

Souveränes Handeln im Metaverse

Digitale Souveränität

Heutzutage haben wir durch verschiedene soziale Medien und andere digitale Konzepte eine digitale Identität aufgebaut. Diese ist genauso Teil eines Menschen, wie die reale Identität. Wenn nun die Innovationen der Digitalisierung planen, sich ein Teil meiner Selbst anzueignen und sich Vorteile daraus zu verschaffen, ist dies kein souveränes Konzept. Heutige digitale Produkte und Services sollten die Menschenwürde inklusive der digitalen Komponente schützen und das digitale Selbst der dazugehörigen Person belassen.

Metave

Das Metaverse nach Meta weist einige Punkte des unsouveränen Handelns auf. Diese sollten auf jeden Fall angepasst werden, um die Würde des Menschen und seine Privatsphäre zu wahren.

Um einem Realitätsverlust entgegenzuwirken, könnte man die digitale Welt mit einigen distinktiven Unterschieden zur realen Welt aufbauen. Dadurch können die Nutzenden leichter zwischen den zwei Ebenen unterscheiden. Objekte sollen mit ihrer realen Gestalt keine Ähnlichkeit teilen, wie beispielsweise quadratische Äpfel. Die digitale Welt könnte hierbei auch die fehlenden physikalischen Gesetze zurückgreifen und Welten abbilden, die in der realen Welt niemals existieren könnten, wie z.B. ein Wald voller fliegender Fische. Interaktionen und alltägliche Prozesse innerhalb dieser Welt könnten für uns unbekannte Szenarien abbilden, wie eine laufende Ampel. Diese zeigt einem nicht mit Licht an wann man laufen darf, sondern läuft direkt mit auf die andere Straßenseite. Die Absurdität dieser Ideen sorgt dafür, dass der Realitätsverlust stark verringert wird.

Um einer Diskrepanz zwischen Besitz und Mensch aus dem Weg zu gehen und dadurch Streitigkeiten vermeiden zu können, sollte Metaverse ohne jeglichen Besitz gestaltet sein. Das schließt Häuser, Kleider und Weiteres ein. Um dieses Prinzip zu unterstützen wird auf die Abwesenheit einer Währung gesetzt. Gegenstände sind entweder kostenfrei, individuell anpassbar oder man importiert eigene 3D-Modell.

Wichtig ist das Thema Datenschutz. Personen sollen in der Lage sein, immer alle Daten über ihren Avatar einzusehen. Da diese nicht gespeichert oder gegebenenfalls nur für einen geringen Zeitraum zwischengespeichert werden, begrenzt sich die Anzeige auf wenige wichtige Daten, wie den Usernamen und andere Identifikationsparameter. Diese Transparenz bei Daten sorgt für ein souveränes Handeln der Nutzenden und wahrt ihre Identität. Sie sollten ebenfalls die Möglichkeit erhalten Daten zu löschen, die nicht mehr gespeichert werden sollen. Zusätzlich zu dieser vollständigen Transparenz müssen erstellte Welten von einer Blacklist geprüft und aussortiert werden. Das soll verhindern, dass gefährliche Seiten auf dieser Plattform existieren können. Genau wie in der realen Welt müssen Grenzen gezogen werden für unmoralisches Handeln.

Um einen zu langen Aufenthalt auf den Servern zu vermeiden, gibt es spezielle Offline-Tage, an denen die Server abgeschaltet werden. Diese Offline-Tage bringen nicht nur Leute dazu, wieder aus der digitalen Welt auszubrechen und die reale Welt zu beachten. Sie reduzieren außerdem den enormen Energieverbrauch, der durch den dauerhaften Betrieb der Server entsteht.

Die Identität eines Menschen zu schützen ist wichtig. Ein Stimmverzerrer unterstützt dieses Vorhaben dadurch, dass die Originalstimme nicht erkannt wird. Genauso kann von den Nutzenden ein individueller Name eingetragen werden, welcher durch Filter auf unanständige Inhalte geprüft wird. Personen können sich Fantasienamen wüfeln, sollten ihnen keine eigenständigen einfallen.

Anstelle davon, dass das neuronale Netz eines Menschen verwendet wird, sollte auf externe Geräte zurückgegriffen werden, die für jeglichen Anwendungsbereich optimiert sind. Dadurch kann man immer noch haptisches Feedback generieren, ohne den Körper des Menschen auf die digitale Version anzupassen. Diese technische Steuerung trennt den realen Körper von seinem digitalen Zwilling und reduziert den Realitätsverlust. Eine Erweiterung des digitalen Ichs durch das eigene Nervensystem bietet außerdem zu viele Angriffspunkte für Identitätsdiebstahl oder Manipulation und unterstützt dadurch keineswegs ein souveränes Handeln.

Anstatt sich selbst fotorealistisch in eine künstliche, digitale Welt zu setzen, können die Nutzenden zwischen verschiedenen Fantasiewesen auswählen oder sich eine unnatürlichere Version ihrer Selbst nachbauen.

Quellen

Bainbridge, W. S. (Hrsg.). (2010). *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*. Springer London. <https://doi.org/10.1007/978-1-84882-825-4>

Desk, T. T. (2021, 14. Dezember). Tech 2021: Into the Metaverse We Go. Flipboard. <https://flipboard.com/@tech/tech-2021-into-the-metaverse-we-go-465tcn058j0i484r>

Fischer-Hübner, S. (2008). *The future of identity in the information society: Proceedings of the Third IFIP WG 9.2, 9.6/11.6, 11.7/FIDIS International Summer School on the Future of Identity in the Information Society, Karlstad University, Sweden, August 4-10, 2007*. Springer.

Identität. (o. D.). Lexikon der Psychologie. <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/identitaet/6968>

Stienmetz, J. L., Ferrer-Rosell, B., & Massimo, D. (Hrsg.). (2022). *Information and Communication Technologies in Tourism 2022: Proceedings of the ENTER 2022 eTourism Conference, January 11-14, 2022*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-94751-4>

DePerspektiven SS22

Simon de Vries, Veronika Haidarow, Jessica K. Sikora

U, L. H., Spaniol, M., Sakurai, Y., & Chen, J. (Hrsg.). (2021). *Web and Big Data: 5th International Joint Conference, APWeb-WAIM 2021, Guangzhou, China, August 23–25, 2021, Proceedings, Part II* (Bd. 12859). Springer International Publishing.

<https://doi.org/10.1007/978-3-030-85899-5>

Primärquellen:

Bleuler, M. (1987). Schizophrenie als besondere Entwicklung. In K.Dörner (Hg.), *Neue Praxis braucht neue Theorie*. Gütersloh: Verlag Jakob van Hoddis (S. 18 – 25)

Castells, M. (1997). *The power of identity*. Oxford: Blackwell.

Erikson, E.H. (1964). *Einsicht und Verantwortung*. Stuttgart: Klett.

Erikson, E.H. (1966). *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt: Suhrkamp.

Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity*. Cambridge: Polity.

Keupp, H. & Höfer, R. (Hrsg.) (1997). *Identitätsarbeit heute*. Frankfurt: Suhrkamp.

Kraus, W. (1996). *Das erzählte Selbst. Die narrative Konstruktion von Identität in der Spätmoderne*. Pfaffenweiler: Centaurus.