



# Kulturen der Digitalität

Unterschiedliche kulturelle Phänomene und Veränderungsprozesse der Digitalität kennen und verstehen.



Illustration: Daria Rüttmann

Kompetenzbereich

**Digitalität und Gesellschaft**

Kompetenz

**Kulturen der Digitalität**



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:  
[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)



Version 1.3  
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

# Thematische Einführung

## digitale jugend arbeit

Die Kulturen der Digitalität sind divers, erstaunend und manchmal auch verwirrend bis erschreckend. Hier ein kurzer Einblick in zwei solcher Kulturen:

Die *SCP-Foundation* ist ein kollaboratives, multimediales Erzählprojekt, welches verschiedene Genres inkorporiert, grundsätzlich aber auf „Horror“ beruht. Dieses Projekt bildet einen Meilenstein im Bereich kollaborativer Fiktionsschreibung, da die Erfinder:innen ein neues Literaturgenre begründet haben, welches vor allem aus detaillierter, wissenschaftlicher Beschreibung von erschreckenden Phänomenen besteht. Außerdem wird dabei auf schriftliche Beschreibungen fiktiver Interviews, Aufklärungsexpeditionen und Videoaufnahmen gesetzt. Eine zusätzliche Besonderheit bietet ihr gegenseitiges Einbinden und Verknüpfen von mehreren Hundert bis tausenden Kurzgeschichten, durch welche sich innerhalb und auch Geschichtenübergreifend ein roter Faden durchzieht. Allerdings sind die einzelnen Geschichten keinem festen Kanon unterworfen, welche die kreative Freiheit der Schreibenden einschränken würde.

Das „soziale Experiment“ *Twitch Plays Pokémon* startete 2014 und gab Nutzer:innen der Videostreamingplattform *Twitch* die Möglichkeit gemeinsam ein *Pokémon*-Videospiel durchzuspielen. Hierbei gab es zwei Spielmodi: „Anarchie“ und „Demokratie“. Im Demokratie-Modus wurde per Mehrheitsentscheidung über die Spieleingaben – sprich welche Knöpfe gedrückt werden sollen – in das Videospiel abgestimmt. Im Anarchie-Modus wurden alle Eingaben jeder Nutzer:in im Chat in das Spiel umgesetzt. Innerhalb der letzten 8 Jahre wurden Mithilfe verschiedener Arten

von Nutzer:innen-Eingaben mehr als 70 verschiedene *Pokémon*-Videospiele erfolgreich durchgespielt.

Wer sich also traut, einen Tauchgang in die Tiefen des Internets zu machen, wird überrascht sein. Denn abseits der eigenen Familien *WhatsApp* Gruppe, dem Gelegenheits-*Googlen* oder der *ZDF*-Mediathek offenbart die Tiefsee-Internet immer wieder skurrile Entdeckungen.

Die Frage, die sich hieraus stellt, ist: Was genau sind Kulturen der Digitalität überhaupt?

Hierzu gibt es natürlich viele verschiedene Definitionen im ebenfalls digitalen Internet zu finden. Unsere Definition, die wir für diesen Kompetenzbereiche präsentieren und damit arbeiten möchten, ist aber folgende:

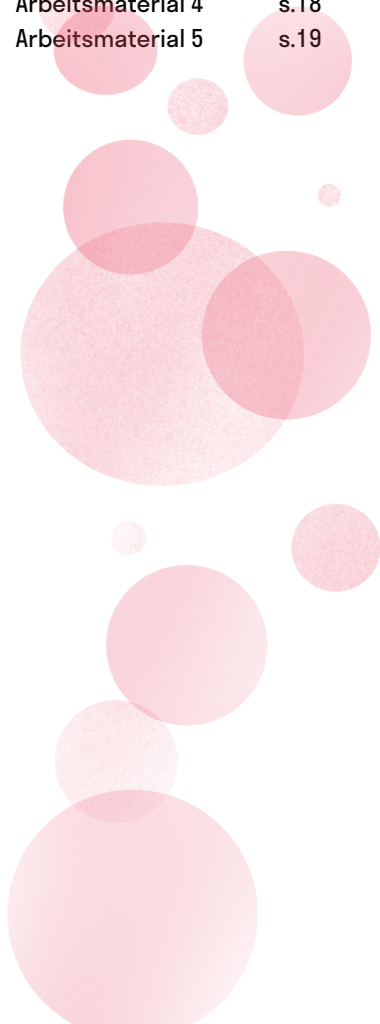
„Kulturen der Digitalität sind kulturelle Phänomene, die sich allein im Internet äußern, also weder in analogen noch hybriden Kontexten vorkommen und dabei spezifische Merkmale beinhalten. Zum Beispiel besitzen sie eigene Kommunikations- und Interaktionsformen, Verhaltensregeln und Gebräuche oder sie lassen sich schlichtweg nicht in analoge Kontexte übersetzen.“

Dieses Modul nähert sich einem Verständnis von digitalen Kulturen, indem es einen Überblick über unterschiedliche kulturelle Phänomene der digitalen Welt bietet und dabei vermittelt, was diese so besonders macht. Die Teilnehmer:innen vertiefen zudem ihr Verständnis dieser Kulturen dadurch, dass sie über die gesellschaftlichen und kulturellen Auswirkungen dieser Phänomene diskutieren. Dadurch können sie diese nicht nur besser in das aktuelle Zeitgeschehen einordnen, sondern dieses Wissen auch auf zukünftige digitale Kulturen anwenden.

### Inhalt

### Seite

<b>Aufgabe 1</b>	s.09
Arbeitsmaterial 1	s.10
Trainingsmaterial 1	s.11
Trainingsmaterial 2	s.12
Trainingsmaterial 3	s.13
Trainingsmaterial 4	s.14
<b>Aufgabe 2</b>	s.15
Arbeitsmaterial 1	s.17
Arbeitsmaterial 2	s.17
Arbeitsmaterial 3	s.18
Arbeitsmaterial 4	s.18
Arbeitsmaterial 5	s.19



# Tauchgang digitale Kulturen

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.1

## digitale jugend arbeit

Ziel der Aufgabe ist es, den TN eine Übersicht über die Vielzahl der existierenden Kulturen im digitalen Raum zu geben.

### Ablauf

Diese Aufgabe besteht aus 4 Teilen.

Im ersten Teil setzen die TN sich in Kleingruppen von 2–3 Personen zusammen und ziehen aus einem Lostopf einen Kulturzettel (TM1). Darauf finden sie den Namen der digitalen Kultur, eine kurze Beschreibung, die Anstupsen für die Recherche zur Kultur gibt und eine kleine Aufgabe.

Danach begeben sich die TN auf eine Internetsuche zu ihrer jeweiligen Kultur. Dabei sollen sie folgenden Fragen in Bezug auf den Steckbrief (Teil zwei) nachgehen:

- Wie kann man diese Kultur einer außenstehenden Person beschreiben?
- Was ist das besondere/Einzigartige an dieser Kultur?
- Lässt sie sich auch in analog vorstellen? Falls nicht, warum?
- Welche Personengruppen sind Teil dieser Kultur?
- An welchen Orten im Internet findet diese Kultur statt?
- Existiert(e) die Kultur für eine kurze Zeit oder gibt es sie schon länger?
- Gab es besondere Ereignisse, die aus dieser Kultur hervorgegangen sind?

Im zweiten Teil sammeln und berichten die TN ihre Rechercheergebnisse innerhalb ihrer Kleingruppe. Im Anschluss diskutieren sie die Aufgabe auf ihrem Kulturzettel.

Im dritten Teil gestalten die TN ein Flipchart zu ihrer digitalen Kultur in Form eines Steckbriefes. Eine Vorschlag dazu gibt es im TM2.

