

DEMOKRATISCHE WERTE NACH EUROPÄISCHEM VERSTÄNDNIS IM METAVERSE

Dr. Isabella Hermann
November 2022

Eine explorative Studie

EXECUTIVE SUMMARY: In dieser explorativen Studie werden Herausforderungen und Chancen für die Demokratie im Metaverse ausgelotet und Bereiche für eine tiefgreifendere Arbeit vorgestellt. Demnach könnte die Demokratie in Zukunft durch die Umsetzung der Vision eines zentralisierten, privatwirtschaftlichen Metaverse in den drei Bereichen Grundrechte, Öffentlichkeit sowie demokratische Prozesse und Verfahren bedroht sein. Da die Technologie aktuell noch nicht für die Umsetzung eines Metaverse reif ist, das einer umfassenden Lebenswelt entspricht, ergibt sich hier in den kommenden zehn bis 15 Jahren die längerfristige Option, eigene europäische Strukturen aufzubauen. Doch auch mittelfristig kann die Demokratie durch Standards und Regulierung gesichert werden. Schon jetzt erscheint es beim Aufbau und Betrieb von Metaversen sinnvoll, die bestehende EU-Digitalregulierung als Rahmen zu verwenden, eigene demokratische Prozesse zu definieren sowie die Designentscheidungen und Communityregeln zu reflektieren. Dabei ist das verbindende Element über alle Anwendungsbereiche und Zeithorizonte hinweg die Stärkung von Bildung und Kompetenz der Bürger:innen für einen informierten und kritischen Umgang mit dieser neuen Technologie.

S T I F T U N G
ZUKUNFTBERLIN



Foundation
Metaverse
Europe

Inhalt

1.	Einleitung: Was ist das Metaverse?	2
2.	Wo liegt der Zusammenhang zwischen Metaverse und Demokratie?	3
3.	Wie können wir Demokratie im Metaverse sicherstellen?	5
4.	Demokratie im Metaverse: Weitere Fragestellungen	11
5.	Verwendete und weiterführende Literatur	13

1. Einleitung: Was ist das Metaverse?

Seit Mark Zuckerberg sein Unternehmen im Herbst 2021 von Facebook in „Meta“ umbenannt und bisher 36 Milliarden US-Dollar in die Entwicklung des entsprechenden „Metaverse“ investiert hat (vgl. Dean 2022), ist ein regelrechter Hype um den Begriff entstanden. Als Metaverse kann man eine Extended Digital Reality (XR) bezeichnen, in der Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Cyberspace, Internet und die echte physische und psychische Welt verschmelzen. Zuckerberg spricht vom „verkörperten Internet“. Es ist einerseits ein sozialer Raum, in dem man arbeiten, Freunde treffen, spielen, lernen, Freizeitbeschäftigungen nachgehen und immersive neue Sinneseindrücke erleben kann; User:innen treten dabei über Avatare miteinander in Kontakt. Andererseits ist es ein wirtschaftlicher Raum, in dem man mit Kryptowährungen shoppen und diverse Investitionen z.B. in Form von NFTs tätigen kann. Technische Gadgets für die User:innen wie VR-Headsets oder haptische Anzüge werden dabei eine große Rolle spielen, genauso Technologien wie Künstliche Intelligenz (KI), Blockchain, Internet of Things (IOT) oder 5G, da sie die Nutzungsszenarien im Metaverse erweitern und verbessern.

Unter dem Begriff Metaverse versteht man aber nicht nur Zuckerbergs Idee, sondern auch einen Sammelbegriff für zahlreiche Technologien und Plattformen, auf die oben genannte Merkmale zutreffen und an denen unterschiedliche Akteure und Unternehmen (z.B. auch die US-Konzerne Apple, Google, Microsoft etc.) real arbeiten bzw. die schon länger existieren (z.B. die Spieleplattformen Oasis, Fortnite oder Minecraft). Man spricht daher auch im Plural von verschiedenen „Metaversen“. Als Metaverse bezeichnet man aber auch die Vision einer zukünftigen umfassenden gemeinsamen digitalen Lebenswelt (vgl. Ball 2020). Ob das Metaverse nicht nur ein Phänomen für bestimmte Gruppen bleibt, sondern tatsächlich eine Relevanz für die Allgemeinheit als Lebenswelt entwickelt, wird sich in den kommenden zehn bis 15 Jahren zeigen: Expert:innen machen dies an verschiedenen technischen Voraussetzungen fest, vor allem an der Leistungsfähigkeit der Netze und Praktikabilität der technischen Gadgets (vgl. Lobo 2022). Fest steht, dass im Zuge des aktuellen Hypes Unternehmen Milliarden in die Entwicklung des Metaverse stecken.

