

# Metaverse und Identität

## Wie geht Metaverse mit der Identität eines Menschen um?

Ein Electiveprojekt von Simon de Vries, Veronika Haidarow und Jessica K. Sikora  
Sommersemester 2022



### Identität

Die Identität eines Menschen bildet sich aus verschiedenen Wahrnehmungen, der subjektiven Innenwahrnehmung, der gesellschaftlichen Außenwahrnehmung und persönlichen und gesellschaftlichen Bedürfnissen.

Die Bildung einer Identität ist ein Prozess aus Selbstreflexion und Authentizität. Diese Authentizität wird durch eine feste Eigenwahrnehmung geprägt, die aus eigener Treue und dem eignenden Gefühl besteht. Dabei ist diese an Freiheit und Privatsphäre gebunden.

Menschen entwickeln eine Identität um individuell und gleichzeitig gesellschaftlich akzeptiert zu sein. Eine ganze Persönlichkeit, trotz inneren und äußeren Widersprüchen, zu werden und zu bleiben, ist das Ziel.

### Metaverse

Der Begriff „Metaverse“ kommt von dem dystopischen Science-Fiction Novel „Snow Crash“ von Neil Stephenson (1992). In dieser haben Menschen eine Ablenkung gefunden im Metaverse, der computergenerierten 3D-Umgebung, in der sich die Spielenden mit Avataren bewegen. Entwickler können kleine Straßen selbst bauen und damit die Hauptstraße erweitern. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt; ob Gebäude, Parks oder Schlachtfelder – alles ist erlaubt.

Heutzutage ist das Metaverse nicht mehr nur eine Dystopie, sondern wird zur Realität. Es ist /wird zeitnah ein ausgedehntes Netz von persistenten, in Echtzeit gerenderten 3D-Welten und -Simulationen, welches von einer unbegrenzten Anzahl von Nutzenden synchron erlebt werden kann.

Der Mensch ist dadurch in der Lage sich eine digitale Existenz aufzubauen, welcher keiner (derzeitigen) Grenzen gesetzt ist. Ein sozialer Mikrokosmos entsteht. Dabei wird die reale Welt imitiert.

Es gibt 2 Arten von Metaverse:

real-basiert = konzentriert sich auf die reale Welt und verstärkt die Erfahrung in dieser durch virtuelle Technologie

virtuell-basiert = bietet eine neuartige Erfahrung, die sich in den virtuellen Räumen von der realen Welt abgrenzt

### Identität im Metaverse

Dadurch, dass man sich im Metaverse vom „realen“ Körper trennen kann, verändert sich die subjektive Innenwahrnehmung. Das kann zum Verlust der Selbstkontrolle, Selbstaufmerksamkeit, Selbstbeurteilung und Selbstkategorisierung führen. Es wäre daher möglich, dass man den digitalen Körper als „realen“ Körper wahrnimmt. Dies wäre dann der Fall, wenn sich die Innenwahrnehmung der Nutzenden enorm verändert hat und der Bezug zum eigenen Selbst im Metaverse stärker ist. Durch das Aufbauen eines neuen Lebens und das Sammeln neuer Erfahrungen in einer digitalen Umgebung, könnten Nutzende die reale Welt von der digitalen Welt nicht mehr richtig differenzieren.

Charaktereigenschaften von Personen sind in kurzer Zeit schwierig zu beeinflussen. Dennoch wäre es möglich, dass auf längere Zeit eine Veränderung des eigenen Selbstbilds und der gesellschaftlichen Außenwahrnehmung entsteht. Auch persönliche und gesellschaftliche Bedürfnisse würden sich dadurch verändern. Die Person würde daher in der realen Welt anders reagieren und handeln.

Ein weiterer wichtiger Faktor der Identitätsbildung ist die Authentizität einer Person. Die Authentizität geht wiederum aus der Eigenwahrnehmung hervor, die sich im Metaverse drastisch ändern kann. Vor allem, wenn Personen der „realen“ Welt entfliehen wollen. Dadurch, dass der digitalen Welt nahezu keine Grenzen gesetzt sind, kann sich die Eigenwahrnehmung in alle Richtungen entfalten – positiv als auch negativ. Das wirkt sich auch auf die Identität aus.

Viele verschiedene Kulturbilder treffen im Metaverse aufeinander. Demnach könnte sich eine neue, noch extremere „Hybridgesellschaft“ bilden. Diese würde aus anderen Bedürfnissen bestehen, die einen positiven oder negativen Einfluss auf die Außenwahrnehmung und somit auf die Identität haben könnten.

=> Das Schaffen einer neuen Identität im Metaverse hat eine neue Außen- und Innenwahrnehmung zur Folge.

**Das Metaverse möchte die schon bestehende reale Welt verwenden, damit sich die Nutzenden ein neues Leben in einer digitalen Welt aufbauen können. Dabei nutzt das Metaverse das Konzept der Identität, um die digitale Welt so realitätsnah wie möglich zu gestalten. Dabei steht noch nicht fest, welche personenbezogene Daten letztendlich verwendet werden.**

### Kritik an Meta

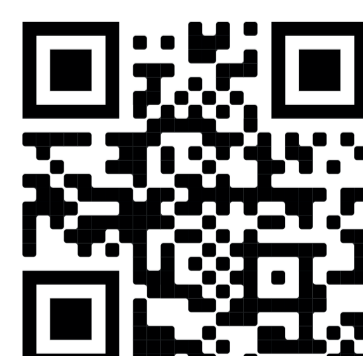
Metaverse soll funktionieren wie wir wirklich Dinge erleben und miteinander umgehen. Objekte können realistisch reagieren, ein Avatar kann Mimik und Gestik übernehmen und irgendwann auch über Gedanken gesteuert werden. Fotorealistic und modifizierbare Avatare repräsentieren Personen. Jeder kann eine Welt bauen und sich teleportieren.

- Realitäts- und Identitätsverlust
- Sinnlosigkeit
- Risiken durch unendliche Möglichkeiten
- Datenoase
- Zu viel Macht
- Idealisierung
- Gefahren durch offene Welten
- Konsumförderung

### Vorschläge

- Distinktive Unterschiede zur realen Welt
- Metaverse wie eine physikalisch unmögliche Welt bauen
- Interaktionen und alltägliche Prozesse absurder darstellen
- Ohne Besitz gestalten (Haus, Kleidung, etc.)
- Objekte sehen nicht aus wie ihre reale Gestalt
- Datensatz über Personen ist in Avatar einsehbar
- Person kann Daten löschen
- Avatare sind keine fotorealisticen Menschen
- Phantasiewesen als Avatar möglich
- Personen können sich einen Namen geben oder Fantasienamen würfeln
- Steuerung über Gadgets, optimiert für alle Anwendungsfälle
- Offline-Tag an dem der Server down ist
- Stimmenverzerrer durch den die Originalstimme verborgen bleibt
- erstellte Welten werden anhand von Blacklist geprüft und aussortiert
- keine Währung

=> Absurdität sorgt dafür, dass der Realitätsverlust stark verringert wird und das Selbstbild erhalten bleibt  
=> Transparenz bei Daten sorgt für ein souveränes Handeln der Nutzenden und wahrt ihre Identität  
=> Offline-Tage bringen Leute dazu, wieder aus der digitalen Welt auszubrechen und die reale Welt zu beachten  
=> Technische Steuerung trennt realen Körper vom digitalen Zwilling



Reaktionsvideo über Metaverse