

**HUR HÅLLBART ÄR THE METAVERSE?**

# [THE METAVERSE]\*

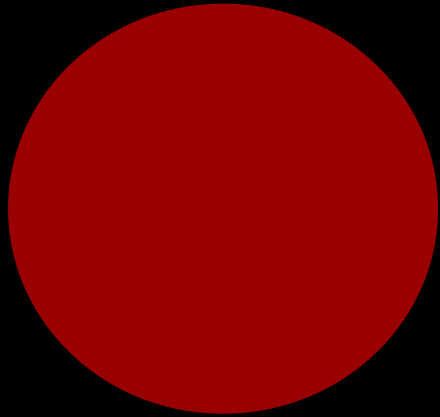
— en framtidsvision

— det stora klivet i utvecklingen av internet

— den fysiska verkligheten som går ihop med den digitala

\* Begreppet beskrivs första gången i Neal Stephenson's cyberpunk bok *Snow Crash* från 1999. Där beskrivs the Metaverse (alltid med stor bokstav i Stephenson's fiktion) som en delad, "imaginär plats" som "görs tillgänglig för allmänheten via det världsomspännande fiberoptiska nätverket" och projiceras genom virtuella verklighetsglasögon (arstechnica.com 2021).

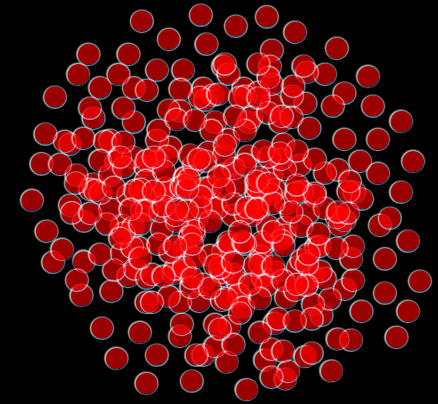
[www]



