Bitkom e.V. | Presseinformation

Metaverse: Jedes zehnte Unternehmen sieht sein Geschäftsmodell bedroht

- **Ein Fünftel der Unternehmen sieht im Metaverse eine Chance, fast ebenso viele aber auch ein Risiko**
- **Standards werden vermisst**
- **Investitionen ins Metaverse steigen in den kommenden Jahren**

Berlin, 11. Juli 2024 - Beim Metaverse steht die deutsche Wirtschaft noch auf der Bremse. Die Unternehmen sehen in vielen Branchen und Bereichen Einsatzmöglichkeiten, zögern aber, selbst aktiv zu werden. Zugleich herrscht beim Thema viel Unsicherheit. Ein Fünftel (20 Prozent) sieht das Metaverse als Chance, fast ebenso viele (17 Prozent) als Risiko. Rund ein Viertel (27 Prozent) gibt dazu keine Einschätzung ab, 37 Prozent glauben, dass das Metaverse keinen Einfluss auf das eigene Unternehmen haben wird. Zugleich steht rund ein Viertel (23 Prozent) dem Metaverse interessiert und aufgeschlossen gegenüber, fast ebenso viele (24 Prozent) aber kritisch und ablehnend. Die größte Gruppe ist noch unentschieden (43 Prozent). Jedes zehnte Unternehmen (10 Prozent) gibt an, dass das Metaverse das eigene Geschäftsmodell bedroht, 15 Prozent fühlen sich durch das Metaverse sogar in ihrer Existenz gefährdet. Dennoch will die große Mehrheit (83 Prozent) erst einmal abwarten, welche Erfahrungen andere Unternehmen mit dem Metaverse machen. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung von 605 Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. „Die erste Euphorie über das Metaverse ist zwar abgeklungen, es gibt aber keinerlei Grund für einen Abgesang. Im Gegenteil: Gerade im gewerblichen Bereich sind bereits viel Anwendungen im Praxiseinsatz. Das gilt unter anderem für das Industrial Metaverse mit digitalen Zwillingen in der Fertigung“, sagt Bitkom-Hauptgeschäftsführer Dr. Bernhard Rohleder. „Wait and see ist keine Strategie. Deutsche Unternehmen sollten mögliche Einsatzfelder prüfen und die weitere technologische Entwicklung eng verfolgen.“

Das Metaverse wird derzeit vor allem mit Unterhaltung verbunden

Besonders interessant könnte das Metaverse nach Einschätzung der deutschen Wirtschaft für die Gaming-Branche (74 Prozent), den Tourismus (60 Prozent), Unternehmen aus Medien und Unterhaltung (54 Prozent) sowie die IT- und Technologiebranche (52 Prozent) sein. Dahinter folgen Immobilien (47 Prozent), Musik (47 Prozent) und Mode (42 Prozent) sowie Bildung und Weiterbildung (42 Prozent). Aber auch für andere Branchen ist das Metaverse interessant, etwa im Gesundheitswesen (38 Prozent), in der Logistik (36 Prozent) oder im Sport (35 Prozent) sowie im Handel (31 Prozent). 18 Prozent sagen, das Metaverse sei interessant für die Verwaltung, 16 Prozent für die Industrie sowie je 12 Prozent für Finanzen und Versicherungen sowie die Landwirtschaft. „Bei der Wahrnehmung des Metaverse rangiert zwar das Thema Unterhaltung ganz oben, es bietet aber auch in zahlreichen anderen Branchen Potenzial. Gerade in der Industrie verbessert das Metaverse heute Prozesse, spart Ressourcen, erhöht die Sicherheit und steigert die Wertschöpfung.“

Als wichtigster Vorteil des Metaverse für die Wirtschaft gilt ganz allgemein eine Verbesserung der Zusammenarbeit innerhalb des Unternehmens (44 Prozent). Die Möglichkeit, neue Produkte oder Dienstleistungen zu entwickeln, nennen 43 Prozent, bestehende Angebote anzupassen 12 Prozent. 39 Prozent sagen, dass man im Metaverse auf neue Arten mit Kunden interagieren kann, 15 Prozent, dass dadurch Zugang zu völlig neuen Kundengruppen geschaffen wird. 36 Prozent denken, dass das Metaverse einen nachhaltigeren Ressourceneinsatz ermöglicht. Mehr Effizienz in Arbeitsprozessen sehen 29 Prozent, in Produktionsprozessen 19 Prozent. Und 11 Prozent sehen als Vorteil des Metaverse ein verbessertes Unternehmensimage.

Das Metaverse wird vor allem als Marktplatz gesehen

Mit Blick auf das eigene Unternehmen ruft das Metaverse als Marktplatz das größte Interesse hervor. So nennen 45 Prozent Produktverkäufe im Metaverse interessant für ihr Unternehmen, vor zwei Jahren lag der Anteil erst bei 35 Prozent. Produktpräsentationen finden 44 Prozent interessant (2022: 39 Prozent), 41 Prozent eine virtuelle Firmenrepräsentanz (2022: 44 Prozent). Rund ein Viertel (27 Prozent) hat Interesse an digitalen Zwillingen zur Produkt- und Prozessentwicklung, 12 Prozent könnten Dienstleistungen im Metaverse bereitstellen, und für 6 Prozent kommen Konzerte oder kulturelle Veranstaltungen im Metaverse in Betracht. Deutlich rückläufig ist nach dem Ende der Corona-Pandemie das Interesse am Metaverse für die interne Unternehmenszusammenarbeit. Nur 37 Prozent interessieren sich für virtuelle Meetings (2022: 44 Prozent), 32 Prozent für die Mitarbeiterschulung im Metaverse (2022: 44 Prozent), 23 Prozent für Rekrutierung (2022: 28 Prozent), 21 Prozent für Teambuilding-Events im Metaverse (2022: 41 Prozent) und 15 Prozent für das Onboarding neuer Beschäftigter (2022: nicht abgefragt).

