

## Wordt Metaverse de toekomst? Wat is het en wat kunnen we ermee?



*Kris Brees*

*Wat als er een internetruimte zou ontstaan binnen het internet? Een gedeelde ruimte waar fysieke wereld, AR en VR door elkaar lopen?*

### Metawat?

Dimitri De Jonghe ([Keyko](#)) wijdt ons in in de wereld van de metaverse. Erg hot op dit moment en nog volop in ontwikkeling, maar al beschreven in SF-romans in de jaren '80. En voor het eerst gedetailleerd én met de naam 'Metaverse' in 'Snow Crash', een SF roman uit '92. Die al akelig nauwkeurig de werking én de dilemma's beschrijft van de metaverse. De metaverse kan gezien worden als de volgende ontwikkelingstap van het internet.

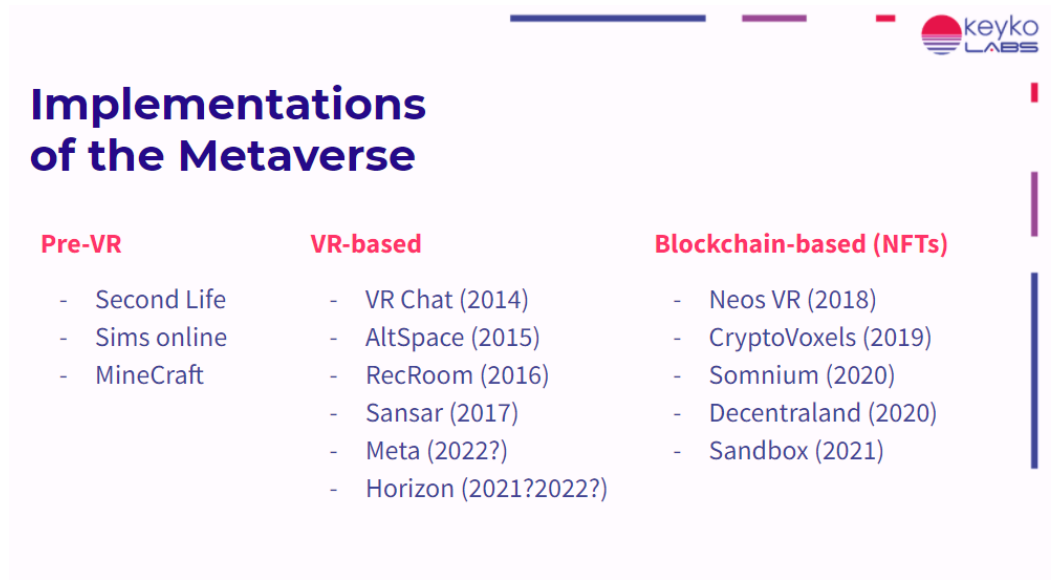
Waar web1.0 alleen maar ging over websites die je kon bezoeken en waar je dingen kon kopen en web2.0 de doorontwikkeling markeert naar social media en dus interactie tussen mensen, gaat de metaverse nog een stuk verder. De metaverse is nog te zeer in ontwikkeling om al een vaste definitie te geven. Maar Dimitri doet alvast een voorzet. Hij spreekt over *permanente online 3D virtuele omgevingen waarbij headsets voor VR of AR een belangrijke rol zullen spelen*. Maar verder karakteriseren van de metaverse brengt hem gelijk op glas ijs en is open voor discussie:

- **Permanent:** de virtuele ruimte met al zijn inrichting is permanent aanwezig, of er nu gebruikers een ervaring beleven of niet.
- **Synchroon:** de metaverse heeft een vaste klok, iedereen bevindt zich in dezelfde 'versie'.
- **Fysiceregels:** de metaverse is gebonden aan een set ruimte-afspraken. Bijvoorbeeld dat ze driedimensionaal is met een boven en een onder. Daarbinnen kan alles.
- **Open:** de metaverse hoort niet van iemand te zijn, ze is open. Protocollen moeten ervoor zorgen dat iedereen kan deelnemen, bouwen, afbreken, meedoen.

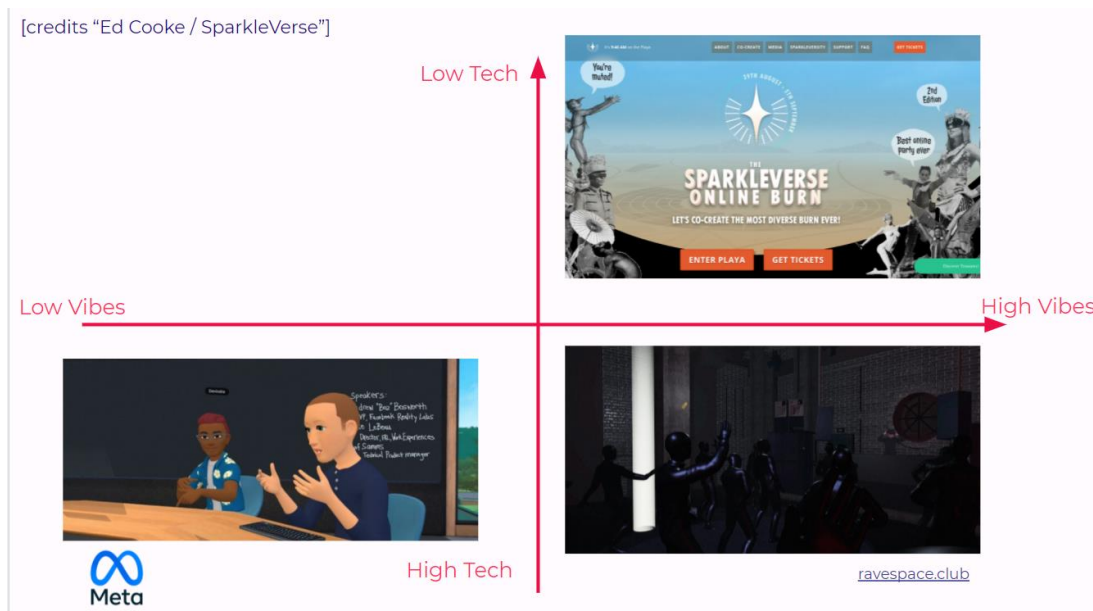
Die laatste is meer een wens dan een gegeven. Sterker nog: de kans is aanzienlijk dat de metaverse uiteindelijk zal gedomineerd worden door een handvol grote spelers, type 'Meta'.

