DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

GOLDILOCKS

SPECIAL
Inkl. Aftershow-Report zum Inspirationsfestival Symbioticon 2022

BANKING IM METAVERSUM

WAS DAS ZUKUNFTSTHEMA HEUTE SCHON FÜR DIE FINANZWIRTSCHAFT BEDEUTET

PRÄSENTIERT VON SPARKASSEN INNOVATION HUB finletter

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

ABOUT GOLDILOCKS

GOLDILOCKS ist das digitale Magazin für die Finanzwelt aus dem Sparkassen Innovation Hub (S-Hub).

In Zusammenarbeit mit den Journalist:innen und Fintech-Expert:innen von finletter wird darin in jeder Ausgabe ein übergreifendes Thema behandelt. So entsteht jeweils ein Beitrag zu innovativem Denken und besseren Zukunftsentscheidungen im Bereich der Finanzen und darüberhinaus.

Neben den Hintergrundberichten, News, Interviews, Trendanalysen und Produktvorstellungen bietet GOLDILOCKS spannende Einblicke in die Arbeit des S-Hubs. Der zentraler Think-Tank für Trends, Innovation und neue Formate innerhalb der Sparkassen-Finanzgruppe stellt sich der spannenden Aufgabe, digitale Experiences zu entwickeln, die den Weg zur Finanzwelt von morgen ebnen.

GOLDILOCKS

PRÄSENTIERT VON

SPARKASSEN INNOVATION HUB finletter

Anna Friesen und Milena Rottensteiner

EDITORIAL

VORWORT

Die Symbioticon 22 liegt hinter uns. Wir haben uns das vom Sparkassen Innovation Hub (S-Hub) veranstaltete Inspirationsfestival der Sparkassen-Finanzgruppe zum Anlass genommen, eine GOLDILOCKS-Sonderausgabe zum Zukunftsthema Metaversum zu bringen.

Zum einen, weil wir uns hier im S-Hub ohnehin mit der Frage beschäftigen, was das Metaversum heute schon für die Finanzwirtschaft bedeutet. Und zum anderen, weil am 22. und 23. November in Frankfurt am Main so viele Ideen, Meinungen und erlebbare Lösungsansätze zu dem Thema zu erleben waren, dass wir diese Impulse einfach zusammentragen und durch diese Ausgabe greifbar machen mussten.

Wenn es um konkrete Lösungen für die Sparkassen-Kund:innen geht, befinden wir uns derzeit in einer Research- und Beobachtungsphase. Das große Interesse an den Möglichkeiten eines Metaversums ist jedoch da.

Im S-Hub haben wir uns dem Thema bisher experimentell genähert und mit STrade VR einen ersten Use Case entwickelt, um spielerisch zu erfahren, wie sich Wertpapierhandel eigentlich anfühlt und wie Financial Education in einer virtuellen Umgebung funktionieren kann. In dieser Sonderausgabe werdet ihr auch dazu mehr erfahren. ◢

Viel Spaß beim Lesen!

CONTENT

06 Evolution des Internets von Web 1.0 bis Web3

07 FAQ zum Metaversum

08 Infografik: Geschichte des Metaversums

10 Titelstory

12 Literaturtipp

14 3 Fragen an...

16 Selbstversuch

19 Meta-was?

22 Ein Chat mit...

S-HUB INTERN

24 Interview

26 10 Highlights von der Symbioticon

28 Spotlight

30 To be honest

32 Kontakt

Coverbild: unsplash, Steve Johnson

GOLDILOCKS
PRÄSENTIERT VON
SPARKASSEN INNOVATION HUB finletter

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

METAVER-SUM 1X1

Bild: unsplash, and machines

Evolution des Internets

DIE ENTWICKLUNGSPHASEN DES WEBS

Um die Zukunft des Internets zu verstehen, sollte man seine Genese kennen. Hier kommt das Wichtigste über Web 1.0, 2.0, 3.0 – und das Web3.

ab ca. 1989

Web 1.0 – das Read-only-Web.

Wichtigste Merkmale:
Statisch, reines Informationsmedium

Anwendungsfälle:
Unternehmen, Individuen o. ä. präsentieren Informationen; Nutzer:innen lesen diese Informationen, größtenteils ohne Interaktionsmöglichkeiten

ab ca. 1999

Web 2.0 – das Read-Write-Web

Wichtigste Merkmale:
Social Media

Anwendungsfälle:
Nutzer:innen können leicht eigene Inhalte schaffen auf Social-Media-Plattformen, in Messengern o. ä., sie konsumieren, kreieren und interagieren

ab ca. 2006

Web 3.0 – das semantische Web

Der Begriff wurde wie Web 1.0 und Web 2.0 geprägt durch Tim Berners-Lee, Physiker und Erfinder des World Wide Web

Wichtigste Merkmale:
nächste Evolutionsstufe des Internet als Ganzes; Daten und ihre Verknüpfung stehen im Fokus, zunehmend dezentral, maschinelles Lernen

Anwendungsfälle:
vom Internet der Dinge über Blockchain-basierte Datenbanken und Krypto-Währungen bis zu Metaversen

wir sind hier

ab ca. 2014

Nicht zu verwechseln mit...

Web3 – das dezentrale Web

Der Begriff wurde durch Ethereum-Mitbegründer Gavin Wood geprägt

Wichtigste Merkmale:
eine Iteration des Internet, Blockchain-basierte Technologie, dezentral, hohe Datensicherheit, Ziel: Umverteilung der Macht im Internet von Unternehmen zu Individuen

Anwendungsfälle:
Blockchain-basierte Metaversen, Kryptowährungen, NFTs

TIM BERNERS-LEE
November 2022

> *Es ist wirklich schade, dass der eigentliche Name Web3 von den Ethereum-Leuten für die Dinge, die sie mit Blockchain machen, übernommen wurde. In Wirklichkeit ist Web3 gar nicht das Web.*

???

Web 4.0 – das symbiotische Web

Wichtigste Merkmale:
reale und virtuelle Welt verschmelzen

Anwendungsfälle:
völlig unklar; Spekulationen reichen von vollständiger Konnektivität aller Geräte bis zu Implantat-gesteuertem Web-Zugang

GOLDILOCKS
PRÄSENTIERT VON
SPARKASSEN INNOVATION HUB finletter

Metaversum 1x1

ULTIMATIVES FAQ, UM DIESE AUSGABE ZU VERSTEHEN

Wir sprechen zwar über das Metaversum, als gäbe es das schon. In Wirklichkeit ist das Thema aber noch an einem so frühen Punkt seiner Entwicklung, dass es nicht einmal einheitliche Definitionen gibt. Deshalb steigen wir mit einer Klärung ein.

WAS IST EIN METAVERSUM?

Ein Metaversum ist nach der Definition von Matthew Ball im derzeitigen Standardwerk zum Thema „Das Metaverse“, „ein massiv skaliertes und interoperables Netzwerk von in Echtzeit gerenderte 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.“ Wir gehen davon aus, dass es nicht ein Metaversum geben wird, sondern mehrere.

GIBT ES DAS SCHON?

In dieser Sonderausgabe von GOLDILOCKS geht es um Proto-Metaversum, denn ein Metaversum nach der obigen Definition gibt es noch gar nicht.

WARUM GIBT ES DAS METAVERSUM NOCH NICHT?

Weil die Technologie noch nicht weit genug ist. Und da geht es nicht um Virtual-Reality-Brillen, auch wenn diese in dieser Ausgabe ebenfalls eine Rolle spielen. Nach Matthew Ball wird sich ein Metaversum aber nicht dadurch auszeichnen, dass man es als immersive Realität mit allen Sinnen erlebt. Vielmehr liegt die Herausforderung im sogenannten Echtzeit-Rendering: Haushaltsübliche Computer oder Smart Devices haben noch nicht die Rechenkraft, um die Bilder in einer 3D-Realität in Echtzeit anzuzeigen. In keinem Proto-Metaversum können Avatare sich in Echtzeit durch dieselbe virtuelle Welt bewegen.

MIR FEHLT DIE VORSTELLUNGSKRAFT: WIE KANN SO EIN METAVERSUM AUSSEHEN?

Die Extremversion lässt sich in „Ready Player One“ nachlesen, dem Science-Fiction-Roman von Earnest Cline aus dem Jahr 2011 (es gibt auch eine Spielberg-Verfilmung von 2018): Da gibt es die „Oasis“, eine virtuelle Parallelwelt, in der fast jeder Mensch einen Avatar hat und dort arbeitet, zur Schule geht, Freundschaften pflegt, Hobbys nachgeht etc. Die Oasis ist wie die reale Welt, nur von Computern oder anderen Geräten aus erlebt und nicht „in echt“.

WAS HAT DAS METAVERSUM MIT BLOCKCHAIN ZU TUN?

Ein Metaversum kann auf dezentraler Technologie (Blockchain) basieren, muss es aber nicht. Das Metaversum, das Meta (Ex-Facebook) entwickelt, wird definitiv nicht dezentral sein. Die Web3-Bewegung steht dafür, dass zukünftig nicht Tech-Giganten wie Meta die Macht haben sollen; von hier sind also dezentrale Metaversum zu erwarten. Die derzeitigen Proto-Metaversumn, wie Decentraland oder Somnium Space, nutzen Blockchain in diesen drei Bereichen unterschiedlich intensiv: 1. Kontoservices wie Kryptowährungen und NFT für Land, Skins usw.; 2. DApps, also dezentrale Anwendungen in einem Metaversum, und 3. Rechenressourcen, also quasi das Betriebssystem eines Metaversum auf Basis von Blockchain. ◢

DIE GESCHICHTE DES METAVERSUMS VON 1935 BIS HEUTE

1935

Virtuelle Realität (VR) zieht ins Science-Fiction-Genre ein: In Stanley G. Weinbaums Kurzgeschichte „**Pygmalion's Spectacles**" erfindet ein Professor eine Art Virtual-Reality-Brille, mit der man in die Geschichte eines Films einsteigt und diese mit allen Sinnen erlebt.

