https://www.ciol.com/importance-mark-zuckerberg/
23 novembre 2021

L'importanza di essere Mark Zuckerberg
di Sunil Rajguru |

Il miliardario della Silicon Valley Mark Zuckerberg è generalmente preso in giro e diffamato dalla stampa globale. Questo nonostante il fatto che abbia costruito il più grande social network al mondo, nella regione di oltre 2,8 miliardi di dollari. La sua azienda sta toccando un fatturato di $ 100 miliardi e ha toccato una valutazione di $ 1 trilione.

Ora non è solo Facebook e Zuckerberg non è un pony da un trucco. Ha avuto successo in più di un modo.

Facebook: questo è il più ovvio. Diventerà il primo prodotto che sarà presto utilizzato contemporaneamente da 3 miliardi di persone. Disponibile in più di 100 lingue, ha cambiato la definizione di "amico" e "mi piace". Creata nel 2004, "Facebook" è stata la parola dell'anno nel 2008, unfriend è diventata una parola nel 2009 ed è stata una parte fondamentale della primavera araba del 2011. Dopo di che è stato coinvolto in una controversia dopo l'altra, ma nulla è stato in grado di fermare la sua crescita.

Feed di notizie: uno dei motivi per cui Facebook è diventato così potente è che non è solo un insieme di amici che si scambiano messaggi. Ha un feed di notizie dinamico che è stato continuamente ottimizzato attraverso algoritmi per rimanere rilevante. Inizialmente era relativamente statico e orientato all'individuo. Poi è diventato più simile a Twitter e più politico. Ma ora si sta allontanando un po' dalla politica. In tutto questo, gli amici hanno aggiunto senza sosta. Per quanto ne sai, il News Feed è l'entità mediatica più influente al mondo.

Il pulsante Mi piace **:** Mi piace "amico", il termine "mi piace" è stato associato anche a Facebook. Viene da chiedersi come i post sarebbero diventati virali e così importanti se non ci fosse stato questo pulsante. Zuckerberg in precedenza ha deciso di non uscire con il pulsante Non mi piace. Sembra aver fatto una scelta saggia con YouTube che di recente ha deciso di nascondere il pulsante Non mi piace.

Instagram: Costituita nel 2010, è stata acquisita nel 2012 da Facebook per appena 1 miliardo di dollari. Come va per il ROI? È diventato il servizio fotografico numero uno al mondo (hanno aggiunto il video in seguito) e la scelta numero uno per le celebrità. Quando

Facebook lo ha rilevato, non aveva nemmeno 50 milioni di utenti e oggi ne ha quasi 1,3 miliardi. Instagram Stories e Reels sono state alcune altre innovazioni.

WhatsApp: WhatsApp era un'azienda relativamente piccola con solo centinaia di dipendenti quando è stata acquisita da Zuckerberg per l'enorme cifra di 19 miliardi di dollari. Successivamente è cresciuto e ha introdotto innovazioni come WhatsApp Web, WhatsApp Business, videochiamate di gruppo e WhatsApp Payments. Inoltre ha toccato 2 miliardi di utenti con circa 400 milioni solo in India. Ora vale ogni centesimo e di fatto multipli di quello che è stato acquisito nel 2014.

Messenger: è stato un colpo da maestro promuovere questo prodotto come prodotto separato sotto forma di Facebook Messenger. Le proprietà di Meta ora si attestano a... Facebook: 2,8 miliardi. WhatsApp: 2 miliardi. Messaggero: 1,3 miliardi. Instagram: 1,3 miliardi (circa).

Solo Alphabet si avvicina, con Ricerca Google, YouTube e Gmail.
Il centro o il centro: ora aggiungi tutto quanto sopra e ottieni un numero vicino a 7,5 miliardi. Ovviamente c'è una sovrapposizione con molte persone che utilizzano tutti e quattro i servizi, ma è comunque il tipo di base di utenti per cui molte aziende ucciderebbero. Questo in un momento in cui Twitter è molto indietro anche del mezzo miliardo con un rapporto che afferma di avere decine di milioni di bot.

La ragione principale è che mentre la Silicon Valley si inclina a sinistra (forse all'estrema sinistra), Zuckerberg ha cercato di rimanere vicino al centro il più possibile. Ecco perché è riuscito a portare tutti i tipi di persone sulla sua piattaforma in tutto il mondo. Ma è anche per questo che viene attaccato più degli altri miliardari della Silicon Valley, molti dei quali potrebbero manipolare il pubblico su una scala maggiore di Zuckerberg.

Meta: Il che ci porta a Meta. Mentre molte persone sono diventate scettiche riguardo alla mossa, l'industria l'ha già capito. Morgan Stanley ha definito il metaverso il prossimo grande tema di investimento, dichiarando: può cambiare radicalmente il mezzo attraverso il quale socializziamo con gli altri. NVidia sta parlando di qualcosa che ha descritto come

"HTML of 3D" o Universal Scene Description o USD per alimentare il metaverse. Anche la Disney, che ha sostenuto il multiverso nel suo franchise MCU, sta pianificando di uscire con il proprio metaverso. Tony Ma, CEO di UniversalTencent, ha commentato: Tutto ciò che rende il mondo virtuale più reale e il mondo reale più ricco di esperienze virtuali può diventare parte del metaverso.

Meta ha iniziato a svelare gli strumenti del metaverso. Tutto è iniziato quando hanno rilevato Oculus e in quel momento tutti pensavano a un visore VR. Ma nel 2022 usciranno con una cuffia ad alta risoluzione ad alta elaborazione denominata Project Cambria. Hanno già dimostrato un guanto tattile che ti farà sentire di essere nel mondo virtuale e genererà sensazioni fisiche. Questo sarà accoppiato con una pelle artificiale chiamata ReSkin. Ci saranno anche altri occhiali indossabili AR e dispositivi da polso. Quindi questo è totalmente ad un altro livello.

Il metaverso potrebbe essere l'ennesimo vincitore di Zuckerberg.
Video: YouTube ha dominato il mondo dei video prima che TikTok diventasse una minaccia. Stava correndo verso il miliardo di utenti quando sia l'India che l'America lo hanno represso. Aveva catturato il mercato degli adolescenti, quindi era l'app video del futuro. Ma da allora YouTube si è ripreso fino a toccare 2 miliardi di utenti. Tuttavia Zuckerberg puzzava di sangue e sta spingendo in modo aggressivo i video di Facebook e i rulli di Instagram. Resta da vedere se la loro potenza combinata può rovesciare YouTube.

Denaro online: Zuckerberg è entrato nel dominio del denaro online. Per questo ha lanciato WhatsApp Payments. Resta da vedere quanto successo avrà. Ma più di questo, sembra scommettere sulla criptovaluta. Il progetto Libra ora è diventato Diem.

Marketplace di Facebook: questo è un altro progetto di domani. Questo è un posto dove puoi comprare e vendere. È per privati e aziende. Questo è uno da guardare per il futuro.

