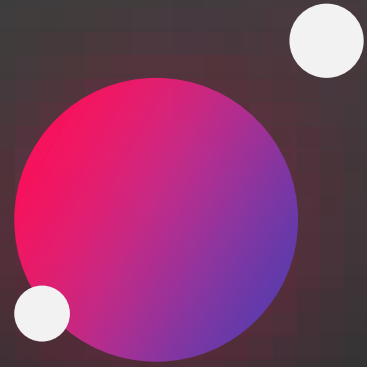
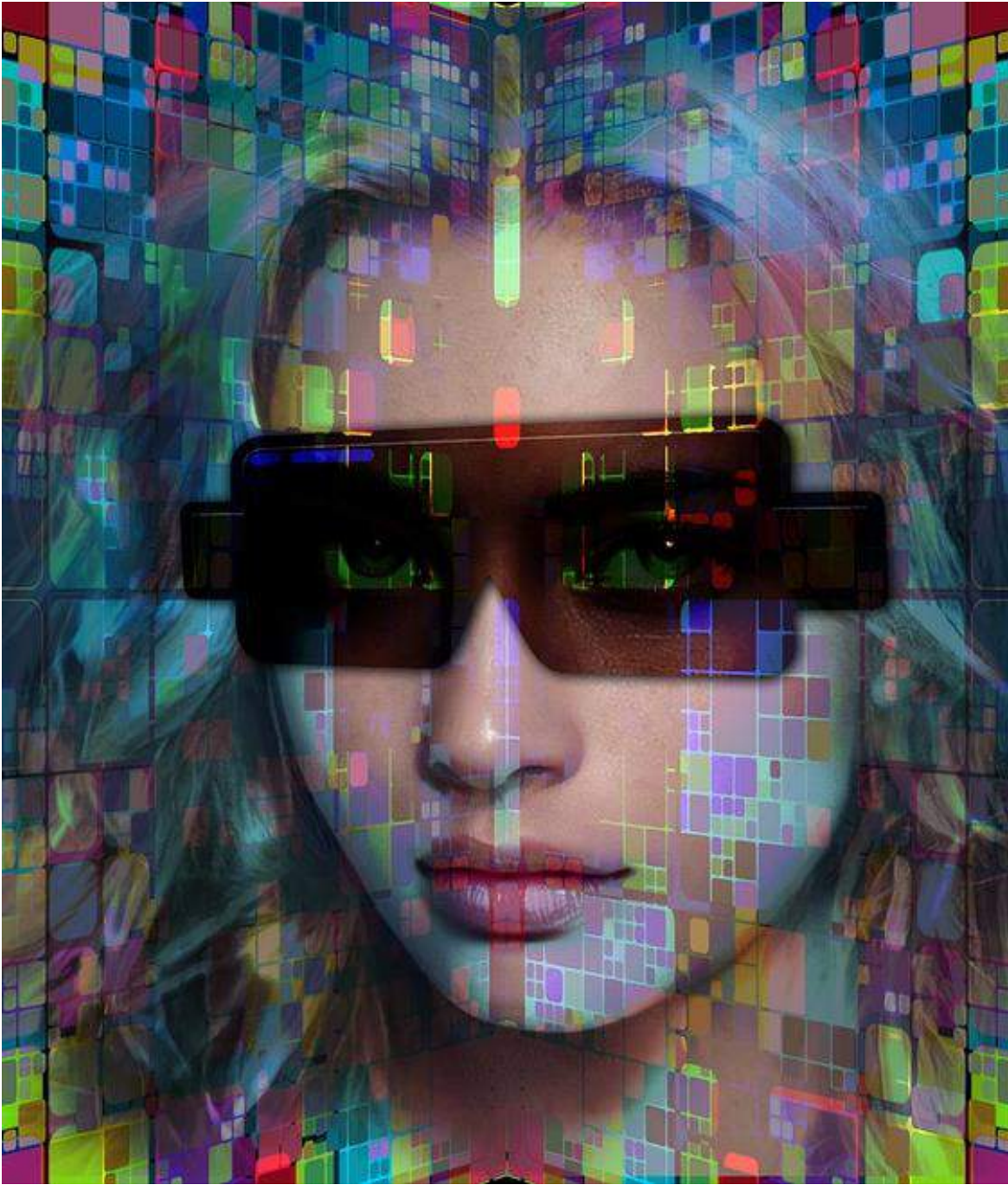




Metaverse

Lorena Bucic, Sarah Hofer





Definition

Das Metaverse ist also eine digitale Welt, die von uns als echten Individuen kontrolliert wird, die von uns geformt wird, die von uns gelebt wird.

