

Wissen auf den Punkt gebracht.

 **30 MINUTEN**

# Metaverse

---

Collin Croome

**GABAL**

**30 Minuten**  
**Metaverse**

---

Collin Croome

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek. Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-96740-242-1

Umschlaggestaltung: die imprimatur, Hainburg  
Umschlagkonzept: Martin Zech Design, Bremen  
Lektorat: Silke Martin, Kriftel  
Autorenfoto: privat  
Satz: Zerosoft, Timisoara (Rumänien)

© 2022 GABAL Verlag GmbH, Offenbach  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags.

[www.gabal-verlag.de](http://www.gabal-verlag.de)  
[www.gabal-magazin.de](http://www.gabal-magazin.de)  
[www.twitter.com/gabalbuecher](https://www.twitter.com/gabalbuecher)  
[www.facebook.com/gabalbuecher](https://www.facebook.com/gabalbuecher)  
[www.instagram.com/gabalbuecher](https://www.instagram.com/gabalbuecher)

# Wissen auf den Punkt gebracht

Dieses Buch ist so konzipiert, dass Sie in kurzer Zeit prägnante und fundierte Informationen aufnehmen können. Mithilfe eines Leitsystems werden Sie durch das Buch geführt. Es erlaubt Ihnen, innerhalb Ihres persönlichen Zeitkontingents (von 10 bis 30 Minuten) das Wesentliche zu erfassen.

## Kurze Lesezeit

In 30 Minuten können Sie das ganze Buch lesen. Wenn Sie weniger Zeit haben, lesen Sie gezielt nur die Stellen, die für Sie wichtige Informationen beinhalten.

- Schlüsselfragen mit Seitenverweisen zu Beginn eines jeden Kapitels erlauben eine schnelle Orientierung: Sie blättern direkt zu dem Thema, das Sie besonders interessiert.
- **Zahlreiche Zusammenfassungen innerhalb der Kapitel erlauben das schnelle Querlesen.**
- Ein Fast Reader am Ende des Buches fasst alle wichtigen Aspekte zusammen.
- Ein Register erleichtert das Nachschlagen.

# Inhalt

Vorwort .....	6
<b>1. Ein neues Internet entsteht .....</b>	<b>9</b>
Was ist das Metaverse? .....	10
Merkmale des Metaverse .....	11
Geschichte des Metaverse.....	13
Warum gerade jetzt?.....	16
<b>2. Grundlagen des Metaverse .....</b>	<b>19</b>
Facebook ist nicht das Metaverse!.....	20
Das Internet wird demokratischer .....	23
Technologien des Metaverse .....	26
<b>3. Metaverse in der Praxis .....</b>	<b>37</b>
Vom Gaming zum Big Business .....	38
Wirtschaft & Marken im Metaverse .....	42
Einsatz im beruflichen Umfeld .....	46
Einsatz im privaten Umfeld .....	53
Die Macht der Kreativität .....	55
Empfehlung für Tools & Plattformen .....	56
<b>4. Ihr Einstieg ins Metaverse .....</b>	<b>59</b>
Metaverse Starter-Set .....	60
Spannende Metaverse-Reisetipps .....	64

<b>5. Ihr Unternehmen im Metaverse .....</b>	<b>69</b>
Das 4-Phasen-Modell.....	70
Ihre eigene Metaverse-Strategie .....	71
<b>6. Die Zukunft des Metaverse .....</b>	<b>79</b>
Blick in die virtuelle Glaskugel .....	80
Die Zukunft ist bereits Realität .....	84
<b>Fast Reader .....</b>	<b>88</b>
Der Autor .....	92
Quellenverzeichnis .....	93
Nützliche Quellen und Links .....	94
Register .....	95

# Vorwort

Können Sie sich noch daran erinnern, wie Sie Ihren ersten Kinofilm in 3D angesehen haben? Wie Sie dabei das Gefühl hatten, eine neue Dimension des Kinos zu erleben, indem Sie sich mitten im Film befinden – anstatt ihn nur von außen zu betrachten? Stellen Sie sich jetzt vor, Sie können sich Ihr Äußeres als Avatar frei gestalten. Als Nächstes tauchen Sie nicht nur räumlich in den Film ein, sondern interagieren in Echtzeit mit anderen Avataren und Objekten, denen Sie in dieser digitalen Welt begegnen. Herzlich willkommen – Sie befinden sich im Metaverse!

Das ist Ihnen zu verspielt? Wie wäre es, wenn Sie Konferenzen, Meetings oder Verhandlungen in einem fotorealistischen digitalen Raum führen – von Ihrem Schreibtisch aus? Die Kathedrale Notre-Dame de Paris besuchen – ohne zu reisen? Oder sich spontan mit Freunden zu einem Konzert treffen, die am anderen Ende der Welt leben?

Das Metaverse befreit Sie von den Beschränkungen der Realität. Hier können Sie in Zukunft neue Welten erforschen, neue Menschen kennenlernen und verblüffende Erfahrungen machen.

Durch die äußeren Einschränkungen im Pandemiejahr 2020 erfuhr die Digitalisierung in annähernd allen Bereichen unseres Lebens einen gewaltigen Entwicklungsschub. Quasi über Nacht pflegten wir unsere sozialen Kontakte auf Distanz, arbeiteten virtuell, lernten remote. Dabei haben wir festgestellt, dass wir flexibler, lernbereiter und erfinden-

rischer sind, als wir es uns bis dahin zugetraut haben. Der Wandel – als Pandemie, beim Klima oder in der Digitalisierung – findet immer schneller statt, mit oder ohne uns. Es ist unsere Entscheidung, ob wir dabei nur Zuschauer oder Mitgestalter sein wollen.

Das Metaverse ist eine dieser bedeutenden Veränderungen, die aktuell auf uns zukommt. Es wird die Art, wie wir die (digitale) Welt erleben und nutzen, so grundsätzlich verändern wie die Erfindung des Internets vor 30 Jahren. Im Silicon Valley wird es als das „Next Big Thing“ gehandelt – in der Erwartung, dass es in naher Zukunft ebenso wichtig sein wird wie die Erfindung des Internets, des Smartphones oder Social Media.

Kommen Sie mit mir auf eine Reise in die Zukunft, die schon bald Realität sein wird, und erfahren Sie, was das Metaverse ist und wie Sie es für sich und Ihr Unternehmen sinnvoll nutzen können.

*Ihr Collin Croome*

*Für einen besseren Lesefluss haben wir auf geschlechtsbezogene Formulierungen verzichtet. Selbstverständlich sind immer Frauen und Männer gemeint, auch wenn explizit nur eines der Geschlechter angesprochen wird.*

# **Warum ist das Metaverse die nächste Evolutionsstufe des Internets?**

Seite 10

---

# **Wie lauten die sieben Grundsätze des Metaverse?**

Seite 12

---

# **Wie ist das Metaverse entstanden?**

Seite 13