

Lisa Melzer: Stichwort: Metaverse

Beitrag aus Heft »2021/06 Kinder- und Jugendmedienschutz mitmachen«

Die Frage nach der Zukunft des Internets existiert seit den frühen 1980er Jahren. Doch erst seit 2020 sind die Diskussion um das ‚Metaverse‘ so richtig entfacht und der Begriff ist zu einem brisanten Schlagwort geworden. Die Szenerie aus dem Science-Fiction-Roman ‚Snow Crash‘ (1992) von Neal Stephenson dient dabei als Vorbild für das Metaverse als einer Art digitaler Parallelwelt, in welcher Nutzer*innen als Avatare virtuell und in Echtzeit miteinander agieren können.

Bisher ermöglicht das Netz schon vielfältige Anwendungsoptionen. Technologien virtueller und erweiterter Realität (VR/AR) weiten diese aus, indem sie ein Eintauchen in digital erzeugte Welten ermöglichen. Das Metaverse soll schließlich beides vereinen und eine begehbare Version des Internets schaffen, durch die unsere alltäglichen Aktivitäten um virtuelle erweitert werden. Während vor allem Soziale Netzwerke immer noch räumlichen Begrenzungen unterworfen sind, soll das Metaverse es ermöglichen, von überall zusammenzuarbeiten und digitale Informationen problemlos von A nach B zu transportieren. Dadurch könnten sowohl neue Kommunikations- und Interaktionsformen als auch Geschäftsmodelle hervorgebracht werden.

Bisher gibt es ein solches Next-Level-Internet nicht, dafür aber zahlreiche hochrangige Unternehmen, die Interesse daran bekunden. So hat meta (vorher Facebook) Gründer und CEO Mark Zuckerberg angekündigt, Investitionen in Milliardenhöhe zu tätigen, um aus dem Sozialen Netzwerk ein Metaverse-Imperium zu errichten. Aber auch Softwaregiganten wie Microsoft und Apple oder bekannte Spieleentwickler wie Epic-Games oder Roblox arbeiten bereits an eigenen Entwürfen.

Nicht nur für den Medienbereich, sondern auch für die Kunst-, Kultur-, Informations- und Bildungslandschaft wäre das eine Revolution. Trotzdem lässt sich momentan nur schwer beurteilen, ob und inwiefern die Umsetzung gelingen kann. Kritische Stimmen gibt es vor allem hinsichtlich des gewaltigen technischen Aufwands und der Gefahr einer kaum kontrollierbaren Zentralisierung des Internets.