

Werden Autos bald im Metaverse entwickelt?

Dieser Artikel gibt den Stand zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung wieder. Der Inhalt kann inzwischen veraltet sein.

23/11/2023 Manche Fragen muss man sich einfach stellen. Hier gibt es die Antworten darauf – immer mit einem Augenzwinkern. Dieses Mal: Werden Autos bald im Metaverse entwickelt?

Geht es nach einigen Visionären aus dem Silicon Valley, verbringen wir bald einen großen Teil unseres Lebens im Metaverse. Mit einer 3D-Brille ausgestattet, sollen wir in Zukunft in virtuellen Welten leben, uns dort als Avatare bewegen und mit den Avataren anderer Menschen kommunizieren. Markenherstellern eröffnet das Metaverse völlig neue Möglichkeiten: Was spräche beispielsweise dagegen, digitale Zwillinge exklusiver Produkte in Zukunft in virtuellen Shops zu verkaufen? So könnten sich die Avatare der Metaverse-Nutzer mit mondänen Handtaschen, noblen Uhren oder den neuesten Sneakern schmücken, um ihre Avatar-Freunde zu beeindrucken.

Aber auch die Automobilentwicklung könnte sich künftig zunehmend in die virtuelle Welt verlagern. Der

US-Chiphersteller Nvidia treibt beispielsweise unter dem Namen „Omniverse“ sein eigenes Metaverse voran. Es soll unter anderem digitale Zwillinge von Fabriken, das Training von Robotern in simulierten Umgebungen und standortübergreifende Live-Kollaborationen von Entwicklern ermöglichen. So wäre es in Zukunft möglich, Fahrzeugentwicklungen ganz oder teilweise im Metaverse durchzuführen.

Virtuelle Entwicklungsabteilungen arbeiten an den Innovationen von übermorgen

Interieur-Designer könnten zum Beispiel in einem virtuellen Fahrzeug verschiedene Varianten des Innenraums gestalten und testen. Und potenzielle Kunden könnten lange vor Produktionsstart sagen, was sie von diesen Ideen halten. Dabei muss die Entwicklung aber nicht stehenbleiben. Man könnte die Fahrzeugentwicklung beispielsweise ganz an ein Team aus digitalen Bots übertragen, die in virtuellen Entwicklungsabteilungen an den Innovationen für die Fahrzeuge von übermorgen arbeiten. Sicher ist: Für die Arbeit im Metaverse werden immer detaillierte digitale Zwillinge benötigt, mit denen sich während der Entwicklung unter anderem simulierte Testfahrten durchführen lassen.

Außerdem verfügt Porsche Engineering zur Simulation realer Umgebungen für den Test hochautomatisierter Fahrfunktionen über Technologien und Modelle, durch die man das Metaverse mit realitätsnahen Szenarien anreichern kann. Diese Modelle ließen sich auch nutzen, um im Metaverse virtuelle Fahrten zu unternehmen – zum Beispiel in einem Metaverse-Sportwagen, den die Avatare von Kunden im Metaverse-Autohaus kaufen könnten. Dank Blockchain-Technologie wären die Fahrzeuge als Non-Fungible-Tokens (NFT) genauso exklusiv wie ihre realen Pendants. Möglicherweise treffen sich Porsche-Enthusiasten in einigen Jahren virtuell zu „Cars & Coffee“, um gemeinsam ihre digitalen Sportwagen zu bewundern und über das Leben zu philosophieren.

Ob es so weit kommen wird?

Das wird davon abhängen, wie die Konsumentinnen und Konsumenten die Umgebung akzeptieren. Bei aller Realitätstreue sind virtuelle Umgebungen stets Modelle und beantworten Fragen, die im Vorfeld gestellt wurden. Dynamische, physische, reale Erlebnisse fühlen sich anders an. Und gleichzeitig könnte der Spaß in einer virtuellen Umgebung mit Sicherheit echt sein.

Info

Text erstmals erschienen im Porsche Engineering Magazin, Ausgabe 2/2023.

Text: Christian Buck

Illustration: Julien Pacaud

Copyright: Alle in diesem Artikel veröffentlichten Bilder, Videos und Audio-Dateien unterliegen dem Copyright. Eine Reproduktion oder Wiedergabe des Ganzen oder von Teilen ist ohne die schriftliche Genehmigung der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG nicht gestattet. Bitte kontaktieren Sie newsroom@porsche.com für weitere Informationen.

MEDIA ENQUIRIES



Frederic Damköhler

Senior Manager Corporate Communications Porsche Engineering
+49 (0) 711 / 911 16361
frederic.damkoehler@porsche.de

Linksammlung

Link zu diesem Artikel
https://newsroom.porsche.com/de/2023/innovation/porsche-engineering-noch-fragen-metaverse-33464.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/445fcdcd-97ec-433a-8db6-7dd39dfb916a.zip