



**AKADEMISCHE GESELLSCHAFT**  
FÜR UNTERNEHMENSFÜHRUNG & KOMMUNIKATION

# METAVVERSE

Zwischen Hype, Fiktion und digitaler Zukunft

Prof. Dr. Stefan Stieglitz, 16.06.2023

# AGENDA

- 01** Was ist das „Metaverse“?
- 02** Metaverse im öffentlichen Diskurs: Katalysatoren und Interessensgruppen
- 03** Eine (Arbeits-)definition des Metaverse
- 04** Einschätzung: Hype oder Zukunft?

Apple Vision Pro

Angereicherte Realitäten / AR / Sound cancellor

Verbidung Metaverser und relität

Standards und Kontrolle



**AKADEMISCHE GESELLSCHAFT**  
FÜR UNTERNEHMENSFÜHRUNG & KOMMUNIKATION

# 01 Was ist das „Metaverse“?



Foto von Jonathan Borba



Foto von Andrea Piacquadio



# Etymologie

„meta“ =

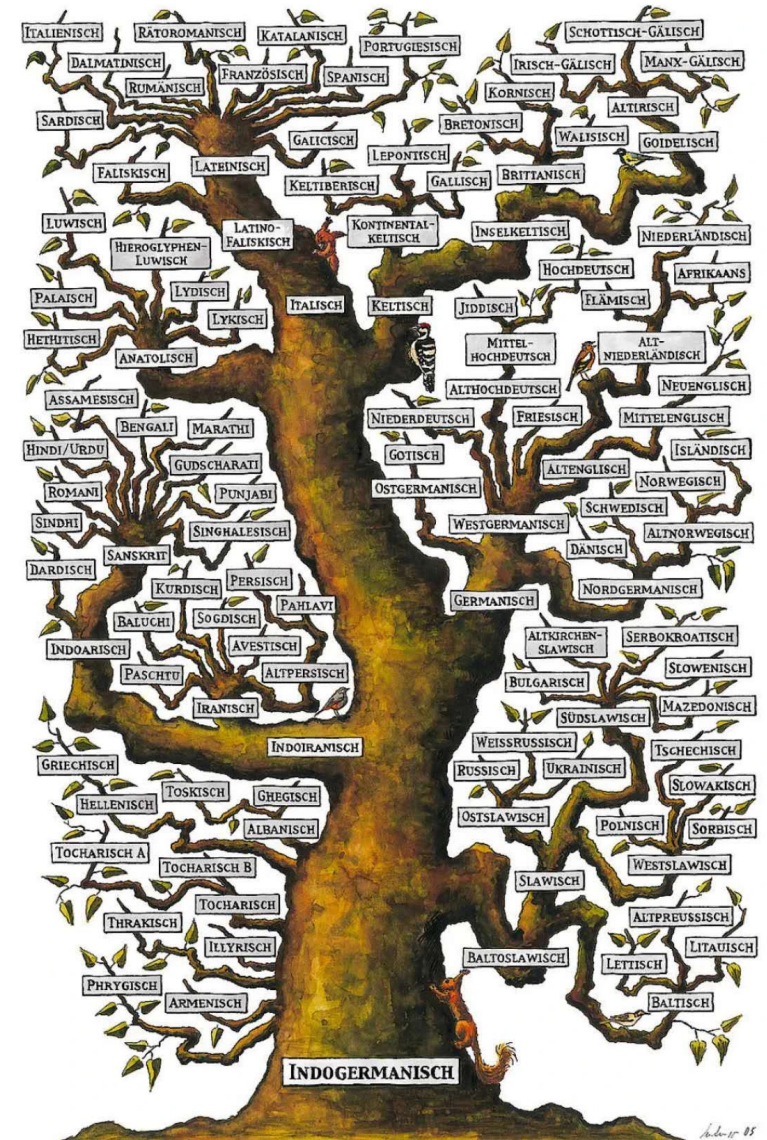
Übergreifend, auf eine darüber liegende Ebene bezogen

Untersuchung der Wirklichkeit und der Beziehung zwischen dem, was ist und dem, was sein könnte

„verse“ [universe] =

Summe von allem, was im Kosmos existiert (einschl. Raum und Zeit, der physischen Realität, sowie aller denkbaren Gegebenheiten)

Dolata & Schwabe (2023)





**AKADEMISCHE GESELLSCHAFT**  
FÜR UNTERNEHMENSFÜHRUNG & KOMMUNIKATION

## **02** Metaverse im öffentlichen Diskurs

# Katalysatoren in der öffentlichen Debatte zum Metaverse

## Ereignisse, z.B.

- Umbenennung Facebook: Meta Inc.
- Metaverse Fashion Week
- Übernahme von Activision Blizzard durch Microsoft