## Soorten en smaken

De metaverse is nog in volle ontwikkeling. Op dit moment onderscheidt Dimitri verschijningsvormen op verschillende assen. Bijvoorbeeld de technologische as met drie verschijningsvormen. De pré-VR metaverses, zoals Second Life; de VR-gebaseerde metaverses, zoals AltSpace en Sansar. En straks misschien Meta (dan moet je wel de bril van Meta kopen!). En de blockchain gebaseerde metaverses zoals Decentraland en Sandbox.



Bij een andere indeling worden de assen 'low vibes – high vibes' en 'Low tech – high tech' gebruikt om metaverses te karakteriseren.



## Now what?

De razendsnelle ontwikkeling van de metaverse roept ook een aantal vragen en ethische kwesties op. 'Wie is straks eigenaar van de metaverse' is een belangrijke vraag die al eerder aan bod kwam. Maar ook: wie stelt de spelregels op? En doen we dat centraal of decentraal? Hoe houden we de metaverse inclusief? Of hoe *krijgen* we ze inclusief, gezien het nu toch hoofdzakelijk het speelterrein is van gegoede blanke jongemannen. Waarom toch weer eigendom organiseren binnen de metaverse? Ter illustratie: tijdens de sessie verraste Dimitri er ons mee, dat er vorige week een stuk virtuele grond verkocht was voor \$ 2,4 mio in Decentraland. Niet wetend dat op dát moment een virtueel stuk grond in Sandbox verkocht werd voor \$ 4,3 mio aan Republic Realm. Wat ons weer terugbrengt bij de vraag die ook vanuit de Yellow Cats domineerde: hoe voorkomen we dat dit de nieuwe melkkoe wordt van enkele techbedrijven die nog meer gegevens over ons kunnen verkopen en nog meer advertentieruimte kunnen slijten?

Republic Realm ([republicrealm.com/](http://republicrealm.com/)) is een vastgoedinvesteringsmaatschappij die alleen belegt in virtueel vastgoed. Zij kopen momenteel voor vele miljoenen virtuele grond in 19 verschillende metaverses.

## En de Yellow Cats zélf?



Dagmar van Eijk en Haischel Dabian ([Kryha](#)) gingen met de Yellow Cats aan de slag om de vertaling te maken naar de eigen omgeving. In een Miro-omgeving ontwierpen 4 teams een metaverse-concept aan de hand van een 'cover story' oefening: hoe ziet de cover van tech-magazine 'Wired' eruit in 2026 wanneer jullie metaverse die cover vult?

Een team bedacht een metaverse waarbinnen een EU metaverse charter tot stand zou kunnen komen. Een ander team ontwierp een metaverse dat de geschiedenislessen veel interessanter en beklijvender zou maken, in de metaverse van een derde team werd voedselproductie wereldwijd en ketenbreed onder de loep genomen. In de metaverse van het winnende team werd de arbeidsmarkt volledig op een nieuwe leest geschoeid.

**W I R E D** December 2026

1. Titel  
Bedenk een pakker ne **Metaverse Creation of Work**

2. Omschrijving  
Cross over naar echte wereld  
laat jongeren ervaren wat werk is, als ze komen uit wereld zonder werkenden  
mensen met handicap kunnen meer in metaverse  
banenbeurs: pitch spots; experience spots (wat is lassen?); study spots; co-working space  
kan ook in company  
borderless labour market

3. Business waarde  
Opleiding  
werk anders organiseren; meer mensen in NL aan het werk  
oplossing tekorten op arbeidsmarkt  
mensen doen goede keuze in 'werk' en opleiding  
werkgevers vinden mensen die werk gaan doen  
wordt wie je wilt worden... ervaring opdoen... jezelf ontwikkelen

5. Quote van Gebruiker  
n De werkzoekende: Ik heb eindelijk ervaren wat ik leuk vind, worden wie ik wil zijn

6. Quote van Bedenker  
? Overkom je beperkingen en wordt wie je wilt zijn

7. Next steps  
pilot, top experience support onboarding, kern-doelgroepen selecteren, coaches/buddies koppeling naar opleiding, blockchain cv

...  
elevator pitch  
Werken waar je wil

En bij een wedstrijd hoort een prijs. De sprekers hadden ervoor gekozen hun vergoeding te schenken aan een goed doel. En het winnende team... mocht dat doel kiezen. Het geld is overgemaakt aan het armoedefonds.

**In de presentatie van Dimitri, Dagmar en Haischel zijn veel inspirerende, relativiserende en informatieve voorbeelden te vinden. Tevens zitten er tal van links in naar metaverses, achtergrondartikelen. En het geeft een mooie inkijk hoe organisaties als Keyko en Kryha werken, hoe ze georganiseerd zijn en hoe zij zich in de metaverse bewegen. De link naar de presentatie is [hier](#) te vinden.**

Mocht je meer willen weten over de Yellow Cats, over de bijeenkomsten en onderwerpen. Of heb je vragen [klik dan hier voor meer informatie](#) of mail naar [km@yellowcats.nl](mailto:km@yellowcats.nl)