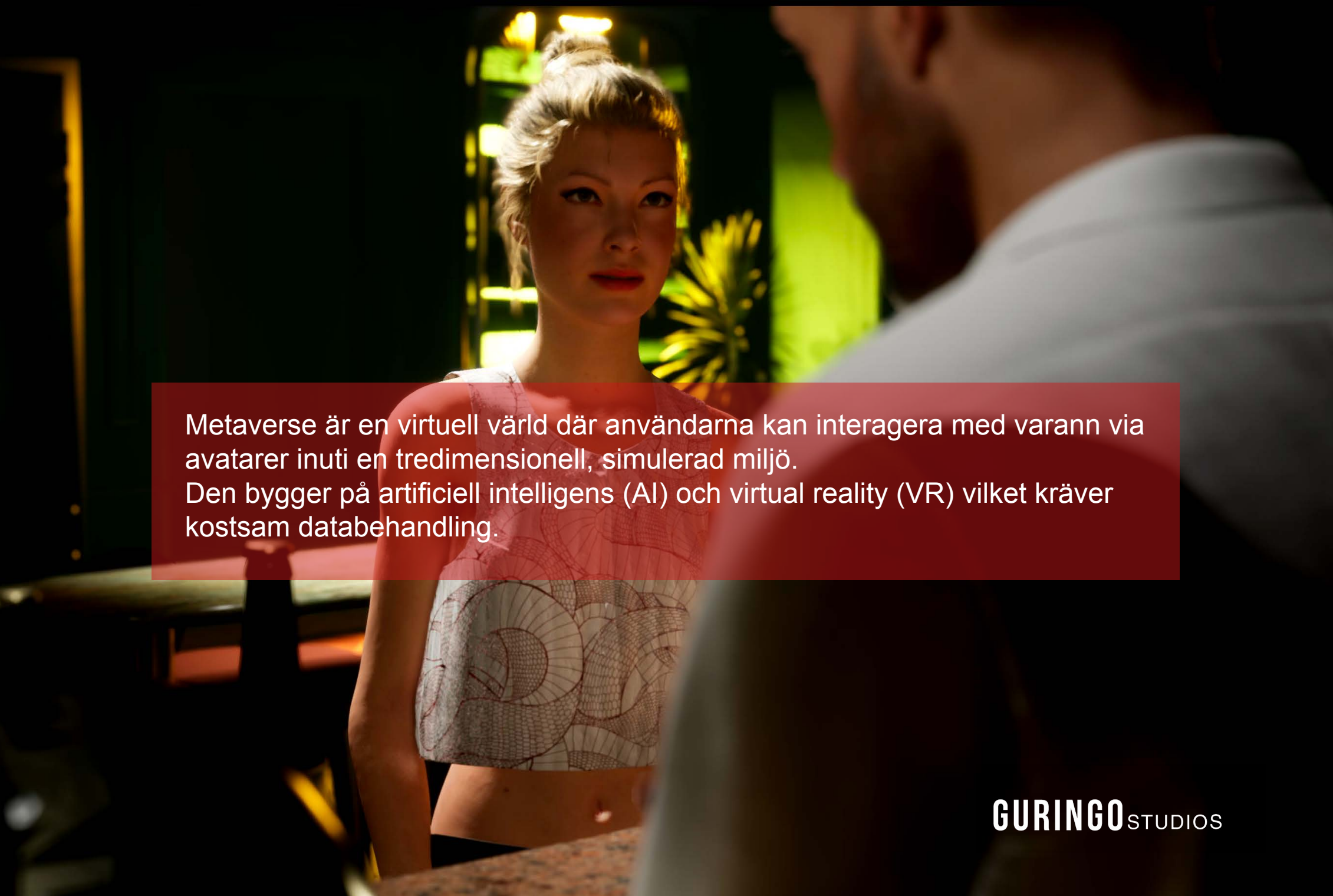
**web1 -**  
static text and images



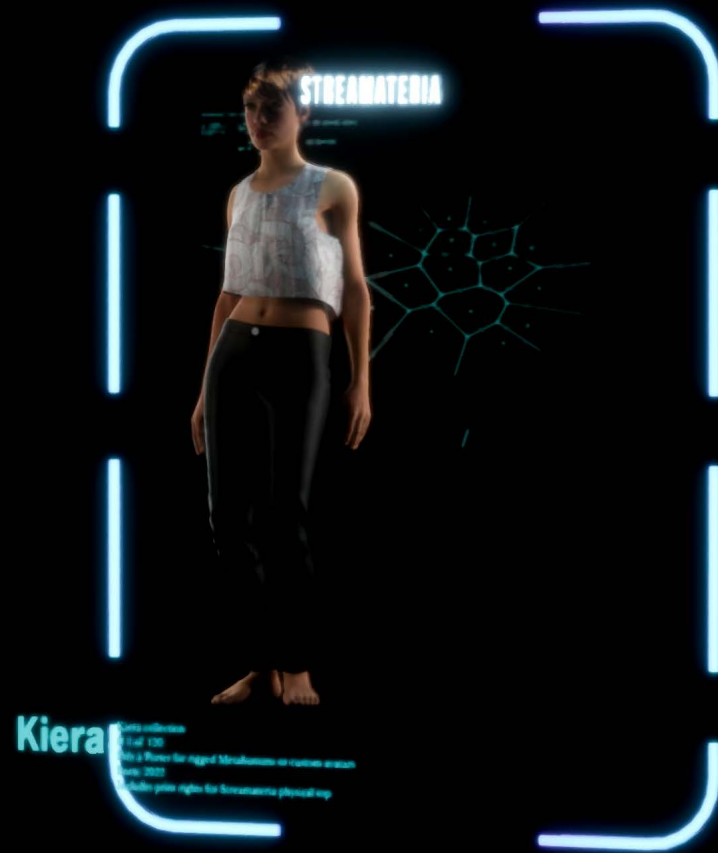
**web2 -**  
internet of today



**web3-**  
decentralized  
platforms



Metaverse är en virtuell värld där användarna kan interagera med varann via avatarer inuti en tredimensionell, simulerad miljö. Den bygger på artificiell intelligens (AI) och virtual reality (VR) vilket kräver kostsam databehandling.



