

BLA BLA LAB

Live-Komm x Metaverse

Webinar / Takeaways

06.07.2022



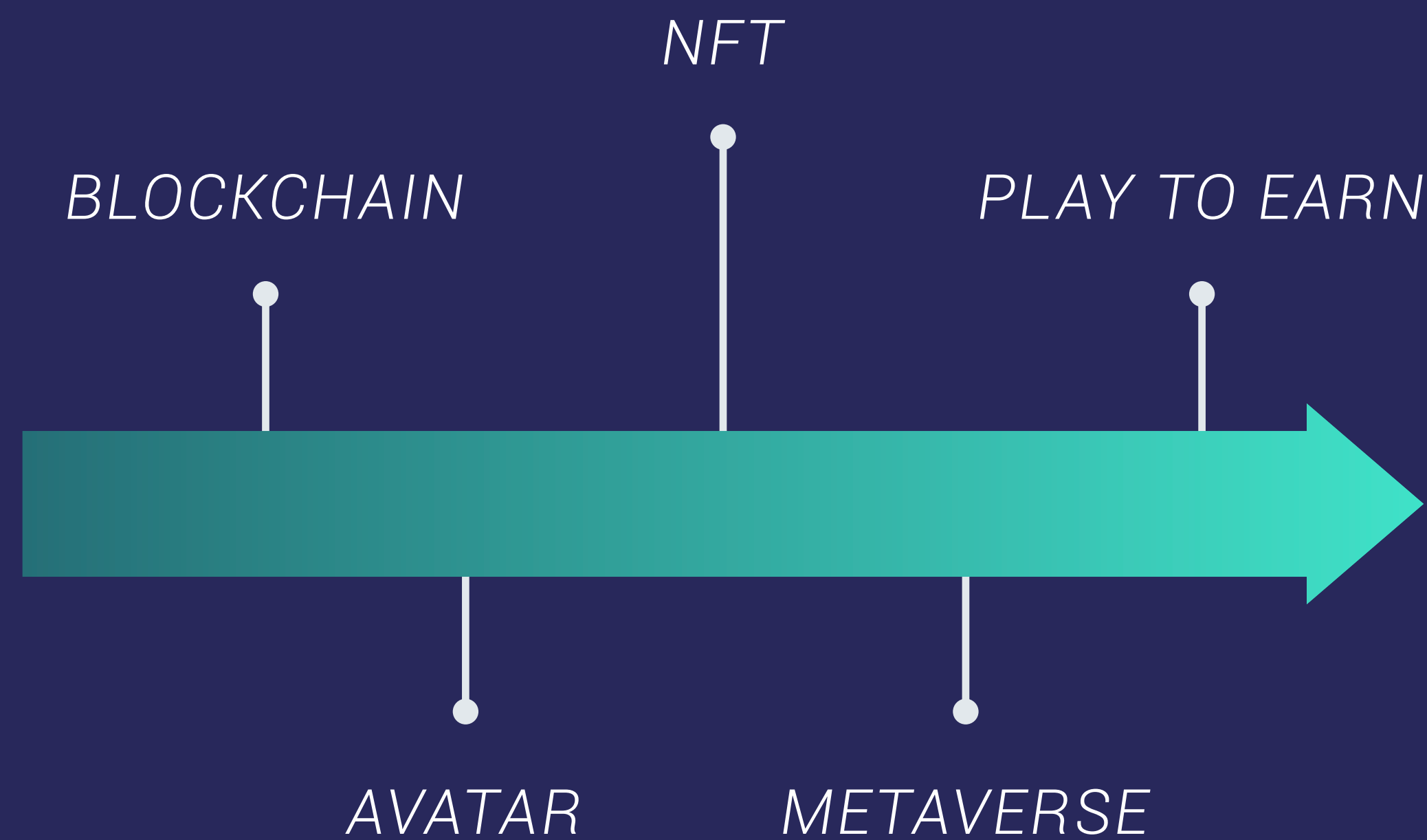
LIVE-KOMM X METAVERSE



JONATHAN SCHWARZ
LIVE LAB



DAVID PAJUNG
DEPT AGENCY



Was ist das Metaverse?

VISION

Diverse, virtuelle Welten, in denen man nahtlos von der einen in die andere wechseln kann, ohne dabei seine Identität oder virtuellen Eigentümer wechseln zu müssen. (Beispiel: Ready Player One)

PHILOSOPHISCH

„The metaverse is not a virtual place. It's a moment in time. The moment in time where our digital life is worth more to us than our physical life. This is not an overnight change. Or an invention by some steve jobs type. It's a gradual change that's been happening for 20 yrs.“ - Shaan Puri @ShaanVP

BUSINESS-CASES

1985: Habitat, 2003: Second Life, 2006: Roblox, 2012: The Sandbox, 2017: Fortnite, 2020: Decentraland, 2021: Facebook heisst jetzt Meta, 2022: Meta Festival

Das Metaverse als Tor zur Gen Z

- Das Travis Scott Konzert, das 2020 in Fortnite stattfand, lockte 12 Millionen Live-Zuschauer an und erzielte 91 Millionen Replays.
- In 2021 wurden auf Roblox täglich 2.5 Milliarden Nachrichten versendet und 17 Millionen Freundschaften geknüpft.
- Jedes Jahr werden 54 Milliarden Dollar in virtuelle Güter investiert.
- Die Marktkapitalisierung des spielinternen Tokens „SAND“ beträgt 4 Milliarden Euro (Stand Februar 2022).

