

Das Metaverse

Ball

2022

ISBN 978-3-8006-6939-4

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei
beck-shop.de

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de steht für Kompetenz aus Tradition. Sie gründet auf über 250 Jahre juristische Fachbuch-Erfahrung durch die Verlage C.H.BECK und Franz Vahlen.

beck-shop.de hält Fachinformationen in allen gängigen Medienformaten bereit: über 12 Millionen Bücher, eBooks, Loseblattwerke, Zeitschriften, DVDs, Online-Datenbanken und Seminare. Besonders geschätzt wird beck-shop.de für sein umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

Index

- 3D-Internet 48
- 2001: Odyssee im Weltraum 12
- ACH 178
- Activeworlds 24
- Air Jordan 266
- Akonia 153
- Alibaba 14
- Altberg, Ebbe 119
- Amazon 152
 - Bedeutung bei Videospielen 187
 - Luna 140
- Amazon Game Studios 279
- Android 218
- Apple 285, 297
 - App Tracking Transparency 210
 - Blockchain und Kryptowährungen 207
 - Hardware 153
 - Hardware des ersten iPhones 157
 - Innovation iPhone 246
 - wirtschaftliche Entwicklung 174
- Apple Pay 206
- App Store
 - Umsatzentwicklung 193
- Arbeitsrecht 293
- Asimov, Isaac 21
- Augmented Reality
 - Einschränkungen 155
- Augmented-Reality-Werbung 266
- Avalanche 217
- Avatar 24
- Ballmer, Steve
 - über das erste iPhone 39
- Bandbreite
 - im Vergleich zu Latenzzeit 90
- Baudrillard, Jean 22
- Bedeutung offener Standards 30
- Bezos, Jeff 12
- BGP 65
- Bitcoin 215
- BlackBerry 159
- Blockchain
 - Ethereum 216
 - Hindernisse 234
 - Layer-2- 217
 - nach Tim Sweeney 238
 - Spiele auf der 227
 - über deren Bedeutung nachdenken 235
 - und die Richtlinien von Apple 207
 - Vorteile 215
- Blockchain-basierte Token-Modelle 232
- Blockchain-Technologie 213
- Blue Origin 20
- Border Gateway Protocol 65, 97
- Bradbury, Ray 21
- Branson, Richard 12
- Burroughs 73
- Bush, Vannevar 11
- Buterin, Vitalik 216
- ByteDance 14
- Carmack, John 35, 69, 103
- CHIPS 177
- CityDAO 233
- Cloud-Gaming
 - Bedrohung für die Beziehung zwischen Apple und Entwicklern 203
- Cloud-Rendering-Server 108
- Confinity 74
- ConstitutionDAO 232
- Control Data 73
- Core-Stunde 99
- Cross-Play 249
- Cross-Progression 249
- Cross-Purchase 249
- CryTek 279
- Culling-Lösungen 106
- Cyberspace 21
- DAOs 231
- DApps 216, 219
- Datennutzung 293
- Datenschutz 301
- Datenverarbeitung
 - dezentralisierte 109
- Daydream 152
- Der König der Löwen 259
- Dezentrale autonome Organisationen 231
- Dicks, Philip K. 21
- Digitale Wirtschaft
 - Anteil an der Weltwirtschaft 273
- Discord 74, 143, 187
- Dominanz von Apple und Google 195
- Dreams 282

- Echo Frames 153
- Edge-Server 169
- Eigentumsrechte 134, 138
- Electronics Arts 187
- Emotient 153
- Enron 41
- Epic Games 27, 126, 146
 - Änderung an der Unreal-Lizenz 286
 - gegen Apple 193
 - mit Steam konkurrieren 188
- Ether 216
- Ethereum 216
 - drei Kritikpunkte 217
- EVE Online 58

