

S

Kommunikation
Mensch zu Mensch



9. IMPULS, 10.11.2022

Auf dem Weg ins Metaverse

Anti Buzzwords und Bullsh*t Bingo

Theorien hinter den Buzzwords



Was ist eigentlich das Web3?

Das Internet



Entwicklung

Frühphase:
Inhalte lesen

Web 2.0:
Inhalte erstellen

Web3:
Inhalte & Güter
besitzen

Web3

Paradigmenwechsel: Neue Machtverhältnisse im Web.

Dezentralität: Weg von Tech-Konzernen, hin zu Userinnen und Usern.

Persönliches Wallet: Inhalte und Daten können kontrolliert, verwaltet und mitgenommen werden.

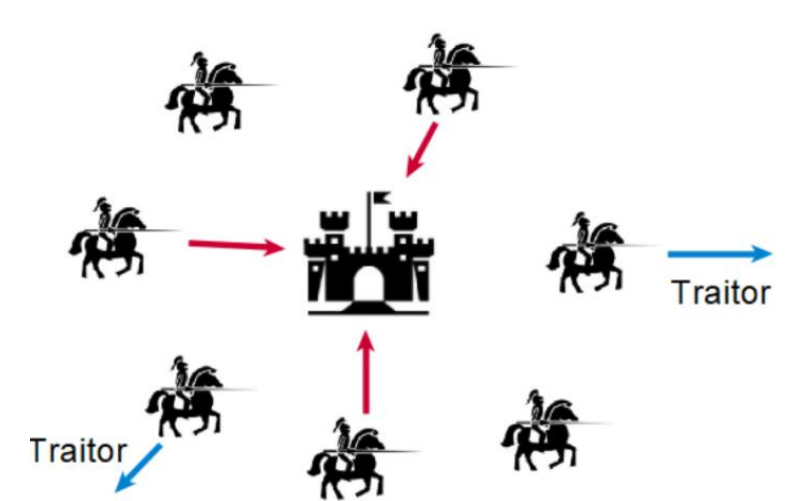
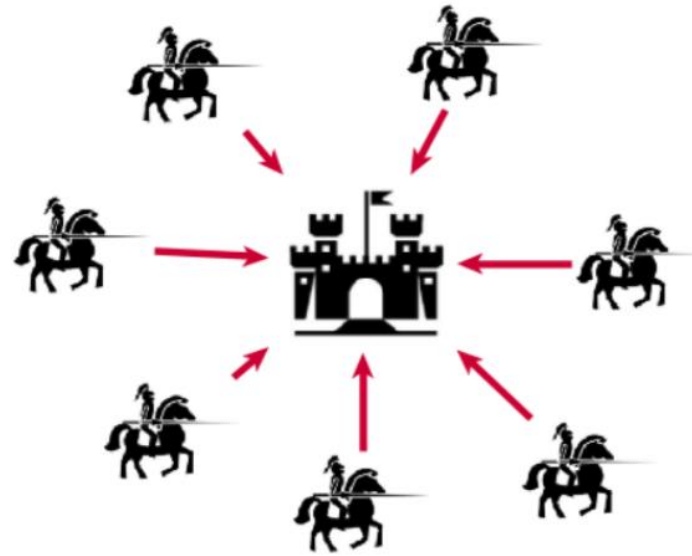
Web3 basiert auf der Blockchain Technologie, weshalb die oberen Punkte möglich werden.

Was ist eigentlich die Blockchain?

Die Blockchain



Blockchain – «Das Problem der byzantinischen Generäle»



Prämissen:

Es gibt zwei Optionen: Angriff oder Rückzug.

Einmal getroffene Entscheidungen können nicht widerrufen werden.

Es muss ein globaler Konsens über die Entscheidung getroffen werden.

Gefahren:

Kommunikation über Kurier.

Angriffspunkte in der Datenübertragung.

Generäle als Verräter.