Meta ha acquisito più di 90 società e, insieme ad Alphabet e Amazon, punta al dominio globale totale. Resta da vedere quale vince alla fine, ma non puoi contare su Zuckerberg.

Bisogna fermare il metaverso

printfriendly.com/p/g/ikFVGV

November 22, 2021

jacobinitalia.it/bisogna-fermare-il-metaverso/

Il progetto annunciato da Mark Zuckerberg per far evolvere Facebook è l'ennesima forma di colonizzazione delle vite che prende spunto dai videogame e dalle piattaforme per il lavoro da remoto. Servirà a controllare meglio e sfruttare ancora di più le persone

Mark Zuckerberg sostiene di aver capito come socializzeremo nel futuro. Lo scorso 28 ottobre ha delineato la sua visione del *metaverso*, un ambiente virtuale in cui poter uscire, fare acquisti e lavorare. Eppure la realizzazione di questo progetto richiede che Facebook e varie altre aziende si tuffino nello spazio del metaverso per sviluppare le tecnologie da cui dipenderà e necessita che gli utenti accettino uno scenario in cui trascorreremo la maggior parte del nostro tempo a casa con le cuffie per la realtà virtuale invece di uscire nel mondo fisico.

La Silicon Valley ha una lunga storia di grandi sogni che non realizzati, dall'utopia libertaria con la quale Internet è stata descritta agli albori agli onnipresenti veicoli autonomi che a questo punto avrebbero dovuto sostituire le auto di proprietà. È probabile che il metaverso subisca lo stesso destino, ma ciò non significa che non avrà alcun impatto. Come ha spiegato Brian Merchant, l'industria tecnologica ha un disperato bisogno di una nuova struttura su cui riversare i propri quattrini dopo che tante delle grandi scommesse dell'ultimo decennio sono fallite, e il metaverso potrebbe capitare a fagiolo.

Nelle poche settimane trascorse dal discorso di apertura di Zuckerberg, altre aziende hanno abbracciato alcuni aspetti del metaverso, ma hanno anche dimostrato quanto questo concetto possa essere mutevole. Il 2 novembre, il Ceo di Microsoft Satya Nadella ha fatto il suo discorso sul metaverso incentrato sull'impresa e sui giochi. Ha proposto

una vasta rete sostenendo che il concetto comprendeva chat video e strumenti di collaborazione esistenti, nonché giochi come Halo e Minecraft, e che quelle applicazioni del metaverso sarebbero state migliorate con ambienti virtuali. Come ha affermato Nadella, il metaverso consente a Microsoft di «incorporare l'informatica nel mondo reale e di incorporare il mondo reale nell'informatica».

Non sono sicuro che questo proponimento sia attraente come Nadella vorrebbe farci credere, ma la sua attenzione ai giochi e al lavoro potrebbe essere un buon riflesso di ciò che il metaverso potrebbe diventare. Resta da vedere se saremo tutti spinti in ambienti virtuali allo stesso modo in cui oggi stare in rete è diventato necessario per tirare avanti nel mondo moderno, ma è molto più facile vedere come le aziende di videogiochi e i nostri luoghi di lavoro potrebbero incentivare o addirittura imporre la nostra partecipazione.

Prendere ispirazione dai giochi

Il clamore crescente attorno al metaverso è ispirato, prima di tutto, dai recenti sviluppi nell'industria dei videogiochi. Non possiamo ignorare come la fantascienza di *Snow Crash* di Neal Stephenson, da cui deriva il termine *metaverse*, o *Ready Player On*e di Ernest Cline, una copia del quale veniva data a tutti i nuovi dipendenti della divisione Oculus di Facebook, abbia ispirato il concetto, ma il *business case* proviene dai giochi.

L'anno scorso, il venture capitalist Matthew Ball ha scritto un saggio influente che ha aperto il campo degli investitori al metaverso e il videogioco Fortnite era al centro di questo ragionamento. Vi si sostiene che «Fortnite è iniziato come un gioco, ma si è rapidamente evoluto in una piazza sociale». Gli utenti vi sono entrati con lo scopo di giocare, ma poi sono rimasti per socializzare e chattare mentre il gioco creava spazi aggiuntivi oltre all'esperienza della Battle Royale per cento giocatori.

Le aziende vi hanno organizzato eventi per promuovere film come *Star Wars* e artisti importanti come Travis Scott e Ariana Grande hanno tenuto concerti virtuali. Le aziende possono inoltre sfruttare la loro proprietà intellettuale offrendo oggetti di gioco basati, ad esempio, su personaggi Marvel o DC. È anche così che Fortnite ottiene la maggior parte dei profitti: i giocatori convertono denaro reale in V-buck che possono utilizzare per acquistare beni virtuali o *Battle Pass* che forniscono aggiornamenti regolari del gioco.

Ball crede che il metaverso si estenderà al di là di quanto viene offerto adesso su Fortnite, ma lo vede come una buona dimostrazione di un «proto-Metaverso» a causa della socializzazione e dell'attività commerciale che consente. Il Ceo di Epic Games, Tim Sweeney, ha sfruttato la narrazione del metaverso per raccogliere fondi ulteriori per l'azienda, ma anche per porsi in opposizione all'industria tecnologica esistente. Invece dei loro ecosistemi chiusi, afferma che il metaverso sarà una piattaforma aperta e interoperabile.

Come parte dello sforzo per mostrare questo contrasto, Epic ha fatto causa ad Apple per i termini dell'App Store, ma come ha notato il giudice analizzando il caso, la società avrebbe avuto notevoli guadagni se avesse ottenuto quanto chiedeva. È un riflesso di

una tendenza nella storia dell'industria tecnologica in cui le promesse di apertura e l'empowerment individuale spesso lasciano il posto agli interessi aziendali, se non si tratta solo di public relations fin dall'inizio.

Nel contesto più generale del gaming, EA, Square Enix, Take Two e Ubisoft stanno saltando sul carro con affermazioni positive sugli Nft alimentate dalla ridicola quantità di denaro degli investitori riversata nei giochi basati su blockchain. Alcune di queste aziende stanno considerando di realizzare giochi «play-to-earn» che portino la mania speculativa delle Nft nei giochi incentivando i giocatori a continuare a giocare per avere la possibilità di ottenere preziose Nft che possono rivendere. In effetti, il gioco diventa il loro lavoro perché i beni virtuali possono fruttare somme di denaro ridicole. Ma il metaverso può fare molto di più per cambiare il modo di lavorare delle persone.

Un nuovo attacco ai lavoratori

L'industria tecnologica ha una storia di alterazione del modo in cui le persone percepiscono il lavoro. Negli anni Ottanta, alle aziende della Silicon Valley si attribuì la spinta verso strutture di lavoro meno gerarchiche, con aziende come Apple, mentre all'indomani della recessione è nata la gig economy, che ha utilizzato la fornitura di servizi basata su app per classificare i lavoratori come appaltatori indipendenti, negando loro i diritti e i benefici dello status di dipendente. Il metaverso potrebbe alterare le cose in diversi modi.