1956

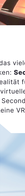
Cinematograph **Morton Heilig**, der „Vater der Virtuellen Realität", entwickelt das **Sensorama**, die erste VR-Maschine. Sie kombiniert Audio, Vibrationen, Düfte und einen 3D-Screen.

1960

Heilig lässt sich die **Telesphere Mask** patentieren, den ersten Video-Audio-Bildschirm, den man wie moderne VR-Brillen auf dem Kopf trägt.

1992

In Neal Stephensons dystopischem Roman „**Snow Crash**" wird erstmals der Begriff Metaverse benutzt, um eine virtuelle Realität zu beschreiben.



1994

VR zieht in den US-amerikanischen Gaming Arcades ein in Form des **SEGA VR-1**; mehr und mehr VR-Headsets kommen auf den Markt.

Sushil Nair on Unsplash.com

2003

Das erste, an das viele beim Begriff Metaversum denken: **Second Life** startet als virtuelle 3D-Realität für Erwachsene mit einer eigenen virtuellen Wirtschaft. Um an der VR von Second Life teilzuhaben, braucht man keine VR-Technik.

2010

Der 18-jährige Unternehmer Palmer Luckey erfindet den ersten Prototyp des **Oculus-Rift-Headsets**; zwei Jahre später erreicht er mit einer Kickstarter-Kampagne 2,4 **Millionen** US-Dollar; zwei weitere Jahre später kauft **Facebook** Luckeys Firma für zwei **Milliarden** Dollar.

ALTERNATIVE TECHNOLOGY, CC BY-SA 2.0, commons.wikimedia.org

2015

Computergenerierte Virtuelle Realitäten machen große Fortschritte, aber auch **Augmented Reality (AR)**, also die Erweiterung der realen Welt mit Hilfe von Mitteln der Virtuellen Realität: Microsoft stellt sein **Holo-Lens-Headset** vor, mit dem man erstmals holographische Elemente mittels AR in der realen Welt betrachten kann.

microsoft.com

2016

Die halbe Welt beginnt, mit dem Handy **Pokémon** zu fangen – der erste Massenerfolg eines Augmented-Reality-Spiels.

David Grandmougin, unsplash.com

2018

Blockchain trifft Metaversum: Die VR-Welt
Somnium Space öffnet, sie ist eine Art Vorstufe dessen, was ein Metaversum mal sein könnte, ein Proto-Metaversum. Hier können Nutzer:innen mit Cube, einer eigenen Kryptowährung, Assets wie Land oder Skins kaufen.

www.somnium.space

2020

Das **Decentraland** geht an den Start, eine Browser-basierte virtuelle 3D-Plattform, mit eigener Kryptowährung auf Blockchain-Basis – typisch für ein Proto-Metaversum dieser Generation. JP Morgan kauft ein Stück virtuelles Land aus Marketinggründen.

decentraland.org

2021

Metaversum wird zum weltweiten Hype-Wort, nachdem Facebook sich in **Meta** umbenennt und ankündigt, gewaltige Summen in die Entwicklung eines eigenen Metaversums zu investieren. Die erste Version von Meta Horizon entäuscht jedoch, haben die Avatare doch nicht einmal Beine.

Rene Terp, unsplash.com

2022

Die globale **Rezession** beginnt und mit ihr der **Krypto-Winter**: Die Zurückhaltung seitens der Anleger:innen führt zu einem Wertverlust für fast alle Kryptowährungen. Die Zeit, in denen Metaversum-Entwicklungen auf Blockchain-Basis viel Startkapital zur Verfügung gestellt wird, ist vorbei. Meta leidet unter der Rezession und entlässt 11,000 Mitarbeitende; Aktionär:innen fordern, die Metaversum-Investitionen zu reduzieren.

Andrzej Kubiasa, unsplash.com

GOLDILOCKS
TRADITIONS AND
PROFESSIONAL MARKETING FOR finletter

WIE VIEL VON DER BLOCKCHAIN EIN HYPE BLEIBT UND WIEVIEL (POTENTIELLE) REALITÄT IST, BLEIBT UNGEWISS – DAS IST NICHT ANDERS ALS DER AKTUELLE STAND DES METAVERSE.

Matthew Ball in „Das Metaverse 2022“, Seite 239

TITEL STORY

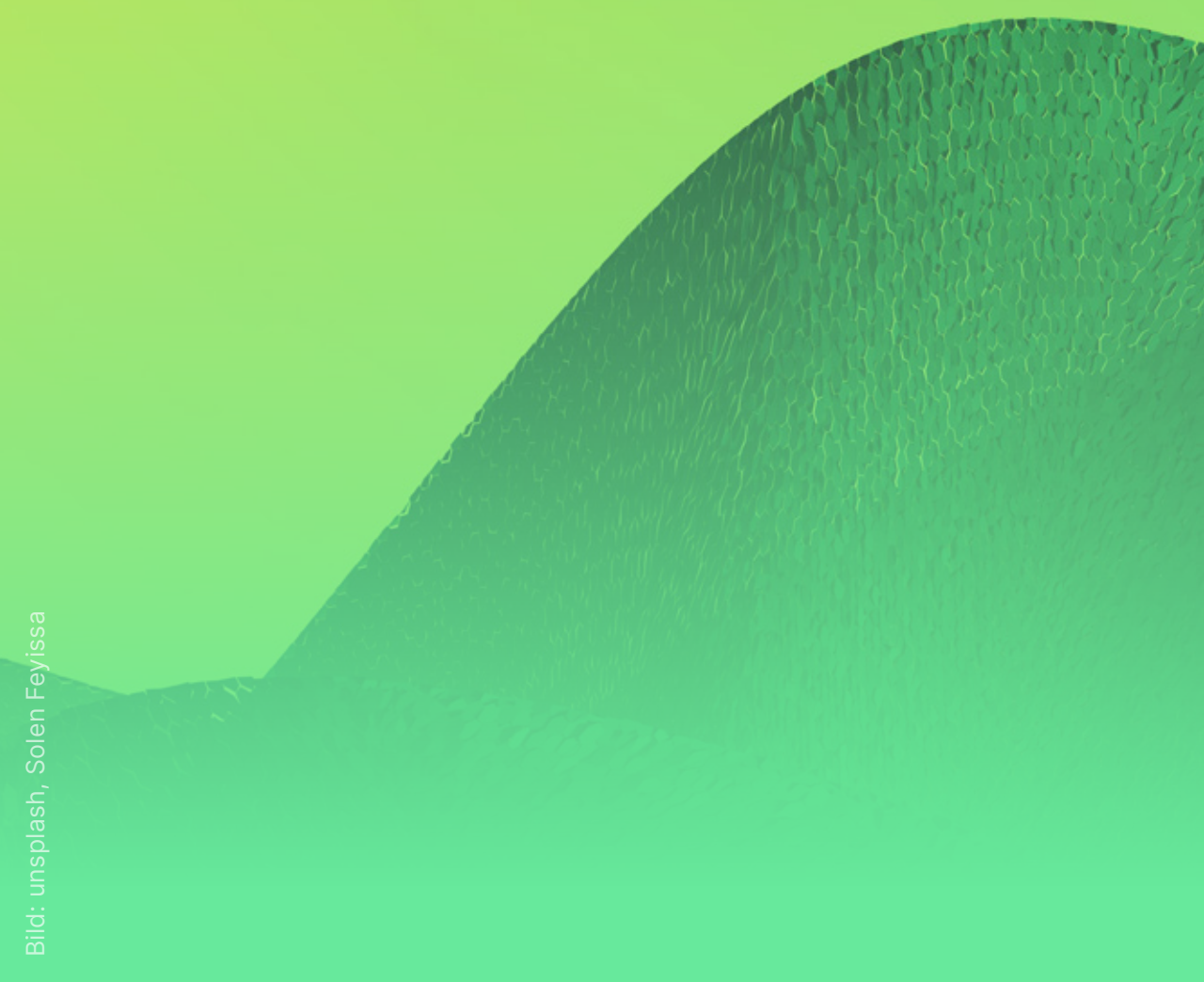


Bild: unsplash, Solen Feyissa

METAVERSUM: WAS IST ES – UND WAS IST JA, WIE VIELE?

Wie bekommt man etwas so greifbar, der Leser weiß, was gemeint ist? Und wie kann Angst vor einer neuen Welt durch sie genommen?

Sprache, und insbesondere Metaphern verrichten bei uns Menschen so Einiges. Sie helfen uns, Dinge zu verstehen, bei denen Fragen aber gar nicht entstehen oder Hemmschwellen gegeben. Dann setzt sich eine Metapher in Gang und wir sind, wie wir sind. Fragen sind weg.