Blockchain

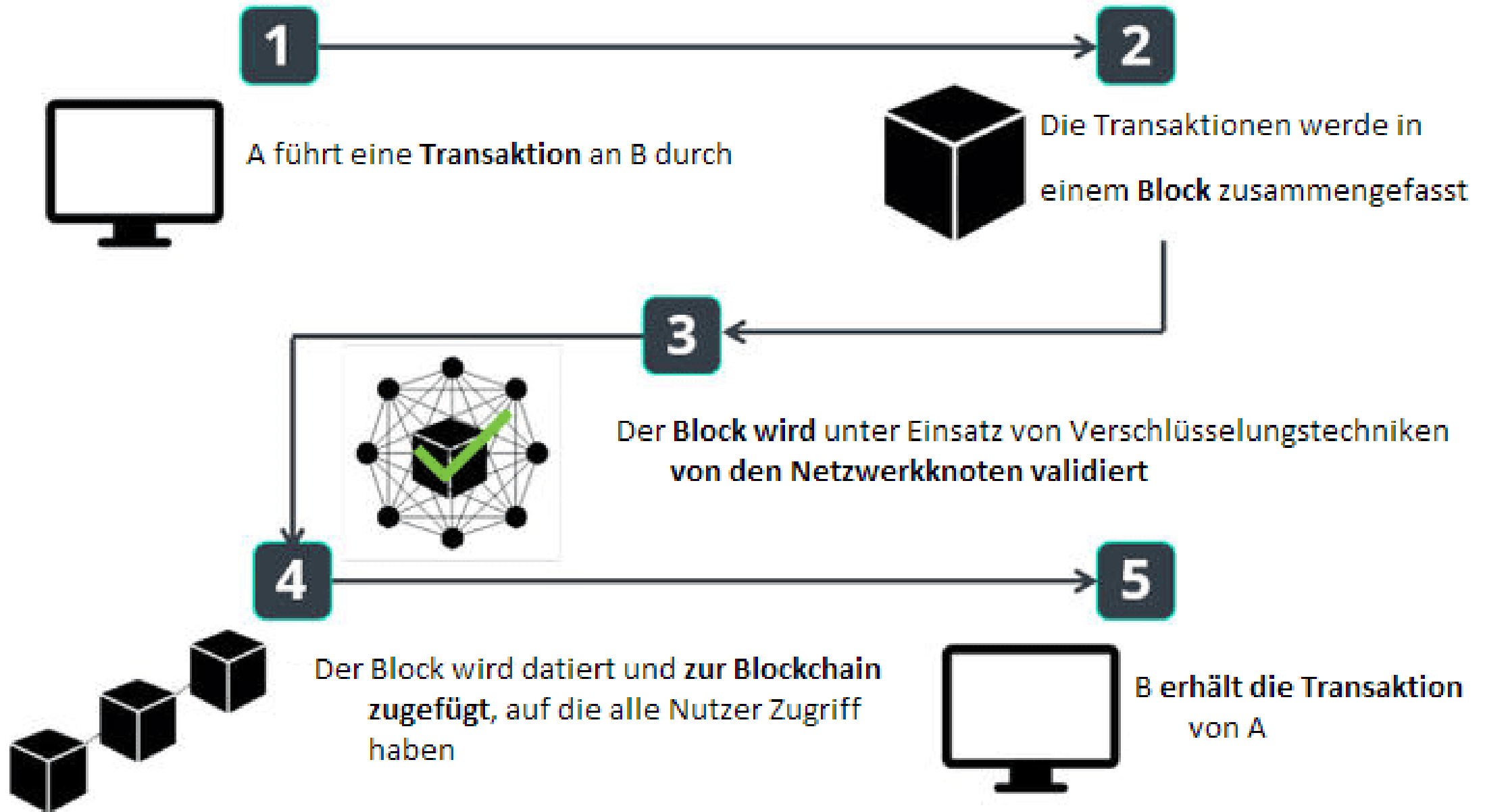
Kette aus verschlüsselten Datensätzen.

Dezentral geführte Logbücher – auf verschiedenen Servern abgespeichert und verschlüsselt.

Manipulationssicher.

Das Problem des Vertrauens im Internet ist gelöst; es gibt den Konsens für Wahrheit – die Blockchain.

