weet-magazine.nl/weet-meer