Come dimostrano i recenti annunci di Microsoft e Horizon Workrooms di Facebook, le applicazioni per il lavoro sono considerate centrali nel metaverso, ma perché questo improvviso interesse per gli ambienti di ufficio virtuale? Durante la pandemia, buona parte della forza lavoro, compresa quella tecnologica, ha agito a distanza per ridurre la diffusione del Covid-19 e ora molti lavoratori non vogliono tornare indietro. I datori di lavoro hanno implementato un'intera gamma di software per tenere traccia dei propri dipendenti quando non erano in ufficio e le applicazioni del metaverso avrebbero offerto modi nuovi e migliori per farlo. Se non puoi essere nell'ufficio fisico, dovrai essere presente in quello virtuale e controllato ogni minuto.

Ma la trasformazione potrebbe essere molto più significativa di un'espansione della sorveglianza. Aziende come Uber e Amazon negli anni 2010 hanno implementato sistemi di gestione algoritmica per limitare l'autonomia dei lavoratori e aumentare gli obiettivi di produzione, oltre ad aumentare il numero di lavoratori impegnati nel lavoro a cottimo attraverso la gig economy e piattaforme come Mechanical Turk. Ball scrive che il metaverso sarà «la prossima grande piattaforma di lavoro», mentre Zuckerberg ha affermato che «consentirà alle persone di accedere ai posti di lavoro e a diversi luoghi, indipendentemente da dove vivono».

Visto come la Silicon Valley fa affidamento su lavoratori a contratto e outsourcing, non è una buona prospettiva. I *gig-workers* hanno reso evidente che l'abbassamento dei loro standard di lavoro è stato il primo passo di quanto sarebbe avvenuto nell'economia più

generale, e le tecnologie sul posto di lavoro annunciate dai campioni del metaverso potrebbero essere la chiave per consentire il prossimo grande assalto ai diritti dei lavoratori.

Tornando ai giochi che fanno gudagnare, schemi simili esistono da anni. All'inizio degli anni 2000, i lavoratori principalmente nel Sud del mondo si dedicavano al *gold farming* al fine di guadagnare valuta di gioco in giochi online multiplayer, per poi venderla a giocatori spesso situati nei mercati occidentali. Ball usa questo come esempio per far capire in che modo si può lavorare nel metaverso, ma come ha detto Merchant in un'intervista recente su *Tech Won't Save Us*, in questa visione «le disparità esistenti saranno confermate e trasportate in questo mondo virtuale» La loro visione del lavoro virtuale potrebbe sembrare promettente, ma renderebbe ancora più difficile per i lavoratori chiedere il rispetto dei propri diritti e esercitare pressione sui propri datori di lavoro.

La colonizzazione digitale della vita

Il metaverso è una visione espansiva che vede le tecnologie digitali colonizzare molti più aspetti della nostra vita. Come abbiamo visto durante la pandemia, i ricavi e i profitti delle aziende tecnologiche aumentano quando siamo costretti a trascorrere più tempo sui servizi digitali invece di essere nel mondo materiale. Ma anche se non dovesse raggiungere subito la dimensione espressa nelle visioni di Ball e Zuckerberg, potrebbe divenire presto una realtà per i giocatori e in alcuni luoghi di lavoro.

Le aziende di videogiochi hanno modificato con successo il modo in cui vengono realizzati i giochi e le strategie di monetizzazione incorporate in essi per anni allo scopo di massimizzare i profitti, mentre i datori di lavoro possono facilmente rendere obbligatori servizi specifici per l'uso sul posto di lavoro, come hanno fatto con Slack e Zoom, fornendo loro un punto d'appoggio per espandersi nel mercato dei consumi. Ma ciò non significa che non si possa agire per fermarli.

Nel 2017, EA è stata costretta a ritirare le microtransazioni e i premi da *Star Wars Battlefront II* dopo la rabbia dei giocatori perché le funzionalità di monetizzazione sono state progettate in un modo «pay-to-win» che invogliava a spendere soldi veri. A seguito della controversia, ci sono state anche risposte normative in un certo numero di paesi e l'editore di Gamesindustry.biz Rob Fahey ritiene che i giochi *play-to-earn* dovrebbero essere sottoposti a un controllo simile. Oltre a ciò, sta crescendo il movimento del lavoro tecnologico che usa il suo potere collettivo per fermare i datori di lavoro quando intraprendono azioni che attraversano i confini etici o mettono a rischio i loro colleghi.

In Silicon Valley tendono a pensare di poter fare tutto ciò che vogliono. Le principali aziende hanno ignorato le normative con scarse conseguenze e hanno modellato il modo in cui comunichiamo per aumentare i profitti nonostante questo provochi danni sociali. Man mano che cresce la pressione affinché il metaverso diventi realtà, dobbiamo essere pronti a opporci. Ma dovremmo anche iniziare a pensare al di là dei progetti dell'industria tecnologica che servono i suoi interessi commerciali e immaginare i modi in cui la tecnologia può essere sviluppata per il bene pubblico.

Paris Marx è il conduttore del podcast* Tech Won't Save Us*. Questo articolo è uscito* ***su* **JacobinMag***. La traduzione è a cura della redazione.*

jacobinmag.com
settembre 2021

"Metaverse" di Mark Zuckerberg è un incubo distopico

Mentre i suoi colleghi CEO della tecnologia cercano di inaugurare un'era di viaggi interplanetari di massa, il fondatore di Facebook Mark Zuckerberg sogna l'espansione non nello spazio ma nel cyberspazio. I signori della Silicon Valley hanno tutti chiuso con la realtà terrena, ma mentre Elon Musk e Jeff Bezos organizzano piani per andarsene fisicamente, Zuckerberg vuole programmare una migliore esperienza terrena, curata da Facebook.

A luglio, Zuckerberg ha annunciato che Facebook sta per trasformarsi in una società "Metaverse" nel prossimo mezzo decennio. Il gigante dei social media vuole trasformarsi in una piattaforma onnicomprensiva e onnicomprensiva con relazioni, lavoro, commercio e intrattenimento che si mescolano sotto un'unica grande tenda.

Se questo è vago, è perché il Metaverso è un polpo con un numero quasi infinito di braccia e nessun singolo progetto, motivo per cui molti lo chiamano Web 3.0. È "il successore di Internet mobile", ha detto Zuckerberg a The Verge il mese scorso. "Puoi pensare al Metaverso come a un Internet incarnato, dove invece di visualizzare solo i contenuti, ci sei dentro".

Come parte del suo blitz mediatico iniziale sul Metaverse, il mese scorso il Great Hoodied One è apparso su CBS News per giocare a show-and-tell con Horizon Workrooms e dimostrare cosa significhi effettivamente essere "dentro Internet".

Workrooms, il tentativo di Facebook di superare Zoom, è un programma di teleconferenza coinvolgente in cui i colleghi indossano un casco Oculus VR e condividono uno spazio ufficio virtuale per, ad esempio, scarabocchiare note su una lavagna digitale usando gesti delle mani mentre i loro avatar imitano i propri movimenti. La demo sembra ridicolmente deludente (gli avatar da cartone animato assomigliano a quello che accadrebbe se Nintendo realizzasse un'app chiamata Wii Work), ma è facile capire perché il management potrebbe affollarsi in un ambiente di lavoro panottico gentile e dai colori vivaci dove è impossibile sfuggire allo sguardo del tuo capo, anche nella tua camera da letto.