Vi kommer att investera i tid och resurser för att öka vår status.  
Vi kommer köpa kläder och tjänster - kanske i form av NFT:s -och bidra till en parallell men sammankopplad ekonomi bestående av kryptovalutor.

**GURINGO**STUDIOS

Metaverse är i huvudsak en sammanslagning av virtuell, förstärkt och fysisk verklighet, och suddar ut gränsen mellan dina interaktioner online och i det verkliga livet. Men enklare uppdelat är det en handfull plattformar som **Sandbox**, **Digital Village** och **Decentraland** där människor kan interagera på olika sätt.



# Virtuell interaktion

— showroom

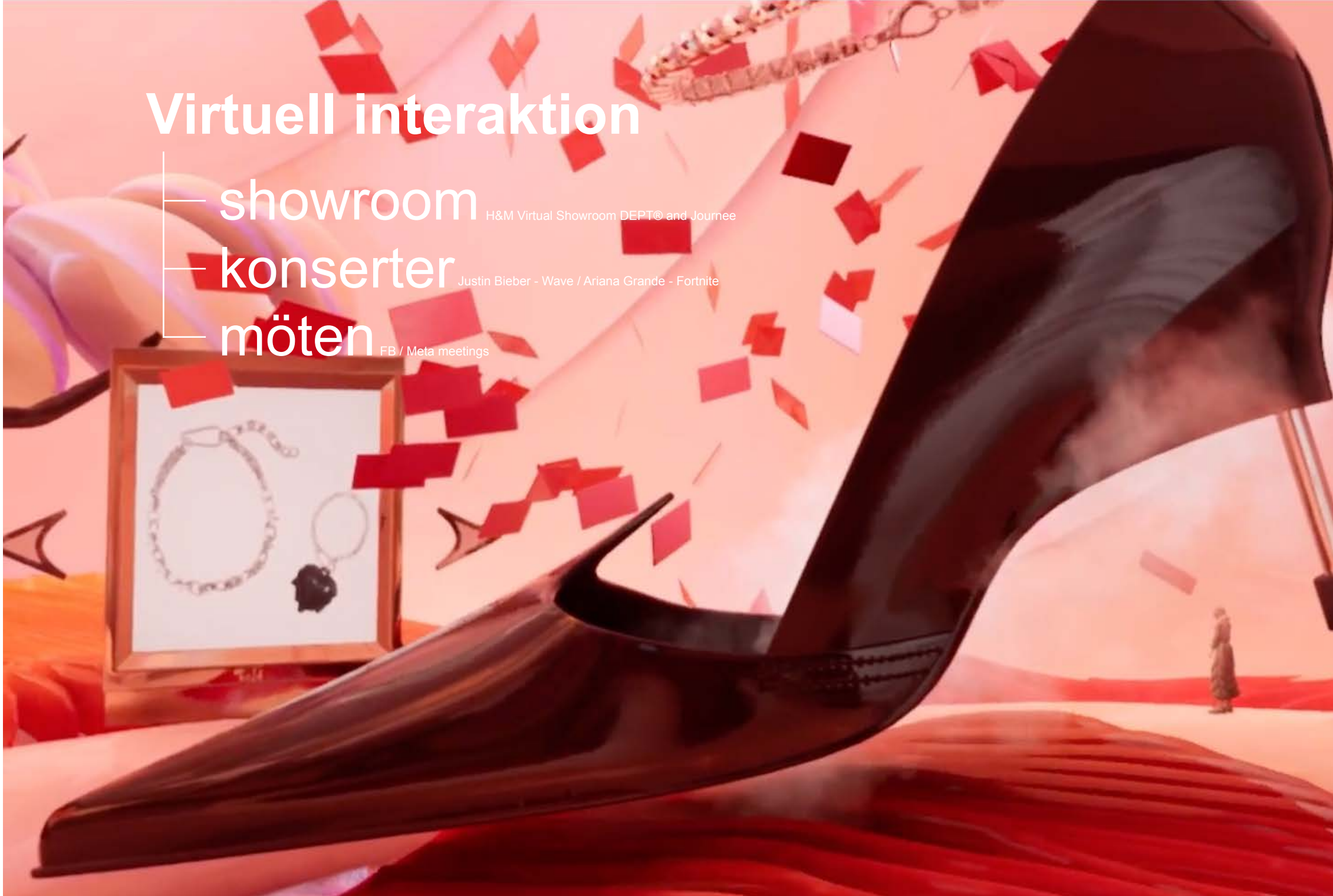