## Technologische Entwicklungen, z.B.

- Schnelleres Internet (5G)
- Virtual und Augmented Reality Brillen
- Non-Fungible Tokens (NFTs)
- Echtzeit Rendering in 3D

## Sozioökonomische Trends, z.B.

- Post-pandemic lifestyle (“online everything”)
- Industrie 4.0
- Remote und hybrid work

## Kunst & Kultur, z.B.

- Videospiele
- Romane von Neal Stephenson (1992) und Ernest Cline (2011)
- Filme „The Matrix“ und „Star Trek“

# Interessensgruppen in der Metaverse-Debatte



Nutzende  
(user)

Individuen  
Mode- und  
Unterhaltungsfirmen



Produzierende  
(producer)

Commercial: z.B., Meta,  
Microsoft, Baidu, Nvidia,  
Alibaba  
Non-commercial: z.B., Yuga  
Labs, Decentraland Foundation



Fürsprechend  
e  
(advocates)

(Crypto-)Investoren  
Regierungen

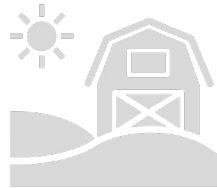


Zuschauende  
(bystander)

Skeptics  
Critics

Dolata & Schwabe (2023)

# Interessensgruppen im Metaverse-Kosmos



**Vertreten verschiedene, zum Teil widersprüchliche Visionen des Metaverse**

Individuen

Commercial: z.B., Meta,  
Microsoft, Baidu, Nvidia,  
Alibaba

(Crypto-)Investoren

Skeptics

Mode- und  
Unterhaltungsfirmen

Non-commercial: z.B., Yuga  
Labs, Decentraland Foundation

Regierungen

Critics

Dolata & Schwabe (2023)



**AKADEMISCHE GESELLSCHAFT**  
FÜR UNTERNEHMENSFÜHRUNG & KOMMUNIKATION

# 03 Eine (Arbeits-)definition des Metaverse

## Definiton des Metaverse

The metaverse is a massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments.

Matthew Ball, author of the book „The Metaverse“

## Definiton des Metaverse

The metaverse is a massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments.

Matthew Ball, author of the book „The Metaverse“

# 3D Welten – Eine natürlichere Form der Interaktion?



## Beispiel: Forschung zu Virtual Reality

- Identifikation innovativer VR Anwendungsgebiete (bspw. Lehre, Diversity, Experiential Learning, Digital Twins)
- Implementation von realen VR Veranstaltungen



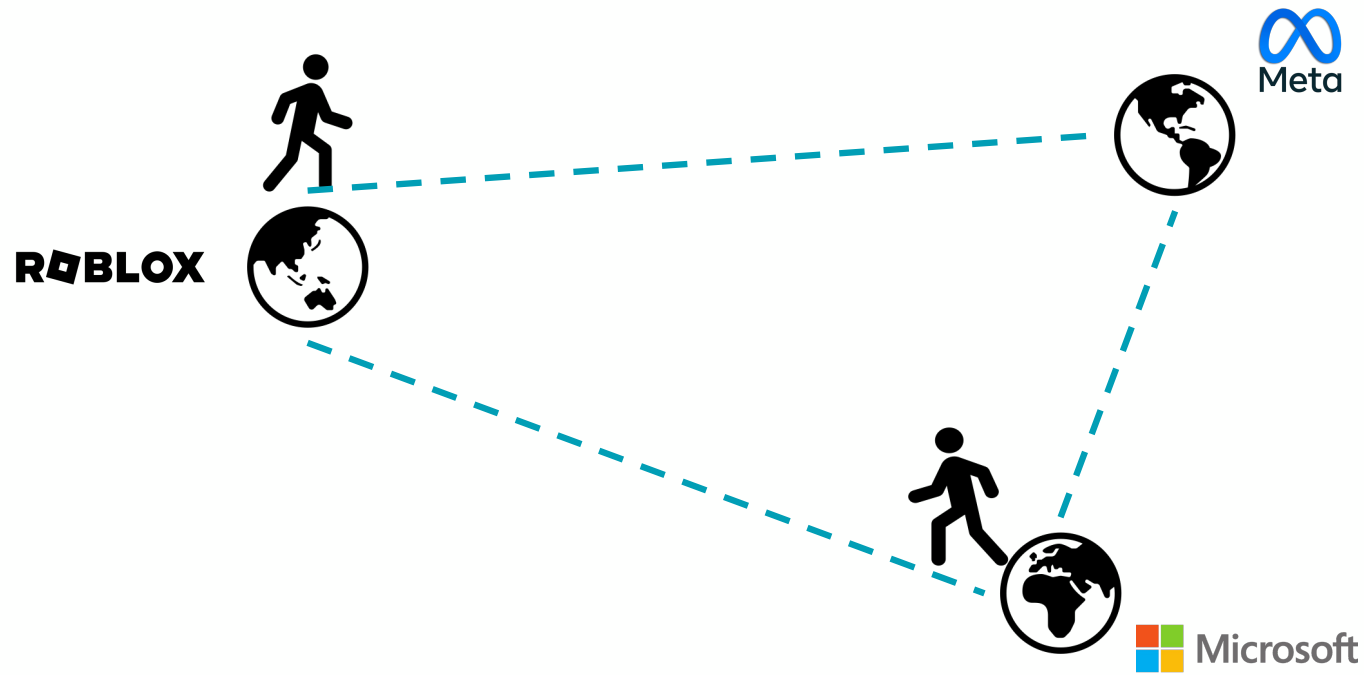
Fromm, J., Radianti, J., Wehking, C., Stieglitz, S., Majchrzak, T. A. & Vom Brocke, J. (2021). More than Experience? - On the Unique Opportunities of Virtual Reality to Afford a Holistic Experiential Learning Cycle. *The Internet and Higher Education*, 50.