Secondo Zuckerberg, Horizon Workrooms è solo un assaggio di quello che verrà. “Tra cinque anni, le persone saranno in grado di vivere dove vogliono e lavorare da dove vogliono, ma si sentiranno presenti quando lo faranno”, ha detto.

Se l'idea del Metaverse si espande oltre lo sciocco inganno guidato dalla CGI visto attraverso gli occhiali di un casco Oculus, l'idea di "essere presenti" potrebbe cambiare completamente nei prossimi anni (sebbene la cronologia di mezzo decennio di Zuckerberg sembri ottimistica). Molti degli architetti del Metaverse immaginano un futuro in cui le realtà fisiche, aumentate e virtuali convergono in un'unica realtà potenziata governata da un sistema di consumo economico e mediatico condiviso.

Il venture capitalist Matthew Ball ha delineato il concetto di Metaverse in un saggio autorevole lo scorso gennaio. Il Metaverse "rivoluzionerebbe non solo il livello dell'infrastruttura del mondo digitale, ma anche gran parte di quello fisico, così come tutti i servizi e le piattaforme su di esso, come funzionano e cosa vendono", ha scritto. In altre parole, il Metaverso creerebbe un nuovo regno di proprietà dei beni di consumo.

Immagina, ad esempio, di acquistare una skin a tema Rick e Morty per il tuo avatar digitale nel videogioco Fortnite. Attualmente è possibile, ma solo acquistando 1.500 V-Bucks della valuta di gioco di Fortnite. Vestirsi come Rick Sanchez funziona solo nel popolare sparatutto battle royale. Un'infrastruttura Metaverse ti consentirebbe teoricamente di trasferire l'abito digitale per indossarlo a un concerto online di Lady Gaga (previsto per Fortnite il prossimo anno) o durante un allenamento di gruppo Peloton con gli amici.

"Se il Metaverso suona come qualcosa strappato dalle pagine di un romanzo di fantascienza, è perché lo era."

Supponiamo che tu abbia esagerato con lo scherzo e che il capo sia infastidito dal fatto che ti presenti a un incontro nella vita reale come lo scienziato dei cartoni animati, che tutti vedono attraverso i loro occhiali intelligenti Ray-Ban. Quindi decidi timidamente di scambiare il costume con valuta sotto forma di un token non fungibile (NFT) "Cool Cats" e una manciata di Dogecoin. O forse accade il contrario, e arrivi ad amarlo così tanto che non solo vuoi mantenere la pelle di Rick per sempre, ma metterla nel tuo testamento e trasmetterla ai tuoi figli quando morirai. Tutto questo e molto altro sarebbe possibile nel Metaverso.

Se questa visione suona come qualcosa strappato dalle pagine di un romanzo di fantascienza, è perché lo era.

La gargoilificazione della società

Il termine Metaverse appare per la prima volta nel romanzo di Neal Stephenson del 1992 Snow Crash, che segue le avventure futuristiche di Hiro, un autista di pizza per conto della mafia che lavora come hacker, immerso in quello che viene descritto come "un universo generato dal computer che il suo computer sta disegnando". sugli occhiali e pompando nelle cuffie".

Il libro è stato a lungo una Bibbia per i sacerdoti dell'alta tecnologia. Stephenson è venerato come un profeta, accreditato per aver inventato i concetti di avatar e criptovaluta oltre al Metaverso. Snow Crash una volta era una lettura obbligatoria per il team di gestione di Facebook. Stephenson è diventato amico di Bezos e assunto dalla società di realtà aumentata Magic Leap nel 2014 per aiutare effettivamente a costruire il Metaverso.

Apparentemente, nessuno nella Silicon Valley ha il senso dell'ironia. Snow Crash è un romanzo distopico, non utopico.

I regni digitali del Metaverse di Snow Crash sono ancora più insidiosi dei purgatori da parco giochi che ha contribuito a ispirare nelle offerte della cultura pop come i film Matrix o il romanzo Ready Player One. Ingoiare la pillola rossa in Matrix significa perforare il velo dell'illusione e vivere un mondo autentico. Allo stesso modo, OASIS di Ready Player One è come essere collegato alla PlayStation più avanzata del mondo, una che puoi facilmente lasciare.

Alcuni utenti accedono e escono dai terminali in Snow Crash, ma i "gargoyle", una classe di personaggi che indossano sempre dispositivi che migliorano la realtà, non lo fanno mai veramente. Per i gargoyle, che abitano in ogni momento il Metaverso, non esistono "accedere" e "disconnettersi". Stephenson scrive:
Non è divertente parlare con i gargoyle. Non finiscono mai una frase. Sono alla deriva in un mondo disegnato a laser, scansionano retine in tutte le direzioni, controllano chiunque si

trovi nel raggio di un migliaio di metri, vedono tutto contemporaneamente alla luce visiva, agli infrarossi, al radar a onde millimetriche e agli ultrasuoni.

Realizzando progetti reali per inaugurare il Metaverso, la Silicon Valley sta cercando di trasformarci tutti in gargoyle.

Il filosofo francese Jean Baudrillard aveva una parola per questa condizione: iperrealtà, dove realtà e simulazione si fondono così perfettamente che non c'è una chiara distinzione tra i mondi. Alla fine, ha ipotizzato, la differenza non avrebbe importanza perché le persone trarrebbero comunque più significato e valore dal mondo simulato.

"Per i gargoyle, che abitano il Metaverso in ogni momento, non c'è 'accesso' e 'disconnessione'."

Se il Metaverso non può essere separato dalla vita reale, allora il Metaverso è la vita reale, al punto che il termine stesso "Metaverso" alla fine svanisce e la realtà costruita è resa invisibile. Considera come il capitalismo è diventato qualcosa di simile alla versione occidentale di Windows, un sistema operativo che girava silenziosamente in background nell'era neoliberista. La Fine della Realtà potrebbe diventare la nuova Fine della Storia.

Riuscite a immaginare il potere di coloro che tirano le fila di questa nuova realtà? Zuckerberg può.

Pronto Mondo Uno

Alcuni considerano il Metaverse nient'altro che vaporware. Dopo l'annuncio di Zuckerberg, diversi critici, anche di sinistra, l'hanno liquidato come un "hokum digitale" o uno spaccone "per bambini", come sogghignava Gawker.

Una generazione fa, molti boomer e giovani della Generazione X ignoravano le notizie sull'arrivo di Internet originale o ridevano all'idea che avrebbe cambiato la società per sempre. Lo so personalmente perché, nell'inverno del 1994, ho scritto un servizio per il mio giornale del liceo dal titolo: "Cos'è Internet?" e ha guadagnato un sacco di sguardi confusi. Ma poi è successa una cosa divertente: i nerd hanno vinto e Internet ha davvero cambiato tutto.

