Bitkom e.V. | Presseinformation

Erstmals kennt die Mehrheit das Metaverse

- **Aber nur eine Minderheit kann genau erklären, was es ist**
- **15 Prozent würden gerne im Metaverse arbeiten**
- **Ein Zehntel würde dort sogar ein Großteil des Lebens verbringen**

Berlin, 17. Dezember 2024 - Zum Arbeiten, zum Shoppen, zum Freundetreffen – das Metaverse ist eine Art gemeinsamer virtueller Raum, der das heutige Internet virtuell erweitern soll. Erstmals kennt es eine Mehrheit der Deutschen (54 Prozent). Vor einem Jahr kannten das Metaverse erst 41 Prozent. Konkret sagen dabei 13 Prozent, sie können sogar gut erklären, was man unter dem Metaverse versteht. Weitere 20 Prozent wissen zumindest in etwa, was es ist, 21 Prozent kennen es zwar, aber wissen nicht genau, was es ist. Das sind Ergebnisse einer Befragung im Auftrag des Digitalverbands Bitkom unter 1.149 Personen in Deutschland ab 16 Jahren.

Im Metaverse sind alle Nutzerinnen und Nutzer miteinander vernetzt und können als Avatare, also einer Art virtuelle Figuren, miteinander interagieren. Im industriellen Metaversum können zum Beispiel auch ganze Maschinenparks nachgebildet werden. „Das Metaversum wird im industriellen Kontext immer wichtiger, zum Beispiel für Fernwartungen, zu Schulungszwecken oder der Simulation von Produktionsprozessen. In der privaten Nutzung hingegen fristet es noch ein Nischendasein, auch weil die Anwendungsfelder bisher noch recht begrenzt sind“, so Bitkom-Experte Dr. Sebastian Klöß. 30 Prozent der Deutschen sagen aber, wenn sich viele ihrer Freunde und Bekannten im Metaverse bewegen würden, würden sie es sicher auch nutzen.

Auf einen Kaffee in der virtuellen Welt – grundsätzlich sagt ein Viertel (24 Prozent) der Deutschen, sie hätte gerne die Möglichkeit, sich mit Freunden im Metaverse zu verabreden. 18 Prozent hätten gerne die Möglichkeit, eine Schule, Uni oder eine andere Bildungseinrichtung im Metaverse zu besuchen. 17 Prozent würden gerne in dieser virtuellen Welt shoppen, 15 Prozent würden gerne ihrer beruflichen Tätigkeit im Metaverse nachgehen. 12 Prozent glauben, statt gemeinsam mit Freunden ins Konzert zu gehen, werde dies zukünftig gemeinsam im Metaverse besucht. 10 Prozent der Deutschen können sich sogar vorstellen, einen Großteil ihres Lebens im Metaverse zu verbringen.

Ein knappes Fünftel (21 Prozent) wäre auch bereit, sich für die Nutzung des Metaverse eine spezielle Brille zu kaufen. „Das Metaverse ist zwar oft mit immersiven Technologien wie VR-Headsets und Augmented-Reality-Brillen assoziiert, lässt sich mit entsprechenden Diensten und Apps aber auch über Smartphones und Laptops nutzen“, so Klöß. Neben aller Offenheit ist das Metaverse auch mit Skepsis verbunden: Zwei Drittel (66 Prozent) der Deutschen sagen, im Metaverse wird es noch schwieriger sein, herauszufinden mit wem man es tatsächlich zu tun hat. 63 Prozent haben Angst, dass durch das Metaverse eine virtuelle Parallelwelt entstehen könnte.

Kontakt

Merle Wiez
Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@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. Dazu wurden 1.149 Personen ab 16 Jahren in Deutschland telefonisch befragt. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 13 bis KW 17 2024 statt. Die Gesamtumfrage ist repräsentativ. Die Fragestellungen lauteten: „Haben Sie schon einmal von dem Begriff Metaversum bzw. Metaverse gelesen oder gehört?“ und „Inwiefern treffen die folgenden Aussagen zum Metaversum auf Sie bzw. Ihrer Meinung nach zu?“.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Erstmals-kennt-Mehrheit-Metaverse***