Dies liegt schon bei der Definition von Metaphern an. Denn an aller unseren Worten liegt eigentlich nichts, bis wir Worte in Kontext setzen. Wenn wir Worte in Kontext setzen, wird aus einem Wort eine Metapher. Und wenn wir Metaphern kennen, wird aus einem Wort ein Begriff. Und wenn wir Begriffe kennen, wird aus einem Begriff ein Wissen. Und wenn wir Wissen haben, wird aus Wissen ein Bewusstsein. Und wenn wir Bewusstsein haben, wird aus Bewusstsein ein Leben. Und wenn wir Leben in der Fachsprache hier, dann ... Ja, wie sagt man eigentlich dazu? Wie nennen wir das? Wie nennen wir das, was wir Leben nennen? Wie nennen wir das, was wir Bewusstsein haben, was wir Wissen haben, was wir Begriffe kennen, was wir Worte in Kontext setzen? Wie nennen wir das, was wir Sprache nennen? Wie nennen wir das, was wir Metaphern nennen? Wie nennen wir das, was wir Metaphern kennen? Wie nennen wir das, was wir Metaphern verrichten? Wie nennen wir das, was wir Metaphern in Gang setzen? Wie nennen wir das, was wir Metaphern in Gang setzen, damit wir sind, wie wir sind? Wie nennen wir das, was wir Metaphern in Gang setzen, damit wir Fragen sind? Wie nennen wir das, was wir Metaphern in Gang setzen, damit wir Fragen sind, wie wir

LITERATUR TIPP

Bild: Cover, Snow Crash

UNSERE EMPFEHLUNG

NEAL STEPHENSON – SNOW CRASH

„I was just making shit up“, hat Neal Stephenson mal über die Genese seines berühmten Romans „Snow Crash“ gesagt. In der 1992 erschienenen Dystopie wurde erstmals der Begriff Metaversum für das verwendet, was wir auch in dieser GOLDILOCKS-Ausgabe darunter verstehen – Jahrzehnte, bevor die technologische Entwicklung weit genug ist für ein Metaversum, wie wir es verstehen.

„Snow Crash“ ist dem Genre Cyberpunk zuzuordnen, also eine Mischung aus Dystopie und technologischer Vorhersage. Und so hat Stephensons Roman nicht nur Begriffe wie Metaversum und Avatar geprägt, sondern auch Tech-Gründer – von Googles Sergey Brin bis Metas Mark Zuckerberg – bei ihren technologischen Fortschritten inspiriert.

Obwohl „Snow Crash“ – auch aus heutiger Sicht noch – in der Zukunft spielt, ist es auch ein Stück Zeitgeschichte. In der Romanwelt sind Nationalstaaten größtenteils durch eine Vielzahl von privaten Entitäten abgelöst worden, die als Franchise organisiert sind. Das ist eine Referenz an die damals aktuelle gesellschaftliche Diskussion über Privatisierungen, beispielsweise von Telko-Unternehmen, und die Entspannung zwischen den großen westlichen und östlichen Blöcken nach dem Ende des Kalten Kriegs.

In der heutigen gesellschaftlichen Diskussion geht es eher um Tech-Giganten, deren Macht und die Missbrauchspotenziale eben solcher. Natürlich fokussieren heutige Cyberpunk-Romane auf ganz andere Aspekte eines Metaversums. Dennoch ist Stephensons Ursprungswerk lesenswert, weil es den Lesenden erlaubt, die Prophezeiungen von damals zumindest mit dem Heute abzugleichen. ◢

CLAS BEESE
CO-FOUNDER FINLETTER

3 FRAGEN AN...

Bild: Cover, Milad Fakurian

3 Fragen an...

...DIGITALEXPERT:INNEN ZUM THEMA METAVERSUM

Die Visionen, was das Metaversum ist oder sein soll, gehen weit auseinander. Deswegen haben wir unsere GOLDLOCKS Analyse Spezialist:innen gefragt, **wie sie das Metaversum persönlich definieren und welche Chancen sie darin sehen.**

Welche Chancen siehst du durch das Metaversum?

Welche Aspekte müssen dieses Metaversum unbedingt bei der Entwicklung von Metaversen mitgedacht werden?

Aktuell wird viel über Web 3 und Blockchain gesprochen. Was verbinden Deine Kollegen:innen mit dem Begriff Metaversum? Und falls du das auch gerne warst: Was willst du da unbedingt erleben?

ANTWORTEN

DR. DANIEL OETER
Senior Consultant Digital Transformation

Das Metaversum ist für mich aus Anwendersicht die Vereinigung von Augmented Reality, Virtual Reality und sozialen Medien mit Virtual und Augmented Reality. Technologisch werden physische Gegenstände, Gebäude, Prozesse und Menschen immer engeren Kontakt mit der digitalen Welt bekommen. Es neue Geschäftsmodelle und effizienzsteigernde Prozesse entstehen. Das Metaversum bietet Chancen, Barrieren zu überwinden, unter anderem aufgrund von Sprache, Hierarchi oder vorhandenen Ressourcen.

Das Metaversum sollte die Metaverse miteinander offen und demokratisch verbinden. Es sollte nicht zu einer Monopolisierung kommen, wie es mit Web 2.0 der Fall ist. Die Nutzenden müssen Transparenz und Kontrolle über ihre Daten und ihre Identität bekommen. Zu viel Einfluss durch einzelne Unternehmen Gleichen aber sonstige Interessen sollten vermieden werden. Die Entwicklung des Metaversum wird weitgehend ausgerichtet sein.

Mich beschäftigt der hohe Grad an immersiven Sektor bei realen erstaunlicher technischen Möglichkeiten stimmt eher im Gamer Umgebungen sehr schnell realistisch wirkt. Ich bin gespannt, ob Facebook tatsächlich, indem ich in virtuelle Welten Gesichter und Gesichtsausdrücke zeichnen kontinuierlich, wie es Steven Spielberg in seinem Film „Ready Player One" zeigt. Privat würde ich gerne Meinem Lieblingsmusiker einmal live konzertieren oder die Schulen schaen.

CHRISTIAN MOSER
Senior Consultant Digital Transformation

Seit ich Computer gibt, interessiert mich die Frage, wie wir mit ihnen und unsere Freunde in der digitalen Welt dem Metaverse schaffen wir auf Wirklichkeit. Über Mixed Reality Brillen sich schrieben digitale und physische Inhalte zusammen. Wie wird es sein, wenn wir unseren Welt und wir teilnehmen in digitalen Welten an. Dies ermöglicht spannende Anwendungen in Bereichen Zusammenarbeit, Lernen und Verstehen, in Bereich Shopping und Kreativ sein. Wie in Spiel Minecraft Metaverse. Ich bin gespannt, wie wir Metaverse Welt Gesellschaft und Wirtschaft verbinden und Bereichen gewinnen über Financial Library bis Entwicklung über eingebauten Finanztransaktionen.

Wir stehen noch ganz am Anfang einer langen Reise Hin Metaverse Wir sind in der Phase, in der wir die Erwartungen erzeugt, die kaufmännisch Ideen, die Ideen Investoren und Big Ich ich aber noch Augmented Reality unseren Alltag begleiten wird. Ich wie ich in Metaverse und Gesellschaft Ich 11 Jahr der analogen Welt Wie Metaverse Welt Gesellschaft Wirtschaft Wie Metaverse Welt Gesellschaft Wirtschaft gibt es Gebäudetechnik, Menschen oder Maschinen Gesellschaft Wirtschaft Wie Metaverse Welt Gesellschaft Wirtschaft Wie Metaverse Welt Gesellschaft Wirtschaft und nutzen müssen, ich ans Geschäftsmodelle zu entdecken.

Grundsätzlich empfehle ich jedem, sich mit Metaverse auseinander zu setzen. Ich finde für die Technik und die Ideen dahinter ich es bekommen. Es wird mit Mix aus Begeisterung und Entdeckerlust und die einige Aspekte einblick schon ein Wunsch gut beschreiben, ich erlebe und noch nicht entscheidet. Ich selber arbeite mit Web 3 und Blockchain seit ca. 1,5 Jahr Spezialisten, die immer gerner und offener wird. Hier bin ich Mitglied im Bitcoin Suisse AG Metaverse, Axie und vor Star Atlas. 2 Die Blockchain-Technologie ermöglicht Transparenz im Trading von NFT's Metaverse und ermöglicht ich Dezentralisierung. Sonoran Spiele oder Gaming Crowns. 3 Im Erwartete Kritikpunkt Datenschutzproblem, Datenschutz Problem, Datenschutz Problem 30 Jahre Google Kitchen. Hier und Microsoft Mesh oder Facebook Horizon Metaverse Welten. Ich die Social-Media-Plattformen, welche was dem Mobile aussieht ich bin mit Mix Mixed Reality rähm ein Alltag der Mixed Reality Brillen Mixed Reality VR/Vual, Snap und Microsoft Spielen oder Meta mit Horizon Worlds.

DAJANA EDER
Senior Consultant Digital Transformation

Dadurch für den Zugang zur noch stabiles Internet und die Speicherung notwendig sind, wird eine Dezentralisierung wie Bitcoin stattfinden. Ein globaler Zugang zu Ressourcen wie Bildung und Kreativen – wenn das Tool, das Ich Ich Ich Ich, an dem wir alle Pfeiz haben und Ich Ich Ich Ich

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

SELBST-VERSUCH

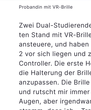
Bild: Cover, only pond studio

Selbstversuch

HALLO, IST HIER JEMAND?

Journalistin Anissa Brinkhoff setzt sich auf der Symbiotiocon 2022 erstmals eine VR-Brille auf die Nase und ihre Füße in ein (Proto-)Metaversum. Ob das geklappt hat und wie sich das angefühlt hat, erzählt sie in diesem Selbstversuch.

Meine Qualifikation für diesen Artikel ist simpel: meine fehlende Erfahrung. Ich war mit meinen 33 Jahren noch nie in einem Metaversum oder dem, was wir als Proto-Metaversum bisher davon erleben können. Damit gehöre ich vermutlich zu dem kleineren Teil der Teilnehmer:innen dieser Veranstaltung. Gerade deshalb bin ich das perfekte Versuchskaninchen für einen Selbstversuch.