- Facebook 13
 - erwirbt Oculus VR 153
 - Horizon Worlds 210
 - Metaverse-Keynote 69
 - Schritt zur nativen App 40
 - stellt Metaverse-Strategie vor 288
 - Technologieriese ohne Hardware 210
 - Übernahme von Instagram 277
- Facebook Connect 146
- Fedwire 176
- Fire Phone 152
- Forken 218
- Fortnite 27, 142, 250
- Free Fire 102
- Free-to-Play-Spiele 148
- Friends with Benefits 233
- Führende Unternehmen in der Metaverse-Ära 275

- GAFAM 284
- Games-as-a-Service 186
- GameStop 42
- Gates, Bill 243
- GeForce Now 140
- Geistiges Eigentum
 - Interoperabilität 147
- General Electric 73
- Gibson, William 21
- Gig-Economy 293
- Google 152, 297
 - Contact-Lens-Projekt 163
 - Projekt Startline 165
 - Stadia 140
 - überholt Microsoft 276
- Google Earth 20
- Google Glass 151
- Grafikprozessoren 107
- Grand Theft Auto 122
 - und jenseits davon 160
- Helium 229
- Honeywell 73
- Huang, Jensen 13, 78, 103
- Hyperrealität 22
- Hypertext 12

- IBM 73
- Identität 60, 136
 - im Metaverse 297
- Industrial Light & Magic 145, 260
- Innovationen
 - aus Ökosystemen heraus 246
- Instagram
 - Übernahme durch Facebook 277
- Integrierte virtuelle Weltplattformen 118
- Internet-Backbone 96
- Internet Engineering Task Force 66, 296
- Interoperabilität 131
 - NFTs 225
 - Umgang mit Codes 51, 52, 135
- Interoperables Netz
 - Voraussetzungen 52
- iPhone 246
 - Hardware 157
- Jitter 92
- Keyhole 20
- Kommunistische Partei Chinas 14
- Komorebi Collective 232
- Konflikt zwischen Spiele-Entwicklern und Plattformen 182
- Krafton 14
- Kreditkartensysteme 179
- Krugman, Paul
 - Bedeutung des Internets 38

- Latenzzeit 90
- „Layer 2“-Blockchain 217
- Lean-back entertainment 295
- Level of Detail (LOD) 106
- Linden Dollar 25
- Linden Labs 25
- Live-Services-Suiten 117
- Lucas, George 260

- Magic Leap 20
- Mainframe-Ära 73
- Manhattan-Projekt 11
- Matterport 168
- Memex 11
- Meta Platforms 13
- Metaverse
 - Apple hat das Metaverse verboten 192
 - Bedeutung 32