Der vierte Teil besteht aus einem Gallery-Walk, in welchem die TN sich die Steckbriefe der anderen Gruppen ansehen sollen. Dabei bietet es sich an, dass die Gruppe abwechselnd eine Person bestimmt, die vor dem Steckbrief stehen bleibt und über Fragen und nützliche Informationen Auskunft geben kann.

### Vorbereitung

- TM 1 muss ausgedruckt und zerschnitten werden, danach sollen die Kulturzettel gefaltet in einem Lostopf landen.
- Pro Kleingruppe sollte ein Steckbrief-Flipchart bereitgehalten werden.

### Hinweis zur Moderation

- Bei den Themen Vtuber:innen, 4Chan, VRChat und Reddit ist Vorsicht geboten. Die Internetsuchen der TN sollten auf eine inhaltsfilternde Suche wie „Safe Search“ von Google gestellt werden. Außerdem sollte eine Inhaltswarnung (Content Notification) gegeben werden für sexuelle und verfassungswidrige Inhalte (z. B. Rassismus, Hass, etc.)

### Erweiterung

- Die Aufgabe kann um beliebig viele weitere, vielleicht aktuellere Kulturen der Digitalität erweitert werden. Außerdem können weitere Fragen herausgegeben werden, die innerhalb der Kleingruppen bearbeitet und diskutiert werden können.

Kompetenzbereich

Digitalität und  
Gesellschaft

Kompetenz

Kulturen der  
Digitalität

Stufe

Einstieg

Form

Hybrid

Methode

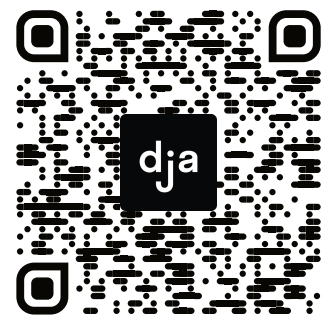
Steckbrief anfertigen  
+ Gallery Walk

Ausstattung

Bildungsmaterialien

Dauer

90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen  
Downloadseite der Materialien:  
>>[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)<<



# Steckbrief

## Name

Kultur \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Größe

Wie groß schätzt ihr  
diese Kultur?/Anzahl  
Nutzer:innen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Geburtstag

Existiert die Kultur für eine kurze Zeit  
oder gibt es sie schon länger? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Über mich

Wie kann man diese Kultur einer  
außenstehenden Person beschreiben? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Wohnort

An welchen Orten im Internet findet  
diese Kultur statt? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Hobbies

Was ist das Besondere/Einzigartige an  
der Kultur? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Lieblingsort

Lässt sich die Kultur auch in Analog  
vorstellen? Falls nicht, warum? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Beste Freund:innen

Welche Personengruppen sind Teil  
dieser Kultur? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Schönstes Erlebnis

Gibt es besondere Ereignisse, die aus  
dieser Kultur hervorgegangen sind? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# Vorlage Steckbrief *Beispiel*

Name  
Kultur

*SCP-Foundation*

Größe  
Wie groß schätzt ihr diese Kultur?/Anzahl Nutzer:innen

*„In Bezug auf tatsächliche Personenzahl? Wahrscheinlich 10.000 mindestens? In Bezug auf genetische Vielfalt? Es sind die selben 108 Menschen, die immer wieder (...) geklickt wurden.“*

Geburtstag

Existiert die Kultur für eine kurze Zeit oder gibt es sie schon länger?

*Geschichten im Engl veröffentlicht, welche in dem selben fiktionalen Universum spielen. Schließlich wurde im Jahr 2008 eine eigene Website gegründet, um die Kurzgeschichten zu sammeln und zu kuratieren.*

Über mich

Wie kann man diese Kultur einer außenstehenden Person beschreiben?

