

<b>1</b>	<b>Welche Herausforderungen haben wir in der neuen Arbeitswelt? . . . . .</b>	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
<b>2</b>	<b>Wie können virtuelle Arbeitswelten helfen? . . . . .</b>	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
<b>3</b>	<b>Was können wir aus der Praxis lernen? .....</b>	<b>75</b>
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	Neuseeland: Wenn Blended Learning auf eine virtuelle Welt trifft.....	89
3.3.1	Neuseeland 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, unterschiedlicher 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
<b>4</b>	<b>Was weiß die Wissenschaft? – Einige Erkenntnisse für die Praxis . . . . .</b>	<b>125</b>
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
<b>5</b>	<b>Wohin bewegen wir uns? . . . . .</b>	<b>141</b>
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 Kundenumfang 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
<b>6</b>	<b>Weitere Informationen und Tipps . . . . .</b>	<b>161</b>
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