

Über das Ressort Metaverse:

Das Ressort Metaverse im Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) ist ein Expertenforum für Inspiration, interdisziplinären Austausch und die proaktive Auseinandersetzung mit dieser Entwicklung.

Der Ressortvorsitz setzt sich aus Mark Wächter (MWC.mobi, Vorsitzender), Stefanie Scognamiglio (Xandr a Microsoft Company, Stellvertreterin), Dominik Wöber (Google, Stellvertreter) und Nico Wohlgemuth (DAYONE, Stellvertreter) zusammen.

Pressebilder des Ressortvorsitzes finden Sie [hier](#).

Das Ressort gliedert sich in drei Labs:

- Lab Metaverse: Technology - Infrastructure, Devices, Software
- Lab Metaverse: Economy - Business Models and Ecosystems
- Lab Metaverse: Society - General Framework, Ethics and Sustainability

Lableiter für das Lab Metaverse: Technology ist Andreas Günter (Ströer Digital Media GmbH). Arnold Pötsch (UX3D GmbH) und Sebastian Thelen (42Ads GmbH) sind die stellvertretenden Lableiter.

Lableiter für das Lab Metaverse: Economy ist Elmar Arunov (Deutsche Telekom AG). Dr. Silvia Zaharia (Hochschule Niederrhein), Hendrik Menz (Anzu Virtual Reality Ltd), Frank Ditz (Meta Platforms Inc.) und Björn Schneider (constructiv GmbH).

Lableiter für das Lab Metaverse: Society sind Carsten Rossi (Kammann Rossi GmbH) und Daniel Zellmer (Digitas Pixelpark).

Eine Übersicht der Lableitung kann [hier](#) eingesehen werden. Alle genannten Mitglieder haben an dem nachfolgenden Positionspapier mitgewirkt.

Einleitung

In diesem Positionspapier werden einzelne, erklärungsbedürftige Begrifflichkeiten der Metaverse Definition, welche bereits im Juli 2022 veröffentlicht wurde (s. [hier](#)), dezidiert erklärt. Diese Erklärungen sieht das BVDW-Ressort Metaverse als notwendig an, um als Expertenforum tiefgreifende Transparenz und Aufklärung zu ermöglichen und möglichen Unverständlichkeiten vorzubeugen. Eine Definition als Fundament für weiterführende Entwicklungen von Technologien, von Geschäftsmodellen und gesellschaftlichen Fragestellungen, von einem neu zu gestaltenden Ökosystem muss allumfassend greifbar und verstanden werden, um darauf aufbauend einen Zugang in das Metaverse aufzuzeigen und dieses proaktiv mitgestalten zu können.

Metaverse Definition

"Die ultimative Vision des Metaverse ist ein dezentralisiertes, interoperables, beständiges und mit allen Sinnen wahrnehmbares, digitales Ökosystem mit unbegrenzter Nutzerkapazität. Es wird sowohl in einer erweiterten (AR) als auch in einer rein virtuellen Realität (VR) mit der physischen Welt koexistieren. Das voll entwickelte Metaverse wird mit dem realen Leben verschmelzen und unsere Gesellschaft und die Art und Weise, wie wir uns vernetzen, miteinander arbeiten, leben und mit Marken interagieren, grundlegend verändern."

„Die ultimative Vision des Metaverse ist ein **dezentralisiertes** ...

Im Metaverse bezieht sich Dezentralisierung auf die Übertragung von Kontrolle und Entscheidungsfindung von einer zentralisierten Einheit (Einzelperson, Organisation oder eine Gruppe daraus) auf ein verteiltes Netzwerk. Dezentralisierte Netzwerke streben danach, das Maß an Vertrauen zu verringern, welches die Teilnehmenden einander entgegenbringen müssen. Es hält sie somit davon ab, Autorität oder Kontrolle übereinander auszuüben, welches die Funktionalität des Netzwerks beeinträchtigen kann.

Dies kann durch eine dezentralisierte autonome Organisation (DAO) erreicht werden. Dabei handelt es sich um eine kollektive Einheit, die den Mitgliedern der Gemeinschaft gehört und von ihnen betrieben wird. Die Gelder werden in ihrer eigenen Kasse aufbewahrt und durch intelligente Verträge geregelt, was bedeutet, dass DAOs nicht auf Banken angewiesen sind, um ihre Gelder aufzubewahren. Es gibt keine zentrale Autoritätsperson innerhalb der Organisation. Entscheidungen werden über Vorschläge und Abstimmungen getroffen.

Dezentral bedeutet somit, dass Inhalte im Metaverse von einzelnen Nutzern erstellt, besessen und organisiert werden.

... **interoperables** ...

Durch die Interoperabilität kann sichergestellt werden, dass die Teilnehmenden nicht an eine Plattform gebunden sind und dass ihre Erfahrungen, ihr Besitz und ihre Identitäten unverändert über die Plattformen hinweg übertragen werden.

Darüber hinaus spielt die hardware-spezifische Interoperabilität eine wichtige Rolle. Die Teilnehmenden sollten in der Lage sein, alle Erfahrungen unabhängig vom eingesetzten Gerät zu sammeln.

Das Metaverse wird eine Mischung aus der Konnektivität des Webs und der Immersivität des räumlichen Computings sein. Ein offenes und inklusives Metaverse wird eine große Vielfalt an Technologien zusammenbringen, was eine Konstellation von Interoperabilitätsstandards erfordert. Dies wird für ein offenes und integratives Metaverse unerlässlich sein.

... **beständiges** ...

Das Metaverse ist ein konsistenter und beständiger digitaler Raum, der durch die Konvergenz von virtueller, erweiterter und physischer Realität entsteht. Das Metaverse wird ein Ort der ewigen und kontinuierlichen Existenz sein, an dem das Leben weitergeht, unabhängig davon, ob die Teilnehmenden online oder offline sind.