H&M Virtual Showroom DEPT© and Journee

— konserter

Justin Bieber - Wave / Ariana Grande - Fortnite

— möten

FB / Meta meetings



# Outfits och identitet

The Fabricant

*Mode handlar om identitetsutforskning. Det handlar om självuttryck. Det behöver inte vara fysiskt. Du känner fortfarande känslor utan kroppslighet.” - Michaela Larosse, chef för innehåll och strategi, Fabricant*





**[+]**

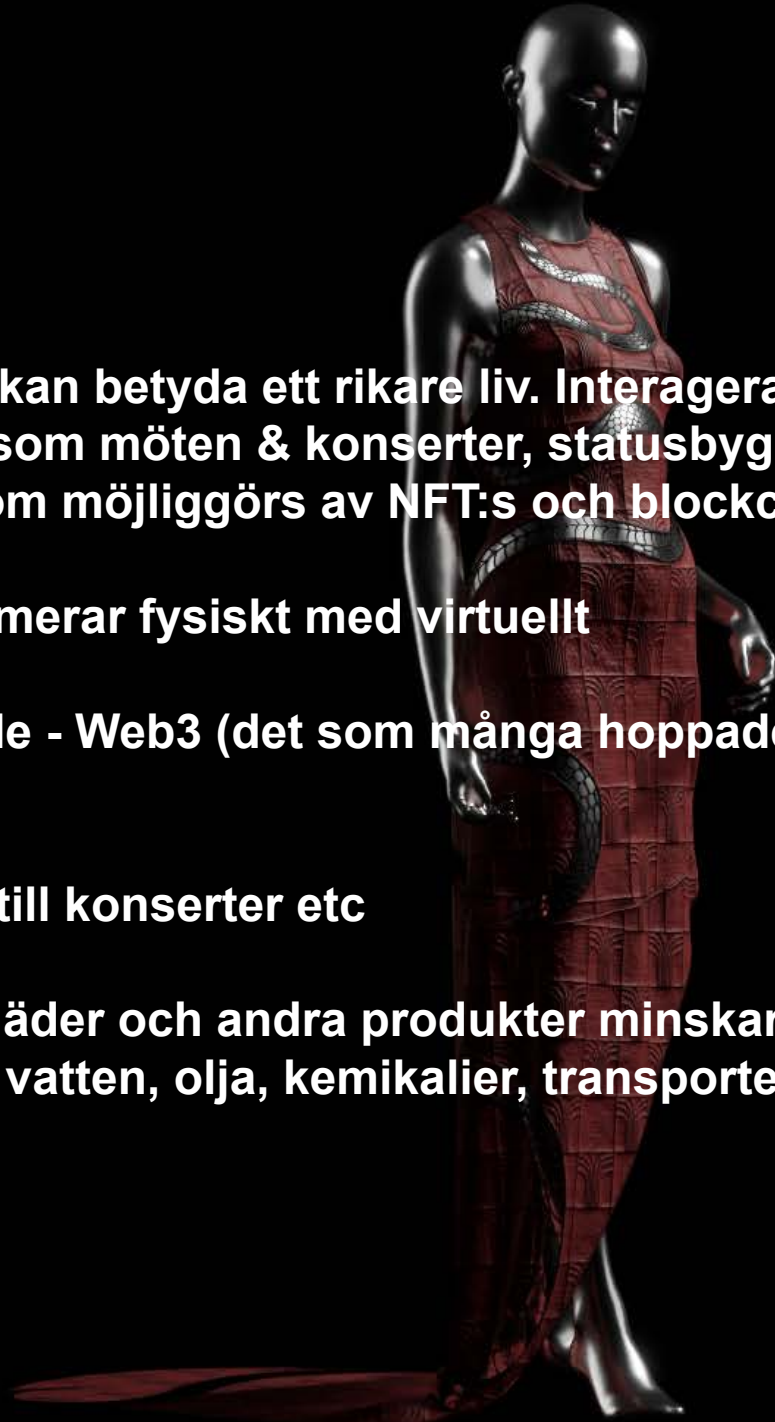
— nya upplevelser som kan betyda ett rikare liv. Interagera med andra, virtuella upplevelser som möten & konserter, statusbyggande och identitet, digital konsumtion som möjliggörs av NFT:s och blockchain teknik.