Trusted Third Party (bspw. eine Bank) ist nicht mehr nötig.



Anwendungsmöglichkeiten der Blockchain

Kryptowährungen wie Bitcoin

Zugriffe, Schlüsselkarten, Badges

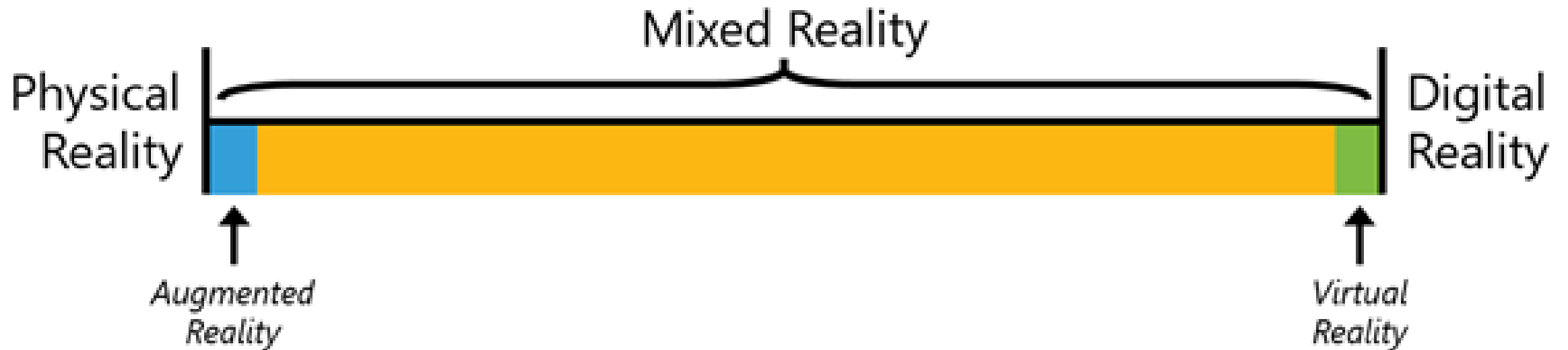
Künstler, Medien > NFT's

Datenhandling im
Gesundheitswesen

Tracking und Abrechnung von
Energie, bspw. Private Solaranlagen

Was ist eigentlich Augmented Reality, Virtual Reality und Mixed Reality?

Mixed reality spectrum





Wenn Sie über Links in unseren Artikeln einkaufen, erhalten wir eine kleine Provision. Das hat weder Einfluss auf unsere [redaktionelle Unabhängigkeit](#) noch auf den Kaufpreis.

Home / News

NEWS

Diese VR-Brille tötet ihren Träger – mit echten Sprengladungen am Schädel

Palmer Luckey, der Erfinder der Oculus Rift, hat eine neue VR-Brille gebaut. Angeblich mit echten Sprengladungen, die dem Träger im realen Leben den Schädel zertrümmern, wenn er im VR-Spiel verliert.

Was ist eigentlich das Metaverse?

Das Metaverse



Das Metaverse ist ein virtueller Raum, in dem sich Benutzer mit Hilfe von Avataren bewegen und in dem sie virtuelle Artefakte beeinflussen und nutzen können (...) Wie in der realen Welt kann man dort leben, arbeiten, lernen, Handel treiben, Gespräche führen und Beziehungen aufbauen.

Unterschiede Web und Metaverse



Internet:

- Trennung von virtuellem und realem Raum.
- Wir schauen auf ein Gerät und befinden uns ausserhalb.
- Silos innerhalb des Webs (bspw. YouTube/Netflix).

Metaverse:

- Enthält Elemente aus der Realität – «fühlt sich wie echt an».
- Wir werden Teil des Internets.
- Daten und Informationen lassen sich nahtlos verbinden und übernehmen.

Unterschiede Web und Metaverse



Internet:

- Kontrolle durch grosse Tech-Konzerne.



Metaverse:

- Keine Kontrolle durch einzelne Konzerne möglich, da die Idee auf Dezentralität basiert.

