

Was ist ein Geschäftsmodell im Metaversum?

Ein Geschäftsmodell im Metaverse beschreibt die Art und Weise, wie Unternehmen in der virtuellen Welt wirtschaftlich agieren. Dies erfolgt durch Verkäufe von virtuellen Gütern, Dienstleistungen oder Werbung. Das Metaversum bietet neue wirtschaftliche Möglichkeiten, indem es neue Arten von Vermögenswerten bei digitalen Geschäftsmodellen und neue Modelle für den Wertaustausch nutzt.

ANSÄTZE & POTENTIAL FÜR GESCHÄFTSMODELLE:

- In **Schule und Weiterbildung** kann ein intensiveres Lernerlebnis geboten werden, um z. B. eine neue Sprache zu lernen und zu üben. Erste Beispiele findet man in virtuellen Welten.
- In der **Medizin** wurde im Johns-Hopkins-Krankenhaus eine Operation durchgeführt, bei der die virtuelle Welt über die reelle Welt gelegt wurde. Ebenfalls ist eine virtuelle Schmerztherapie mit VR-Brillen von der US-Arzneimittelbehörde der FDA zugelassen.
- Für die **Industrie** kann ein Metaversum als digitaler Ort der Simulation oder der Produktwartung dienen. Simulationen z. B. mit einem digitalen Zwilling werden im Unternehmen dargestellt, um Produktionsketten wie z. B. bei der Autoanfertigung zu optimieren.

MÖGLICHE ARTEN VON GESCHÄFTSMODELLEN

- Verkauf von virtuellen und realen Gütern
- Angebot von **Dienstleistungen** wie Schulungen, Unterhaltung oder Beratung
- Bewerbung von Produkten oder Dienstleistungen in der virtuellen Welt
- Begrenzung bestimmter Zugänge zu Produkten oder Services, die durch Abonnements verkauft werden

FAZIT

Durch die heutigen technischen Möglichkeiten haben sich bereits erste Geschäftsmodelle entwickelt. Unternehmen vertreiben Services oder Produkte im Metaversum. Behörden überlegen, hier einen Bürgerservice anzubieten oder der Event- sowie Tourismussektor testet sich. Es wird vorausgesagt, dass das Metaversum in Zukunft ein Teil unseres Alltags wird. Anhand der Prognosen und Schätzungen für die Zukunft kann die Erweiterung des Geschäfts ins Metaversum interessant sein. Insbesondere bei der Beachtung der voranschreitenden Digitalisierung und nachkommender Generationen (Gen Alpha) werden einige Unternehmen im Metaversum experimentieren.

INTERESSANTE FAKTEN

1. Die aktuellen Top 5-Aktivitäten im Vergleich zur realen Welt lt. einer [Studie](#) sind: 78 %: Kauf physischer oder virtueller Waren, 78%: virtuelle Veranstaltungen und Spielen, 76%: Fitness und VR-Übungen, 73%: Dating, 72%: Bildung, Unterricht, Lehrveranstaltungen (Stand 2022).
2. Was wird aktuell am meisten im Metaversum lt. einer [Studie](#) gekauft? 47%: In-Game-Käufe, 37%: virtuelle Kosmetikartikel, 33%: Gegenstände der realen Welt, 20%: NFTs, 13%: virtuelle Immobilien (Stand 2022).
3. Der teuerste Landkauf betrug einen Wert von 4,2 Mio. US-Dollar im Metaversum Sandbox (2021).
4. Der durchschnittliche Preis liegt bei 3.800 bis 5.400 US-Dollar je Parzelle (Stand 2022)
5. Was macht das Metaversum in Zukunft lt. einer [Studie](#) besonders attraktiv? 30%: virtuelle Treffen mit Freunden, 26%: virtuelle Reisen, 25%: virtuelles Shopping, 21%: Museen und Ausstellungen, 17%: Konferenzen mit Arbeitskollegen.

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

