

Was ist... das Metaversum?

Monika Ilves, Projektleiterin »digitale Transformation«, Beisitzerin bei D64

DEFINITION:

Das Wort Meta von Metaversum beschreibt die nahtlose Interaktion zwischen verschiedenen virtuellen Welten. Das Metaversum ist kein Spiel, keine einzelne Plattform und kein einzelnes virtuelles Erlebnis, sondern vielmehr eine neue Art der Interaktion, eine 3-D Version des Internets, ein gemeinsamer virtueller Ort, der interaktive und immersive Eigenschaften hat.

WELCHE EIGENSCHAFTEN HAT DAS METAVERSUM?

- **Offenes System:** Virtuelle Welten (VR) und erweiterte Realwelten (AR - Augmented Reality) können miteinander agieren. Dazu benötigt es Technologien, die bereits ausgereift sind und ggf. miteinander kooperieren: 3D-Technik, Künstliche Intelligenz, Blockchain-Technologie, Kommunikationsinfrastruktur, hohe Rechenleistung.
- **Interoperabel:** Die Nutzung von Daten, Inhalten und Produkten untereinander im Metaversum ist über verschiedene Geräte und Plattformen ohne Unterbrechung möglich.
- **Beständig & langlebig:** Kontinuierlicher Ablauf des Metaversums ohne Pause oder Ende;
- **Soziales Medium:** Für die Einzelperson ist das Metaversum ein soziales Medium, in dem interagiert, kommuniziert, kooperiert und digitale Güter gehandelt werden können.
- **Multimodal:** Die Teilhabe am Metaversum ist formübergreifend und kann in Intensität angepasst werden. Die Teilnehmenden können zwischen verschiedenen Formen (Avatar) wählen.
- **Jeder kann Inhalte erstellen:** Werkzeuge, um eigene Produkte und Inhalte zu erstellen, werden meist von den Anbietern zur Verfügung gestellt.
- **Das Metaversum ist zeitlos:** Jeder kann mit jedem zu jedem und gleichen Zeitpunkt interagieren.

FAZIT

Das Metaversum ist ein virtueller Raum mit potentiell (unendlich) vielen Möglichkeiten. Die technischen Möglichkeiten sind entweder vorhanden oder in der Entwicklung vorangeschritten. Die aktuellen Studien gehen langfristig von einem Wachstum aus. Ob dies so sein wird, das wird die Zukunft zeigen. Diskutiert werden hier die rechtlichen Herausforderungen und der Datenschutz: Unternehmen müssen sicherstellen, dass sie alle geltenden Gesetze und Vorschriften einhalten und den Datenschutz ihrer Kunden gewährleisten.

INTERESSANTE FAKTEN ZUM WEITERGEBEN

1. Der Begriff Metaversum wird in der Form zuerst im Science-Fiction-Roman „Snow Crash“ vom Autor Neal Stephenson aus dem Jahr 1992 benannt.
2. Als erstes Metaversum gilt das Online-Rollenspiel Habitat aus dem Jahr 1985 – also noch bevor der Begriff überhaupt entstanden ist.
3. Eine erste Annäherung zum Metaversum, wie wir es beschreiben, wird das Computerspiel Second Life aus dem Jahr 2003 angesehen. Das ist ein Spiel, das dem Spieler ermöglicht, mit seinem Avatar sich in einer offenen Welt frei zu bewegen und zu interagieren.
4. Was sind die Prognosen bis 2030? Lt. einer Studie von der Unternehmensberatung McKinsey kann das gesamte Metaversum bis dahin einen Wert von bis zu 5 Billionen Dollar erreichen. Statista prognostiziert einen Umsatz von über 191 Milliarden Dollar im Bereich eCommerce und andere Marktforscher sehen fast 700 Milliarden Dollar Umsatz für die virtuellen Welten voraus.

HIER GEHT'S ZUM ERKLÄRVIDEO: hss.de/metaversum



PROJEKT NR. 322/0302/601

Bei Rückfragen: Konrad Teichert (Referatsleiter): Tel. (089) 12 58-205 | Sarah Hagedorn: Tel. (089) 12 58-342 | [E-Mail: ref0302@hss.de](mailto:ref0302@hss.de) | Referat Wirtschaft und Soziales, Institut für Politische Bildung