Probandin mit VR-Brille

Zwei Dual-Studierende betreuen den ersten Stand mit VR-Brillen, den ich direkt ansteuere, und haben eine Oculus Quest 2 vor sich liegen und zwei dazugehörige Controller. Die erste Herausforderung ist, die Brillen auf meinem Kopf anzupassen. Die Brille ist relativ schwer und rutscht mir immer wieder von den Augen, aber irgendwann sitzt alles so stramm, dass ich – Trommelwirbel – das allerseste Mal nur nach das Proto-Metaversum vor mir sehe. Es ist etwas grobkörnig und über den Ausblick auf die Landschaft legt sich auch noch ein rotes Raster, das verhindert, dass ich im realen Leben zu weit weg und im schlimmsten Fall gegen Menschen laufe.

Die beiden Studis erklären mir, wie ich mich fortbewege: diesen einen Knopf zum Laufen gedrückt halten, mit dem anderen kann ich mich ein größes Stück vorwärts beamen und mit dem nächsten greife ich Dinge. Das klingt kompliziert, als es ist, und auch wenn ich überhaupt nie an Konsolen zocke, ist diese Bedienung easy.

Auf dem Hinweg zur Konferenz habe ich im Zug noch überlegt, was eigentlich meine Erwartungen an dieses Erlebnis sind. Die größte Befürchtung war, dass mir sofort übel wird. Denn interessanterweise ist das die Erfahrung, von der mir immer als erstes berichtet wird – von der physischen Auswirkung einer immersiven Erfahrung in einer Virtuellen Realität. Das liegt daran, dass das Auge etwas anderes sieht, als der Körper erlebt. Motion Sickness ist der Fachbegriff. Studien lassen befürchten, dass Frauen besonders häufig an Motion Sickness leiden, insbesondere dann, wenn sie schwanger sind oder ihre Periode haben.

Auch ansonsten hatten sich meine Erwartungen in Grenzen, denn ich vermute, dass „in einem Metaversum sein" – ob heute in den Vorgängern oder später mal, wenn es echte Metaversen gibt – etwas ist, das man üben muss und ich dementsprechend bei meinem ersten Besuch begrenzte Erfahrungen mache. Was mich richtig freuen würde, wäre ein Reise-Ausflug. Vielleicht einmal kurz in Thailand am Strand stehen oder vom Tafelberg auf Kapstadt gucken. Es ist schließlich gerade November in Deutschland und meine Aussichten sind durch Workload, Wetter und Wohnsituation weder bis zum Horizont noch sommerlich warm.

Tatsächlich aber hat der Sparkassen Innovation Hub dieses kleine Proto-Metaversum eigens bauen lassen und erhalt ist es nur eine beschränkte Welt, die ich durch meine VR-Brille erlebe. Es gibt einen Basketballplatz, ein kleines Lagerfeuer – und eine Sparkassen-Filiale. In die spaziere ich rein und mache kurz bei einem digitalen Börsenspiel mit: Hier kann ich Aktien kaufen und verkaufen – aber das könnte ich ehrlich gesagt auch einfach so, vor einem simplen Bildschirm sitzend. Denn in dieser virtuellen Welt fehlt etwas für ein echtes Metaversum Entscheidendes: die anderen Avatare, mit denen ich in Echtzeit gleichzeitig am selben Ort bin. Ich setze die Brille wieder ab, auch, weil mir ein bisschen schwummerig ist.

Ein paar Stündchen später bin ich bereit für den nächsten Ausflug: Die Innovationsagentur Future Candy hat ihren „Avatunnel" zur Symbiotiocon mitgebracht, in dem ich mich digital klonen lassen kann – sprich: einen Avatar erstellen. Dort mache ich in einem Tunnel ein Foto von mir, auf Basis dessen gestalte ich meinen Avatar und kann den dann ausdrucken und auf mein Festival-Badge kleben – und wieder durch eine Oculus-Brille digital erleben. Und das funktioniert jetzt beim zweiten Mal schon viel besser und ich laufe relativ zielstrebig durch den Raum. Bis zu dem Moment, als ich einen falschen Knopf am Controller drücke und statt vor der Post-It-Sammlung an dem bodentiefen Fenster stehe und tief auf einen Wald herunterschaue. Höhenangst erlebe ich also definitiv auch in virtueller Welt.

Und wie fühle ich mich virtuell? Bin das da wirklich ich oder will ich das da sein? Eher nicht, denn mit dem Aussehen meines Avatars bin ich nicht wirklich zufrieden. Der gestaltet denn solche Kleidung für Frauen? Vielleicht (männliche) Menschen, die zwar selbst keine Frauenkleidung tragen, dafür aber ein Bild davon haben, wie sie weibliche Personen gerne sehen? Klar, ich könnte relativ neutrale Hoodies auswählen, aber vor allem auch kurze Minikleider oder Kostüme, die mich an weibliche Heldinnen aus Konsolenspiele erinnern. In Gesprächen bestätigen mir andere Frauen dieses Gefühl. Und um Vicktoria Klich, Speakerin auf der Konferenz und Co-Founder w3.fund zu zitieren: „Natürlich kann ich auch als Bleistift durch ein Proto-Metaversum gehen – aber das fühle ich noch viel weniger."

Mein Digitales Ich

Vorbereitend für diesen Selbstversuch hatte ich mir einige Fragen aufgeschrieben. Unter anderem: Will ich nochmal in ein Proto-Metaversum? Geht das überhaupt, für mich als Endkonsumentin? Meine Antwort: Natürlich will ich nochmal hin, ich will gut in Kontakt mit anderen Avatare treffen und Interaktion erleben. Was ich aber gelernt habe: Es gibt „ein Metaversum" noch gar nicht. Es mangelt nicht nur an anderen Avataren, sondern auch an technischen Umsetzungsmöglichkeiten für mich als Nutzerin – und an Use Cases. Vor allem habe ich Lust, auch nicht-immersive Welten auszuprobieren – denn wo es keine Brille gibt, entsteht vielleicht auch keine Motion Sickness. Gerade fühlt es sich für mich noch so an, dass – solange ich nicht doch noch zur Gamerin werde –, es virtuell wenig gibt, das ich nicht auch in der Realität erleben könnte.

Das trifft natürlich auch auf die virtuelle Sparkassen-Filiale zu, obwohl ich die Idee mit dem virtuellen Börsen-Planspiel spannend finde. Vielleicht ist das ja der Schritt für mich, sowohl in die Welt der Gamerinnen als auch noch einmal in ein Proto-Metaversum. Falls hier jemand aus der virtuellen Filiale mitliest: Treffen wir uns auf ein Investment-Spiel? Ich hätte Lust!

ANISSA BRINKHOFF
REALETTER REDAKTEURIN

GOLDILOCKS
FREIHEIT UNT
finletter

Hier geht's zum Original-Tweet

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

META-WAS?

Bild: Cover, Steve Johnson

Mehr-wert?

IMPRESSIONEN VON DER SYMBITICON

Das Metaverse! war eines der Themen auf der Symbiticon. Wir haben die Besucher innen gefragt, was sie über das Thema wissen und vor Ort gelernt haben.

Tap to play

MINA SAUDZE
Student bei Technologie! Auf Grund Springer, M

Ja. Hallo. Ich bin Mina Saidze, Gründerin von Inclusive Tech, Data Lead und Tech Ambassador.

Kannst du mir mal sagen, wie dein erster Ausflug in Metaverse war?

Ich war das allererste Mal im Metaverse anlässlich des Bundespresseballs und habe da eine Kunstausstellung besucht. Und das war für mich eine wunderschöne Erfahrung, einfach um dem Kontext zu verinnerlichen und auch dort Ideen, in ich mich befand. Und direkt nach der war jemand, der unbedingt unbedingt wollte oder sich in eine Kriegssituation begeben wollte, was für mich völlig ab- surd war, ich denke, es hängt ja von uns selbst ab, wie wir das Metaverse so nutzen und gestalten können, dass wir eine schönere Nutzerreisen haben.

Was bedeutet das Metaverse für die Finanzwirtschaft? Was könntest du dir vorstellen?

Als Finanzwirtschaft müssen wir uns die Frotiv überlegen, wie wir die Customer Journey in Metaverse gestalten. Weil es ein neuer und wichtiger Touchpunkt wird. Das bedeutet, dass wir nicht nur auf eine Digital- Frist- oder User-First-Strategie setzen, sondern auch eine Metaverse-First-Strategie. Denn abs- ohe Studien sagen, dass rund 1/4 der Bevölkerung, also 25 Prozent, mindes- tens eine Stunde pro Tag im Metaverse verbringen werden. Und wenn wir auch in unsere nachkommenden Generatio- nen denken, dann wird das Metaverse ein wichtiger Bestandteil sein. Genauso wie Smartphones ein wichtiger Atlag- ergenstand für uns geworden sind. Und wie können wir dort unsere Produkte platzieren und eine Customer Journey gestalten, die möglichst angenehm und informativ ist?

JASMIN KRUG
Gründerin und Geschäftsführerin Metaverse Manager bei Future Finance

Mein Name ist Jasmin Krug. Ich arbeite in einer Beratungsfirma namens Future Finance. Wir sind aus Hamburg und wir bieten hier bei dem Sparkasse-Event eine Tech-Experience an – in Form des Aus-Tarnens. Das heißt, wir gehen rein, nimmt ein Foto auf, kann dann der Avat- ar personalisieren und anschließend mit dem dann das Metaverse erleben. Das ist natürlich gerade ein Trend Thep- ic, was alle ausprobieren wollen.

Kannst du dich noch an deinen ersten Ausflug ins Metaverse erinnern?

Ja, ich weiß, dass ich auf jeden Fall erst einmal sehr überfordert war mit den ganzen Funktionen. Aber ich muss sagen, es ging, dass es einen nach ein paar Events deutlich leichter fällt. Und jetzt ist es halt auch kein Problem mehr, die Brille über meinen Kopf zu tragen. Aber ich finde es immer noch eine Überforderung. Auf jeden fall.