Die digitale Welt muss für die Teilnehmenden permanent und jederzeit zugänglich sein. Die Beständigkeit dieser Metaverse-Welt lässt sich in „Datenpersistenz“, „Weltpersistenz“ und „Ereignispersistenz“ unterteilen. Die Datenpersistenz stellt sicher, dass die Daten der Metaverse-Welt auch bei einem Ausfall des Computersystems nicht verloren gehen. Die Weltpersistenz bedeutet, dass die Welt weiterhin existiert und den Teilnehmenden zur Verfügung steht, wenn sie auf sie zugreifen wollen. Ereignispersistenz bezieht sich auf die Persistenz von Ereignissen innerhalb der Welt.

Somit sollen die digitalen Inhalte, die unabhängig von Zeit, Gerät und Realität (AR, MR, VR) entstanden sind oder entstehen werden, „Kommen um zu bleiben“.

... und mit allen Sinnen wahrnehmbares, digitales Ökosystem ...

Das Metaverse kann als ein Ökosystem betrachtet werden, in dem die Teilnehmenden in eine realistisch aussehende und immersive 3D-Umgebung eintauchen können. Je mehr die physische und die virtuelle Welt miteinander verschmelzen, desto mehr wird das Metaverse Teil unseres täglichen Lebens - und desto immersiver werden die Erfahrungen.

Nahezu endlose Möglichkeiten und Kreationen werden zu intensiven Nutzererfahrungen führen, die durch zahlreiche Kooperations- und Interaktionsmodelle im B2B-, B2C- und C2C-Bereich definiert sind. Das Ökosystem wird als eine Art Katalysator für Kreativität und Inspiration dienen, in dem die Menschen sich aktiv mit Inhalten auseinandersetzen, anstatt sie nur passiv zu konsumieren.

Aus der Sicht der Governance wird das Metaversum-Ökosystem daher ein verteiltes, anpassungsfähiges und offenes System mit den Merkmalen der Selbstorganisation, Skalierbarkeit und Nachhaltigkeit sein. Es gehört den Menschen, die darin leben, sich vernetzen, etwas schaffen und daran teilnehmen.

... mit unbegrenzter Nutzerkapazität. ...

Die Verbesserungen im Bereich der Datenverarbeitung wie KI, AR, VR, Cloud Computing, natürliches Sprachverständnis und Blockchain-Technologien in Kombination mit einer besseren Infrastruktur wie 5G oder Wifi6 werden dazu beitragen, viele der heutigen technischen Beschränkungen zu überwinden und eine unbegrenzte Nutzerkapazität zu ermöglichen.

Die Voraussetzung der Möglichkeit einer unbegrenzten Nutzerkapazität im Metaverse ist der Schlüssel zu einer gemeinsamen virtuellen Realität. Wie das Internet heute, muss das Metaverse hypothetisch in der Lage sein, jedem Teilnehmenden Zugang zu gewähren, ohne die Anzahl der Personen, Erfahrungen oder Welten zu begrenzen.

Diese unbegrenzte Kapazität umfasst die Verfügbarkeit von Zugangspunkten, Anmeldeservern und den Speicher für alle benutzerspezifischen Daten. Zudem muss das System in der Lage sein, das Metaverse und seine Daten ohne Verzögerung an jeden Teilnehmenden zu streamen, um synchrone Interaktionen in Echtzeit zu ermöglichen.

... unsere Gesellschaft grundlegend **verändern**. ...

Das voll ausgebaute Metaverse wird viele Gewissheiten und etablierte Verhaltensweisen unserer Welt in Frage stellen. Aus diesem Grund gilt es, sich rechtzeitig mit einer Reihe von ethischen, politischen und psychologischen Fragen auseinanderzusetzen, um den bevorstehenden Wandel zu begleiten und positiv zu gestalten.

Geplante Events des Ressort Metaverse 2022:

- 1) DMEXCO (Hauptbühnen Panel und Masterclass) - 21./22. September 2022 in Köln
- 2) 2. Ressortsitzung am 27. Oktober 2022 in Berlin
- 3) Metaverse-Summit am 1. & 2. Dezember 2022

Downloads

[Ressort-Webseite](#)

[Aktuelle Labs im Ressort](#)

[Anmeldung zum Metaverse-Newsletter](#)

Kontakt

Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V.
Schumannstraße 2, 10117 Berlin
www.bvdw.org

Ansprechpartner für Medien

Janina Iglück, Pressesprecherin Agenturen und Digitales Marketing
Tel: +49 30 2062186-22
iglueck@bvdw.org

Katharina Jäger, Referentin Digital Marketing
Tel: +49 30 2062186-16
jaeger@bvdw.org

Über den BVDW

Der **Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V.** ist die Interessenvertretung für Unternehmen, die digitale Geschäftsmodelle betreiben oder deren Wertschöpfung auf dem Einsatz digitaler Technologien beruht. Als Impulsgeber, Wegweiser und Beschleuniger digitaler Geschäftsmodelle vertritt der BVDW die Interessen der Digitalen Wirtschaft gegenüber Politik und Gesellschaft und setzt sich für die Schaffung von Markttransparenz und innovationsfreundlichen Rahmenbedingungen ein. Sein Netzwerk von Experten liefert mit Zahlen, Daten und Fakten Orientierung zu einem zentralen Zukunftsfeld. Neben der DMEXCO und dem Deutschen Digital Award richtet der BVDW eine Vielzahl von Fachveranstaltungen aus. Mit Mitgliedern aus verschiedensten Branchen ist der BVDW die Stimme der Digitalen Wirtschaft.