Wir „beamen“ oder „teleportieren“ uns quasi in eine digitale Welt.



Die 7 wichtigsten Merkmale

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



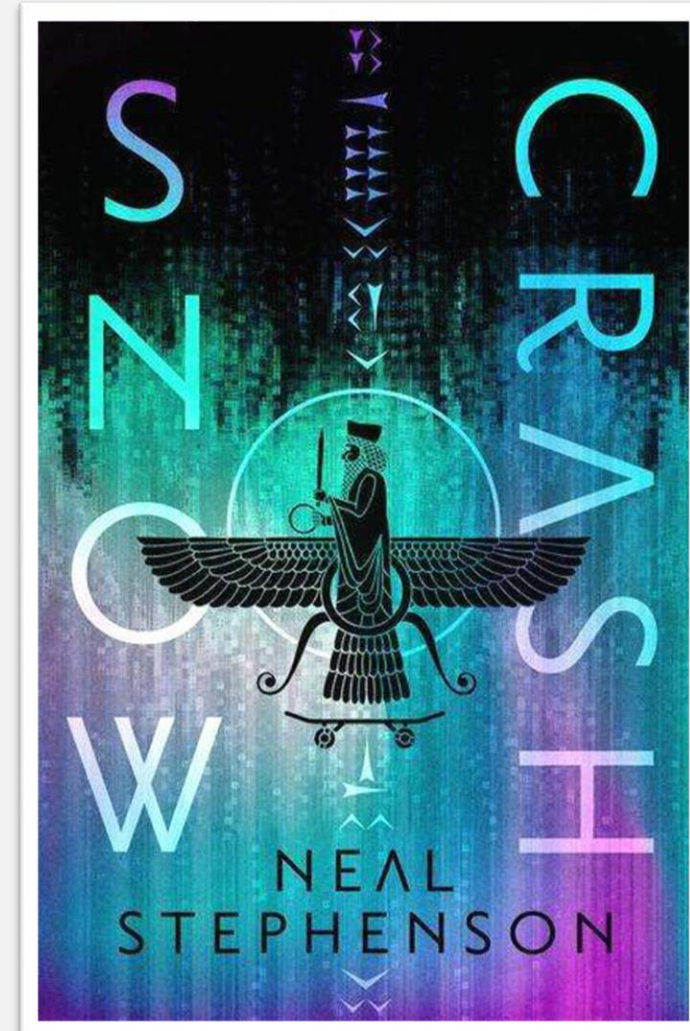
Was unterscheidet das Metaverse vom Internet?

- ☕ Daten und Informationen nahtlos übertragen und mitnehmen → ähnlich, als würdest du im echten Leben mit einem Kaffeebecher von einem Raum zum anderen gehen
-  Das Metaverse soll im Idealfall von niemandem mehr kontrolliert werden, auch nicht von den großen Tech-Firmen. In dem Zusammenhang wird oft vom Web 3.0 gesprochen.
- 🌀 Darum spielt die Blockchain eine wichtige Rolle für das Metaverse. Die Technologie der Zukunft steckt hinter Kryptowährungen. Sie kommt ohne zentrale Instanz aus, ist aber dennoch sicher.
- ☐ Kryptowährungen wie Bitcoin dürften eine Bezahlmethode im Metaverse sein. Mit ihnen kannst du beispielsweise NFT kaufen.



Woher stammt der Begriff?

- stammt aus dem Science-Fiction-Roman „Snow Crash“ von Neal Stephenson (1992)
- beschrieben wird eine computergenerierte, virtuelle Welt
- ermöglicht durch Software und weltweites Glasfasernetz





Funktion

Wie funktioniert das eigentlich?