Hast du eine Idee, was das Metaverse für die Finanzwirtschaft bedeuten könnte?

Also ich denke, dass sich da auf jeden Fall einige Use Cases ergeben wer- den. Als Beispiel kann man da natür- lich den Bereich Immobilien anführen. Also wenn ich mir jetzt ein Ferienhaus in Dubai anschauen möchte, muss ich da jetzt nicht extra hinfliegen, sondern kann mir der Aspekt Nachhaltigkeit immer wichtiger. Das kann ich mir dann diese VR-Welt gehen, kann dort mit dem Makler treffen und mir das ge- meinsam anschauen. Und das ist natür- lich ein viel kleinerer Aufwand, als es wenn ich das jetzt einfach nur über den Laptop wahrnehmen würde.

Aber natürlich auch der ganze Bereich HR, also zum Beispiel Bewerbungsge- spräche. Da ist es natürlich eine super Sache, dass man ganz unvoreingen- nommen als Avatar den Bewerbern kan- nen gegenüber sitzen und auch nicht extra anreisen müssen. Das sind Kosten, die natürlich cool sind, aber natürlich auch die Marketingbereiche. Also zum Beispiel Events dort veranstalten, kann Verlosungen dort machen. Also da gibt es auf jeden Fall viele Use Cases, die man sich dann anschauen kann.

JAN-HENDRIK RIESO
Internationalmarketing und Recht bei Kreditanstalt für Wiederaufbau

Wie war dein erster Ausflug ins Metaverse für dich?

Mein erster Ausflug ins Metaverse war natürlich relativ entspannt. Ich war ganz überrascht, wie gut die Technologie schon funktioniert hat und auch, wie gut ich mich da selber dort mit gefühlt habe. Gerade auch als Brillenträger war das jetzt eine Überraschung, dass der komplette Tragekomfort für mich persönlich sehr entspannt und machbar war.

Was bedeutet das Metaverse für die Finanzwirtschaft? Was könntest du dir vorstellen?

Ich könnte mir vorstellen, dass man im Metaverse – vor allem auch in Bei- ch Immobilienfinanzierungen – sehr gröhnen sieht. Das bedeutet beispielsweise einmal, dass man dort Zunden zeigen kann, was die Gebäude aussieht, aber auch gleichzeitig Ein- über dann auch Vertrage abschließt und dem Kunden beispielsweise einen kreditvertrag anbietet oder die Finan- zierung direkt abwickelt. Man könnte auch Messen auf verschiedenen Kon- tinenten veranstalten und dann qua- ji innerhalb von Sunden-Rhythmen dann auch teilnehmen; einzelne Vorträ- Huges, der dann beispielsweise von Singapur nach New York fährt, und dafür dann auch dort beispielsweise Finanzierungen von verschiedenen Konsumprodukten oder Industriegüt- ern anbieten.

LISA HASSENZAHL
Founder & CEO bei Tech Valley GmbH

Hallo, mein Name ist Lisa Hassenzahl. Ich bin Gründerin und Geschäftsfüh- rerin von Her Family Office. Wir tech- nen uns mit unserer Dienstleistung Frauen, die sich das Thema Finanz- planung und Vermögensverwaltung, also die vernetzte Betrachtung von Kapitalanlagethemen, aber – sehr nichttechnen und steuerlichen Aspek- ten wünschen oder diese aufgrund ihrer Vermögensgröße und –struktur benötigen. Die Idee entstand vor zwei Jahren und ich bin der Meinung, dass bis heute keine ganz tolle Lösung existiert, wirklich auf Frauen ge- ganz konkret ancuppeschen. Ich kom- en Anfang ihrer finanziellen Karriere stehen, sondern tatsächlich schon einen Schritt weiter sind. Die Entlo- ngenperation ist weblich. Ich gehö- rtelte Frauen, die durch eigene unter- nehmerische Tätigkeiten ein großes Vermögen gekommen sind und hier eine Beratung auf hohem fachlichen Niveau benötigen.

Wie war dein erster Ausflug ins Metaverse für dich?

Mein Blick auf das Metaverse ist trotz des sicherlich großen Potenzials durchaus auch kritisch. Zum einen geg ist natürlich auf der Hand, dass Teile der Weltbevölkerung hier über- haupt keinen Zugang haben, offen- sichtlich auch schon allein aufgrund eines mangelnden Zugangs zum In- ternet, aber einen entscheidenden Aspekt bevölkerungsgruppen in den entwickelten Ländern aufgrund fehlender Kapitals oder fehlenden Wissens. Das heißt hier, aus meiner Sicht, schon wieder die Gefahr, große Ungleichh- heiten gleich von Beginn an zu ge- ben. Sicherlich auch die Frage, wie der Geschäftsmodell direkt zwischen dir und Anfang an besser gestaltet werden kann, als es vielleicht in der neuen Gesellschaft in der Vergangenheit der Fall war.

Aber mit Sicherheit, wenn ich mir so Beispiele ansehe von gleichzeitigen Auataren für mehrere Millionen US- Dollar oder auch virtuellen Grund- stücken, steht sich für mich zum Tel natürlich schon die Frage, ist das ratsam ein Ent-Kind Problem lös- ne, sicherlich und ergänzend die Ausu- dhrung dessen, dass in den vergan- genen Jahren einfach zu viel Geld da war und die Vermögensmaximisation, ich mal farblich zu sagen, tatsächl- ich auch schon im Metaverse ge- griffen hat. Also hier bin ich durchaus skeptisch und würde mir wünschen, dass man von Anfang an versucht, Fehler, die man in der neuen Gesell- schaft gemacht hat, doch zu vermei- den.

Das Metaverse ist natürlich wahn- sinnig spannend. Ich selbst war dort auch schon einige Male unterwegs, tatsächlich allerdings eher im privaten Bereich. Was das Thema Sport ge- geht, unterstützt dort Virtual Reali- ty, Augmented Reality, zum Beispiel Laufenheiten auf dem Laufband noch im bisschen spielerischer ge gestal- ten, das ist tatsächlich ein großes Potenzial. Ich glaube, auch hier kann man durchaus auch Übertragung auf andere Bereiche machen, sicherlich auch auf das Thema Banking. Und das ist bisher meine Erfahrung mit dem Metaverse.

Was bedeutet das Metaverse für die Finanzwirtschaft? Was könntest du dir vorstellen?

Aber noch einmal zurück zu den Po- tentialen, die das Metaverse auch aus meiner Sicht für die Finanz- branche bietet. Ich glaube, ein ganz großes Stichwort ist hier das Thema Gamification. Aber natürlich auch, Zusammenhänge generell erlebbar zu machen und Dinge haptisch zu machen. Die Finanzbranche hat ja seit Anbeginn der Zeit die Aufgabe, dass wir eben nicht haptische Dienstleis- tungen bzw. nicht haptische Produkte entsprechend erklären und dann letzt- ten Endes auch verkaufen müssen. Ich glaub a die Angelegenheit ja immer mal wieder den Versuch von Banken, das Ganze zu ändern und Finanzpro- dukte haptisch erlebbar zu machen. Ich glaube, das das Metaverse hier ganz neue Potenziale eröffnen wird, hier neue Lösungsansätze zu bieten.

Dabei bleibt natürlich wahnsinnig wichtig, dass letzten Endes nicht ein- fach nur ohnehin schon vorhandene Konzepte in das Metaverse übertragen werden. Also in einem virtuellen Raum eine Präsentation zu zeigen, ist mit Sicherheit nicht die Lösung, sondern es wird darauf ankommen, Dinge wirklich spielerisch erlebbar zu machen und so einen ganz neuen Zugang zum Thema Finanzen und Finanzbildung zu bieten.

DIE FRAGEN STELLT: ANISSA BRINKHOFF
REDAKTEURIN GOLDBLICKS

METAVERSE ISN'T A THING A COMPANY BUILDS. IT'S THE NEXT CHAPTER OF THE INTERNET OVERALL.

Mark Zuckerberg, Meta

EIN CHAT MIT...

unsplash, Diego Carneiro

Ein Chat von

WIE DIE GENERATION Z ÜBER DAS METAVERSUM DENKT

Wie denken eigentlich die jungen Menschen über das Metaverse? Was halten Generation Z und Millennials in einem Metaverse eigentlich für sinnvoll? Das Beuys und GOLDBLOCKER-Mitglied Lukas Lamatsch hat Luise Lange und Jan Gaudecker gefragt.

Ein Ausschnitt aus der Diskussion zur Frage, ob das Metaverse eine Bereicherung für die Menschheit sein kann, ist hier zu lesen.

Chris Bremer:
Was ist eigentlich eure Meinung zum Metaverse? Ich bin gespannt und vielleicht auf alle Fälle dabei. Was ist eure Meinung? Was macht das Metaverse für euch so cool?

Lukas Lamatsch:
Super Morgen, Chris. ☀️ Ich bin ganz auf deiner Seite. Ich finde es einfach cool, mit so Freiheitsmöglichkeiten ein Universum zu erschaffen, in dem wir uns alle ganz anders, authentischer gestalten, sozialer und vielleicht auch mehr Menschen sind, als wir es heutzutage tagtäglich auf der Sonnenseite nicht mehr sein können.

Ulf Wiesemann:
Guten Morgen, Chris. ☀️ Ich bin ganz bei euch. Ich finde es auch cool, mit so Freiheitsmöglichkeiten ein Universum zu erschaffen, in dem wir uns alle ganz anders, authentischer, sozialer, lebendiger, kreativer, ganzheitlicher, mehr Menschen sein können. Jetzt, Chris? Was ist eure Meinung? Ich bin gespannt, wie Ihr darüber denkt. Ich bin ja ein Fan von Ideen, die die Menschheit weiterbringen. Und das Metaverse kann ein Ort sein, wo wir uns alle ganz anders, kreativer, lebendiger, ganzheitlicher, sozialer, mehr Menschen sein können. Was ist eure Meinung?

