

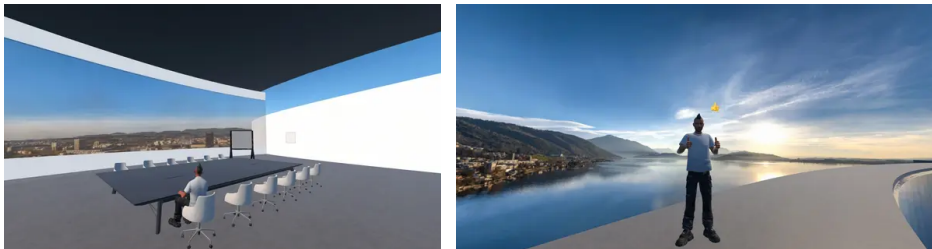
## **VIRTUAL REALITY**

### **Ein virtueller Raum und viele Ideen: Zug lanciert eigenes Metaverse**

Die Stadt Zug will mit einem öffentlichen Metaverse einen virtuellen Begegnungsraum schaffen. Der Prototyp ist seit Montag zugänglich. Noch ist allerdings nicht viel los im virtuellen Zug.

**Tobias Söldi**

31.03.2025, 19.15 Uhr



Bilder: zvg

Im Zuger Metaverse kann man Sitzungen abhalten – oder auch die Aussicht geniessen.

Ein bisschen flau im Magen wird einem schon, wenn man mit der Virtual-Reality-Brille auf dem Kopf durch die digitalen 3D-Räume des Zuger Metaverse spaziert. Es

dauert etwas, bis sich das Hirn daran gewöhnt hat, dass man in der Realität an Ort und Stelle im Dachraum der Bibliothek Zug steht, wo die Stadt das Projekt am Montagnachmittag den Medien präsentiert hat, während man gleichzeitig zügigen Schrittes die virtuelle Welt erkundet.

Das Metaverse von Zug ist eine Art offener Raum auf zwei Etagen: Es gibt ein grosses Auditorium mit Leinwand, einen Meeting-Raum mit Konferenztisch, Ausstellungsräume mit Kunstwerken an der Wand, einen kleinen Park mit Teich und auf der zweiten Etage unter freiem Himmel eine Rooftop-Bar mit Liegestühlen und Barhockern. Die Aussicht – Pardon: der Hintergrund – ist idyllisch: Über dem Zugersee geht die Sonne unter, die Stadt erstrahlt im Abendlicht, am Himmel ziehen Wolken Schlieren. «Wir wollten einen schönen städtischen Raum, der zu Zug passt», sagte Stadtschreiber Martin Würmli an der Pressekonferenz.



Von links: Stadtschreiber Martin Würmli, Jasmin Leuze (Leiterin der Bibliothek Zug), Iris Weder (Leiterin Abteilung Kultur) und Stadtpräsident André Wicki.

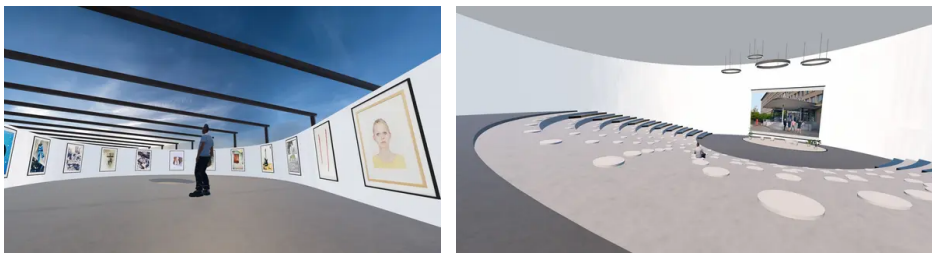
Bild: Stefan Kaiser (Zug, 31. 3. 2025)

## **Ein fast leerer Begegnungsraum**

Was hingegen fehlt im Zuger Metaverse: andere Menschen. Noch ist der virtuelle Raum, der in Zusammenarbeit mit externen Spezialisten entwickelt worden und seit Montag auf der Plattform spatial.io über den Webbrowser zugänglich ist, ziemlich unbevölkert. Das soll sich ändern. Mit dem Metaverse – Kostenpunkt: rund 50'000 Franken – will die Stadt einen «virtuellen Begegnungs-, Kultur- und Informationsraum» schaffen, wie der Zuger Stadtpräsident André Wicki erklärt.