Warum sollte man sich mit dem Metaverse insbesondere vor dem Hintergrund demokratischer Strukturen auseinandersetzen? Zuvorderst ist das Metaverse von den großen Tech-Konzernen als ein sozialer, kommerzieller und proprietärer Raum gedacht, in dem Politik keine oder nur eine nachgeordnete Rolle spielt. Sollten in Zukunft mehr und mehr Menschen das Metaverse nutzen und es eine zunehmende Bedeutung in der Öffentlichkeit annehmen, stellen sich in gleichem Maße Governance-Fragen. Wird die technische Infrastruktur nur von wenigen Unternehmen ohne regulative oder andere Einschränkungen zur Verfügung gestellt, werden diese die Regeln setzen. Dies wird zuvorderst nicht nach demokratischen Prinzipien geschehen, sondern nach Kriterien der Gewinnmaximierung. Dann droht das Metaverse zu einem Raum zu werden, der zwar eine öffentliche Bedeutung hat, aber nach privatwirtschaftlichen Prinzipien organisiert ist. Nicht zuletzt hat Zuckerberg den Begriff aus dem Science-Fiction-Roman „Snow Crash“ von Neil Stephenson aus dem Jahr 1992 geborgt, in dem sich demokratische Strukturen aufgelöst haben, Konzerne die Welt regieren und wer kann, in ebenjenes Metaverse flüchtet, wo die Dinge nicht unbedingt zum Besseren stehen.

Die vorliegende explorative Studie untersucht die Herausforderungen und Chancen für die Demokratie im Metaverse und stellt Bereiche für eine eingehendere Arbeit vor. Zunächst gehe ich im nächsten Abschnitt auf die Beziehung zwischen dem Metaverse und der Demokratie ein. Anschließend werden drei Handlungsoptionen vorgestellt, die sowohl lang- und mittelfristig als auch im Hier und Jetzt Wirkung zeigen. Abschließend stelle ich Überlegungen zu weiteren Fragestellungen an und ende mit einem Hinweis auf die Unvorhersagbarkeit der Zukunft.

2. Wo liegt der Zusammenhang zwischen Metaverse und Demokratie?

Abgeschlossene und zentralisierte Metaversen bergen Risiken für demokratische Werte, wie wir sie nach europäischem Verständnis definieren. Ein jeweils zentralisiertes Metaverse bedeutet, dass es nur von einem Betreiber bereitgestellt wird, der alle Plattformen, Apps, Tools, Transaktionen und Bewegungen beobachten und nachverfolgen kann. Da alles aus einer Hand kommt, wird es den User:innen erschwert, zu anderen Anbietern zu wechseln, man spricht von einem „Lock-in-Effekt“. Gehen wir von einem Geschäftsmodell aus, das auf dem Weiterverkauf von Daten der User:innen an Werbekunden oder auf der Weiterverwendung für andere kommerzielle Zwecke beruht, werden Zugang, Funktionsweise und Algorithmen so gestaltet, dass die Menschen so viele Daten wie möglich produzieren. Kernelement ist es dabei, die Aufmerksamkeit der User:innen zu steuern und festzuhalten. Hier könnten negative Effekte, die bereits von bestehenden Social-Media-Plattformen bekannt sind, auf eine neue Ebene gehoben werden, da

im Metaverse die Aufmerksamkeit der Nutzer:innen durch die angestrebte Immersion – das Erleben der digitalen Welt wie die echte Welt – ungleich stärker abgegriffen werden kann:

- Fake-News und Filterblasen
- Hate-Speech und Polarisierung
- Biases und Diskriminierung
- Mental Health
- Verbraucher- und Datenschutz
- Überwachung, Kontrolle und Zensur
- Gezielte Werbung

Wie Thomas Metzinger, Professor für Theoretische Philosophie, umschreibt, könnte das Metaverse „noch mehr Aufmerksamkeitsressourcen extrahieren, die geistige Selbstkontrolle weiter beschädigen und so die Demokratie untergraben, die auf eine kritische Menge mündiger Bürger*innen angewiesen ist“ (Metzinger 2021). Die Grundvoraussetzung für Demokratie ist dabei die Wahrung der Grundrechte, wie sie in der Europäischen Grundrechtecharta definiert sind:

- Würde des Menschen
- Freiheiten
- Gleichheit
- Solidarität
- Bürgerrechte
- Justizielle Rechte

Werden die Grundrechte im Sinne von Autonomie und Selbstbestimmung der Menschen durch die Extraktion von Aufmerksamkeitsressourcen systematisch unterminiert, kann das per se als nicht im Sinne eines demokratischen Verständnisses gesehen werden, das die Menschen als Bürger:innen ins Zentrum stellt.

Gehen wir von der Annahme aus, dass das Metaverse in Zukunft eine öffentliche Bedeutung erreicht, aber von Unternehmen nach den aufgeführten Prinzipien betrieben wird, könnten öffentliche Diskurse gesteuert bzw. unterlaufen werden. Der öffentliche Raum hat jedoch eine Schlüsselrolle für die Herstellung und Sicherung von Demokratie nach europäischem Verständnis. Die entscheidende Funktion ist der kollektive Willensbildungsprozess, auf dem die Legitimation von politischen Entscheidungen durch öffentliche Debatten beruht. Die Grundlage dafür ist eine aktive, informierte und inklusive Beteiligung von freien und gleichen Bürger:innen. Die Gefahr durch ein privatisiertes und zentralisiertes Metaverse für die demokratische Öffentlichkeit kann als eine Verschärfung der Diskussion um negative Aspekte der digitalisierten Öffentlichkeit wie beispielsweise politische Polarisierung und Desinformation gesehen werden (vgl. Ritzi 2021, Habermas 2022, Kettemann 2022).