Le prove che il Web 3.0 è in arrivo sono ovunque. Negli ultimi due decenni, abbiamo sempre più abbandonato gli spazi fisici e pubblici condivisi – quello che Baudrillard chiamava il “deserto del reale” – per le estasi dell'iperrealtà e le esperienze mediate attraverso gli schermi. Vi siete mai chiesti perché abbiamo bisogno della parola "vissuto" come modificatore posto prima di "esperienza" ora?

Quando Vanity Fair ha chiesto a Stephenson dei suoi romanzi che predicono l'età attuale, ha detto: "La pratica di andare in giro curvo su un rettangolo in mano è del tutto normale ora, e quando vedo qualcuno in macchina o camminare per strada a centinaia di piedi lontano, posso dire che stanno mandando messaggi solo dalla loro postura.”

Le politiche sulla pandemia di COVID-19 come la quarantena e il distanziamento sociale hanno spostato il passaggio a una società digitale all'iperguida. Durante il blocco, l'utilizzo medio dei dispositivi digitali è aumentato di cinque ore al giorno, con gli utenti pesanti incollati ai propri dispositivi per circa 17,5 ore al giorno. Zoom ha ora 300 milioni di utenti, rispetto ai soli 10 milioni di dicembre 2019. Google, Facebook, Apple e Amazon - i Big Four

dell'economia dell'informazione - sono ora "troppo grandi per fallire", proprio come le banche di alto livello della nazione e i produttori erano negli ultimi anni.

"Ti sei mai chiesto perché abbiamo bisogno della parola 'vissuto' come modificatore posto prima di 'esperienza' adesso?"
Anche molti gruppi di protesta come QAnon, i boogaloo bois e gli antifa hanno una qualità iperreale, come se emergessero dagli angoli marginali di Internet e scendono per le strade come avatar online in costume che prendono vita. L'aumento di popolarità delle azioni meme guidate da Reddit, criptovaluta e NFT suggerisce che anche la nostra economia è diretta in quella direzione, con Elon Musk in grado di fare o distruggere fortune con un singolo tweet. In un senso molto reale, il lavoro digitale, il gioco, lo shopping, la socializzazione e la politica stanno già sostituendo piuttosto che integrare i loro equivalenti del mondo fisico.

I videogiochi hanno già una qualità simile a Metaverse. Nel 2020, la star del rap Travis Scott ha tenuto cinque concerti virtuali a Fortnite, a cui Epic Games afferma che hanno partecipato 27,7 milioni di giocatori. Circa 1,5 milioni di persone al giorno giocano ad Axie Infinity, un gioco in cui gli utenti sborsano centinaia di dollari reali per allevare creature simili a Pokémon sui loro PC nella speranza di allevare un tipo raro in grado di guadagnare grandi quantità di criptovalute. Un numero non trascurabile di giovani sta abbandonando l'economia formale per coltivare Axies tutto il giorno. Per dirla in Twitter: la gig economy è stanca; l'economia del tempo libero è cablata.

La Silicon Valley vede già le fondamenta per il Metaverso, e forse con buone ragioni. Un cambiamento così fondamentale come questo "è sempre un processo iterativo pluridecennale", ha scritto Ball, "e tuttavia, nonostante ciò, negli ultimi anni c'è un'inconfondibile sensazione che i pezzi fondamentali si stiano unendo in un modo che si sente molto nuovo e molto diverso."

Segreti del Metaverso
I titani della Silicon Valley come Bezos, Musk e Zuckerberg credono di essere in definitiva i salvatori dell'umanità, non i suoi cattivi. Sono cresciuti fan dell'originale Star Trek di Gene Roddenberry, un'opera di fantascienza televisiva che immaginava lo spazio come una tela bianca per una società migliorata che favoriva l'esplorazione senza colonialismo, la diplomazia sulla guerra e il commercio meno l'avidità.

Bezos e Musk non sono così audaci da raggiungere il socialismo spaziale. Sembrano essersi rassegnati al triste fatto che la terra sta morendo e, quindi, l'umanità ha bisogno di una capsula di salvataggio per un nuovo mondo coraggioso che opera sotto lo stesso vecchio capitalismo del libero mercato, solo con un'enfasi ancora maggiore sul "libero" parte.

Ma mentre lo spazio è affascinante da studiare da lontano, come luogo in cui vivere, respirare e prosperare, beh, fa schifo. Forse è per questo che Mark Zuckerberg sta rinunciando a questa particolare corsa allo spazio e si sta concentrando sul Metaverso. Dopotutto, la stessa storia di Facebook dimostra che è molto più facile colonizzare le menti rispetto a Marte.

Il marchio di tecno-utopismo di Zuckerberg non è nuovo. È un reboot dell'ideologia dei cyber-profeti post anni '60 che vedevano il World Wide Web come un potenziale regno infernale del liberalismo e della liberazione New Age, un viaggio quasi spirituale che ci libererebbe dai confini e dalle leggi e spezzerebbe le catene del corpo e mente. Ma la sua versione è annacquata.

"La stessa storia di Facebook dimostra che è molto più facile colonizzare le menti rispetto a Marte".

"Credo che il mondo sia migliore quando più persone hanno voce per condividere le proprie esperienze e quando i guardiani tradizionali come i governi e le società di media non controllano quali idee possono essere espresse", ha detto Zuckerberg nel 2019. Si noti che parla di libertà individuale espressione e non capitale, lavoro e nemmeno democrazia. Questo è il tipo di Internet che abbiamo ereditato: un centro commerciale digitale monopolistico piuttosto che una comune. E la società che ha contribuito a produrre assomiglia a Snow Crash, non a Star Trek.

Un attento lettore del romanzo di Stephenson saprà che questo è tragico. Nel tetro universo di Snow Crash, il governo si è ritirato nell'irrilevanza e la terra è divisa in città-stato in franchising governate da grandi imprese. Il trionfo dell'anarco-capitalismo ha a sua volta portato a disuguaglianze alle stelle e condizioni materiali deteriorate, mentre il Metaverso fornisce alle masse un rifugio - o almeno una distrazione - dalla società decaduta che le circonda.

Traduzione automativa, versione originale e links, sotto

theguardian.com
28 ottobre 2021

Entra nel metaverso: verso il futuro digitale Mark Zuckerberg ci sta guidando di Dan Milmo

L'azienda, ora rinominata Meta, ha già un punto d'appoggio nel mondo digitale. Quanto lontano andrà per vederlo avere successo?

Facebook offre uno scorcio del metaverso, il suo mondo di realtà virtuale pianificato

Il CEO di Facebook Mark Zuckerberg giovedì ha delineato la sua visione per il futuro del gigante dei social media, formalizzando l'attenzione dell'azienda sul metaverso.

In una presentazione alla conferenza annuale Connect dell'azienda, Zuckerberg ha annunciato che l'azienda sta rinominando Meta e ha spiegato in dettaglio come la sua azienda mira a costruire una nuova versione di Internet.