- verknüpft die getrennten Services des Internets miteinander zu einer realen Welt
- Services sind unterteilt, jeder hat eigenen Handlungsraum (kann nicht übergreifend genutzt werden)
- z.B.: im E-Mail Account beschäftigt -> kein Spiel auf Steam (gleichzeitig) öffnen



Fakten

- in Echtzeit gerenderte 3D-Räume, in denen sich Nutzer als Avatare frei bewegen
- 3D-Räume, in denen Nutzer erkunden, gestalten, spielen, arbeiten, soziale Kontakte knüpfen und Geschäfte führen
- Geräte- und systemübergreifende virtuelle Räume lassen sich von Nutzern erschaffen und für andere Nutzer zugänglich machen.
- Digitale Räume existieren im Metaverse nicht parallel zur „Realität“, sondern als Verschmelzung von Cyberspace.





Beispiele

Second Life

- Wurde als Open-Source-Plattform von Linden Lab entwickelt
- rund eine Million User
- Erstellung eines Avatars und Interaktion mit anderen Teilnehmern
- Keine Regeln oder Ziele
- Schwerpunkt: soziale Interaktion



Beispiele

MMO – Massively Multiplayer Online

- handelt sich um virtuelle persistente Welten, genutzt von 1000 Spielern gleichzeitig
- Online Rollenspiele, Strategiespiele, Virtual Battlefields
- Mit Skins und Avataren durch Online-Welten bewegen
- Z.B. Fortnite, WoW, Final Fantasy XIV, Roblox...



Vor- und Nachteile



- Menschen von unterschiedlichen Orten zusammenbringen.
- Zeitersparnis
- Einsparung von Reisekosten
- Homeoffice & Homeschooling durch Metaverse-Features angenehmer
- digitale Versionen für Marketing, Vertrieb & Schulungen
- **könnten** bei der Behandlung von psychischen Problemen helfen.
- Therapiesitzung mit einem zertifizierten Therapeuten bequem von zu Hause aus



- fortgeschrittene digitale Kenntnisse notwendig
- Man merkt nicht, wie viel Zeit man im Metaverse verbringt.
- Sinnüberflutung
- Sucht-Potenzial
- Abhaltung von echter Natur
- mangelnde Privatsphäre (Aufzeichnung auf Server)
- technische Probleme



Digitales Marketing und das Metaverse

- ermöglicht Nutzern innerhalb der Metaverse Dinge zu lernen, kreieren, besitzen, kaufen, verkaufen, in etwas zu investieren oder es zu spielen
- Marketing kann dadurch auch einheitlich auf verschiedenste digitale Umgebungen ausgeübt werden
- auch lassen sich beispielsweise Produkte von einem Videospiel auf das andere übertragen
- z.B.: (Möbel können besichtigt werden, Probefahrten für Autos...)



Psychische Gesundheit und VR

- mehr als nur eine neue Behandlungsmethode. Sie ist ein neues Behandlungsparadigma
- die Kunden konzentrierter, nicht abgelenkt
- sorgt für mehr Engagement als das Anschauen eines Videos.
- Studien zeigen, dass VR die beeindruckende Fähigkeit hat, Schmerzen zu lindern, Nerven zu beruhigen und die geistige Gesundheit zu fördern.
- so wirkungsvoll, dass sie psychische Symptome und Stresshormone bis zu zwölf Monate nach der Behandlung reduzieren kann. (keine Nebenwirkungen)



unser Fazit

- Metaverse ist eine faszinierende Neuentwicklung in der Welt der virtuellen Realität.
- Es hat ein großes Potenzial für Unternehmen und Einzelpersonen, ist aber auch mit einigen Risiken verbunden.
- Im Großen und Ganzen lässt sich sagen, dass das Metaverse in der Zukunft viel mit Marketing in Verbindung stehen wird und die Gaming-Welt revolutioniert.
- Wir sind gespannt wie sich dieses digitale Universum entwickeln wird.



Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=-TNeiTdqvj0>



Kahoot:

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=b57f1c82-b5bb-48d1-a42f-da90365ff21a>





Vielen
Dank