— digitala tvillingar optimerar fysiskt med virtuellt

— decentraliserat ägande - Web3 (det som många hoppades Internet skulle betyda från början)

— inga resor till jobbet, till konserter etc

— inga köp av fysiska kläder och andra produkter minskar drastiskt resursanvändning av vatten, olja, kemikalier, transporter etc.





**What a great time to be alive...or?**

**GURINGO**STUDIOS

# [AI] (ARTIFICIELL INTELLIGENS)

- Primum Vivere – lev först. Hålla alla världar samman
- Skapa virtuella miljöer, såväl replikor av verkligheten som helt påhittade
- Skapa avatarrer som faktiskt ser ut som du
- Mappa kroppsrörelser
- Ge liv åt NPC:s
- Simultanöversätta språk så alla kan prata med alla
- Algoritmer för ökat engagemang och skräddarsytt innehåll
- Moderera bort oönskat innehåll

## Horizon Worlds - max 20 användare

Meta



*"we can't even put two people in a truly detailed virtual environment with today's technology"*

Raja Koduri, S- enior vice president and head of Intel's Accelerated Computing Systems and Graphics Group

## Matrix concept - 100 000 000 användare



[j]

att träna en enda language processor AI beräknas släppa ut 285 ton CO2 jmf med 5 ggr livslängden för en bil\*

30 % av gamers skiftat till molnbaserat spelande 2030 = 30 % mer utsläpp\*\*

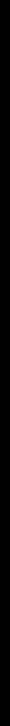
analytiker på Intel menar att digitala infrastrukturen behöver öka x 1000

52,000 AI forskningsprojekt 2000 till 403,000 2019

cirka 4,93 miljarder människor på Internet idag

\* University of Massachusetts at Amherst, 2019

\*\*Lancaster University academics, 2020



**energiförbrukningen går genom taket**

**CO utsläpp som ökar exponentiellt med användarna**

**brist på halvledare**

**e-waste**



[?]

*“Human brains can do amazing things with little power consumption, the bigger question is how can we build such machines” - Siva Reddy, Stanford University*

- *fysiska resurser vs virtuella upplevelser*
- *Moore's lag vs verklighet*
- *effektivare maskiner vs verklighet*
- **immersiva upplevelser större känslomässig påverkan**



# TACK

[erik@guringo.com](mailto:erik@guringo.com)  
[www.guringo.com](http://www.guringo.com)

**GURINGO** STUDIOS