"Crediamo che il metaverso sarà il successore di Internet mobile, saremo in grado di sentirci presenti - come se fossimo lì con le persone, non importa quanto siamo distanti", ha detto.

Facebook ci sta conducendo in un viaggio nel metaverso? Ecco cosa devi sapere:

Cos'è il metaverso?
Il metaverso è il luogo in cui il mondo fisico e quello digitale si incontrano. È uno spazio in cui rappresentazioni digitali di persone – avatar – interagiscono al lavoro e giocano, si incontrano nel loro ufficio, vanno ai concerti e persino provano i vestiti.

Al centro di questo universo ci sarà la realtà virtuale, un mondo digitale a cui puoi già accedere tramite i visori Oculus VR di Facebook. Includerà anche la realtà aumentata, una sorta di passo indietro rispetto alla realtà virtuale in cui gli elementi del mondo digitale sono sovrapposti alla realtà: pensate a Pokémon Go o ai recenti occhiali intelligenti di Facebook legati a Ray-Ban.
Facebook ha già in corso una versione professionale del metaverso: Horizon Workrooms, un'app che consente ai lavoratori sportivi di Oculus di entrare negli uffici virtuali e tenere riunioni.

Infatti, Nick Clegg, vicepresidente degli affari globali di Facebook, tiene le riunioni del suo team del lunedì nel metaverso dell'ufficio, pieno di tavolo virtuale e lavagna. Parlando il mese scorso, Clegg ha affermato che il metaverso sarebbe una serie di mondi interconnessi, in cui un utente si sposta senza problemi dal mondo di Facebook a quello di Apple o Google o di un editore di giochi per computer. Questo mese Facebook ha dichiarato che sta creando 10.000 nuovi posti di lavoro nell'Unione Europea come parte di piani di crescita che includono la costruzione di un metaverso.

Qualche lettura consigliata?
Il termine metaverso - una combinazione del prefisso meta (che significa "oltre") e universo - è stato coniato in Snow Crash, un romanzo dello scrittore di fantascienza americano Neal Stephenson. Il discorso sul sito web di Amazon dice che è stato scritto "negli anni dal 1988 al 1991 mentre l'autore ascoltava una grande quantità di musica ad alto volume, implacabile e deprimente".
Il protagonista del romanzo, Hiro, è un hacker e un fattorino della pizza per conto della mafia e la prima spiegazione di questo mondo virtuale nel romanzo afferma: "Quindi Hiro non è affatto qui. È in un universo generato dal computer che il suo computer sta attirando nella sua maschera e pompando nelle sue cuffie. Nel gergo, questo luogo immaginario è conosciuto come il Metaverso. Hiro trascorre molto tempo nel Metaverso." E se Facebook avrà successo, lo farai anche tu.
Michael Abrash, capo scienziato dell'attività Oculus di Facebook e figura chiave nei suoi sforzi per la realtà virtuale, ha dichiarato in un post sul blog: "Tutto è iniziato con Snow Crash".

Quali sono le preoccupazioni legali sul metaverso?
Le preoccupazioni schiaccianti, in particolare nel contesto delle rivelazioni di Frances Haugen e del diffuso targeting dei social media da parte di hacker sostenuti dallo stato, sono la privacy e la sicurezza.

Ad esempio, un inserzionista che si rivolge a te in un mondo virtuale potrebbe non reagire solo a dati del vecchio mondo come età e sesso: che dire del tuo linguaggio del corpo, delle tue risposte fisiologiche, sapere con chi stai interagendo e come?

Facebook ha già annunciato un programma di investimenti da 50 milioni di dollari (36 milioni di sterline) per garantire che il metaverso sia costruito in modo responsabile", con il denaro distribuito tra organizzazioni e istituzioni accademiche come la Seoul National University e Women in Immersive Tech.

Quanto spende Facebook nel metaverso?
Già miliardi di dollari l'anno. La società ha dichiarato questa settimana che l'investimento nella sua divisione Facebook Reality Labs, dove l'azienda lavora su VR e AR, ridurrebbe l'utile operativo di 10 miliardi di dollari (7,25 miliardi di sterline) nel 2021.

È una somma significativa, ma Facebook genera enormi quantità di denaro dalla sua attività principale di raccogliere i dati degli utenti e quindi addebitare agli inserzionisti l'accesso a quelle persone con annunci mirati (concentrandosi su cose come genere, posizione, reddito, relazione). Attraverso Instagram, WhatsApp, Messenger e, naturalmente, la sua piattaforma omonima, Facebook ha generato un reddito netto - una misura del profitto statunitense - di 29 miliardi di dollari l'anno scorso dai suoi 2,8 miliardi di utenti giornalieri. Può permettersi 10 miliardi di dollari.

Facebook avrà successo?
In questo momento, è difficile immaginare che Facebook sia in grado di lanciare qualsiasi prodotto con disinvoltura. Le rivelazioni e le testimonianze di Haugen hanno rafforzato il suo status di bersaglio di politici, regolatori e gruppi di campagne su entrambe le sponde dell'Atlantico.

Facebook è stato descritto con enfasi, attraverso la propria ricerca, come un'azienda che lotta, volenti o nolenti, per contenere l'impatto dannoso dei suoi prodotti sui propri

utenti. Infatti, il mese scorso Facebook ha sospeso lo sviluppo di un prodotto, Instagram Kids, a causa del furore causato dai leak di Haugen.

Clegg ha detto che ci vorranno 10 anni per costruire il metaverso. A quel punto avrà placato le preoccupazioni del pubblico, delle autorità di vigilanza e dei governi riguardo all'azienda e alla sua leadership?

Mark Zuckerberg's "Metaverse" Is a Dystopian Nightmare

jacobinmag.com/2021/09/facebook-zuckerberg-metaverse-stephenson-big-tech

While his fellow tech CEOs try to usher in an era of mass interplanetary travel, Facebook founder Mark Zuckerberg is dreaming of expansion not into outer space but cyberspace. The lords of Silicon Valley are all done with earthly reality, but as Elon Musk and Jeff Bezos arrange plans to physically leave, Zuckerberg wants to program a better earthly experience — one curated by Facebook.

In July, Zuckerberg announced that Facebook is in the process of transitioning into a "Metaverse" company over the next half decade. The social media giant wants to morph into an all-consuming, all-encompassing platform with relationships, work, commerce, and entertainment commingling under one big tent.

If that's vague, it's because the Metaverse is an octopus with a nearly infinite number of arms and no single blueprint, which is why many are calling it the Web 3.0. It's "the successor to the mobile internet," Zuckerberg told the *Verge* last month. "You can think about the Metaverse as an embodied internet, where instead of just viewing content — you are in it."

As part of his initial Metaverse media blitz, the Great Hoodied One appeared on CBS News last month to play show-and-tell with Horizon Workrooms and demonstrate what being "inside the internet" actually means.

Workrooms, Facebook's attempt at trumping Zoom, is an immersive conference call program where coworkers don an Oculus VR helmet and share a virtual office space to, say, scribble notes on a digital whiteboard using hand gestures while their avatars mimic their own movements. The demo looks laughably underwhelming (the cartoonish avatars look like what would happen if Nintendo made an app called Wii Work), but it's easy to see why management might flock to a gentle, brightly colored panoptic workplace where it's impossible to escape the gaze of your boss, even in your own bedroom.