## Definiton des Metaverse

The metaverse is a massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments.

Matthew Ball, author of the book „The Metaverse“

# Interoperabilität



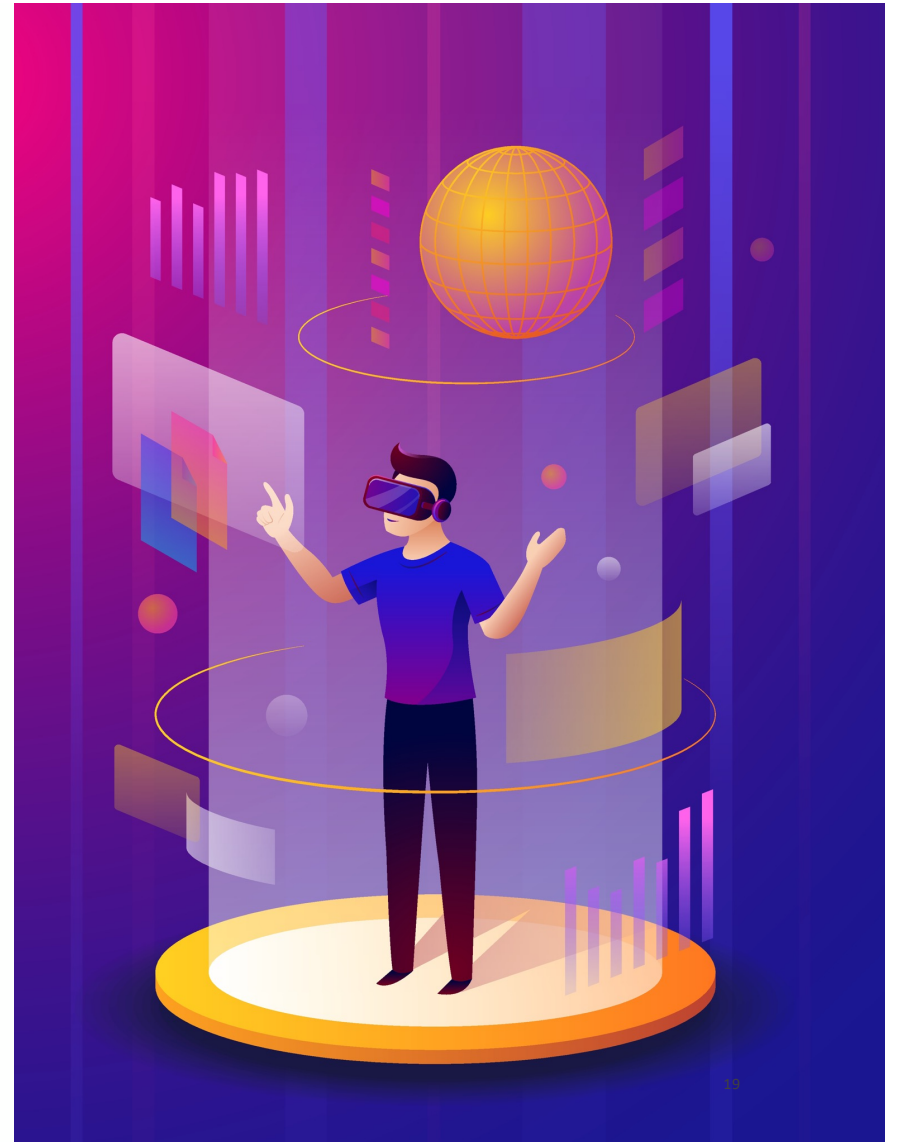


AKADEMISCHE GESELLSCHAFT  
FÜR UNTERNEHMENSFÜHRUNG & KOMMUNIKATION

# 04 Einschätzung: Hype oder Zukunft?

## Einschätzung

- Kommerzielle, isolierte Plattformen von Tech-Unternehmen werden vermutlich keine grundlegende Transformation auslösen (eher „Second Life 2.0“)
- Standardisierung / Regulierung ggf. problematisch
- Große Ankündigungen werden vermutlich kurzfristig noch begrenzte Auswirkungen haben



