

1	Welche Herausforderungen haben wir in der neuen Arbeitswelt?	1
1.1	Warum wir dieses Buch für wichtig halten	1
1.2	Damit wir wissen, worüber wir sprechen...	5
1.2.1	Glossar: Begriffe rund ums Metaverse und in diesem Buch	6
1.2.2	Wir sind schon im Metaverse – mehr oder weniger.	10
1.3	Wo stehen wir in Deutschland?	12
1.3.1	Die Herausforderungen durch Remote Work.	12
1.3.2	Lernen im Remote-Work-Modus.	22
1.3.3	Stärken & Schwächen von Zoom, Microsoft Teams & Co	24
1.4	Warum informelle Kommunikation so wichtig ist.	27
1.4.1	Der spontane Austausch im Flur bleibt im Homeoffice aus	28
1.4.2	Zwang- und formlose Gespräche bieten Raum für Kreativität.	29
1.5	Das Konzept der virtuellen Distanz.	29
1.5.1	Je größer die virtuelle Distanz, desto größer die Probleme	30
1.5.2	Virtuelle Welten können die Brücke schlagen zwischen mobilem Arbeiten und persönlicher Nähe	31
	Literatur	31
2	Wie können virtuelle Arbeitswelten helfen?	35
2.1	Mehr Nähe, Effizienz und Einsparungen	35
2.2	Gather: Mit Pokémon-Style in die Remote-Work-Welt.	37
2.2.1	Spielerische Flexibilität	38
2.2.2	Interview mit Philipp Wang (Gather).	38
2.3	Das „Bürogefühl“ wieder aufleben lassen	40
2.3.1	Interview mit Nargiza Shamsieva	40
2.3.2	Die Effizienz steigern und Kosten sparen	44
2.3.3	Kreatives Arbeiten	48
2.3.4	Nachhaltiges Lernen: Von der Präsenz bis zum Metaverse	52
2.3.5	Virtuelles Verkaufen.	66

2.4	Wo virtuelle Welten zum Einsatz kommen können	69
2.5	Was virtuelle Welten kosten	71
2.6	Ein paar kurze Anmerkungen zu Datenschutz und Datensicherheit	72
	Literatur.	74
3	Was können wir aus der Praxis lernen?	75
3.1	Confidos Akademie: Schritt für Schritt zum Büroalltag in der virtuellen Welt	75
3.1.1	Frühjahr 2021: Der erste Kontakt mit Gather	76
3.1.2	Herbst 2021: Der erste User Case	76
3.1.3	Anfang 2022: Arbeiten in einer neuen Umgebung	78
3.1.4	Frühjahr 2022: Erste kreative Gestaltungen.	80
3.1.5	Mitte 2022: Vertrautheit und Gewöhnung setzen ein.	80
3.1.6	Ende 2022: Ein Resümee der Herausforderungen.	82
3.1.7	Anfang 2023: Der Relaunch	82
3.2	Ihre Checkliste für den Einstieg in einfache virtuelle Welten	86
3.3	Neusehland: Wenn Blended Learning auf eine virtuelle Welt trifft.	89
3.3.1	Neusehland zählt zu den Pionieren in der Fortbildung im Metaverse.	90
3.3.2	Selbstlernphasen wechseln sich mit Live-Meetings ab	91
3.3.3	Die Beschäftigten können sich durchgehend spontan virtuell treffen	93
3.3.4	Gruppenarbeiten können flexibler umgesetzt werden	93
3.3.5	Klar wird: Präsenz wird nicht ersetzt, sondern ergänzt	95
3.3.6	Wie liefen die zwei Blended-Learning-Kurse konkret ab?	96
3.3.7	Zwei verschiedene Kurse: Gleicher Ablauf, unterschied- licher Inhalt	97
3.3.8	Am virtuellen Whiteboard tragen die Beschäftigten Erkenntnisse zusammen.	99
3.3.9	„In Gather läuft das alles organischer und natürlicher ab“	99
3.3.10	Was sagen die Teilnehmenden dazu?.	100
3.3.11	Der Weg ins moderne Lernen wird begleitet	101
3.3.12	Wie soll es weitergehen?	101
3.4	Pflege-VR: Patienten virtuell pflegen und auf Weltreise schicken.	103
3.5	ThinkStartVR: Sie bringen Unternehmen die Brille bei	105
3.5.1	„Wann ist es eine sinnvolle Alternative?“	106
3.5.2	360-Grad-Videos vom Meetingraum	108
3.6	teamazing: Wie neue Beschäftigte in der 2D-Welt eingearbeitet werden	109
3.6.1	„Den größten Schwerpunkt legen wir auf Online- Teambuilding“	110