According to Zuckerberg, Horizon Workrooms is just a taste of what's to come. "Five years from now, people will be able to live where they want and work from wherever they want but feel present when they do it," he said.

If the Metaverse idea expands beyond the goofy CGI-driven trickery seen through the goggles of an Oculus helmet, the idea of "being present" may change altogether over the coming years (though Zuckerberg's half-decade timeline seems optimistic). Many of the Metaverse's architects envision a future in which physical, augmented, and virtual realities converge into a single enhanced reality governed by a shared economic and media consumption system.

Venture capitalist Matthew Ball outlined the Metaverse concept in an influential essay last January. The Metaverse "would revolutionize not just the infrastructure layer of the digital world, but also much of the physical one, as well as all the services and platforms atop them, how they work, and what they sell," he wrote. In other words, the Metaverse would create a whole new ownership realm of consumer goods.

Imagine, for instance, that you buy a *Rick and Morty*–themed skin for your digital avatar in the video game *Fortnite*. That's currently possible, but only by purchasing 1,500 of *Fortnite*'s in-game currency V-Bucks. Suiting up as Rick Sanchez only works in the popular battle royale shooter. A Metaverse infrastructure would theoretically enable you to transfer the digital outfit to wear it at an online Lady Gaga concert (planned for *Fortnite* next year) or during a group Peloton workout with friends.

"If the Metaverse sounds like something ripped from the pages of a science-fiction novel, that's because it was."
Let's say you took the prank too far, and the boss is annoyed that you show up to a real-life meeting as the cartoon scientist, which everyone sees through their Ray-Ban smart glasses. You then sheepishly decide to trade the costume for currency in the form of a "Cool Cats" non-fungible token (NFT) and a handful of Dogecoin. Or perhaps the opposite happens, and you come to love it so much that you want to not only keep the Rick skin forever, but put it in your will and pass it on to your kids when you die. All of this and more would be possible in the Metaverse.

If this vision sounds like something ripped from the pages of a science-fiction novel, that's because it was.

The Gargoylification of Society

The term Metaverse first appears in Neal Stephenson's 1992 novel *Snow Crash*, which follows the futuristic adventures of Hiro, a pizza delivery driver for the Mafia who moonlights as a hacker, immersed in what's described as "a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones."

The book has long been a Bible for the priests of high tech. Stephenson is revered as a prophet, credited for inventing the concepts of avatars and cryptocurrency in addition to the Metaverse. *Snow Crash* was once required reading for Facebook's management team. Stephenson was befriended by Bezos and hired by the augmented reality company Magic Leap in 2014 to help actually build the Metaverse.

Apparently, no one in Silicon Valley has a sense of irony. *Snow Crash* is a dystopian novel, not a utopian one.

The digital realms of *Snow Crash*'s Metaverse are even more insidious than the playground-like purgatories it helped inspire in pop culture offerings like the *Matrix* movies or the novel *Ready Player One.* Swallowing the red pill in *The Matrix* means piercing the veil of illusion and experiencing an authentic world. Likewise, *Ready Player One*'s OASIS is akin to being plugged into the world's most advanced PlayStation, one which you can easily leave.

Some users log in and out of terminals in *Snow Crash*, but "gargoyles," a class of characters who wear reality-enhancing devices at all times, never truly do. For gargoyles, who inhabit the Metaverse at all times, there is no "logging on" and "logging off." Stephenson writes:

> Gargoyles are no fun to talk to. They never finish a sentence. They are adrift in a laser-drawn world, scanning retinas in all directions, doing background checks on everyone within a thousand yards, seeing everything in visual light, infrared, millimeter-wave radar, and ultrasound all at once.

By making real designs to usher in the Metaverse, Silicon Valley is trying to turn us all into gargoyles.

French philosopher Jean Baudrillard had a word for this condition: *hyperreality*, where reality and simulation are so seamlessly blended together that there's no clear distinction between worlds. Ultimately, he speculated, the difference wouldn't matter because people would derive more meaning and value from the simulated world anyway.

"For gargoyles, who inhabit the Metaverse at all times, there is no 'logging on' and 'logging off.'"
If the Metaverse can't be separated from real life, then the Metaverse *is* real life, to the point where the term "Metaverse" itself eventually fades away and the constructed reality is rendered invisible. Consider how capitalism became something like the West's version of Windows, an operating system quietly running in the background in the neoliberal era. The End of Reality could become the new End of History.

Can you imagine the power of those pulling the strings of this new reality? Zuckerberg can.

Ready World One

Some regard the Metaverse as nothing but vaporware. After Zuckerberg's announcement several critics, including on the Left, have dismissed it as "digital hokum" or a boondoggle "for babies," as Gawker sneered.

A generation ago, many boomers and young Gen Xers shrugged off news about the coming of the original internet or laughed at the idea that it would change society forever. I know this personally because, in the winter of 1994, I wrote a feature for my high school newspaper with the headline, "What Is the Internet?" and it earned a lot of confused looks. But then a funny thing happened: The nerds won, and the internet actually did change everything.

The evidence that Web 3.0 is on its way is everywhere. Over the last two decades, we've increasingly abandoned shared physical and public spaces — what Baudrillard called the "desert of the real" — for the ecstasies of hyperreality and experiences mediated through screens. Ever wonder why we need the word "lived" as a modifier placed before "experience" now?

When *Vanity Fair* asked Stephenson about his novels predicting the current age, he said, "The practice of going around hunched over a rectangle in your hand is completely normal now, and when I see somebody in a car or walking down the street hundreds of feet away, I can tell that they're texting just by their posture."

COVID-19 pandemic policies like quarantine and social distancing have shifted the move to a digital-first society into hyperdrive. During lockdown, average digital device usage increased by five hours a day, with heavy users glued to their devices for about 17.5 hours a day. Zoom now has 300 million users, compared to just 10 million in December 2019. Google, Facebook, Apple, and Amazon — the Big Four of the information economy — are now "too big to fail," just as the nation's top-tier banks and manufacturers were in the late aughts.

"Ever wonder why we need the word 'lived' as a modifier placed before 'experience' now?"

Even many protest groups like QAnon, the boogaloo bois, and antifa have a hyperreal quality, as if they emerged from the fringe corners of the internet and onto the streets like costumed online avatars come to life. The surge in popularity of Reddit-driven meme stocks, cryptocurrency, and NFTs hint that our economy is headed that way too, with Elon Musk able to make or break fortunes with a single tweet. In a very real sense, digital work, play, shopping, socialization, and politics are already replacing rather than supplementing their physical world equivalents.