Eng mit der demokratischen Öffentlichkeit verknüpft sind demokratische Prozesse und Verfahren im Sinne von freien, gleichen, allgemeinen und geheimen Wahlen sowie Institutionen in einer repräsentativen Demokratie, die gleichsam Mitbestimmung und Bürgerbeteiligung ermöglichen. Mit der oben genannten potenziellen Einflussnahme auf politische Debatten können Themensetzung und Wahlverhalten in großem Umfang verändert werden. Konkreter kann Micro- bzw. Votertargeting Wähler:innen individuell beeinflussen und anhand von Falschinformationen manipulieren (Zimmermann 2022). Auch hier können die Problematiken als Weiterentwicklung dessen gesehen werden, was schon bezüglich Digitalisierung und Künstlicher Intelligenz im Zusammenhang mit Demokratie diskutiert wurde (vgl. Sowa 2017, Thiel 2022). Demokratische Prozesse und Verfahren gehen allerdings über Wahlen hinaus und erstrecken sich auch auf die Art der Machtausübung und institutionelle Rechenschaftspflicht. In einem privatisierten Metaverse sind alle politischen Repräsentant:innen und demokratischen Institutionen gleichsam User:innen und der Geschäftsordnung und damit dem Geschäftsmodell des Unternehmens unterworfen. Sie besitzen „dort“ per se weder politische Macht noch Rechenschaftspflicht.

Zusammenfassend erscheint ein privatwirtschaftliches Metaverse mit dem Geschäftsmodell der Datenverwertung vorwiegend für drei Bereiche problematisch zu sein: die Grundrechte, die politische Öffentlichkeit sowie demokratische Verfahren und Prozesse. Doch selbst, wenn man nicht davon ausgeht, dass das Metaverse eine allgemeine Relevanz für die Öffentlichkeit entwickelt, sondern lediglich einzelne Anwendungen für bestimmte Interessen anbietet, stellen sich Fragen nach Regeln und einer technischen Struktur, die europäischen Wertmaßstäben entspricht. Wie schaffen wir es also, im Metaverse demokratische Werte nach europäischem Verständnis zu verankern?

3. Wie können wir Demokratie im Metaverse sicherstellen?

Übergeordnet bedarf es im Umgang mit neuen Technologien und ihrer Wirkung auf demokratische Prozesse Kompetenz und Bildung. Diese zu ermöglichen und zu fördern ist nicht nur wichtig, weil es ein Grundrecht der „Freiheiten“ in der Europäischen Grundrechtecharta darstellt. Es hat auch gesamtgesellschaftliche Relevanz als Grundlage, damit sich die Bürger:innen informiert in einen deliberativen Prozess einbringen können.

Darüber hinaus möchte ich im Folgenden verschiedene Maßnahmen in drei Zeithorizonten von Wirkungsgraden einordnen, nämlich solche mit einer längeren Frist von zehn bis 15 Jahren, mit einer mittleren Frist von fünf bis zehn Jahren sowie solche mit sofortiger Wirkung.

a) Was können wir langfristig tun? (10-15 Jahre)

Der Aufbau eines langfristig demokratischen Metaverse erfordert strukturelle Maßnahmen, die eines strategischen politischen Engagements bedürfen. Als Chance ist es hier zu sehen, dass die Technik, um ein Metaverse als Lebenswelt zu etablieren, voraussetzungsvoll ist. Auch wenn Unternehmen aktuell Milliardenbeträge investieren, erscheint ein umfassendes Metaverse rein technisch gesehen erst in einem Zeitrahmen von zehn bis 15 Jahren realistisch. Dieser Zeitraum kann ab jetzt genutzt werden, um europäische Strukturen aufzubauen und europäische Unternehmen zu fördern. Hier stellen sich auch zentrale Fragen nach der digitalen Souveränität Europas, verstanden als technologische Unabhängigkeit von nicht-europäischen Ländern. Die Europäische Kommission hat für das kommende Jahr eine Initiative zum Metaverse angekündigt, um den Menschen ins Zentrum der Entwicklungen nach europäischen Werten und Regeln zu stellen (Kabelka 2022). Wichtig ist es folglich, positive und wünschenswerte Visionen für ein Metaverse zu entwickeln, die ausmalen, wie ein europäisches und gemeinwohlorientiertes Metaverse konkret gestaltet sein könnte. Denn wenn Europa das Metaverse mitgestalten möchte, dürfen wir nicht nur definieren, was wir nicht wollen. Wir müssen auch zeigen, wie eine erstrebenswerte, zum Handeln motivierende Zukunftsvorstellung aussehen könnte. Zu diesem Zweck wäre es ratsam, ein Netzwerk von Expert:innen verschiedener Fachrichtungen, Institutionen und Unternehmen zu etablieren, die ihr Wissen bündeln und konkret Empfehlungen und Maßnahmen für ein demokratisches Metaverse erarbeiten, das dem europäischen Wertekanon entspricht. In diesem Sinn kommt man von einem problemzentrierten zu einem lösungsorientierten Ansatz, der nicht nur Demokratiegefährdung verhindern soll, sondern Demokratie sogar fördern und verbessern kann.

