

Was macht das *Metaverse* mit uns? - Soziale Folgen

PROJECT IMMERSIVE DEMOCRACY

Part of the European Metaverse Research Network

www.metaverse-forschung.de

Prof. Dr. Matthias Quent

h²
Hochschule
Magdeburg • Stendal

Ursprünge des Begriffs: "Metaverse" in Snow Crash

- Demokratie und Umwelt sind zerstört, Menschen leiden unter Entfremdung und Segregation
- soziale und rassistische Segregation durch große Konzerne und die Mafia
- *Metaverse* als virtueller Raum, um der Realität zu entkommen / virtuelles ‚aufleveln‘ statt sozialen Aufstiegs
- "Snow Crash" = Droge, Virus, Glaube oder (Mis-)Information, welches die Menschen durch die Immersion des Metaverse infiziert



PROJECT IMMERSIVE DEMOCRACY

Strukturebenen des Metaverse und Dimensionen demokratischer Kultur



	Chancen im Metaverse	Risiken im "Darkverse"
Avatar/User	Überwinden von Barrieren und Grenzen (körperlich, psychisch, sozial, kulturell, ökonomisch, Identität), Engagement, Mitbestimmung, intensive Resonanz-/Wirksamkeitserfahrungen, Perspektivwechsel, Bildungs- und Informationsmöglichkeiten, Zugehörigkeiten	digital divide, Datenmissbrauch, Manipulation, Isolation in der physischen Welt, Desinformation, Diskriminierung, Hass, digitale Gewalt, Desensibilisierung & Entmenschlichung, Radikalisierung
Communities / Beziehungen	Organisation, (transformativ) Beteiligung ggü. Plattformen und Gesellschaft, solidarische Gemeinschaften	"dark partizipation"/toxische & radikalisierte Gemeinschaften, Polarisierung, Tribalisierung & Silo-Denken
Einzelne immersive Umgebungen	(Politische) Bildung & Edutainment, Wertevermittlung, Vielfaltsförderung, Inklusion und Beteiligung by Design, Creator Communities	Datenmissbrauch, digital divide, Manipulation, Diskriminierung, Cyberattacken
Metaverse & Gesellschaft	Neue Beteiligungsstrukturen, Zusammenwachsen & globale Verantwortung, Überwinden von Grenzen	Digitaler Überwachungskapitalismus, Monopolisierung und Plattformherrschaft, Cyberattacken, ungleiche Verteilung von Reichtum und Macht, mehr Desinformation, Untergrabung staatlicher Ordnung, Verlust sozialer & regionaler Bindungen & Zunahme des populistischen und nationalistischen Backlashes, neue Ängste und Angstmaschinen (bspw. um Transhumanismus), Verlust der gemeinsamen Wirklichkeit, "Snow Crash"

Interviews im Metaverse (VR Chat)



PROJECT IMMERSIVE DEMOCRACY

Part of the European Metaverse Research Network

Let the Avatars speak: Sicherheit und Unvoreingenommenheit



“I guess to like to represent more myself and without get judged because everyone here in VR chat, they are something they like. So, **I feel safer. I don't feel judged and that's pretty important.** I'm very particular person in real life, but I am not happy to get judged every time. So, when I come here and I see people doesn't care about the look I have or what about I'm talking do other stuff, that's fine. I like it.” (13, 2023)

PROJECT IMMERSIVE DEMOCRACY

Let the Avatars speak: Blockieren statt diskutieren



“I don't think there's really any counter speech, it's just a straighter blocking. Obviously, some people are more sensitive than others, where others will just shit talk back instead of being super offended. Where a lot of people also just could really offend and **just instantly block people, which is a really quick way to get out of it.**” (11, 2023)

PROJECT IMMERSIVE DEMOCRACY

Part of the European Metaverse Research Network

Let the Avatars speak: Es ist kein Spiel. Schützt die User.



“I just want them to know, just try to listen to us and what we have to say because I feel like we get blown off a lot just because, oh, we're some people that play a VR game. Oh, it's nothing huge. **It is huge. It's a violation of our privacy. There are pedophiles in this game, people who are hurting other people.** It's a lot. I just wish that they would listen to us and lawmakers or whoever the higher up would just do something about it, literally. ... Please listen to the people. “ (14, 2023)

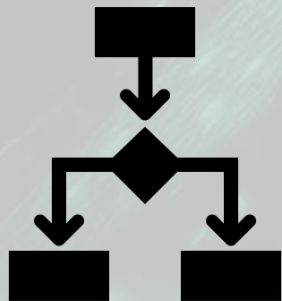
PROJECT IMMERSIVE DEMOCRACY

Part of the European Metaverse Research Network



- Sprengen physischer, ökonomischer, kultureller, räumlicher, psychologischer, Grenzen
- neue Räume u.a. für Persönlichkeitsentwicklung, Selbstverwirklichung, Empathieförderung, Bildung, Aktivismus, Arbeit und Freizeit
- neue Angebote entwickeln & und neue Zielgruppen erreichen

“Darkverse” (Dwivedi et al. 2023): u.a. Kinder- und Jugendschutz, Bedrohung der Privatsphäre, Manipulation, Verlust gemeinsamer Realität, Rückzug, (sexuelle) Belästigung, Kriminalität & Terrorismus, Monopolisierung, digitale divide, Hass & Radikalisierung



Die Gestaltung des Internets der Zukunft ist ein öffentliches Anliegen. Learnings aus dem Web 2.0 & die Zivilgesellschaft sollten einbezogen werden.

Vielen Dank!

www.metaverse-forschung.de

PROJECT IMMERSIVE DEMOCRACY

Part of the European Metaverse Research Network

