

Eric van der Beek: Die Rolle der Medienpädagogik im nächsten Internet

Beitrag aus Heft »2023/04: Ökonomie und Medien. Entwicklungen - Zusammenhänge - Herausforderungen«

Ball, Matthew (2022). Das Metaverse. Und wie es alles revolutionieren wird. München: Vahlen. 328 S., 24,90 €.

Mit der Entwicklung neuer Technologien sind stets Projektionen über die Zukunft der Menschheit verbunden. Die gesellschaftliche Etablierung solcher Technologien folgt einer gezielten Disruptionsdynamik, die von den Tech-Konzernen ausgeht. Matthew Ball – selbst Akteur in der Tech-Branche – entwickelt in *Das Metaverse* seine Vorstellungen vom ‚nächsten Internet‘: eine integrierte Plattform, die alle Nutzer*innen, Angebote und Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten in einem digital-vernetzten Raum zusammenfassen und erweitern soll. Im ersten von insgesamt drei Teilen des Buches setzt sich Ball mit der Frage auseinander, was das Metaverse sein wird und was es leisten soll. Ball definiert das Metaverse hier als „massiv skaliertes und interoperables Netzwerk von in Echtzeit gerenderten virtuellen 3D-Welten, die synchron und dauerhaft von einer praktisch unbegrenzten Anzahl von Nutzern mit einem individuellen Gefühl der Präsenz und mit einer Kontinuität der Daten wie Identität, Geschichte, Berechtigungen, Objekte, Kommunikation und Zahlungen erlebt werden können“ (S. 43). Im zweiten Teil beschäftigt sich der Autor dann mit den Problemen bei der Entwicklung dieser integrierten Plattform. Bei der Verwirklichung sieht er Videospiele als treibende Kraft, die Nutzenden schon jetzt vielfältige Erlebniswelten eröffnen. Um das Gefühl der Präsenz herzustellen, ist es wichtig, dass die Verarbeitung der Daten im globalen Internet möglichst verzögerungsfrei abläuft. Eingeschränkte Server-Ressourcen und die physikalischen Grenzen der Lichtgeschwindigkeit bei der Datenübertragung stehen dem (noch) im Weg. Um möglichst vielen Menschen einen Zugang zum Metaverse zu eröffnen, muss zudem Hardware entwickelt werden, die die Datenmenge verarbeiten und eine hohe Grafikqualität darstellen kann. Außerdem sollte sie bezahlbar sein. Die größere Herausforderung sieht Ball jedoch in der Entwicklung technischer und ökonomischer Standards. Betrachtet man die gegenwärtige Landschaft digitaler Plattformen im Netz, bestehen diese aus weitgehend getrennten Social-Media-Angeboten, Gamingwelten und Konsumplattformen. Im Metaverse soll es jedoch möglich sein, „sich als Neymar zu verkleiden, einen Baby-Yoda- oder Air-Jordan-Rucksack zu tragen, den Dreizack von Aquaman in der Hand zu halten und virtuell Stark-Industries zu erkunden“ (S. 148). Dazu müssen Standards vereinbart werden, die die Eigenschaften eines digitalen Körpers, seiner Kleidung und Accessoires und seine Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt definieren. Darüber hinaus sind die Besitz- und Verwertungsrechte und deren Monetarisierung zu klären. Apple und Google blockieren diese Entwicklung als mächtige Marktteilnehmer durch die Zentralisierung von Angeboten. Im dritten Teil wendet sich Ball der Frage zu, wie das Metaverse die Gesellschaft verändern wird. In seiner Vision liegt dessen Wert im integrierten Meta-Business, in dem neben Bildung, Lifestyle und Unterhaltung auch Sexarbeit, Mode und Industrie vereint werden. Der Autor geht davon aus, dass wenige Unternehmen diesen Markt dominieren werden. Um diesen zu regulieren, fordert er Gesetze, die auf das Metaverse zugeschnitten sind. Angesichts der zunehmenden Regionalisierung des Internets durch nationalstaatliche Gesetzgebungen wird es im Metaverse wohl keine einheitlichen Regeln geben – womit das Metaverse als global integrierte Plattform eine Vision bleiben wird. Das Buch gibt einen tiefen Einblick in die ökonomische und technische Logik des kommerziellen Internets, die die Entwicklungspfade des Metaverse darstellen. Die Parallelen zur Entwicklung kommerzieller Spiele und mobiler Endgeräte helfen dabei, die Herausforderungen zu verstehen. Der Autor zeigt, wie GAFAM¹ durch Marktmacht die Entstehung des Metaverse noch verhindern. Es wird deutlich, dass die Vision eines global ausgedehnten, interoperablen Netzwerks nur

verwirklicht wird, wenn es gelingt, dezentrale Technologien (Stichwort Blockchain) zu etablieren und supranational zu regulieren. Balls zentrale Prämisse ist, dass das Metaverse in jeder Hinsicht durch Menschen erschaffen wird. Das gilt für die Regeln der Physik, die Verteilung virtueller Güter und die Möglichkeiten, an der Ausgestaltung dieser Welt zu partizipieren. Sollte sich dieser Raum eines Tages tatsächlich zum Lebensmittelpunkt für viele Menschen entwickeln, kommt der Medienpädagogik eine enorme Bedeutung zu. Denn das Metaverse wird in jeder Hinsicht ein hyperkommerzialisierter Raum sein, in dem die Relationen von Menschen und virtuellen Objekten einer ökonomischen Logik unterworfen sind. Es ist ein Raum, in dem sich die Gesellschaft nicht unbedingt durch demokratisch legitimierte und staatlich durchgesetzte Regeln oder universelle Menschenrechte konstituieren wird. Die Aneignung des Metaverse, die Partizipation an seiner Ausgestaltung und die Möglichkeiten, in ihm Bildungsräume zu initiieren, werden noch mehr als im Plattformkapitalismus einer radikalen Marktlogik unterworfen sein. Um die Disruptionsdynamik neuer Technologien zu überwinden ist es daher wichtig, dass wir Balls Metaverse kritisch rezipieren und die neoliberale Eigenlogik eines solchen hyperkommerzialisierten Raums schon jetzt antizipieren.

1 Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft