

# Die Vielfalt der Metaverse

Thema	Name	Seit wann	Aktuell aktive Nutzer:innen pro Monat	Beschreibung
3D Socialising	Second Life	2003	1 Mio.	Virtuelle 3D-Welt
	IMVU	2004	7 Mio.	Nutzer:innen können als Avatare auftreten, persönliche Räume beleben, sich mit anderen treffen und austauschen
	RecRoom	2016	5 Mio.	
	Decentraland	2018	500 000	Es gibt Events, Aufgaben und Ziele
	Zepeto	2018	13 Mio.	
	Active Worlds	1995	unbekannt	Man kann mit VR oder am PC/Mobile teilnehmen
	There.com	2003	unbekannt	Unternehmen können eigene Auftritte und Inhalte betreiben und vermarkten
	Open Simulator	2007	unbekannt	
	Altspace VR [Microsoft]	2013	x1000 pro Event	
Meta Horizon [Venues und Worlds]	2021	300 000		
Social Media	Facebook	2004	2,9 Mia.	Soziale Plattform
	LinkedIn	2003	310 Mio.	Nutzer:innen treten unter ihrem Account auf, können Freunde, Bekannte oder Personen mit ähnlichen Interessen finden und sich austauschen  Nutzer:innen können ihre Inhalte teilen  Unternehmen können Marketing zielgerichtet durchführen, indem mögliche Interessent:innen direkt angesprochen werden
Spatial	Apple Maps	2012	>1 Mia.	Digitale Karten werden für die Navigation und Suche verwendet.
	Google Maps	2005	>1 Mia.	
	TomTom	2004	800 Mio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>lokale Angebote</li> <li>verortet</li> <li>Unternehmen: lokal auffindbar</li> <li>Spatial Anchors: «Points of Interest» verankert - an Orten oder Objekten</li> </ul>
	Microsoft AzureAnchors	2019	unbekannt	
	Google WorldAnchors	2019	unbekannt	
Kommunikation	MS Teams Mesh	2022	Betaphase	Chats, Events, Conferences, Hybrid Team Meetings
	Virbela	2012	10 000 per Event	3D-Event - für Schulungen/Konferenzen - sehr eng verwandt mit Social VR
Gaming - MMORPG  [Massive Multiplayer Online Role Playing Game]	World Of Warcraft	2004	26 Mio.	Online Rollenspiel für viele Nutzer:innen
	Rust	2013	12 Mio.	Nutzer:innen bekommen eine Rolle und einen Avatar, um persönliche Räume zu beleben, sich mit anderen zu treffen und auszutauschen.
	Eve Online	2003	400 000	
	Entropia Universe	2003	50 000	Es gibt Events, Aufgaben und Ziele  Man kann meist am PC/Mobile teilnehmen  Unternehmen können eigene Auftritte und Inhalte betreiben und vermarkten
Gaming - Sandbox	Minecraft	2011	160 Mio.	Spieler:innen werden zum Content Creator und erschaffen eigene Orte, Objekte, Levels, Konzepte
	Roblox	2006	210 Mio.	Kann mit anderen Spieler:innen oder Freund:innen geteilt werden
Gaming - location-based	Pokémon Go	2016	80 Mio.	Location-based Gaming mit AR  Nutzer:innen agieren in der echten Welt, können sich mit anderen treffen und austauschen  Es gibt Events, Aufgaben und Ziele  Man kann am Mobile teilnehmen  Unternehmen können eigene Auftritte und Inhalte betreiben und vermarkten