3.6.2	Inhalte hervorheben, Interaktion mit neuen Kollegen forcieren	111
3.6.3	Das Gefühl, in einem gemeinsamen Raum zu sein	112
3.7	Weitere Metaverse-Möglichkeiten: Spielerische Ansätze von Meereswelten über Fitnesstraining	112
3.7.1	Plötzlich wird die gemächliche Achterbahn zum Schweißbad	114
3.7.2	Virtuellen Meeresschmutz kaufen, Welt verbessern	115
3.7.3	Auch Zverev und Klopp nutzen dieses Trainingssystem	116
3.8	WorldofVR: Den passenden Bürostuhl virtuell aussuchen	117
3.9	Augmented Reality: Die Störung beheben, ohne vorbeizuschauen	119
3.10	Weltenmacher: Virtuell den Erste-Hilfe-Kurs absolvieren	121
4	Was weiß die Wissenschaft? – Einige Erkenntnisse für die Praxis	125
4.1	Warum identifizieren wir uns mit Avataren?	126
4.1.1	„Menschen glauben, einen Körper zu besitzen, der nicht der eigene ist“	126
4.1.2	Ist der Avatar groß, tritt man aggressiver auf.	127
4.2	Wieso tauchen wir so tief in virtuelle Welten ein?	129
4.2.1	Bemerkt unser Geist nicht den Unterschied zwischen „echter“ und „falscher“ Welt?	130
4.2.2	Es gibt Nebenwirkungen: Verlust des Zeitgefühls, Suchtgefahr	130
4.3	Wie funktioniert die soziale Interaktion in virtuellen Welten?	131
4.3.1	Persönliche Nähe braucht geschützte Situationen	132
4.4	Das digitale Klassenzimmer – Lernen in virtuellen Welten.	133
4.4.1	Manchen fällt es virtuell leichter, sich etwas zuzutrauen	134
4.5	Der Schreibtisch im Metaverse – Arbeiten in virtuellen Welten	135
4.5.1	Studie empfiehlt, spontanen Austausch unter Kollegen zu ermöglichen	136
4.5.2	Die Vorteile virtueller Welten.	136
4.6	Es muss weiter geforscht werden.	137
	Literatur.	138
5	Wohin bewegen wir uns?	141
5.1	Pro & Contra: Übernimmt das Metaverse die Kontrolle?	141
5.1.1	Zuversicht – Virtuelle Realität in der Zukunft: Der optimistische Blick.	142
5.1.2	Skepsis – Virtuelle Realität in der Zukunft: Der kritische Blick.	146
5.2	Wie die Künstliche Intelligenz die Arbeitswelt verändert	150
5.2.1	Virtuelle Assistenten, die wie Menschen aussehen	150

5.2.2	Chat-Bots im Kundenempfang oder zur Meetinganalyse nutzen.	152
5.2.3	Für Unternehmen gilt es, sich folgende Fragen zu stellen.	153
5.2.4	Drei Empfehlungen für die Nutzung eines Chat-Bots.	154
5.2.5	Drei Beispiele, wie digitale Assistenten konkret helfen können.	154
5.3	Unser Abschlussplädoyer mit einer Prise Ethik.	155
	Literatur.	159
6	Weitere Informationen und Tipps	161
6.1	Der niedrigschwellige Einstieg ins Metaverse: Vier praktikable Varianten	161
6.1.1	Wie finde ich die richtige Plattform für einen niedrigschwelligen Einstieg?	162
6.1.2	Worauf müssen Sie achten?	162
6.1.3	FrameVR: Offene Plattform in 3D-Format	163
6.1.4	WorkAdventure: Benutzerfreundliche 2D-Umgebung	164
6.1.5	ZEP.US: Individuelle Projekte aus Südkorea.	166
6.1.6	Meta Horizon Workrooms: Die andere Variante von Meta	167
6.2	Tipps, um auf dem Laufenden zu bleiben bei Datenschutz und Datensicherheit	168
	Zusammenfassung.	169
	Literatur.	170