Langfristige Maßnahmen:

→ europäische Strukturen und Unternehmen aufbauen und fördern, positive und wünschenswerte Zukunftsvisionen entwickeln

b) Was können wir mittelfristig tun? (5-10 Jahre)

Mit einem etwas kürzeren Wirkungsgrad von fünf bis zehn Jahren kann jetzt an Maßnahmen gearbeitet werden, die auch bei den obigen längerfristigen Strategien eine Rolle spielen. Hier lassen sich die Definition von technischen Standards und Zertifizierungsmodelle von Anbietern und Betreibern dazurechnen, die Möglichkeitsräume zur Interoperabilität schaffen. Wenn es möglich wäre, leicht zwischen verschiedenen Metaversen zu wechseln, könnten Lock-In-Effekte abgemildert werden und idealiter auch solche Akteure neben den großen Tech-Unternehmen bestehen, deren Modelle nicht oder weniger auf Datenextraktion

beruhen – wie es auch schon für die großen Plattformen gedacht wurde (Doctorow 2020) und ansatzweise im neuen EU Digital Markets Act zu finden ist. Denn gemeinsame technische Anforderungen sind in der Tech-Industrie gang und gäbe, sie sind allerdings von der Selbstverpflichtung von Unternehmen abhängig, die zwischen Einhaltung von Standards und ihren Geschäftsinteressen abwägen. Hier lässt sich die grundlegende Problematik aus der Diskussion um Künstliche Intelligenz auf das Metaverse übertragen: „Zukünftig muss im Hinblick auf die Rolle von technischer Standardisierung bei KI angesichts der potenziellen gesellschaftlichen Auswirkungen von KI-Systemen zunächst geklärt werden, welche Bereiche durch freiwillige Selbstregulierung abgedeckt werden können und wo es die in demokratische Prozesse eingebettete Normung braucht“ (Beining 2020). So wird Teil der Diskussion sein, welche und ob neue europäische Regulierung notwendig sein wird, bzw. ob sich die bestehende EU-Digitalregulierung erweitern bzw. verbessern lässt. Dies gilt nicht nur für den Digital Markets Act, sondern auch für den bald in Kraft tretenden Digital Services Act sowie den Artificial Intelligence (AI) Act.

Mittelfristige Maßnahmen:

→ technische Standards, Interoperabilität, neue und verbesserte Digitalregulierung

Doch jenseits größer angelegter politischer Verfahren, die zwar jetzt von verschiedenen Akteuren angeschoben werden müssen und dies bereits auch werden, können alle Anbieter und Betreiber von Metaverse-Plattformen ganz konkret im Hier und Jetzt mit sofortiger Wirkung an einem demokratischen Metaverse arbeiten. Schließlich existieren aktuell schon eine Vielzahl an Metaverse-Anwendungen in den unterschiedlichsten Bereichen von Wartungsunterstützung bei Industriemaschinen über kollaborative Arbeitsumgebungen bis zu verschiedenen Bildungsangeboten, die kontinuierlich weiterentwickelt werden.

c) Was können wir jetzt sofort tun?

Unabhängig von zukünftiger Relevanz und regulativem Geltungsbereich können demokratische Werte im Metaverse gesichert und gefördert werden, indem man die Grundprinzipien der EU-Digitalgesetzgebung beachtet, eigene demokratische Prozesse definiert sowie Designentscheidungen und Community-Regeln reflektiert.

Europäische Digitalgesetzgebung beachten

Neben der geltenden Datenschutzgrundverordnung (DSGVO), die die Verarbeitung von personenbezogenen Daten regelt und so die Daten der EU-Bürger:innen schützen soll, sind im Kontext des Metaverse vor allem zwei sich im Verabschiedungsprozess befindliche Regulierungen beachtenswert: der Digital Markets Act (DMA), der sich mit wettbewerbsrechtlichen Aspekten befasst, und der Digital Services Act (DSA), der gesellschaftlichen Fragen nachgeht. Aber auch der AI Act, der 2023 oder 2024 verabschiedet werden könnte, hat Relevanz. Diese Regulierungsansätze sind insbesondere an die großen Plattformen Google, Facebook und Amazon gerichtet und gelten nicht unmittelbar für ein sich formierendes Metaverse. Sie könnten aber angewandt bzw. weitergedacht werden:

