

Metaversum voor beginners

Eind vorig jaar kondigde Facebook met grote trom aan dat het “metaversum” het nieuwe grote ding gaat worden, na de sociale media zoals we deze vandaag kennen. Maar wat is dat metaversum dan wel? We proberen het kort even toe te lichten.

Eerst een etymologische uitleg. Metaversum is een samentrekking van meta -van het klassieke Grieks waar het “over” of “voorbij” betekent- en universum. Een wereld dus voorbij de wereld die we nu kennen. Technologie staat ons toe om van alles te delen via sociale media. Denk aan Twitter, maar er zijn uiteraard heel veel andere sociale media kanalen. Sociale media zijn een aanvulling, en voor sommigen zelfs een alternatief, voor onze echte fysieke wereld. Een metaversum gaat nog verder en dompelt ons onder in een totale virtuele wereld. Wat moeten we ons daarbij voorstellen ?

Ook al lijken metaversa (meervoud voor metaversum) een nieuw begrip, eigenlijk zijn ze dat niet. Bijna 20 jaar geleden, in 2003, bestond er al zoiets als Second Life. Dat was een virtuele omgeving waar je via je computerscherm een eigen universum kon aanmaken. Second Life bood de mogelijkheid om in hun wereld een avatar van jezelf aan te maken, aan recruiters-evenementen deel te nemen (vooral IT-bedrijven organiseerden die), voorwerpen te kopen en te verkopen, tentoonstellingen te bezoeken, en er zelfs te trouwen met een andere persoon/avatar. Second Life beschikte ook over een eigen munt, de Linden. Second Life was toen ook het nieuwe grote ding, maar toen de sociale media echt aan hun opmars begonnen, stierf het een stille dood. In 2018 dan bracht Steven Spielberg de visionaire film “Ready Player One” uit, waar je ook kon kennismaken met een heus metaversum, waar de hoofdrolspelers voortdurend hopten van de povere fysieke wereld naar een veel spannender virtuele wereld, met het spel “Oasis”. Dit was gebaseerd op de vele games die er bestaan om on line te spelen, Fortnite en Minecraft achterna.

Deze vele games bootsen al zeer accuraat de realiteit na, en dat is wat een metaversum nog veel meer zal doen. Hoe ? Met behulp van zogeheten onderdompelende hulpmiddelen, of in het Engels “immersive technologies”. VR-brillen, hoofdtelefoons, handschoenen en kledingsstukken met sensoren, je kan het zo gek niet verzinnen. Niet simpel enkel meer achter het scherm, maar met een heus hoogtechnologisch pak aan. De technologie evolueert zo snel dat dit eigenlijk allemaal nu al mogelijk is. Er kan meer data opgeslagen worden, die data kan bijvoorbeeld door 5G heel snel uitgewisseld worden, er is artificiële intelligentie en blockchain, er zijn zeer secure 3D beelden die net echt zijn : technologieën die ten tijde van Second Life nog niet tot wasdom waren gekomen. Wil je in het metaversum handel drijven, dat is er e-commerce ten overvloede om goederen en diensten te bestellen. Een Bol.com kan heel makkelijk een plaatsje krijgen in een metaversum, of het nu dat van Facebook, Google, Apple of Amazon is. En wil je betalen of beleggen, dan zijn er de cryptomunten.

De eindvragen bij dit alles : hoe gaat dit allemaal geregeld of geordend worden ? Er moeten toch spelregels of gedragscodes zijn in een metaversum? In de reële wereld zijn er wetten en besluiten, maar gelden die ook in de virtuele werelden van één of meerdere metaversa ? Eerder heb ik al geschreven dat overheden steeds achterop lopen op snel evoluerende technologieën. Ook in het metaversum zullen er vragen komen rond bijvoorbeeld de private levenssfeer en zal er fraude en criminaliteit zijn. Mij lijkt het dat politici die zich hier aan toewijden, voorlopers kunnen zijn... Of laten we de metaversa en de super-bedrijven erachter hun gang gaan en laten we hen zichzelf reguleren, zoals we lang toegestaan hebben voor sociale media ? Niet echt een goed idee, denk ik dan...

Kris Poté, vice president Capgemini, 1 maart 2022