Bitkom e.V. | Presseinformation

Wenig Wissen über das Metaversum

- **Hälfte der Unternehmen hat noch nichts vom Metaverse gehört**
- **Bitkom veröffentlicht Leitfaden „Wegweiser in das Metaverse“**

Berlin, 14. Juli 2022 - Das Metaversum oder Metaverse gilt aktuell in der Tech-Szene als die Zukunft des Internets. Doch in der deutschen Wirtschaft ist der Begriff noch weitgehend unbekannt. Etwas mehr als die Hälfte der Unternehmen (55 Prozent) gibt an, noch nie vom Metaverse gehört zu haben. 17 Prozent haben den Begriff schon einmal gehört, wissen aber nicht genau, was das eigentlich ist, weitere 17 Prozent können zumindest in etwa sagen, was er bedeutet. Nur 6 Prozent trauen sich zu, erklären zu können, worum es beim Metaverse geht. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung unter 604 Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland im Auftrag des Bitkom. Um diese Wissenslücke zu schließen, hat der Bitkom jetzt einen Leitfaden „Wegweiser in das Metaverse“ veröffentlicht, der unter anderem einen Überblick über Konzept, Technologien, Anwendungsmöglichkeiten und Geschäftsmodelle sowie gesellschaftliche Bedeutung des Metaverse geben will. „Wir stehen beim Metaverse ganz am Anfang einer Entwicklung, die Großes verspricht. Mit dem vorliegenden Leitfaden wollen wir möglichst viele Unternehmen dazu in die Lage versetzen, sich mit diesem bedeutenden Tech-Trend auseinanderzusetzen“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Metaverse-Experte beim Bitkom. „Das Metaverse kann als die nächste logische Stufe des Internets gesehen werden, eines dreidimensionalen Internets, das immer um uns herum ist und in Echtzeit geschieht. Es wird keine virtuelle Parallelwelt sein, sondern die Weiterentwicklung des mobilen Internets, mit dem wir schon heute jederzeit vernetzt sind – egal ob zu Hause, im Auto oder in der Bahn.“

Der Leitfaden „Wege in das Metaverse“ liefert auf 84 Seiten zunächst nach einer Einführung mit sechs Thesen zum Metaverse einen Überblick über die Herkunft des Begriffs sowie den Stand der Technologie und die Weiterentwicklungen vom frühen Internet über das Web 2.0 hin zum sogenannten Web3. Danach geht es um die Frage, welche Akteure und Geschäftsmodelle das Metaverse ausmachen und welche Use Cases es bietet, von der Arbeitswelt über die Bildung bis zur Produktion und dem Eventbereich. Auch die Verschmelzung von realen Produkten und virtuellen Gegenständen mit Hilfe sogenannter NFTs wird dargestellt. Ein weiteres Kapitel erörtert Rechtsfragen, etwa welches Recht in einer international vernetzten, virtuellen Welt gilt und wie virtuelle Güter juristisch zu bewerten sind, aber auch Datenschutz-Fragen und das Thema Steuern werden behandelt. Darüber hinaus widmet sich ein Kapitel der Bedeutung des Metaverse für die Gesellschaft wie den Chancen für digitale Teilhabe und den Herausforderungen rund um Barrierefreiheit. Zum Abschluss liefern die Autorinnen und Autoren des Leitfadens ihre jeweils persönliche Prognose für das Metaverse in fünf und in zehn Jahren.

Kontakt

Andreas Streim
Pressesprecher
Telefon: +49 30 27576-112
E-Mail: a.streim@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverband Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 604 Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland befragt. Die Fragestellung lautete „Haben Sie schon einmal von dem Begriff Metaversum bzw. Metaverse gelesen oder gehört?“

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Metaversum-Leitfaden***