„Die Kennzeichnungspflichten von Social Bots und Deep Fakes aus dem Artificial Intelligence Act etwa müssen auch für KI-Systeme im Metaversum gelten. In dieser Internetwelt muss klar sein, ob reale Personen handeln oder eine Künstliche Intelligenz. Im Digital Services Act finden sich Regeln für den Zugang und Verbleib von Inhalten auf Plattformen. Diese zielen in erster Linie auf Chancengleichheit und Nichtdiskriminierung ab und lassen sich auch für Metaversumplattformen fruchtbar machen. Wenn sich bestimmte Dienste von Metaversumplattformen zu Gatekeepern entwickeln, sind die ex ante wettbewerbsrechtlichen Regeln des Digital Markets Acts mitzudenken, etwa in Bezug auf die Interoperabilität von Inhalten. Selbstverständlich sind auch die Regeln der Datenschutzgrundversorgung im Metaversum anwendbar.“ (Kalbhenn/Heet 2021)

Im Sinne der demokratischen Werte erscheint es eine sowohl normativ als auch praktisch sinnvolle Strategie, sich beim Aufbau von Metaverse-Plattformen, soweit möglich, an die bereits bestehenden und angedachten EU-Regelungswerke anzulehnen, auch wenn sie (noch) keine Geltung für das Metaverse beanspruchen, z.B.:

- Kennzeichnungspflicht von Bots und Deep Fakes
- Chancengleichheit und Nichtdiskriminierung
- Maßnahmen zur Bekämpfung illegaler Produkte, Dienste und Inhalte im Internet, einschließlich klar definierter Verfahren zu deren Entfernung
- Anforderungen an Interoperabilität und Datenportabilität
- Freie Wahl von Apps und Diensten
- Erleichterung von Nutzerbeschwerden und transparenter Umgang mit Onlinewerbung

Eigene demokratische Prozesse definieren

Das Metaverse eröffnet für alle Akteure, die eine Metaverse-Plattform aufbauen bzw. betreiben möchten, die Chance, eigene Räume eines demokratischen Werteverständnisses auszuprobieren und zu schaffen. Auch hier lassen sich bereits bestehende Empfehlungen im Bereich Künstliche Intelligenz nutzbar machen, beispielsweise die „Algo-Rules“ (Bertelsmann Stiftung, iRights.lab 2019). Grundlegende Voraussetzungen dafür sind u.a.:

- Transparente Ziele festlegen

Es muss transparent gemacht werden, welche offenen und verdeckten Ziele verfolgt werden, damit Gefährdungen für die Gesellschaft und individuelle Personen abgeschätzt und vermieden werden können. Dazu zählen zum Beispiel das Sammeln und Verkaufen von Daten, um User:innen für kommerzielle oder politische Zwecke zu manipulieren. Dabei kann es durch die gesteigerte Immersion immer schwieriger werden, gezielte Beeinflussung und Fehlinformation zu erkennen.

- Verantwortlichkeiten sicherstellen

Es muss klar sein und offen kommuniziert werden, wer an welcher Stelle welche Verantwortung übernimmt. Die verantwortlichen Personen müssen erreichbar und ansprechbar sein.

- Möglichkeiten zur Mitbestimmung geben

Im Sinne eines demokratischen Prozesses sollten Formen der Mitbestimmung gefunden werden, die die Möglichkeiten bieten, verschiedene Stimmen anzuhören und so zu mehr Diversität und Inklusion führen. Hier lässt sich auch die begonnene Diskussion um Plattformräte verfolgen, deren Aufbau die Bundesregierung im Koalitionsvertrag von 2021 angekündigt hat.

Diese Voraussetzungen gestatten auch einen souveränen Umgang mit dem Metaverse als soziotechnischem System. Denn Technik, ob in der Entwicklung oder in der Anwendung, steht nicht für sich allein, sondern ist immer eingebettet in ein soziotechnisches System, das sich dynamisch aus der Interaktion der Technik mit dem gesellschaftlichen Kontext ergibt. Unabhängig davon, wie die Technik gestaltet ist, wird es immer negative und positive nicht-intendierte Folgen geben, mit denen man rechnen muss. So kann man sich beispielsweise vorstellen, dass sich für Menschen mit körperlichen Einschränkungen neue Arten der Bewegungsfreiheit im Metaverse eröffnen, Anstrengungen zur Inklusion dieser Gruppen in der physischen Welt dadurch aber abnehmen könnten. Im Bezug zum Arbeitsleben könnte sich eine rein digitale Arbeitsumgebung positiv auf die Mobilität der Arbeitnehmer:innen auswirken, doch gleichzeitig könnte das physische und psychische Wohlbefinden gänzlich ohne reale menschliche Kontakte abnehmen (Bernstein/Mehnert 2022: 14).

Designentscheidungen und Communityregeln reflektieren

Vor dem Hintergrund der EU-Regulierung und der Festlegung demokratischer Prozesse stellen sich Designfragen und Communityregeln, die für das jeweilige Metaverse gesetzt werden müssen und maßgeblich an einem demokratischen Raum Anteil haben.

