



“Metaverse”: Lebenswelt Wirtschaft

Lost in „Metaverse“: Zur Verschränkung realer und digitaler Welten, Öffentliche Tagung des Deutschen Ethikrates, 15. November 2023, Erfurt, Beitrag Hans-Peter Klös

Hypothese 1:

Die Vision eines „Metaverse“ beschreibt den Übergang von „flachen“ Medien in 2D, die sich primär auf das Gesehene auf einem Bildschirm beschränken, zu immersiv erlebten Medien in 3D. Potenzialschätzungen über das bisherige und zukünftige Marktvolumen sowie zur Zahl der Nutzer des „Metaverse“ sind mit einiger Vorsicht zu genießen. Die Frage „Hype“ oder „Next big thing“ ist keinesfalls geklärt.

Hypothese 2:

Das angelsächsische „Metaverse“-Modell ist eher konsum- und freizeitorientiert und als eine „Business to Consumer“-Anwendung stärker produktbezogen. Das industriebasierte „Metaverse“ hingegen ist eher eine „Business to Business“-Technologie und damit stärker prozessbezogen. Ein „Industrial Metaverse“ bietet daher vor allem Potenziale für das industriebasierte „Geschäftsmodell Deutschland“.

Hypothese 3:

Das industrielle „Metaverse“ ermöglicht schnellere, nachhaltigere, ressourcenschonendere technische Entwicklungen und eine räumliche Neuordnung von Wertschöpfungsketten. Das „Metaverse“ als neues 3D-Internet ist aber potenziell auch über den industriellen Bereich hinaus für die digitale, energie- und verkehrsbezogene Infrastruktur ebenso wie für das Gesundheitswesen von großer Bedeutung.

Hypothese 4:

Die bisherigen Player in „Metaverse“- Markt kommen bisher ausnahmslos nicht aus dem europäischen Raum. Damit kommt der Weiterentwicklung des „Metaverse“ auch eine strategische und ggfs. industriepolitische Bedeutung für Deutschland und Europa zu. Für eine vorausschauende, auch die Risiken abbildende Transformationspolitik ist daher eine zeitnahe gesamtpolitische Strategie erforderlich.