Video games already have a Metaverse-like quality. In 2020, rap star Travis Scott performed five virtual concerts in *Fortnite*, which Epic Games claims were attended by 27.7 million players. Roughly 1.5 million people a day play *Axie Infinity*, a game in which users fork over hundreds of real dollars to raise Pokémon-like creatures on their PCs in the hopes of breeding a rare type that can earn high amounts of crypto. A not-insignificant number of young people are dropping out of the formal economy to farm Axies all day. To phrase it in Twitter-speak: the gig economy is tired; the leisure economy is wired.

Silicon Valley sees the foundation for the Metaverse already in place, and perhaps with good reason. A change as fundamental as this “is always a multi-decade, iterative process,” Ball wrote, “and yet, despite that fact, there is an unmistakable sense over the past few years that the foundational pieces are coming together in a way that feels very new and very different.”

Secrets of the Metaverse

Silicon Valley titans like Bezos, Musk, and Zuckerberg believe they’re ultimately mankind’s saviors, not its villains. They grew up fans of Gene Roddenberry’s original *Star Trek*, a work of televised science fiction that envisioned space as a blank canvas for an improved society that favored exploration without colonialism, diplomacy over war, and commerce minus greed.

Bezos and Musk aren’t so bold as to reach for space socialism-lite. They seem to have resigned themselves to the grim fact that the earth is dying and, therefore, humanity needs an escape pod to a brave new world operating under the same old free-market capitalism, only with an even greater emphasis on the “free” part.

But while space is fascinating to study from afar, as a place to live, breathe, and thrive, well — it sucks. Perhaps that’s why Mark Zuckerberg is opting out of this particular space race and focusing on the Metaverse. After all, Facebook’s own history proves that it’s much easier to colonize minds than Mars.

Zuckerberg’s own brand of techno-utopianism isn’t new. It’s a reboot of the ideology of the post-’60s cyber-prophets who saw the World Wide Web as a potential nether realm of New Age liberalism and liberation, an almost spiritual journey that would free us from borders and laws and break the chains of body and mind. But his version is watered down.

"Facebook’s own history proves that it’s much easier to colonize minds than Mars."
“I believe the world is better when more people have a voice to share their experiences, and when traditional gatekeepers like governments and media companies don’t control what ideas can be expressed,” Zuckerberg said in 2019. Notice that he speaks of individual free expression and not capital, labor, or even democracy. That’s the kind of internet we’ve inherited: a monopolistic digital shopping mall rather than a commune. And the society it’s helped produce resembles *Snow Crash*, not *Star Trek.*

A careful reader of Stephenson's novel will know this is tragic. In the bleak universe of *Snow Crash,* the government has retreated into irrelevance and the land is divided up into franchised city-states ruled by big businesses. The triumph of anarcho-capitalism has in turn led to skyrocketing inequality and deteriorated material conditions, while the Metaverse provides the masses with a refuge — or at least a distraction — from the fallen society around them.

Enter the metaverse: the digital future Mark Zuckerberg is steering us toward

theguardian.com/technology/2021/oct/28/facebook-mark-zuckerberg-meta-metaverse

Dan Milmo October 28, 2021

The company, now rebranded Meta, already has a foothold in the digital world. How far will it go to see it succeed?

02:17

Facebook gives a glimpse of metaverse, its planned virtual reality world – video

Facebook CEO Mark Zuckerberg on Thursday outlined his vision for the future of the social media giant, formalising the company's focus on the metaverse.

In a presentation at the company's annual Connect conference, Zuckerberg announced the company is rebranding as Meta and detailed how his company aims to build a new version of the internet.

"We believe the metaverse will be the successor to the mobile internet, we'll be able to feel present – like we're right there with people no matter how far apart we actually are," he said.

Is Facebook leading us on a journey to the metaverse?

Here's what you need to know:

What is the metaverse?

The metaverse is where the physical and digital worlds come together. It is a space where digital representations of people – avatars – interact at work and play, meeting in their office, going to concerts and even trying on clothes.

At the centre of this universe will be virtual reality, a digital world that you can already enter via Facebook's Oculus VR headsets. It will also include augmented reality, a sort of step back from VR where elements of the digital world are layered on top of reality – think Pokémon Go or Facebook's recent smart glasses tie-up with Ray-Ban.

Facebook already has a professional version of the metaverse under way: Horizon Workrooms, an app that lets Oculus-sporting workers enter virtual offices and hold meetings.

Indeed, Nick Clegg, Facebook's vice-president of global affairs, holds his Monday team meetings in the office metaverse, replete with virtual table and whiteboard. Speaking last month, Clegg said the metaverse would be a series of interlinked worlds, where a user moves seamlessly from Facebook's world to Apple's or Google's, or a computer game publisher's. This month Facebook said it was creating 10,000 new jobs in the European Union as part of growth plans that include building a metaverse.

Any recommended reading?

The term metaverse – a combination of the prefix meta (meaning "beyond") and universe – was coined in Snow Crash, a novel by American science fiction writer Neal Stephenson. The spiel on the Amazon website says it was written "in the years 1988 through 1991 as the author listened to a great deal of loud, relentless, depressing music".

The novel's protagonist, Hiro, is a hacker and a pizza delivery driver for the mafia and the first explanation of this virtual world in the novel states: "So Hiro's not here at all. He's in a computer-generated universe that his computer is drawing into his goggle and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse. Hiro spends a lot of time in the Metaverse." And if Facebook gets its way, so will you.

Michael Abrash, chief scientist at Facebook's Oculus business and a key figure in its VR efforts, said in a blogpost: "It all started with Snow Crash."

What are the legal concerns about the metaverse?

The overwhelming concerns, particularly in the context of the Frances Haugen revelations and the widespread targeting of social media by state-backed hackers, are privacy and security.

For instance, an advertiser targeting you in a virtual world might not just be reacting to old-world data like your age and gender: what about your body language, your physiological responses, knowing who you are interacting with and how?

Facebook has already announced a $50m (£36m) investment programme to ensure the metaverse is built responsibly", with the money distributed among organisations and academic institutions such as Seoul National University and Women in Immersive Tech.

How much is Facebook spending on the metaverse?

Billions of dollars a year already. The company said this week that investment in its Facebook Reality Labs division – where the company works on VR and AR – would reduce operating profit by $10bn (£7.25bn) in 2021.

It is a significant sum, but Facebook generates huge amounts of money from its core business of harvesting users' data and then charging advertisers to access those people with targeted ads (focusing on things such as gender, location, income, relationship). Across Instagram, WhatsApp, Messenger and, of course, its eponymous platform, Facebook generated a net income – a US measure of profit – of $29bn last year from its 2.8 billion daily users. It can afford $10bn.

Will Facebook succeed?

Right now, it is hard to imagine Facebook being able to launch any product breezily. The Haugen revelations and testimonies have enhanced its status as a target of politicians, regulators and campaign groups on both sides of the Atlantic.

Facebook has been portrayed emphatically, through its own research, as a company that struggles – willingly or not – to contain the damaging impact of its products on its own users. Indeed, last month Facebook paused development of one product – Instagram Kids – due to the furore caused by the Haugen leaks.

Clegg has said the metaverse will take 10 years to build. Will it have assuaged the concerns of the public, watchdogs and governments about the company and its leadership by then?