Ideen, wie dieser Raum genutzt werden könnte, gibt es zuhauf. Bevölkerung, Vereine und Organisationen sollen nicht nur in der physischen Realität, sondern auch im virtuellen Metaverse Räume mieten können, etwa für Besprechungen und Veranstaltungen. Stadtschreiber

Martin Würmli erwähnt weitere Nutzungsmöglichkeiten, etwa virtuelle Sprechstunden, Ausstellungen und sogar Trauungen. Auch die Jungbürgerfeier könnte in diesem Jahr bereits im Metaverse stattfinden, kündigt er an. Grosse Hoffnungen hegt Würmli auch mit Blick auf die Stadtplanung. «Bauprojekte können dreidimensional dargestellt und so erfahrbar gemacht werden.»



Bilder: zvg

In einer Art Galerie lassen sich Kunstwerke bestaunen; rechts das Auditorium.

### **Ausstellungen und Lesungen im virtuellen Raum**

Ins Projekt integriert ist auch die Kulturabteilung der Stadt Zug. Sie will das Metaverse als zusätzlichen Ausstellungs- und Veranstaltungsort nutzen, erklärte Abteilungsleiterin Iris Weder an der Pressekonferenz. Denkbar seien etwa Art-Talks, digitale Vernissagen, Führungen und interaktive Kulturformate. Auch die über 1000 Werke der Kunstsammlung der Stadt, die derzeit für die Öffentlichkeit unzugänglich in einem Depot untergebracht sind, sollen so zugänglich gemacht werden.

Einige Bilder hängen bereits jetzt an den Wänden im Metaverse. Klickt man darauf, kann man das Werk in einem separaten Fenster bestaunen – etwa so, wie wenn

man über die Google-Suche ein Bild öffnet. Weitere Informationen zu den Gemälden gibt es nicht, das soll sich aber bald ändern. Weder gibt zu: Mit der realen Kunsterfahrung im Museum sei der Besuch der virtuellen Galerie nicht zu vergleichen. Aber: «Es bietet uns die Möglichkeit, andere Leute anzusprechen.»

Auch die Bibliothek Zug ist Teil des Projektes. So kann man hier die Virtual-Reality-Brillen ausleihen, mit der man das virtuelle Zug in seiner ganzen Pracht erleben kann. Überhaupt sehe man sich als Ort der digitalen Bildung, wie Bibliotheksleiterin Jasmin Leuze erklärt. Auch sie gibt sich begeistert von den neuen Möglichkeiten, die sich mit dem Metaverse auftun: «Vielleicht gibt es bald eine Lesung mit der New York Public Library, zu der wir einen guten Kontakt pflegen.»

### **Eine Chance, keine Spielerei**

Doch noch ist vieles, was an der Medienkonferenz gesagt worden ist, Zukunftsmusik. «Das Metaverse ist eine Basis, um etwas daraus zu machen, ein erster Schritt. Jetzt können wir uns dem Ganzen annähern und Erfahrungen sammeln», sagte Stadtschreiber Würmli. Durch das Ausprobieren werde sich das Potenzial zeigen, ist er überzeugt. Stadtpräsident André Wicki hofft auf viel Nachfrage. Er ist aber zuversichtlich: «Das Metaverse ist eine Chance für die Bevölkerung und die Vereine. Es ist nicht einfach eine Spielerei.»

Übrigens: Macht man auf der Rooftop-Bar einen Schritt zu viel, stürzt der Avatar, das virtuelle Ich, ab. Mit

wedelnden Armen fällt er ein paar Sekunden durch die Luft Richtung Wasser – und steht dann plötzlich wieder mitten in den Räumlichkeiten. So real, dass man im Wasser landen würde, ist die virtuelle Realität dann doch nicht. Und ob das Zuger Metaverse baden geht oder nicht, wird sich zeigen.