7 Merkmale

1. Das Metaverse pausiert oder endet nie.
2. Alles passiert in Echtzeit.
3. Es gibt keine Teilnahme-Begrenzung.
4. Es gibt eine eigene Wirtschaft.
5. Es umfasst die digitale und die physische Welt.
6. Digitale Dinge und Inhalte werden überall verwendet.
7. Inhalte stammen von Firmen, Individuen oder Gruppen.

Einordnung

Web3 basiert auf der Blockchain.

Metaverse ist eine aufgesetzte, virtuelle Welt im Web3.

Mit zukünftiger AR/VR/MR Technologie wird es möglich sein, sich im Metaverse zu bewegen und mit Menschen und Dingen zu interagieren.

Also ab ins Metaverse?



Ganz wichtig:
Stand heute ist das Metaverse – wie
eben beschrieben – eine Idee;
ein zu erwartender
Entwicklungsschritt – keine Realität.

Also ab ins Metaverse?

Status Quo

Das Metaverse lässt sich optisch überzeugend darstellen.

Man kann Land im Metaverse kaufen und Unternehmen darin abbilden. Dazu später mehr.

Erste «Plattformen» und Anbieter bestehen; Decentraland, Minecraft, u.ä.

Die Schnittstelle, damit wir im Metaverse interagieren können, ist aktuell der grosse Knackpunkt.

Also ab ins Metaverse?

Stolpersteine

Technologie allgemein

Mediensucht, mentale Gesundheit,
Recht und Ethik

Insbesondere Virtual Reality und
Hardware

Einfachheit & Buzzwording
(Wer spricht beim Musikstreamen
von Audiocodern und
Kompression?)

Privatsphäre und Datenschutz

Beispiel Gucci



Gucci hat Land im Web3-Game «The Sandbox» und bei der Plattform «Roblox» gekauft.

Ebenfalls kann man das Werbegesicht – Miley Cyrus – treffen. Also: ihren Avatar.

Im VR-Erlebnis werden Mode und Parfüm von Gucci angeboten.

Alles heisse Luft?



Der Weg ist noch lang

Die Idee besteht schon seit Jahrzehnten und wird in Games und Science-Fiction-Roman thematisiert.

Tech-Konzerne (Meta, Google, etc.) investieren schon heute Millionen-Beträge in das Metaverse.

Goldman Sachs prognostiziert, dass die Erlöse für VR-Brillen ab 2025 diejenigen der TV-Branche übersteigt.

Das Metaverse, wie eben skizziert, liegt noch in mehr oder weniger ferner Zukunft.

Es ist jedoch garantiert, dass das Metaverse – in welcher Form auch immer – weiter wachsen wird.

Metaverse- Geschäftsmodelle

Das Web3 wird die Karten im Web neu mischen. Mehr Macht dem User/der Userin.

Durch Dezentralisierung verlieren Tech-Konzerne wie Google, Apple, Meta und Amazon an Macht.

Zukunftssicherung heisst das Schlagwort für die Grossen. Aus diesem Grund fliesst sehr viel Geld in die Entwicklung und Mitgestaltung des Metaverse.

Neue Geschäftsmodelle:

- Meta-Commerce (Avatar-Kleidung, Fan-Artikel, etc.)
- Gaming/eSport
- Werbung (neuster Ferrari im Game, Nike Store, etc. – weniger datenbasiert als heute)
- Krypto-Finanzdienstleistungen
- Immobiliendienstleistungen

Herausforderung: Mehrwert schaffen.
Ein nachgebauter Supermarkt im
Metaverse hilft niemandem.

Verbände im Metaverse – was gibt es jetzt zu tun?

Empfehlungen

Konzentrieren Sie sich auf die Zwischenschritte auf dem Weg zum Metaverse, respektive orientieren Sie sich am Web3:

- Augmented Reality
- Virtual Reality
- Blockchain
- NFT

Damit setzen Sie sich mit den wichtigen, zukunftssträchtigen Themen auseinander, bleiben fit und repräsentieren sich als moderner Verband.

Zudem sind Sie gerüstet, wenn das Metaverse dann wirklich seine Tore öffnet.