Grundlegend sollte sich das Erlaubte im Metaverse am Strafrecht festmachen, was alle Formen von Übergriffen verbieten und sanktionieren (z.B. Beleidigung oder Belästigungen) bzw. von vorneherein (z.B. Töten eines Avatars) verunmöglichen sollte. Hinsichtlich gewaltsamer Handlungen bedarf es allerdings weiterführender Regelungen, wo und wann Abgrenzungen zu Spiele-Kontexten erfolgen müssen. Insgesamt werden sich erwartbare Grauzonen einstellen, die kontextuell ausgehandelt werden müssen, z.B.

- Schutz vor unerwünschten Handlungen
- Design und Fähigkeiten von Avataren
- Schaffung von Safe Spaces

Bei Designentscheidungen und Handlungsmöglichkeiten von Metaverse-Umgebungen scheint es lohnend zu sein, auf die Erfahrungen und die Kreativität von Spieleentwickler:innen zurückzugreifen bzw. sich als unerfahrener Akteur selbst Know-how anzueignen. Ein erfolgreicher Aufenthalt und eine gelingende Interaktion im Metaverse ist mit Designentscheidungen und sozialen Verhaltensregeln positiv beeinflussbar.

Das Metaverse bietet auch insbesondere Chancen für die aktive Teilhabe von Menschen mit körperlichen und geistigen Einschränkungen. In diesen sensiblen Bereichen ist eine Verbindung zwischen technischer Expertise, sozialer Kompetenz sowie der Austausch mit den Betroffenen selbst unerlässlich.

Kurzfristige Maßnahmen:

→ Orientierung an europäischer Digitalgesetzgebung, Definition eigener demokratischer Prozesse, Reflexion der Designentscheidungen und Communityregeln

4. Demokratie im Metaverse: Weitere Fragestellungen

Wie diese explorative Studie gezeigt hat, bestehen durch das Metaverse Risiken für demokratische Werte, wie wir sie in Europa verstehen. Diese Risiken ergeben sich hauptsächlich aus den Geschäftsmodellen der Datenextraktion von Tech-Konzernen, die ein zentralisiertes Metaverse favorisieren. Das ist gefährlich, wenn das Metaverse tatsächlich zu einer umfassenden öffentlichen Lebenswelt wird und den Charakter einer Infrastruktur annimmt. Doch ein nicht zentralisiertes Metaverse bietet auch die Chance, Demokratie neu zu denken und zu fördern. Denn neue Technologien sollten im Sinne eines demokratischen Grundverständnisses immer dazu dienen, die Selbstbestimmungen der Bürger:innen zu stärken, und nicht zu ihrer Abschwächung führen. Dies ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, die nicht nur Regulierungsbehörden, sondern genauso die Wirtschaft, Zivilgesellschaft, Bildungseinrichtungen oder Medienlandschaft gleichermaßen betrifft.

Mit diesem Papier wollen wir einen ersten Grundstein für eine systematische Weiterbefassung mit dem Thema legen. Dabei sind die genannten Punkte weder erschöpfend behandelt noch vollständig. Weitere Fragestellungen sind u.a. die Chancen und Risiken einer möglichen Verlegung von öffentlichen Dienstleistungen oder sogar von demokratischen Prozessen wie Wahlen ins Metaverse. Wäre das ein Fortschritt oder Rückschritt für die gelebte Demokratie? Müsste man dann angesichts der essenziellen Bedeutung des Metaverse den Zugang und die nötige technische Ausstattung als Daseinsvorsorge einordnen und staatlich unterstützt zur Verfügung stellen? Zudem sollten die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Governance-Strukturen, wie sie jetzt schon in der digitalen Gaming-Kultur gelebt werden, und dem Metaverse herausgearbeitet werden. Wo und wann gelten unterschiedliche Maßstäbe und mit welcher Begründung? Verschwimmen die Sphären, wie es jetzt schon beispielsweise beim Game Engine Fortnite der Fall ist? Darüber hinaus stellen Klimawandel und hohe Energiekosten Nachhaltigkeitsanforderungen an ein Metaverse, das bei zunehmender Leistungsfähigkeit immer energieintensiver wird. Fragen der Nachhaltigkeit sind relevant für die Demokratie, weil sie direkt Solidarität zwischen gesellschaftlichen Gruppen sowie Gerechtigkeit zwischen Generationen berühren.

