



Ressort: Internet und Technik

Ein zweites Leben im Metaverse? - Digital Life Design DLD

München, 28.05.2022 [ENA]

Die Einführung des iPhones im Jahre 2007 hat unser Leben rasant verändert. Das Web 3.0 verspricht nun nochmals eine neue Dimension der digitalen Interaktion. Auf der DLD-Konferenz in München und nachfolgend auf dem World Economic Forum in Davos konnten Einblicke in diese neue Welt gewonnen werden.

Angie Gifford, Europachefin von Meta (ehemals Facebook), sieht uns in einer Digitalen Dekade und macht sich Sorge um die Fax Republic Germany, wie sie es scherzhaft überspitzte. Und in der Tat, laut Markus Haas, Chef von Telefonica Deutschland, dauert es bis zu 4 Jahre, bis ein 5G Mast bei uns aufgestellt ist, während in China schon ganze Städte wie Shenzhen komplett mit dem neuen Standard vernetzt sind. Für die fragmentierten Märkte in Europa hält die Digitalisierung allerdings einen Game Changer parat. Mit automatisierten Real-Time Übersetzungen können die Kommunikationsbarrieren durch die 24 Amtssprachen der EU überwunden werden. Und 5G Masten könnten wir auch schon vor der Baugenehmigung bauen, da 99% final sowieso genehmigt werden.

Aber was steckt nun hinter dem Web 3.0? Protokolle im Web 3.0 basieren auf Blockchain-Technologie und können somit eine eindeutige Identität des Nutzers im Web herstellen. Die digitale Identität wird also direkt in das Protokoll eingebaut, statt es Unternehmen zu überlassen, wie es Ingo Rube, CEO BOTLabs auf dem DLD-Kongress erläuterte. Mit seinem KILT-Protokoll können Akkreditierungen (Bescheinigungen über bestimmte Kompetenzen wie z.B. ein Diplom) der realen Welt in die digitale Welt übertragen werden. Für Unternehmen bietet sich die Möglichkeit über die Verbindungen zu anderen Blockchains Funktionalitäten wie Smart-Contract-Systeme zu nutzen, wodurch ein verbindlicher und fälschungssicherer Vertrag digital hinterlegt werden kann.

Weiterhin ermöglicht die Blockchain-Technologie digitalen Besitz eindeutig zu codieren und somit auch zwischen verschiedenen digitalen Welten zu transferieren. Diese sogenannten Non-Fungible Tokens NFTs sind einzigartige digitale Objekte. Die bekanntesten sind die NFT-Affen aus dem Bored Ape Yacht Club (BAYC), hinter dem das Unternehmen Yuga Labs steht, das auch das Metaverse-Spiel Otherside betreibt. Bei einem Ausgabepreis von ca. \$200 im April 2021 sind sie heute mehrere \$100.000 wert, zahlbar in der Kryptowährung Ether. Besitz in der digitalen Welt ist somit geschützt, eindeutig identifizierbar und handelbar, was schon einen digitalen Kunstmarkt hat entstehen lassen.

Redaktioneller Programmdienst: European News Agency

Annette-Kolb-Str. 16
D-85055 Ingolstadt
Telefon: +49 (0) 841-951. 99.660
Telefax: +49 (0) 841-951. 99.661
Email: contact@european-news-agency.com
Internet: european-news-agency.com

Haftungsausschluss:

Der Herausgeber übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der veröffentlichten Meldung, sondern stellt lediglich den Speicherplatz für die Bereitstellung und den Zugriff auf Inhalte Dritter zur Verfügung. Für den Inhalt der Meldung ist der allein jeweilige Autor verantwortlich.



..... International Press Service.....

Das Metaverse verspricht auf dieser Basis die reale Welt um eine digitale Welt zu erweitern. Als Avatar soll man sich in der künstlichen Welt bewegen wie in der echten, arbeiten, Freunde treffen und digital reisen können. Wie die Visionen für das Metaverse aussehen können, konnte bei einem interessanten Panel auf dem World Economic Forum verfolgt werden. Philippe Rosedale, Gründer von Second Life hat mit dem gleichnamigen Online-Spiel schon im Jahr 2003 eine virtuelle Welt entworfen, bei der die Teilnehmer die digitale Welt mitgestalten und auch Inhalte verkaufen können. So sind erste Millionäre aus der digitalen Welt entstanden.

Chris Cox, Chief Product Officer bei Meta, sieht in dem Metaverse die Zukunft des Internets, weshalb sich der Konzern von Facebook in Meta umbenannt hat. Peggy Johnson, CEO von Magic Leap, dagegen sieht das Metaverse als eine Kombination aus digitaler und realer Welt. Mit Augmented Reality Brillen wird es möglich, sich in der realen Welt zu bewegen und zusätzlich digitale Inhalte zugespielt zu bekommen. Die physische Welt verschmilzt mit den virtuellen Welten zu einer erweiterten Realität. Lassen wir uns überraschen, wie sich diese neue Daseinsform entwickelt. Nach 2 Jahren Pandemie ist es erstmal schön, sich in der realen Welt wieder persönlich begegnen zu können.

Bericht online lesen:

https://www.european-news-agency.de/internet_und_technik/ein_zweites_leben_im_metaverse_digital_life_design_dld-84030/

Redaktion und Verantwortlichkeit:

V.i.S.d.P. und gem. § 6 MDStV: Hubertus C. Tuczec

**Redaktioneller Programmdienst:
European News Agency**

Annette-Kolb-Str. 16
D-85055 Ingolstadt
Telefon: +49 (0) 841-951. 99.660
Telefax: +49 (0) 841-951. 99.661
Email: contact@european-news-agency.com
Internet: european-news-agency.com

Haftungsausschluss:

Der Herausgeber übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der veröffentlichten Meldung, sondern stellt lediglich den Speicherplatz für die Bereitstellung und den Zugriff auf Inhalte Dritter zur Verfügung. Für den Inhalt der Meldung ist der allein jeweilige Autor verantwortlich.