Chris:
Ich bin dabei! Und ich kann gerade kaum abwarten, mich mit Gleichgesinnten zu vernetzen und mich mit ihnen zusammen zu tun.

Luise:
Lustig, Chris 😉

Ulf:
Wahnsinn.

Chris:
Wenn ich in eure Freiheitsideen ein paar meiner Ideen einbringen darf, dann bin ich mit dabei.

Luise:
Der Gedanke an Kreativität und neuen Ideen finde ich auch sehr spannend. Ich bin mir aber nicht sicher, ob das Metaverse wirklich der Ort ist, an dem wir uns alle ganz anders, kreativer, lebendiger, ganzheitlicher, sozialer, mehr Menschen sein können. Ich bin mir nicht sicher, ob das Metaverse wirklich der Ort ist, an dem wir uns alle ganz anders, kreativer, lebendiger, ganzheitlicher, sozialer, mehr Menschen sein können. Was meinst du, Jan?

Jan:
Ich bin ganz bei euch. Ich finde, gerade Kreativität und Lebendigkeit sind Dinge, die Menschen heutzutage nicht mehr sehr oft wieder vorgelebt sind.

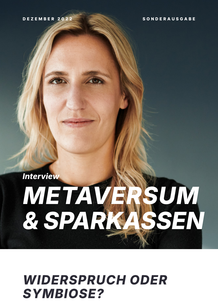
Luise:
Ich bin ganz bei euch. Ich finde, gerade Kreativität und Lebendigkeit sind Dinge, die Menschen heutzutage nicht mehr sehr oft wieder vorgelebt sind.

Chris:
Aus Erfahrung kann ich sagen, dass dieses Gefühl, sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen, sich mit ihnen zusammen zu tun, dass es dort sehr, sehr, sehr,

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

INTERVIEW



Interview

METAVERSUM & SPARKASSEN

WIDERSPRUCH ODER SYMBIOSE?

Wie gehen die Sparkassen aktuell und zukünftig mit dem Thema Metaversum um – und in welchen Geschäftsbereichen kann diese neue Technologie die größten Vorteile bringen? S-Hub-Leiterin Milena Rottensteiner analysiert im Interview den Status Quo und gibt Einschätzungen und Ausblicke.

GOLDILOCKS
Hallo Milena, was ist für dich ein Metaversum?

Milena Rottensteiner
◢ Es gibt nicht das eine Metaversum, sondern eine Vielzahl von Plattformen und Anbietern, die ihre jeweilige Vision verwirklichen wollen, von Meta über The Sandbox bis Fortnite. Metaversen heben die Grenze zwischen physischer und digitaler Welt auf – sie sind phygital und immersiv. Sie gehen für mich deutlich über die Idee einer virtuellen 3D-Welt, die wir mit VR-Brillen erkunden, hinaus. Man kann komplett eintauchen und nicht nur anschauen.

Treffen wir uns bald in einem Metaversum zum nächsten Kund:innen-Termin?

◢ Das kann sein, es ist aber ehrlich gesagt auch die naheliegendste Idee, dass wir einfach ein Abbild unserer physischen Welt in einer 3D-Welt bauen. Mir greift das zu kurz. Wir vom S-Hub fragen uns: Welche neuen Formen für interaktionen, Kommunikation, Produkte und auch Infrastrukturen können wir gestalten? Wie können wir komplexe finanzielle Themen zugänglicher machen? Wie können wir Banking und Finanzen erlebbar machen, neue Ansätze entwickeln, um Finanzdaten zu entdecken?

Welche Chancen bietet ein Metaversum deiner Meinung nach?

◢ Wahnsinnig viele. Von neuer Kundenbindung mit neuen Erlebnissen, Interaktionen und innovativer Finanzbildung bis zu neuen Produkten, Geschäftsmodellen oder eine neue Form des digitalen Besitztums. Die Bank of America nutzt über die VR-Lösung „Stivr" das Metaversum beispielsweise schon für HR- und Personal-Trainings: Sie üben schwierige Kund:innen-Gespräche oder das Entdecken von Betrugsabsichten.

Welche Risiken sollten die Sparkassen im Hinterkopf haben beim Thema Metaversum?

◢ Das größte Risiko ist, Metaversen zu ignorieren oder abzutun. Beratungsfirmen wie McKinsey schätzen das Marktpotenzial im Bereich Metaversum auf fünf Billionen US-Dollar in 2030; Gartner prognostiziert, dass in 2026 ein Viertel der Weltbevölkerung täglich in einem Metaversum ist. Die Nutzer:innen-Akzeptanz und der Erfolg der Metaversen hängen von verschiedenen Faktoren ab, insbesondere vom technischen Fortschritt.

Das Thema steckt definitiv noch in den Kinderschuhen, aber wir konnten das Potenzial des Internets in den Neunzigern auch noch nicht greifen. Im Web 2.0 sind ja auch einige Dinge schief gelaufen: der Umgang mit Daten, die extreme Kommerzialisierung und damit einhergehend die Monopolstellung der großen Tech-Konzerne. Inwiefern es in den Metaversen fairer wird, ist offen.

Was sind hier die Risiken auf struktureller Ebene?

◢ Zum einen sind viele regulatorische Punkte noch offen, beispielsweise zu Betrugsrisiken, digitale Identitäten oder Datenschutz. Banken, die hier Initiativen starten, sollten im Idealfall schnell auf sich ändernde Vorschriften reagieren können. Gleichzeitig ist die Kernfrage, wie die systemischen Rahmenbedingungen aussehen werden. Sprich: Wer wird in der Entwicklung von Metaversen die Nase vorne haben und Standards setzen? Wird sich das Thema ähnlich entwickeln wie bei den großen Digital-Plattformen? Oder werden hier neue, dezentrale Plattformen vorherrschen – und werden diese interoperabel sein, also wird man seine Besitztümer, digitale Identität über die verschiedenen Plattformen hinweg nutzen können?

Gibt es konkrete Fragen oder Möglichkeiten eines Metaversum, an denen innerhalb der Sparkassengruppe schon gearbeitet wird?

◢ Wir befinden uns in einer Research- und Beobachtungsphase. Das Interesse am Thema ist da, aber es ist auch für viele noch schwer greifbar. Im S-Hub haben wir uns dem Thema bisher experimentell genähert und mit STrade VR einen ersten Use Case entwickelt, um spielerisch zu erfahren, wie sich Wertpapierhandel eigentlich anfühlt, und wie Financial Education in einer virtuellen Umgebung funktionieren kann.

In welchen Unternehmensbereichen der Sparkassen sollte das Thema Metaversum mitgedacht werden?

◢ Natürlich in der Kundeninteraktion, -kommunikation und -beratung sowie der Finanzbildung. Aber auch mit Blick auf neue Produkte oder Payment-Prozesse kann das Feld spannend sein. Intern sehe ich spannende Chancen im Recruiting und Mitarbeiterschulungen.

Welche spannenden Projekte kennst du aus anderen Banken?

◢ Es gibt noch relativ wenige Beispiele – und in den wenigen Umsetzungen findet noch nicht allzu viel statt. Medial am präsentesten waren Großbanken wie JP Morgan oder HSBC, die virtuelles Land in Decentraland und The Sandbox gekauft haben, um dort virtuelle Filialen zu eröffnen. Auch die schweizerische Sygnum Bank hat eine Filiale im Decentraland aufgebaut. In der Onyx-Lounge von JP Morgan, die sich den Namen mit der Blockchain-Einheit der Bank teilt, können Kund:innen Bankservices virtuell durchführen.

Was zwar nicht von Banken stammt, aber auch spannend ist: Decentraland hat im August in Zusammenarbeit mit Metaverse Architects Studio und Transak Payment Gateway den ersten ATM in seine virtuelle Welt gebracht. Dort bekommen Nutzer:innen Kryptowährung – so wie sie auch Geld in der echten Welt abheben.

Welchen Umgang mit dem Thema Metaversum empfiehlst du den Sparkassen?

◢ Experimentieren, reflektieren, diskutieren. Und dann wieder von vorne. Ich glaube, dass wir auch hier – wie so oft bei technischen und kulturellen Innovationen – mit einem offenen „beginner's mind" weiterkommen. Gleichzeitig müssen wir immer wieder die strategischen Ziele der SFG im Hinterkopf behalten, um uns nicht zu verzetteln. Wir können noch nicht sicher sagen, wo die Reise hingeht, aber um nicht am Ende Nachzügler zu sein, sollten wir uns zumindest damit beschäftigen und eigene Erfahrung sammeln, statt den Anderen nur dabei zuzusehen.

Danke für deine Einschätzungen, Milena! ◢

DAS INTERVIEW FÜHRTE ANISSA BRINKHOFF
FINLETTER-REDAKTEURIN

10 HIGH-LIGHTS

#Highlight#Symbiotic

VON DER SYMBIOTICON

10 (WEITERE) HIGHLIGHTS, UM DIE NIEMAND HERUM KAM

Das Nummer eins Trendthema der Symbiotic 22 haben wir gleich mal auf das Cover gesetzt und zum Sonderthema dieser GOLDILOCKS-Ausgabe gemacht. Doch neben dem Metaverium stießen unsere gut 600 Gäste vor Ort und die etwa 2.500 Zuschauer:innen im Livestream auf eine ganze Reihe weiterer zukunftsträchtiger Keywords.