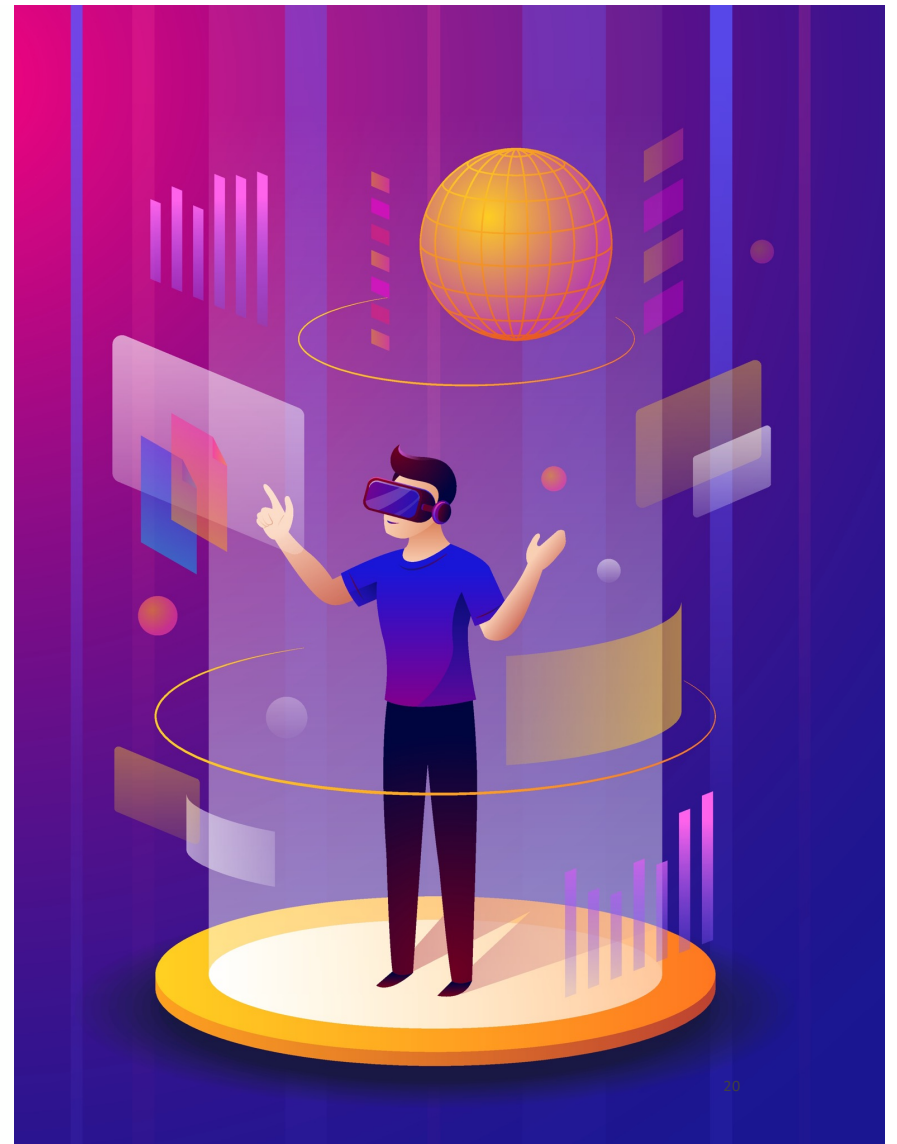
# Einschätzung

Aber: Metaverse Debatte als Teil des Trends  
„Parallel Worlds“

- Neue Technologien ermöglichen veränderte, erweiterte, oder alternative Realitäten (bspw. Geruch, Geräusche, Haptik)
- Entwicklung hin zu einer stärkeren Diversifizierung des Realitätserlebens

Bereits jetzt eine Relevanz für die Kommunikation, z.B.:

- Neue Formate, Monitoring, veränderte Erwartungen der Stakeholder [...]





**AKADEMISCHE GESELLSCHAFT**  
FÜR UNTERNEHMENSFÜHRUNG & KOMMUNIKATION

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

## Kontakt

Prof. Dr. Stefan Stieglitz  
Universität Potsdam

[stefan.stieglitz@uni-potsdam.de](mailto:stefan.stieglitz@uni-potsdam.de)

