

PIXEL-HÄUSER IM METAVERSE

Es gibt einen Immobilienmarkt im virtuellen Raum des Metaversums. Ist das ein ernstzunehmendes Geschäftsfeld für Qualitätsmakler mit Realitätssinn?

TEXT – Ruedi Tanner*



Angebot und Nachfrage bestimmen auch in Metaverse den Preis einer Immobilie. Und: Lage, Lage, Lage. BILD: ZVG

► VOLLSTÄNDIGE 3D-ORTE

Spätestens mit der Umbenennung von Facebook in Meta wurde klar, dass Metaverse das nächste grosse Ding werden sollte. Meta steckt dann auch gerade viel Geld und Hoffnung in die Entwicklung des digitalen Raums, der durch das Zusammenwirken virtueller, erweiterter und physischer Realität entsteht.

War vor knapp 20 Jahren für einen Moment Second Life «The Next Big Thing» – diese von Benutzern gestaltete virtuelle Welt, in der Menschen durch Avatare interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren

können –, so soll es jetzt Metaverse werden, eine Weiterentwicklung, weil der Hauptaspekt auf der Vereinigung der verschiedenen Handlungsräume des Internets, aber auch des realen Lebens zu einer einzigen Wirklichkeit liegt. Die Vision: vollständige 3D-Orte, die hinter einer Virtual-Reality-Brille erlebbar und durch entsprechende Handschuhe auch anfassbar werden.

Jedenfalls: So manches Unternehmen investiert aktuell viel, um neue Geschäftsmodelle in der virtuellen Welt zu erforschen und zu entwickeln und erste Shops zu eröffnen – um sich also Platz im Metaverse zu verschaffen, um damit

neue Erträge zu generieren. Hier wollen Unternehmen echte Umsätze durch den Verkauf digitaler Produkte erzielen. In der Hoffnung, dass wir alle baldmöglichst virtuelle Güter konsumieren.

Bereits gibt es gut frequentierte virtuelle Orte, in denen man alternative Lebens-, Spiel- und Arbeitswelten durchstreift, in denen Menschen beziehungsweise deren virtuelle Doubles zusammenkommen. Digitale Treffpunkte wie Videochat-Räume sind ja insbesondere seit der Coronapandemie für uns eine Selbstverständlichkeit in der Arbeitswelt, aber auch im privaten Umfeld.

IMMOBILIEN IM METAVERSE

Land und Immobilien können im Metaverse viele Funktionen erfüllen: als einfaches Grundstück, um digitale Immobilien zu bauen, oder als Location für den virtuellen Charakter. Oder aber als echter Treffpunkt zwischen Spielern, die sich im Web 3.0 zurechtfinden. Mit dem digitalen An- und Verkauf von solchen Grundstücken kann Geld verdient oder die gebauten Immobilien zur Miete vergeben werden – wie bei echten Immobilien.

Bei virtuellem Land handelt es sich um Non-Fungible-Token (NFTs). Dass es sich bei dem Grundstück um ein ►



Die Einmaligkeit von Grundstücken und Immobilien ist im Metaverse durch die als fälschungsresistente Technologie bekannte Blockchain gesichert. BILD: ZVG

Unikat handelt und dieses nicht einfach doppelt oder dreimal verkauft wird, ist dabei durch die als fälschungsresistente Technologie bekannte Blockchain gesichert beziehungsweise durch die NFTs. Dank dieser Token kann das virtuelle Eigentum an einer Immobilie zweifelsfrei und transparent zugeordnet werden.

ANGEBOT UND NACHFRAGE

Angebot und Nachfrage bestimmen den Preis. Und: Lage, Lage, Lage. Denn was in der re-

alen Immobilienwelt gilt, gilt auch in der virtuellen Welt des Metaverse. Ebenso wie in der realen Welt ist zudem das verfügbare Bauland begrenzt. Die Plattformen bieten ausdrücklich endliche Räume. Das Angebot trifft gerade durch diese

Verknappung auf eine beachtliche Nachfrage.

Vermieter, Mieter, Käufer und Verkäufer – wie in der realen Welt gibt es alle Akteure, die für einen funktionierenden Immobilienmarkt relevant sind. Und natürlich auch Immobilienmakler, die sich allein auf die Vermittlung von virtuellen Liegenschaften spezialisiert haben. In der Regel bietet jedes Metaverse verschiedene virtuelle Grundstücke an. Diese unterscheiden sich vor allem in der Seltenheit, Grösse, Lage und den Funktionen. Diese Grundstücke müssen vermarktet werden. Das Transaktionsvolumen im Metaverse geht längst in die Hunderten von Millionen Franken. Investoren spekulieren auf einen steigenden Preis des digitalen Landes. Doch verlieren Kryptowährungen stark an Wert, können hohe Verluste in der realen Währung (Fiat-Geld) drohen. Die Anzahl an Metaversen steigt zudem rapide. So kann es durchaus vorkommen, dass ein Metaverse irgendwann nicht mehr weiterentwickelt wird.

RISIKOZONEN

Zudem verändert sich die (reale) Welt bekanntlich gerade stark. Das scheint auch auf die virtuelle Welt und den virtuellen Grundstückshandel einen Einfluss zu haben. So tun sich Metaverse mit der Dynamik in der Weiterentwick-

lung aktuell genauso schwer wie die Kryptowährungen auf der Suche nach Stabilität.

Es kommen aber auch technologische Problemzonen dazu: Was passiert mit den Immobilien, wenn eine Plattform gänzlich aufgeben muss und vom Markt geht? Oder wenn umgekehrt eine Plattform die künstliche Verknappung aufgibt und zusätzliche Parzellen im an und für sich endlosen digitalen Raum erschafft? Zudem sind die gängigen Metaverses bislang nicht derart erlebbar, wie das in der Vision versprochen wird.

Noch scheint Metaverse weit weg von universeller Bedeutung. Und damit verbunden der virtuelle Immobilienmarkt mehr eine Spielerei als ein ernstzunehmendes Geschäftsfeld. Und doch müssen wir in der Immobilienbranche unsere Augen offen halten für alle Entwicklungen, die sich rund um die Digitalisierung ergeben. Nicht, um diese unbesehen zu übernehmen, aber um zu wissen, mit welchen Treibern des Wandels wir uns auseinandersetzen müssen. So wird vielleicht nicht Metaverse das nächste grosse Ding werden. Aber es könnte die Vorstufe zu einer folgenden Innovation sein, die wiederum versuchen wird, mittel- bis langfristig einen stabilen Markt für virtuelle Räume und Immobilien zu schaffen. Übrigens: Second Life gibt es noch immer. Irgendwo. ■

ANZEIGE

b Bau-Energie-Umwelt

Grundlagen Kurse

- Energietechnik
- Ökologie
- Baukonstruktion

jetzt anmelden

Weitere Informationen
058 228 27 45

**Kanton St.Gallen
Baukaderschule**

gbs.sg.ch



***RUEDI TANNER**

Der Autor ist Präsident der Schweizerischen Maklerkammer SMK und Mitinhaber der Wirz Tanner Immobilien AG in Bern.