Welches Metaverse ist wie gross?

- **ROBLOX:** 50mio/t bzw. 200mio/m - 2/3 unter 16j
- **FORTNITE:** 30mio/t bzw. 90mio/m - 2/3 zwischen 18 und 24j
- **DECENTRALAND:** 300tsd/m, 800tsd registrierte User, Modell mit NFT-Landbesitz
- **SANDBOX:** 30tsd/m, 2.2mio registrierte User, Modell mit NFT-Landbesitz

SWOT Analyse

STÄRKEN

- Virtuelle immersive Welten
- Dezentral - keine Grenzen für das Treffen in virtuellen Räumen (unabhängig von Ort & Zeit)
- First Mover Vorteile sichern
- Riesen Marketing Potenzial für Brands
- Einmal kreierter Raum kann mehrmals genutzt werden

SCHWÄCHEN

- Grafik zum Teil nicht "State of the Art"
- Hosting Kosten & virtuelle Landkäufe
- Steuerung muss für Nutzer neu gelernt werden (Avatar steuern in einer 3D Welt)
- Interoperabilität zwischen Metaversen bisher nicht gegeben
- Dramaturgie & Interaktivität noch in den Kinderschuhen

CHANCEN

- Starkes Marktwachstum vorhergesagt
- Brands und Retailer können mit jüngerer, kaufkräftiger Zielgruppe in Kontakt kommen
- Sich als Marke neu erfinden & definieren
- Community Building und Austausch
- Storytelling, Quest-Design, Hospitality

RISIKEN

- Viele Anbieter: Was ist das richtige Metaverse für mich?
- Wie aktiviere ich nachhaltig, Zielgruppen in meine Experience (nach dem ersten Hype)?
- Je nach technischer Lösung begrenzte Erweiterbarkeit bzw. nicht immer Online
- Hoher Energieverbrauch

Metaverse? Jetzt!

FRAGE 1

Zielgruppe: Wen will ich erreichen?

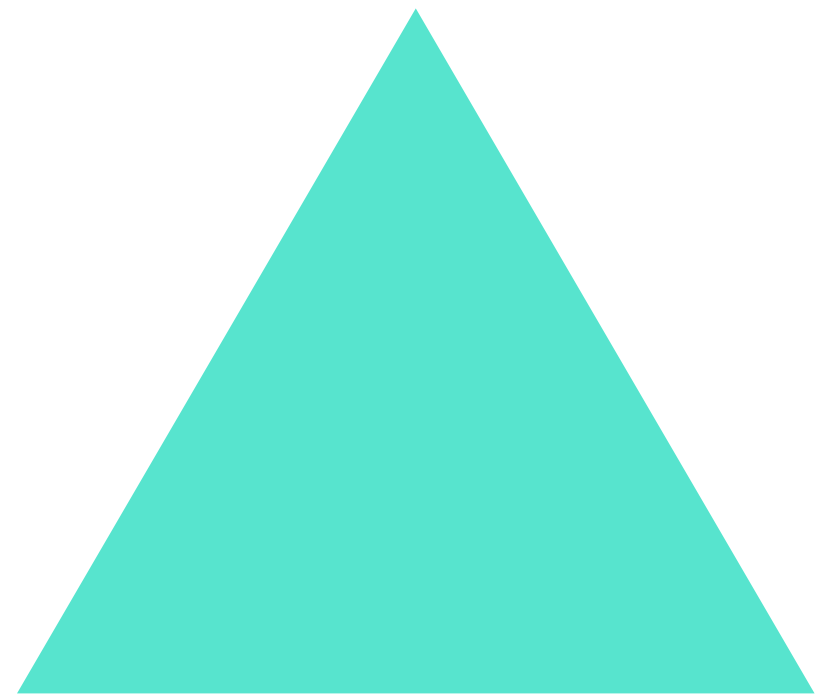
FRAGE 2

Technologie: Welche Qualität brauche ich?

FRAGE 3

Use-Case: Wie funktioniert meine Story?