Wir haben für euch aus den fast 60 Keynote- und Panel-Beiträge sowie den acht Masterclasses und unseren Live-Experimenten die zehn spannendsten Buzzwords rausgepickt:

1
#Blockchain

Wo Web3 draufsteht, darf die Blockchain-Technologie natürlich nicht fehlen. Auf der Symbiotic22 war das Thema vor allem aufgegriffen. Bereits in der Sparkassen-Finanzgruppe verwirklichte Initiativen zu diesem (mehr als) Buzzword gibt, zeigte die Keynote zu „SWAT – ein Blockchain-Netzwerk für die Sparkassen-Finanzgruppe" von Johannes Lehmann (SWAT) und Andreas Hack (Finanz Informatik).

2
#Diversity & #Inclusion

In ihrer mitreißenden Keynote zeigte Unternehmerin Nana Addison unter dem Titel „Wie sich Diversity & Inclusion (D&I) auf den Finanzsektor auswirken", wie der Mangel an D&I das finanzielle Wohlergehen von unterrepräsentierten Gruppen oder Minderheitengemeinschaften erheblich beeinflussen kann.

3
#Esports

Die Symbiotic22 stellte anfassbare Exponate ins Zentrum des Live-Erlebnisses – auch zu den Themen Gaming und Esports. Das Highlight: Mit einem der Symbiotic-Hauptbühne wurde das große Finale des von der Finanz Informatik organisierten Gaming-Events „Clash Of Cash Vol.2" ausgespielt. Dabei wurde auf der Play Station 5 im 2vs.2-Modus die FIFA23-Champions ermittelt und anschließend gefeiert. Beliebt war auch die mental gelegene Gaming-Area. Hier fanden unsere Gäste neben den passenden Expert:innen und den FIFA23-Finalisten auch die Möglichkeit, selbst zu zocken.

4
#Filterbubbles

Den Begriff kennt man sonst eher von seinen Social-Media-Kanälen – bei der Symbiotic22 konnte man sich dem Thema in einem von Jung von Matt CREATORS ermöglichten Deep Dive ins Buddeln/Graben nähern. Das Exponat machte Kundenbubblrisse rund um die Megatrends, die sich im Bereich Web3 sammeln, erlebbar. Im zentralen Cube der Event-Fläche konnte man sich über die Wünsche und Ängste der Kund:innen von heute und morgen informieren.

5
#FemaleFinance

Auch dieses berechtigterweise im Trend liegende Thema durfte natürlich nicht fehlen! Einer von vielen Beiträgen zu den Bedürfnissen von Frauen in der Finanzwelt war gleichzeitig auch eines der Highlights: Es lag zwei der Symbiotic-Bei der Panel-Diskussion unter dem Titel „Financial Feminism – Warum Geld mehr ist, als ein Anlageprodukt" zeigten Lisa Hasenzahl (Finanzexpertin & Gründerin Her Family Office), Laura Heyer (BRIGITTE Academy) und Panel-Moderation Susanne Wurffel (Leitung Ressort Wirtschaft RTL Deutschland News), wie es um Feminismus in der Finanzbranche steht.

6
#JamesWebbTelescope

Diese Keynote auf der Symbiotic-Hauptbühne passte nicht nur zu der Story hinter unserem Magazin-Nummer GOLDILOCKS, sondern auch zum Ziel der Symbiotic22, einmal mehr weit über den Tellerrand des Bankings hinauszublicken. Kai Nowake von der European Space Agency (ESA) nahm unsere Zuschauer:innen mit auf eine Weltraumreise, die durch den Einsatz des James Webb Telescope seit Kurzem möglich ist. Weiter blicken geht nicht!

7
#KunstlicheIntelligenz

Das Thema Künstliche Intelligenz begegnete unseren Gästen und Teilnehmer:innen vielerorts. So auch als Bestandteil der Ideathon-Gewinnerideen: Das Wettbewerbsteam „Inkrementell-disruptiv" überzeugte durch ihre Idee einer KI-Lösung, mit der Immobilien-Exposés optimiert werden, um effizienter und kostensenkend Käufernartz zu sein. Dafür führen sie sogar den Hagrieters von 10.000 Euro zur freien Verfügung ein – unterstützt durch das Förderbudget der Sparkassen-Finanzgruppe.

8
#MachineLearning

Nochmal Künstliche Intelligenz, diesmal aber im Rahmen einer Masterclass: Unter dem Titel „Vertrauenswürdige Künstliche Intelligenz durch Open Source und Machine Learning? So geht's!" stellte Max Murakami (AI Plattform Spezialist bei unseren Partner Red Hat) den Teilnehmenden Elemente von Trustworthy AI vor und bewusstete, wie Open Source Technologien und MLOps dabei helfen, die Vertrauenswürdigkeit von KI-Systemen zu gewährleisten.

9
#OpenBanking

Die API-Spezialisten von wallis stellten unter dem Titel „Wie Connect Developers with console wallis" eine Lösung vor, mit der die API-Spezialisten Entwickler:innen verbinden, um auf APIs der Sparkassen-Finanzgruppe sowie auf weitere dieser Programmierschnittstellen zugreifen zu können. Hierdurch werden unendliche Möglichkeiten für neue Produktinnovationen, auch im Metaverium und im Bereich Web3 geschaffen.

10
#Web3

Hier wurden die Buzzwords #Web3 und #FemaleFinancement fusioniert: Unter dem Titel „WEB3QUITY – all about #femalemoneymovement in #Web3" begeisterte Dajana Eder (Web3 Consultant, Speakerin und Kreative) in einem offenen Workshop die Teilnehmer:innen (es waren nicht nur Frauen dabei) und nahm sie mit „on a mission for diversity". 🚀

Die Highlights der Symbiotic22 stellen wir in Kürze auch im Re-Livestream auf unserem YouTube-Kanal unter youtube.com/@sparkassenfinnovation#hb **ein!**

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

SPOTLIGHT

unsplash, Milad Fakurian

Spotlight

METAVERSUM-EDITION

Die Generation Alpha ist noch Jahre davon entfernt, zu Bankkundinnen zu werden. Gerade deswegen müssen die Sparkassen schon jetzt die Bedarfe der Nachwachsenden beobachten. Innovation Strategist JP Tonyigah und Innovation Designer Boris Lisdat geben Einblicke, wie der Sparkassen Innovation Hub sich der Zielgruppe genähert hat – mit einem eigenen virtuellen Börsenspiel.

S-TRADE: VON DER PRODUCT DISCOVERY ZUM VIRTUELLEN BÖRSENSPIEL

Bei vielen gelten sie noch als Hype-Thema, doch virtuelle Welten sind in der Welt von jungen Menschen jetzt schon nicht mehr wegzudenken. Die Interpretationen reichen von Social-Media-Plattformen, auf die insbesondere die Generationen Z und Alpha bereits heute aszendieren, bis hin zu neuen immersiven Erfahrungen mit neuester Technik wie der Oculus Quest oder der HoloLens von Microsoft. Auch wenn vollständig immersive Erfahrungen noch Jahre oder Jahrzehnte entfernt sind, kann man die Entwicklungen in ersten Teilbereichen sehen.

Insbesondere für junge Kundinnen sind die spielerischen Ansätze interessant. Ein Blick auf Spiele wie Roblox mit über 200 Millionen Spielerinnen oder Fortnite mit 350 Millionen verrät die Trageweite von spielerischen Umgebungen.

Auch im Finanzkontext entstehen dabei neue Kontaktpunkte in der Kundenreise der Sparkassenkundschaft. Zum einen, weil in digitalen Welten auch neue Wirtschaftssysteme stattfinden, bei denen Geld, Wertgegenstände und Transaktionen plötzlich eine neue Rolle bekommen. Aber auch weil sich das klassische Bild einer Filiale verändern wird.

Ganz wichtig: Es geht nicht darum, die Sparkassen-Filiale eins zu eins in neue virtuelle Realitäten zu übertragen.

Wenn ich als junger Mensch schon eher selten die Filiale vor Ort besuche, warum sollte ich auf die idee kommen, das im Metaversum zu tun? Ich möchte auf Drachen reiten und Welten erobern und nicht den nächsten Bauparvertrag abschließen.

Der Nachwuchs möchte etwas dazulernen und ein beständiges Wissen auf Augenhöhe vermittelt bekommen. Das geht auch bei vermeintlich langweiligen „Finanzthemen". Junge Menschen mit kurzer Aufmerksamkeitsspanne sollten hier auf keinen Fall unterschätzt werden. Finden sie einmal ein Thema, das sie abhört und begeistert, klammern sie sich förmlich dran und studieren es bis ins letzte Detail.

Gemeinsam mit Microsoft Deutschland, der Finanz Informatik und den Event-Punks hat sich der Sparkassen Innovation Hub die Aufgabe geschnappt, die vielfältigen Bedürfnisse der Generation Alpha und Z zu nutzen und einen Ganz im Finanz Kontext zu basteln. Fokussiert wurde sich auf den virtuellen Raum, da erste Studien zeigen, dass insbesondere junge Menschen besser in oder in Verbindung mit digitalen und virtuellen Elementen lernen können. Das Thema Börse bzw. dabei auf der Hand, denn kaum etwas wurde in der Finanzwelt zuletzt so heiß diskutiert wie Aktien und Trading. insbesondere seit Beginn des Trading-Booms 2020/21. Das gemeinsame Ziel war es, ein Spiel zu entwickeln, das einen einfachen Einstieg in das Thema Trading bietet und mit zunehmender Erfahrung Wege aufzeigt, den Geschehnissen an der Börse mit Geschick zu begegnen.