- Befürchtungen einer Dystopie 32
- das Wesen der Arbeit 293
- Definition 70
- der Einfluss auf die Industrie 268
- die Bedeutung der Latenzzeit 94
- die Bedeutung der Videospieleindustrie 76
- die Bedeutung des Gaming 115
- die Bedeutung plattformübergreifender Spiele-Engines 140
- die Bedeutung von Android 218
- die Bedeutung von Bandbreite 84
- die führenden Unternehmen 275
- die Herausforderung mit Apple Pay 206
- die Idee 291
- drei Faktoren für den aktuellen Hype 307
- Eigentumsrechte 138
- Epics Vision 33
- Geschäfte im 253
- kritische Wachstumstreiber 251
- Politik im 297
- regionale 302
- Standards für ein interoperables 134
- und der Einfluss auf das Bildungswesen 253
- und der Einfluss auf die Sexarbeit 263
- und der Einfluss auf Film und TV 258
- und der Einfluss auf Lifestyle-Geschäfte 257
- und der Einfluss auf Werbung 264
- und die Verwaltung 296
- und Web3 33, 61, 71, 79, 153, 162, 166, 196, 235, 298, 301, 305
- wie es Satya Nadella beschreibt 33
- wirtschaftlicher Wert 271
- Woher kommt der Optimismus? 136
- Metaverse-Allianz
 - die südkoreanische 14
- Metaverse-Diskurs 34
- Metaverse-Wirtschaft
 - Hindernisse 138
 - Vergleich mit Internet und Mobilfunk 272
- Metcalfesches Gesetz 31
- Microsoft 13
 - „Embrace, Extend, Extinguish“-Strategie 39
 - interessantes Beispiel für die Metaverse-Ära 280
- Microsoft Flight Simulator 85, 280
- Minecraft 25, 122
 - Übernahme durch Microsoft 280
- Minting 223
- Mojang 124
- Multi-User Dungeons (MUD) 23
- Multi-User Experiences (MUXs) 23
- Multi-User Shared Hallucinations (MUSHs) 23
- Musk, Elon 12, 163
- Nadella, Satya 13, 33, 151, 243, 280
- NCR 73
- Neuralink 163
- Neuromancer 21
- NFC-Chip 206
- NFTs 214, 222
 - Vorteil Interoperabilität 225
- Niantic 154
- Nike 266
- Non-Fungible Token 214
- Nvidia 13, 78, 283
 - Omniverse 145
- Oculus VR 103, 278
- Office of Scientific Research and Development (OSRD) 11
- Okklusions-Lösungen 106
- Omniverse 145
- Online-Erfahrungen
 - synchrone 47, 61
- Online-Multiplayer-Server 87
- Online-Spiele
 - Offline-Ansatz 87
- OnLive! Traveler 24
- Open Handset Alliance (OHA) 218
- Otoy 228
- PayPal 74
- PlayerUnknown's Battlegrounds 14
- PlayStation 78
 - plattformübergreifendes Spielen 141
- Politik
 - im Metaverse 297
 - Vorschläge für das Metaverse 296
- Protokollkriege 139
- Proto-Metaversen 23
- Pygmalions Brille 20
- RCA 73
- Ready Player One 36, 123
- Rechenleistung
 - Sweeney's Law 109
- Red Dead Redemption 122
- Riccitiello, John 36, 167
- Rival Peak 262
- Roblox 25, 28
- Roblox Corporation 13, 121
- Samsung 219
- Schalldemose, Christel 15
- Scott, Travis 282

- Second Life 24, 119
- Sidechains 217
- Skeuomorphismus 59
- Smart Contracts 231
- Smartphone
 - zukünftige Bedeutung 167
- Smartwatches 162
- Snow Crash 19, 80
- Solana 217, 235
- Solidity 216
- Sony
 - Dreams 282
 - Interactive Entertainment 281
- SpaceX 20
- Spiele-Engines 115
- Stadia Games and Entertainment 277
- Steam 185
- Steamworks 186
- Streaming Wars 76
- Supercomputer
 - PlayStation 78
- Sushiswap 228
- Sweeney's Law 109
- Sweeney, Tim 27, 29, 189, 243
 - über die Blockchain 238

- Tencent 14, 211, 303
- The Matrix 21
- The Trouble with Bubbles 21
- The Veldt 21
- TikTok 14

- Uniswap 228
- Unity 35, 36, 44, 74, 79
- Unity Technologies 13
- Univac 73
- Universal Scene Description 145

- Valve 185
- Videospielindustrie
 - die Bedeutung für das Metaverse 76
- Virtual Reality
 - Einschränkungen 155
- Virtuelle Welt
 - Identität 294
- Vrvana 153

- Wachowski, Lana und Lilly 21
- Wearables 162
- Web3 70
 - Prinzipien 71
- Web World 24
- WeChat 211, 304
- Weinbaum, Stanley G. 20
- Werbung
 - Augmented Reality 266
 - im Metaverse 264
- Wert des Metaverse 271
- Wirtschaft 291
 - Größe der heutigen virtuellen 181
- Wood, Gavin 216
- Worldcraft 21

- X.com 74
- Zahlungssysteme
 - ACH 176
 - CHIPS 176
 - Fedwire 176
 - Peer-to-Peer-Zahlungsdienste 176
- Zahlungsverkehr
 - in der heutigen virtuellen Welt 181
 - in der realen Welt 173
- Zuckerberg, Mark 13, 243