De volgende stap van het internet: hoe Facebook ons ín de digitale wereld wil laten rondlopen

Facebook gaat 10.000 jobs creëren in de EU om hun 'metaverse' uit te bouwen. Meta-wat? Het is volgens Facebook dé volgende stap van het internet. Waar we vandaag naar schermen staren, zitten en lopen we straks in, rond, door... het internet.
Dankzij *virtual* en*augmentedreality*.

Arthur De Meyer
Gisteren om 19:49

Even ter herinnering: wie *virtual reality* (VR) zegt, heeft het over een volstrekt digitale wereld waar je met een VR-bril in ondergedompeld wordt. *Augmented reality* (AR) duidt op virtuele 'extraatjes' die aan de echte wereld toegevoegd worden. Denk maar aan de laatste versie van Apple Maps: wie een route volgt en door de camera kijkt, ziet op straat pijlen die de weg aanduiden. Idealiter wordt zulke technologie straks ingebouwd in een bril.

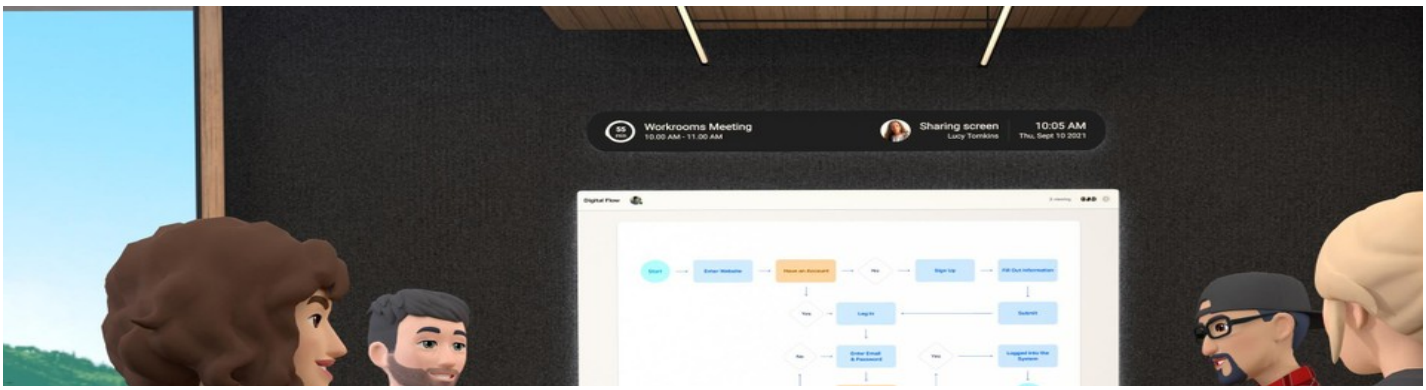
Daar - in AR en VR - ligt volgens Facebook (en eigenlijk alle andere tech-giganten) de toekomst van het internet: waar we vandaag via smartphones, computers en andere schermen in 2D het internet raadplegen, zal die in de toekomst in 3D zijn. Die 3D-wereld heet een 'metaverse', een online virtuele wereld waar mensen communiceren, werken en zich ontspannen. Momenteel werkt Facebook aan Horizon Workrooms. Het is een soort Teams- of Zoom-vergadering, maar dan met een VR-bril. Door die bril zie je een virtuele vergaderruimte en alle andere deelnemers als

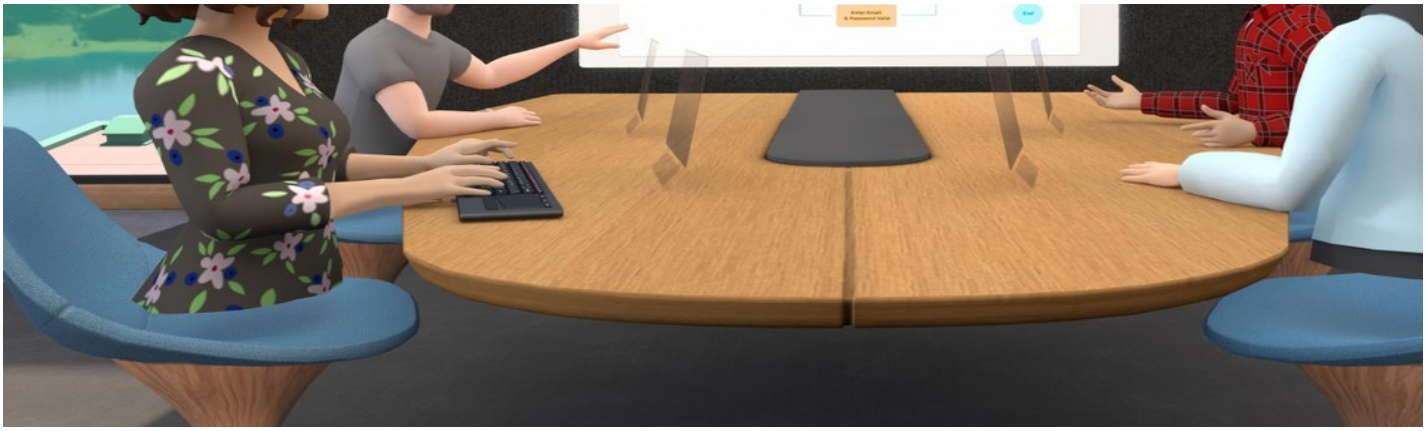
cartooneske figuurtjes. Hun handbewegingen en gezichtsuitdrukkingen worden omgezet in digitale avatars. In de ‘vergaderzaal’ kun je virtuele schermen tonen met slides, foto’s, grafieken… Op termijn wil Facebook dat we digitaal met vrienden in de virtuele filmzaal zitten of zelfs virtueel op café gaan.

Net als een game

Als dit alles nogal ‘spelletjes’achtig’ klinkt dan is dat omdat de huidige ‘metaverses’ games zijn. “Het belangrijkste aspect van een metaverse is het ruimtelijke aspect”, zegt onderzoeker Lars De Wildt (KU Leuven). “Neem nu Roblox. Wie naar de creatie van andere spelers wil, zal niet door menu’s waden, maar moet er wel degelijk naartoe ‘wandelen’ in een digitale wereld. Als je die idee uitbreidt naar *hét internet,* eindig je bij een soort ruimtelijk internet. Waar we nu door ‘platte’ 2D webshops bladeren, zou je straks met een VR-bril door een 3D digitale winkel kunnen ‘wandelen’. Waar we vandaag heel gericht zoeken, biedt een metaverse mogelijkheden aan om te grasduinen en per abuis dingen tegen te komen.”

De term metaverse werd bedacht door de Amerikaanse schrijver Neal Stephenson in zijn dystopische sciencefictionroman Snow Crash (1992). “Mogelijk is dat niet toevallig”, zegt De Wildt nog. “Dit idee van metaverse is eigenlijk wat mensen voor ogen hadden in de jaren 90 als ze het hadden over *cyberspace.* Misschien is het een goeie manier om *boomers* en *Gen X’ers* warm te maken voor het concept.”





Horizon Workrooms is de eerste ‘Metaverse’-toepassing van Facebook, maar op termijn wil het social media-bedrijf veel verder gaan dan louter een blitze vergadertool.