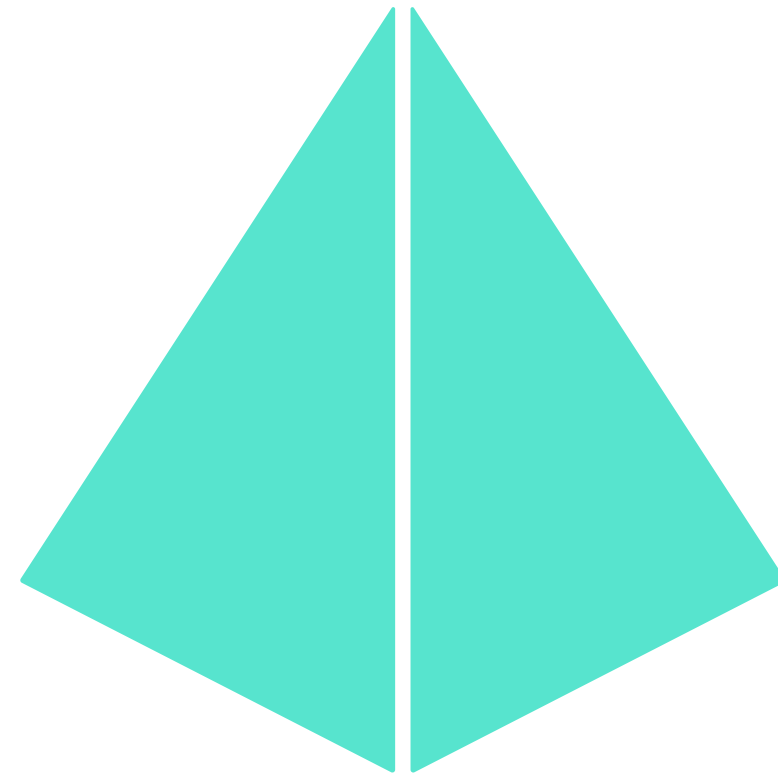
Unsere Beratungsangebote



KICKOFF MEETING

*Persönliches Kennenlernen,
Agentur-Vorstellung, Cases
und Briefing*

KOSTENLOS



STANDARD WORKSHOP

*Inhalt: „Future Lab:
Live-Komm x
Metaverse“*

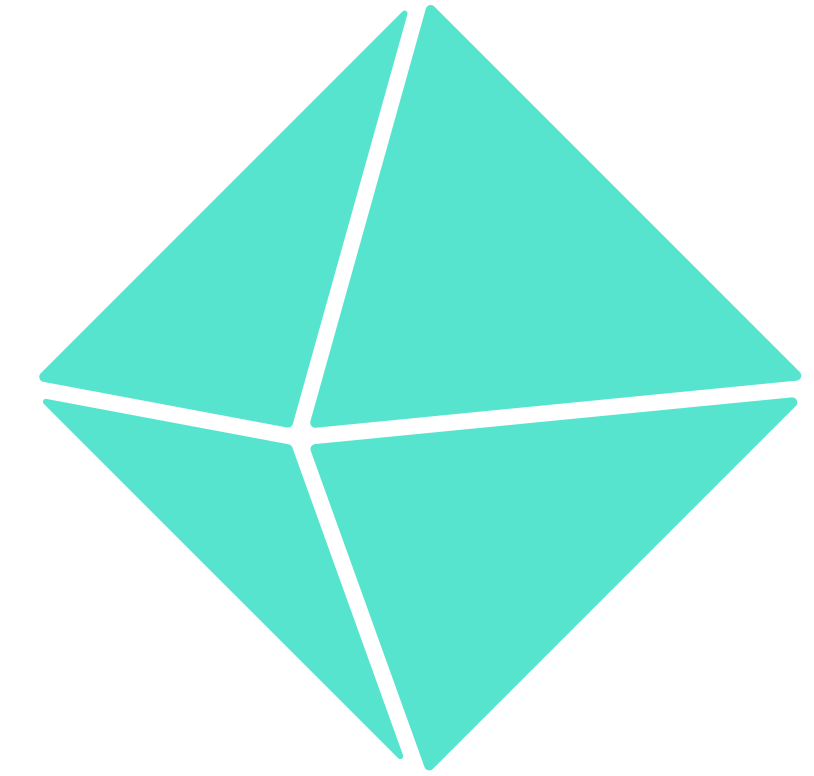
CHF 4'800



CUSTOMIZED WORKSHOP

*Inhalt: Vorbereitende Interviews,
massgeschneiderter Workshop,
Ideenkonzept*

CHF 12'400



CUSTOMIZED+ WORKSHOP

*Beratung und Format-
entwicklung, strategisches
Live-Komm-Konzept*

AUF ANFRAGE

Ansprechpartner

Jonathan Schwarz

jonathan.schwarz@livelab.com

+41 78 665 82 80

Live Lab AG

Helvetiaplatz | Molkenstrasse 15

8004 Zürich | Schweiz



www.livelab.com



[@livelabag](https://www.facebook.com/livelabag)



[@livelab_official](https://www.instagram.com/livelab_official)



[@live-lab-ag](https://www.linkedin.com/company/live-lab-ag)



LIVE LAB