

DAS METAVERSE

**Und wie es alles
revolutionieren wird**

von

Matthew Ball

Verlag Franz Vahlen München

Inhaltsverzeichnis

Einführung	11
------------------	----

ERSTER TEIL: WAS IST DAS METAVERSE?

Kapitel 1: Eine kurze Geschichte der Zukunft.	19
Das Programm ist optimistischer als der Stift	22
Der anstehende Kampf um die Kontrolle des Metaverse (und um Sie)	28
Kapitel 2: Verwirrung und Ungewissheit	33
Verwirrung als notwendiges Merkmal der Disruption.....	37
Kapitel 3: Eine Definition (endlich)	43
Virtuelle Welten.	43
3D	46
In Echtzeit gerendert	49
Interoperables Netz	50
Massiv skaliert	55
Persistenz.	57
Synchron	61
Unbegrenzte Anzahl von Benutzern und individuelle Anwesenheit	66
Was in dieser Definition fehlt	70
Kapitel 4: Das nächste Internet	73
Warum Videospiele die treibende Kraft des nächsten Internets sind	76

TEIL II: AUFBAU DES METAVERSE

Kapitel 5: Vernetzung	83
Bandbreite	84
Latenzzeit	90
Kapitel 6: Datenverarbeitung	99
Zwei Seiten desselben Problems	103
Träume vom dezentralen Rechnen	109

Kapitel 7: Maschinen für virtuelle Welten	113
Spiele-Engines	115
Integrierte Plattformen für virtuelle Welten	118
Viele virtuelle Plattformen und Engines, nicht viele Metaversen	123
Kapitel 8: Interoperabilität	131
Interoperabilität ist ein Spektrum	135
Einführung gemeinsamer 3D-Formate und Austauschverfahren	144
Kapitel 9: Hardware	151
Die schwierigste technologische Herausforderung unserer Zeit	156
Jenseits von Headsets.	160
Die Hardware um uns herum	164
Lang lebe das Smartphone?	167
Hardware als Gateway	171
Kapitel 10: Zahlungsschienen	173
Die wichtigsten US-Zahlungssysteme heute	176
Die 30 %-Norm.	181
Der Aufstieg von Steam	185
Von Pac-Man zum iPod	191
Hohe Kosten und umgeleitete Gewinne	195
Beschränkte Margen auf den Plattformen der virtuellen Welt	198
Disruptive Technologien stoppen	200
Die Blockchain blockieren	206
Digital first erfordert zunächst Physical first	208
Neue Zahlungsschienen.	211
Kapitel 11: Blockchains	213
Blockchains, Bitcoin und Ethereum	215
Die Entwicklung von Android	218
DApps	219
NFTs	222
Spiele auf der Blockchain	227
Dezentralisierte autonome Organisationen	230
Hindernisse	234
Was man von Blockchains und dem Metaverse halten könnte	235

DRITTER TEIL: WIE DAS METAVERSE ALLES REVOLUTIONIEREN WIRD

Kapitel 12: Wann wird das Metaverse kommen?	243
Ein iPhone 12 im Jahr 2008?	246
Eine kritische Masse an funktionierenden Einzelteilen	248
Die nächsten Wachstumstreiber.	251
Kapitel 13: Meta-Businesses	253
Bildung	253
Lifestyle.	257
Unterhaltung	258
Sex und Sexarbeit	263
Mode und Werbung.	264
Industrie	268
Kapitel 14: Gewinner und Verlierer im Metaverse.	271
Der wirtschaftliche Wert des Metaverse	271
Wie die heutigen Tech-Giganten für das Metaverse positioniert sind	275
Warum Vertrauen wichtiger denn je ist	284
Kapitel 15: Die Gesellschaft im Metaverse	291
Die Verwaltung des Metaversums	296
Mehrere nationale Metaversen	302
Fazit: Zuschauer, wir alle	305
Danksagung	311
Endnoten	313
Index.	325