Mehr Anwendungen und Standards gewünscht, weniger Datenschutz und rechtliche Unsicherheit

Als größte Herausforderung rund ums Metaverse gilt den Unternehmen ein wahrgenommener Mangel an praktischen Anwendungen (76 Prozent). Vor zwei Jahren lag der Anteil noch bei 66 Prozent. 43 Prozent sehen keinen Nutzen für das eigene Unternehmen, 14 Prozent investieren schon in andere Zukunftstrends. Aber auch mit Blick auf die Technologie gibt es Bedenken. Drei Viertel (73 Prozent) halten sie noch nicht für ausgereift, 55 Prozent beklagen ungenügende Standardisierung und für 10 Prozent fehlen externe Dienstleister. Hinzu kommen regulatorische Herausforderungen. So beklagen 67 Prozent Anforderungen an den Datenschutz, 44 Prozent rechtliche Unsicherheiten und einen unklaren Rechtsrahmen sowie 36 Prozent Anforderungen an die IT-Sicherheit. Aber auch unternehmensintern gibt es Hemmnisse auf dem Weg ins Metaverse. In jeweils rund der Hälfte der Unternehmen fehlt es an Know-how (52 Prozent) bzw. qualifiziertem Personal (46 Prozent). Je 17 Prozent haben nicht genügend finanzielle Mittel sowie keine Zeit für das Thema.

Das Metaverse ist schwer zu verstehen

Für viele ist problematisch, dass sie das Metaverse noch nicht richtig fassen können. 86 Prozent der Verantwortlichen in den Unternehmen räumen ein, dass es ihnen schwerfällt, den Entwicklungen zu folgen. Drei Viertel (76 Prozent) finden es verwirrend, dass so viele unterschiedliche Anwendungen als Metaverse bezeichnet werden. Und 60 Prozent haben schlicht Probleme, sich das Metaverse vorzustellen. Rund einem Fünftel (19 Prozent) der Befragten macht das Metaverse Angst. „Die Anbieter von Technologien rund ums Metaverse sind gefordert, die Einsatzmöglichkeiten besser zu erklären und sich auf Begrifflichkeiten sowie Standards zu einigen“, so Rohleder.

Der Markt hat durchaus Potenzial und in den kommenden Jahren dürften die Investitionen ins Metaverse deutlich steigen. Zwar haben nur 2 Prozent der Unternehmen im vergangenen Jahr einschlägig investiert, praktisch keines noch früher. In diesem Jahr wollen bereits 6 Prozent Investitionen ins Metaverse tätigen, 2025 planen dies 9 Prozent und nach 2025 rechnen sogar 22 Prozent mit eigenen Metaverse-Investitionen.

Unternehmen wollen auf dem Weg ins Metaverse an die Hand genommen werden

Aktuell wünschen sich die Unternehmen vor allem bessere Informationen über marktfähige Metaverse-Anwendungen (61 Prozent) und Roadshows oder Konferenzen, die konkrete Anwendungen zeigen (51 Prozent), sowie Hilfestellung bei rechtlicher und ethischer Beurteilung des Einsatzes (53 Prozent). Helfen würde der Wirtschaft zudem die Verfügbarkeit von Fachkräften (47 Prozent), die finanzielle Förderung von Metaverse-Projekten in Unternehmen (43 Prozent) sowie eine externe Bewertung der Qualität von Metaverse-Anwendungen (39 Prozent). Darüber hinaus wollen 38 Prozent den Austausch mit Unternehmen, die beim Metaverse weiter sind, 37 Prozent wünschen sich einen intensiveren Austausch mit Hochschulen und Forschungseinrichtungen. Rund ein Viertel (28 Prozent) plädiert für einen Ausbau der Forschungsaktivitäten zum Metaverse. „Das Metaverse bietet als nächste Evolutionsstufte des Internets enormes Potenzial für Wirtschaft und Gesellschaft. Wir begrüßen, dass sowohl die Europäische Kommission als auch die Bundesregierung die Chancen des Metaverse für Deutschland und Europa sehen“, sagt Rohleder. Bitkom zeigt wir mit mehreren Publikationen, wie Unternehmen das Metaverse heute bereits einsetzen können, etwa im „Wegweiser in das Metaverse“ oder im Leitfaden „Industrial Metaverse“.

Rund ein Zehntel der Unternehmen (9 Prozent) geht davon aus, dass das Metaverse Wirtschaft und Gesellschaft schon in den nächsten zwei bis fünf Jahren spürbar verändern wird. Rund ein Viertel (23 Prozent) rechnet damit in den nächsten sechs bis zehn Jahren. Etwas mehr als ein Drittel (37 Prozent) erwartet Veränderungen frühestens in zehn Jahren – und ein weiteres Viertel (26 Prozent) nie.

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 Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 605 Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland telefonisch befragt. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 2 bis KW 8 2024 statt. Die Umfrage ist repräsentativ.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Metaverse-Jedes-zehnte-Unternehmen-sieht-Geschaeftsmodell-bedroht***