



Das Metaverse ¹

1992 wurde der Begriff Metaverse im Roman „Snow Crash“ von Neal Stephenson geprägt - 30 Jahre später nimmt der Unternehmer und Tech-Journalist den Begriff auf, begleitet den Diskurs der Tech-Community, ob Augmented Reality ein Teil des Metaverse oder davon getrennt ist, oder ob das Metaverse nur durch immersive VR-Headsets erlebt werden kann.



Auf über 300 Seiten werden in drei Teilen alle Informationen über Metaverse umfassend abgehandelt: Im ersten Teil, was das Metaverse überhaupt ist; im zweiten über den Aufbau des Metaverse und im dritten, wie das Metaverse alles revolutionieren wird. Ursprünglich ging es bei Metaverse um Zusammenarbeit, Kreativität und Selbstdarstellung, so Stephenson. Er definiert das Metaverse wie folgt: „Ein massiv skaliertes und interoperables Netzwerk von in Echtzeit gerenderten virtuellen 3D-Welten, die synchron und dauerhaft von einer praktisch unbegrenzten Anzahl von Nutzern mit einem individuellen Gefühl der Präsenz und mit einer Kontinuität der Daten wie Identität, Geschichte, Berechtigungen, Objekte, Kommunikation und Zahlungen erlebt werden können.“ Alles klar?

Falls mehr offene Fragen bestehen als klare Antworten geliefert wurden, liegt das daran, dass der Prozess der Normung kompliziert, unübersichtlich und langwierig ist. Ein grundlegendes Problem von Metaverse ist, dass wir es mit einem exponentiellen Anstieg von Daten zu tun haben, die verarbeitet, gerendert und synchronisiert werden müssen. Wichtige Voraussetzungen dazu sind die Latenzzeit und die Bandbreiten. Vergleicht man Internetverbindungen mit einer Autobahn, so sind ist die „Bandbreite“ die Anzahl Fahrspuren und die „Latenz“ die „Höchstgeschwindigkeitsbegrenzung“. Letztere stellt momentan das grösste Hindernis dar auf dem Weg zum Metaverse, wobei die Hauptfrage ist, ob remote Rechenzentren bessere Ergebnisse liefern als verbrauchereigene. Es wird anfangs wohl auf eine chaotische Vielfalt von verschiedenen Technologien hinauslaufen. Die Interoperabilität bleibt zwar angestrebtes Fernziel, wird aber noch auf viele Jahre Wunschdenken bleiben.

Wann wir das Metaverse kommen? Wie die Entwicklung, so ist auch die Zukunft von Metaverse sehr stark von den Gaming-Plattformen abhängig. Obwohl der Spiele-Entwicklung breiten Raum gegeben wird, bleibt die Frage unbeantwortet. Und in den USA schauen 300 Mio Menschen über fünf Stunden Video pro Tag, Rentner sogar über siebeneinhalb Stunden (!)...Wir stehen an der Schwelle zum Metaverse, so der Autor, aber es sei noch unsicher, wann es in welche Richtung weitergehe. Ein sehr ausführlicher Abriss der aktuellen Situation.

© Reto Spring

Dipl. Finanzplanungsexperte NDS HF, CFP®. Präsident Finanzplaner Verband Schweiz, Zug

¹ Ball, Matthew, Das Metaverse. Und wie es alles revolutionieren wird. Verlag Franz Vahlen, München, 2022. ISBN 978-3-8006-6939-4