Bei all diesen Überlegungen muss man festhalten, dass die Zukunft nicht determiniert ist. Das heißt zum einen, dass wir uns verschiedene Zukünfte vorstellen und positiv gestalten können. Andererseits bedeutet es aber auch, dass Unvorhergesehenes und bisher nicht Vorstellbares geschehen kann. Der Meta-Konzern beispielsweise erhält viel Aufmerksamkeit ob seines erklärten Zieles, ein Metaverse zu errichten, sorgt aber auch für Belustigung und

Spott wegen Zuckerbergs Babyface-Avatar vor kinderbuchhaften Kulissen. Es ist denkbar, dass das Metaverse anderswo und ganz anders entsteht, als wir es uns aktuell ausmalen können – und dann ganz neue Fragestellungen aufwirft. Vielleicht bieten gerade neue Technologien mit anderen Strukturen die Chance, die Demokratie neu zu erfinden und gerechter und integrativer zu gestalten (vgl. Zarkadakis 2020). Schließlich existieren neben „Snow Crash“ auch andere Geschichten, in denen wir es schaffen, Technik gemeinsam zu entwickeln und gemeinwohlorientiert einzusetzen – wir müssen sie nur schreiben und lesen.

Ich bedanke mich herzlich bei den Experten, die sich für ein Gespräch zum Thema zur Verfügung gestellt haben:

Dr. Julian Jaurisch: Projektleiter „Policy/Plattformregulierung“, Stiftung Neue Verantwortung, Berlin

Prof. Dr. Matthias C. Kettemann, LL.M. (Harvard): Leiter der Forschungsgruppe „Globaler Konstitutionalismus und das Internet“, Humboldt-Institut für Internet und Gesellschaft, Berlin

Wenzel Mehnert: Zukunftsforscher, Austrian Institute of Technology (AIT), Wien, und Mitgründer des Berlin Ethics Lab, Technische Universität Berlin

Rainer Rehak: Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Doktorand in den Forschungsgruppen „Quantifizierung und gesellschaftliche Regulierung“ und „Digitalisierung, Nachhaltigkeit und Teilhabe“ am Weizenbaum-Institut für die vernetzte Gesellschaft, Berlin

Prof. Dr. Volker Wittpahl: Direktor des Instituts für Innovation und Technik (iit), Berlin

Die im Text geäußerten Ansichten spiegeln nicht notwendigerweise die der genannten Experten wider.

5. Verwendete und weiterführende Literatur

Ball, Matthew (2020): The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It.

<https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>. [01.11.2022]

Bavana, K. K. (2022): Privacy in the metaverse. Jus Corpus Law Journal, 2(3), 1-11.

Beining, Leonie (2022): Vertrauenswürdige KI durch Standards?

<https://www.stiftung-nv.de/de/publikation/vertrauenswuerdige-ki-durch-standards>. [01.11.2022]

Bernstein Michael/Mehnert, Wenzel (2022). Policy note: Analysis of expert scenarios addressing ethical implications of the selected technologies. TechEthos Project Deliverable to the European Commission.

Bertelsmann Stiftung/iRights.Lab (2019): Algo.Rules - Regeln für die Gestaltung algorithmischer Systeme. www.algorules.org. [01.11.2022]

Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz/Corporate Digital Responsibility (2021) (Hrsg.): Corporate Digital Responsibility-Kodex. Berlin.

Burgess, Paul (2022): Algorithmic augmentation of democracy: considering whether technology can enhance the concepts of democracy and the rule of law through four hypotheticals. AI & Society 37, S. 97–112. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01170-8>.

Dean, Grace (2022): Meta has pumped \$36 billion into its metaverse and VR businesses since 2019. Business Insider.

<https://www.businessinsider.com/charts-meta-metaverse-spending-losses-reality-labs-vr-mark-zuckerberg-2022-10> [01.11.2022]

Doctorow, Cory (2020): How to Destroy Surveillance Capitalism. OneZero.

European Commission, Directorate-General for Research and Innovation, European Group on Ethics in Science and New Technologies (2018): Statement on artificial intelligence, robotics and 'autonomous' systems: Brussels, 9 March 2018, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2777/531856>. [01.11.2022]

Gernert, Johannes (2022): Wo geht's hier ins Metaverse? Zeit Online. <https://www.zeit.de/2022/39/metaverse-virtual-reality-meta-oculus-quest>. [01.11.2022]

Gesellschaft für Freiheitsrechte (2022) (Hrsg.): Grundrechtsbindung sozialer Netzwerke – Wie soziale Netzwerke die Grundrechte ihrer Nutzer*innen schützen müssen. Berlin.

Habermas, Jürgen (2022): Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik. Suhrkamp: Berlin.

Hermann, Isabella (2021): Mehr Demokratie durch KI?, in: Denkfabrik (Hrsg.): Verbündet euch! Für eine bunte, solidarische und freie Gesellschaft. Nautilus Flugschrift, S. 149-156.

Interdisziplinäre Arbeitsgruppe Verantwortung: Maschinelles Lernen und Künstliche Intelligenz (2021): Verantwortungsvoller Einsatz von KI? Mit menschlicher Kompetenz! Ausgabe 4/2022 der Schriftenreihe „#VerantwortungKI – Künstliche Intelligenz und gesellschaftliche Folgen“, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften.

Jaursch, Julian (2022): Neue EU-Regeln für digitale Dienste: Warum Deutschland eine starke Plattformaufsicht braucht.

