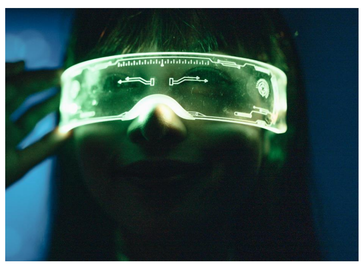
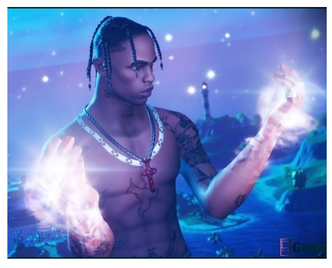
Potenziale und Gefahren durch das Metaverse

Inostroza Trujillo Elena, Gayer Robert, Rick Simeon, Yazici Senem Selvin





Projektbeschreibung

Ziel des Projekts ist die Erforschung der Potenziale und Gefahren durch die Nutzung des Metaverse. Um auf die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten einzugehen, wurden mögliche Nutzungsformen definiert (rechts gelistet) und die Problemstellung anhand dieser erarbeitet.

Potenziale

Randgruppen:
- Eine verbreitetere Nutzung von Virtualität kann zu neuen Berührungspunkten zwischen Gruppen führen
- z. T. Wunsch nach Flucht vor der echten Welt, z. B. wegen Dysphorie. Normalisierung von digitalem Umgang macht dieses Verhalten normaler und weniger Auffällig

Auswirkung auf die reale Welt:
- Die Umwelt könnte geschont werden, durch weniger Reisen und weniger benötigte Infrastruktur
- Mehr immersive Möglichkeiten zum Interagieren mit Menschen
- Neue Arbeitsgebiete für den Betrieb und Erhalt des Metaverse

Menschlich/psychisch/biologisch:
- Beziehungen knüpfen (keine Sprachbarriere, international Verknüpft, usw.)
- Körper passt sich Technik an (mehr Platz für neues, mehr Zeit)
- Unbegrenzter Zugriff auf Wissen
- Ausleben aller Wünsche (Welt 2)
- Sich selber neu erfinden

Utopia:
Durch das Metaverse könnten wir Menschen vor der Möglichkeit stehen uns eine Utopie aufzubauen. Daher stellt sich die Fragen ist es möglich eine Utopie zu erstellen?
- gemeinsam (Gremien)
- getrennt (Bubble-Ansatz)

Gefahren

Randgruppen:
- Durch Normalisierung von Onlinenutzung wird dieser Raum auch von Gruppen genutzt, vor denen "geflohen" wird, damit geht dieser safe space verloren
- Normalisierung vom Metaverse für offizielle Aktivitäten schränkt für diese Gruppen evtl. Die Selbstausleben / –darstellung ein, um Norm zu entsprechen

Auswirkung auf die reale Welt:
- Der Körper und Geist des Menschen verlieren an Wertschätzung, wenn sich alles in einer virtuellen Welt abspielt
- Der gesellschaftliche Umgang wird sich stark verändern. Mit den bisherigen Erfahrungen des Internets ist dies bedenklich
- Kultur und Geschichte könnte verloren gehen

Menschlich/Psychisch biologisch:
- Technische Abhängigkeit führt zu psychischen, physischen und zwischenmenschlichen Problemen (Folgen von mangelnder Bewegung, gestörte Selbstwahrnehmung, Depressionen, „fehlende“ Sozialkompetenzen)
- Fortpflanzung, aber wie? (Welt 2)
- Evolutionäre Veränderungen (Körper passen sich Geräten an, Gehirnstrukturen verändern sich)
- Gewaltbereitschaft steigt (Anonymität)
- Verlust des Glücksgefühls

Utopia:
Gemeinsamer Ansatz:
- die Utopie im gemeinsamen Ansatz ist subjektiv
- fehlende Zusammenarbeit

Getrennter Ansatz:
- Radikalisierung durch die Bubbles
- Fehlende Weiterentwicklung in Mind-setting und Toleranz

Welt 1- Freizeit Aktivitäten

Mischung aus OpenSource und Privatisierung

Alltag:

Ein Entertainment Paket, in dem jede:r sein/ihr normales Leben lebt und in der Freizeit abtaucht. Dieses Metaverse vereint VR-Chat und Second Life.

Technisch:

Hub über Server (Discord, Steam),

Keine komplett integrierte Welt aber Apps können gemeinsam gestartet werden

Hardware:

Stand der Technik jetzige VR Technologie

Nutzung von VR Brillen, Emoting ist möglich

Welt 2- Arbeiten und Freizeit im MS

Privatisierung

Alltag:

Es gibt eine komplett neue Welt mit individuellen Avataren. Entertainment, Education, Freizeit und Arbeit finden vollständig im Metaverse statt. Im RL gibt es nur noch Tätigkeiten zur Instandhaltung des Metaverse

Technisch:

Alles befindet sich in einer vollständig integrierten Welt

Hardware:

Ganzkörperanzug, VR-Brille, omnidirektionales Laufband

Welt 3- Erweiterung der Realität (AR&VR)

Mischung aus OpenSource und Privatisierung

Alltag:

Der Mensch lebt mit dem Metaverse als Erweiterung der Realität. Arbeit, Education und Entertainment finden in der echten Welt aber in Verbindung mit VR und AR statt. AR und VR wird ein normaler Bestandteil des täglichen Lebens sein.

Hardware:

AR- Brillen, Verwendung des Handys dafür, Richtung Pokémon- Go, Smartlenses, erweiterte Chatrooms, Holograme, Chat in die 3. Dimension ziehen

Ausblick

Bei einer zunehmenden Integration von neuen digitalen Technologien, wie dem Metaverse, in den Alltag der Menschen entstehen sowohl Potenziale als auch Gefahren. Das Metaverse könnte die Möglichkeit auf ein inklusiveres Zusammenkommen und -leben bieten, indem gesellschaftliche Strukturen innerhalb des Metaverse abgebaut und neu definiert werden. Nichtsdestotrotz könnte der Mensch durch das Leben im Metaverse den Bezug zum „reelen Ich“ und den moralischen Wurzeln der „echten Welt“ verlieren.