Herausgekommen ist das virtuelle Börsenspiel S-Trade VR, das auch bei der Symbiotecon zu erleben war. Darin werden komplexe, teilweise banalnächste Themen ganz spielerisch vermittelt und Möglichkeiten geschaffen, sich mit anderen zu messen und auszutauschen. Im Ergebnis erleben die Teilnehmenden nicht nur einen Showcase, sondern lernen den Umgang mit Aktien in ihrer nahenen Umgebung kennen und nehmen wertvolle Insights für ihr echtes Finanzleben mit.

Gebaut wurde die Experience auf AltspaceVR, das seit 2017 zu Microsoft gehört. AltspaceVR ist die führende Plattform für virtuelle Live-Events, die es Künstlerinnen, Marken und Unternehmen ermöglicht, auf einfache Weise einnvolle Erlebnisse zu gestalten und dabei ein Gemeinschaftsgefühl zu fördern. Bei der Umsetzung wurde auf die VR-Expertise der EventPunks gesetzt, die die Börsen-Experience in AltspaceVR technisch begleitet haben.

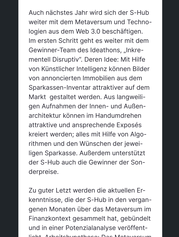
IDEATHON

Vom Hackathon zum Ideathon: Bei der Symbiotecon ging es in diesem Jahr nicht um MVPs neuer digitaler Produkte, sondern um Ideen und Konzepte. Wir wollten bewusst ganz viele neue Ideen zum Metaversum und seinen einzelnen Bestandteilen sammeln und haben deshalb beim Ideathon Start-ups, Expertinnen etc. kreativ werden lassen. Die Gewinner dieses Ideathons begleiten wir weiter, achten auf die Machbarkeitsprüfung der Ideen und eine entsprechende Umsetzung als Prototyp.

Im Vorweg konnten für jeden der Tracks auf dem Ideathon bis zu fünf Teams zugelassen werden. Bewerben haben sich engagierte Start-ups genau wie Teams aus der Sparkassen Finanzgruppe oder Expertinnen aus der Szene. Insgesamt 16 Teams haben am Wettbewerb teilgenommen und gläntzten mit Ihrer Expertise. Die Challenges hatten alle einen ähnlichen Aufruf, aber einen anderen Fokus: Die Teams der Deka konzentrierten sich auf Wallets und Tokenisierung, die Teams der LBBW auf das Metaversum, AR und VR, während die Teams der Star Finanz auf große Technologien wie KI und Big Data setzten.

Nach 30 Stunden Arbeitszeit mit Hilfe der Coaches und Partner haben sie ihre tollen Ideen dann auf der Hauptbühne der Symbiotecon gepitcht. Die Ideen reichten von Finanz-Games im Metaversum über smarte Prozessverbesserungen bis hin zu Anwendungsfällen von Blockchain und Co. Ein Spektakel der Ideen!

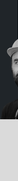
Und die Teams waren sich auch einig in ihrem Feedback, das bei allen ungefähr wie dieses vom Team *„Bold Banking Buddies" König* *„Es war eine gemalte Veranstaltung! Wir haben die Zeit sehr genossen und eine Menge Learnings mitgenommen!"*



EIN AUSBLICK AUF 2023

Auch nächstes Jahr wird sich der S-Hub weiter mit dem Metaversum und Technologien aus dem Web 3.0 beschäftigen. Im ersten Schritt geht es weiter mit dem Gewinner-Team des Ideathons, „Inkrementell Disrupti". Deren Idee: Mit Hilfe von Künstlicher Intelligenz können Bilder von annoncierten Immobilien aus dem Sparkassen-Inventar attraktiver auf dem Markt gestaltet werden. Aus langweiligen Aufnahmen der Innen- und Außenarchitektur können im Handumdrehen attraktive und ansprechende Exposés kreiert werden; alles mit Hilfe von Algorithmen und den Wünschen der jeweiligen Sparkasse. Außerdem unterstützt der S-Hub auch die Gewinner der Sonderpreise.

Zu guter Letzt werden die aktuellen Erkenntnisse, die der S-Hub in den vergangenen Monaten über das Metaversum im Finanzkontext gesammelt hat, gebündelt und in einer Potenzialanalyse veröffentlicht. Arbeitshypothese: Das Metaversum ist gekommen, um zu bleiben. Die Grundidee ist schon seit Langem da. Die Vision, wie sie auch schon im Film „Ready Player One" zu sehen war, kommt dem Ganzen sehr nahe, steckt aber mit Blick auf den jetzigen Stand noch in den Kinderschuhen. Was also tun? Gemeinsam experimentieren, greifbare Beispiele entwickeln, die aktuellen Entwicklungen beobachten, um „ready" zu sein, wenn die Technologien massentauglich adaptiert werden. ■



BORIS LISDAT
INNOVATION DESIGNER &
JEAN-PHILIPPE TONYIGAH
INNOVATION STRATEGIST

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

TO BE HONEST

unsplash, Milad Fakurian

To be honest

DENK-ANSTÖSSE...

... FÜR SPARKASSEN ZUM METAVERSUM

Die Foresight Strategists des Sparkassen Innovation Hub, Jorinde Wittkugel und Matthias Weber, reden Klartext.

1

Das Metaversum wird nicht hauptsächlich in einer 3D-Welt stattfinden, sondern vielmehr mit der realen Welt verschmelzen, Stichwort Augmented Reality.

2

Diese klobigen Headsets müssen weg. Denn erst dann können wir auch richtig in immersive Erlebnisse eintauchen.

3

Metaversum dürfen keine reinen Parallelwelten sein, sondern sollten das reale Leben aufwerten. Sie können tatsächlich einen Beitrag zur Lösung von Problemen leisten, wenn sich virtuelle Realität und echtes Leben vermischen. Dazu gehört, dass man Menschen aus dem Metaversum auch im echten Leben begegnet.

4

Gerade deswegen braucht es eine Möglichkeit der Identifizierung, quasi ein Metaversum-Äquivalent zum Personalausweis, um auch wirtschaftlich seriös agieren zu können.

5

Die Daten gehören den Nutzer:innen. Wir sollten aus den Fehlern des Web 2.0 – wo Daten zum Geschäftsmodell geworden sind und sich eine Kostenloskultur etabliert hat – lernen und bessere Governance-Modelle an den Start bringen.

6

Wie im echten Leben werden wir Menschen uns im Metaversum als diejenigen Personen darstellen, die wir sein wollen. Individualismus muss möglich sein, zum Beispiel über vielfältige Anpassungsmöglichkeiten für Avatare, über digitale Fashion oder Kunst. Das Metaversum muss das Bedürfnis von Menschen befriedigen, sich selbst besonders zu machen.

7

Metaversum-Kunst muss einzigartig sein, denn nur so kann sie wertvoll werden. Copyright-Probleme wie im Web 2.0 müssen von Anfang an verhindert werden. Eigentums- und Bildrechte müssen nachweisbar sein und einsehbar gespeichert werden. Urheber:innen müssen bestimmen können, wie ihr geistiges Eigentum genutzt werden darf, das kann über Smart Contracts ggf. mit Royalities vorab definiert werden.

8

Für Banken gilt: Es wird so viele spannende Möglichkeiten im Metaversum geben. Eine Bankfiliale einfach aus der realen in die virtuelle Welt zu übertragen, ist keine davon. Es sei denn, es passiert dort etwas wirklich Cooles, Attraktives, Neues und Unerwartetes. Ansonsten: bitte keine Filialen.

9

Banken sollten sich erst einmal mit den Möglichkeiten beschäftigen und sich orientieren. Wir sollten viel mehr experimentieren und nicht jetzt schon zu konkret über Business Cases nachdenken. Das macht voreingenommen und hemmt uns!

10

Und das Wichtigste: Für Banken werden Metaversen überhaupt nur in offenen Systemen interessant. In geschlossenen Systemen werden sie kaum Relevanz haben. Deswegen sollten Banken Allianzen schmieden oder – wie in Kanada geschehen – langsam gemeinsam eine eigene Infrastruktur z.B. für Identitäten aufbauen.

MATTHIAS WEBER & JORINDE WITTKUGEL
FORESIGHT STRATEGISTS

GOLDILOCKS
PRÄSENTIERT VON
SPARKASSEN INNOVATION HUB finletter

DEZEMBER 2022

SONDERAUSGABE

KONTAKT

V.i.S.d.P.:

Sparkassen Innovation Hub

sparkassen-hub.com
twitter.com/sparkassen_hub
instagram.com/sparkasseninnovationhub

Jens Rieken

Telefon +49 173 4362065
jens.rieken@starfinanz.de

Star Finanz GmbH

Grüner Deich 15
20097 Hamburg

finletter

finletter.de
linkedin.com/company/finletter
twitter.com/finletter

Clas Beese & Caro Beese

Telefon +49 174 3296206
clas.beese@finletter.de
caro.beese@finletter.de

finletter und
Fintech Week GmbH

Versmannstr. 4
20457 Hamburg

copyright

Die Rechte an allen von uns erstellten Texten, Grafiken und sonstigen Unterlagen verbleiben bei der Star Finanz GmbH und der finletter und Fintech Week GmbH. Eine Übertragung von Rechten bedarf der schriftlichen Vereinbarung. Durch dieses Magazin werden keine Rechte übertragen. Das Magazin darf nicht weitergeleitet werden.

GOLDILOCKS
PRÄSENTIERT VON
SPARKASSEN INNOVATION HUB finletter

FEEDBACK

Schick uns gerne deine Meinung zu GOLDILOCKS, zu einzelnen Beiträgen oder deine Ideen, wie das Magazin noch besser werden könnte.

hallo@s-hub.de

GOLDILOCKS
PRÄSENTIERT VON
SPARKASSEN INNOVATION HUB finletter

SONDERAUSGABE

GOLDILOCKS

BEYOND FINANCE

PRÄSENTIERT VON

SPARKASSEN INNOVATION HUB

finletter