<https://www.stiftung-nv.de/de/publication/dsa-warum-deutschland-eine-starke-plattformaufsicht-braucht>. [01.11.2022]

Kabelka, Laura (2022): European Commission turns its gaze towards the metaverse. Euractive.

<https://www.euractiv.com/section/digital/news/european-commission-turns-its-gaze-towards-the-metaverse/> [01.11.2022]

Kalbhenn, Jan Christopher/ Heet, Felizitas (2021): Metaversum und Plattformregulierung. Redaktion MMR-Aktuell, 442089.

Kettemann, Matthias C. (2022): Digitale Demokratie by Design: Was Habermas stört und Elon Musk freut. Te.ma.

<https://te.ma/art/xzqkpc/digitale-demokratie-by-design>. [01.11.2022]

König, Pascal D./ Wenzelburger, Georg (2021): Between Technochauvinism and Human-centrism: Can Algorithms Improve Decision-making in Democratic Politics? European Political Science 21, S. 132–149. <https://doi.org/10.1057/s41304-020-00298-3>.

Langer, Marie-Astrid (2022): Interview „Das Metaversum ist unabwendbar“: Warum wir alle uns an den Gedanken gewöhnen sollten, in einer virtuellen Welt zu leben. NZZ 21.09.2022.

<https://www.nzz.ch/technologie/das-metaversum-ist-unabwendbar-warum-wir-alle-uns-an-den-gedanken-gewoehnen-sollten-in-einer-virtuellen-welt-zu-leben-ld.1702440>. [01.11.2022]

Lobo, Sascha (2022): Zukunft des Internets: Was dem Metaverse zum Durchbruch verhelfen wird. Spiegel Netzwelt. 05.10.2022.

<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/internet-was-dem-metaverse-zum-durchbruch-verhelfen-wird-a-bdeb1dae-7e58-42b3-827d-d1bbdb961da6>. [01.11.2022]

Lau, Pin Lean (2022): The murky waters of the Metaverse: addressing some key legal concerns. Communications Law 27(2), 77-83.

Metzinger, Thomas (2021): Facebooks Metaverse – Weniger Demokratie wagen. Die Tageszeitung, 16.11.2021.
<https://taz.de/Facebooks-Metaverse/!5812202>. [01.11.2022]

Nemitz, Paul (2018): Constitutional democracy and technology in the age of artificial intelligence. Philosophical Transactions of the Royal Society A, Volume 376/Issue 2133.
<https://doi.org/10.1098/rsta.2018.0089>.

Risch, Michael (2009): Virtual Rule of Law. West Virginia Law Review, 112(1), 1-52.

Ritzi, Claudia (2021): Zum Zustand demokratischer Öffentlichkeit. APuZ 26–27/2021 Zustand der Demokratie, S. 18-23.

Rosenberg, Jennifer (2022): Metaverse: Der Beginn einer neuen Ära. Tagesspiegel Background.
<https://background.tagesspiegel.de/digitalisierung/metaverse-der-beginn-einer-neuen-aera>. [01.11.2022]

Roßnagel, Alexander/Friedwald, Michael (2022) (Hrsg.): Die Zukunft von Privatheit und Selbstbestimmung: Analysen und Empfehlungen zum Schutz der Grundrechte in der digitalen Welt. Springer Vieweg.
Suzor, N. (2010). The role of the rule of law in virtual communities. Berkeley Technology Law Journal, 25(4), 1817-1886.

Sowa, Aleksandra (2017): Digital Politics – So verändert das Netz die Demokratie. Dietz Verlag.

Suzor, N. (2010). The role of the rule of law in virtual communities. Berkeley Technology Law Journal, 25(4), 1817-1886.

Thiel, Thorsten (2022): Artificial Intelligence and Democracy. IPPI Backgrounder, 19.04.2022, <https://www.ippi.org.il/artificial-intelligence-and-democracy/>. [01.11.2022]

Zarkadakis, George (2020): Cyber Republic: Reinventing Democracy in the age of Intelligent Machines. MIT Press.

Zimmermann, Hendrik et al. (2022): Problemkomplex Facebook/Meta – Eine kritische Betrachtung des digitalen Riesen. Germanwatch e.V. Hintergrundpapier.

Dieses Papier entstand aus einer Zusammenarbeit zwischen der Stiftung Zukunft Berlin und der Foundation Metaverse Europe.

S T I F T U N G
ZUKUNFTBERLIN



Foundation
Metaverse
Europe

Impressum:

© November 2022

Stiftung Zukunft Berlin
Klingelhöferstraße 7
10785 Berlin

Foundation Metaverse Europe gGmbH
Am Luftschiffhafen 1
14471 Potsdam

Dr. Isabella Hermann
hermann@stiftungzukunftberlin.eu
Maren Courage
courage@foundationmetaverse.eu
Oliver Autumn
autumn@foundationmetaverse.eu

Layout: Nele Kirchner
Coverbild von ooceey auf Pixabay

www.stiftungzukunftberlin.eu
www.foundationmetaverse.eu