*Die SCP-Foundation ist ein kollaboratives Erzählprojekt, welches verschiedene Genres inkorporiert, meistens aber auf Horror beruht. Es bildet eine große Sammlung von Kurzgeschichten, sogenannten „Artikeln“, welche zwar grundsätzlich alleinstehende Geschichten sind aber sich meist gegenseitig in Texten referenzieren und somit ein großes Netz von Geschichten bilden.*

Wohnort

An welchen Orten im Internet findet diese Kultur statt?

*Die SCP-Foundation hat ihr eigenes Wiki - dort werden alle Kurzgeschichten hochgeladen, kuratiert und gesammelt.*

Hobbies

Was ist das Besondere/Einzigartige an der Kultur?

*Dieses Projekt bildet einen Meilenstein im Bereich kollaborativer Fiktionschreibung, da sie ein neues Literaturgenre erfunden haben. Eine zusätzliche Besonderheit bietet ihr erfolgreiches Bild eines losen narrativen Konvans aus vielen unabhängigen Kurzgeschichten.*

Lieblingsort

Lässt sich die Kultur auch in Analog vorstellen? Falls nicht, warum?

*Theoretisch ist ein gemeinsames Schreiben von Kurzgeschichten und das Verbinden jener auch analog vorstellbar, aber die schiere Masse an Geschichten und Größen der gegenseitigen Anspielungen sind analog kaum vorstellbar.*

Beste Freund:innen

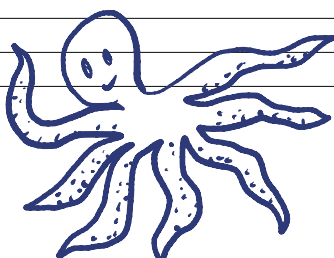
Welche Personengruppen sind Teil dieser Kultur?

*Diverse Schreiber:innen verschiedenster Genre und Contentproduzent:innen - z.B. auf Youtube, welche die Videos über einzelne Themen, Kurzgeschichten o.ä. der SCP-Foundation erstellen.*

Schönstes Erlebnis

Gibt es besondere Ereignisse, die aus dieser Kultur hervorgegangen sind?

*Die SCP-Foundation war Einfluss für diverse Romane, Theaterstücke, Videospiele und weitere Kulturgüter.*





# Meta verse

Metaverse ist eine Bezeichnung für verschiedene Projekte, bei welchen Nutzer:innen in digitale Welten eintauchen und diese mitgestalten können. Diese digitalen Welten sind teilweise in Abstraktionen oder Modifikationen an die reale Welt angelehnt. Zudem gibt es diverse Interaktionsarten mit anderen Nutzer:innen und der Welt an sich, sowie häufig eine eigene Form des Wirtschaftens. Dabei können mit virtueller oder echten Währung Gegenstände, Gebäude oder Flächen in der digitalen Welt erworben werden.

Welche verschiedenen Modelle eines Metaverse sind bereits realisiert, welche sind noch in der Planung und welche unterschiedlichen Konzepte liegen diesen Projekten jeweils zugrunde?

## r/place

→ ist ein Gemeinschaftsprojekt und „soziales Experiment“ von *Reddit*, welches Nutzer:innen erlaubte, unter gewissen Einschränkungen auf einer digitalen „Leinwand“ einzelne Pixel in verschiedenen Farben zu setzen. Verschiedene Online-Communities organisierten sich selbstständig, um gemeinsam auf dieser Leinwand komplexe Bilder zu erstellen oder Bilder anderer Communities zu überschreiben.

Als Abbild der kreativen und organisatorischen Bemühungen von Millionen von Nutzer:innen lässt sich viel aus diesem Projekt herauslesen. Welche Themen, Rivalitäten oder andere Beobachtungen schließt ihr aus dem Verlauf dieses Projekts?

Ein guter Start ist es, sich das offizielle Zeitraffervideo von *Reddit* zu dieser Aktion auf *YouTube* anzusehen, um ein Gefühl für dieses Projekt zu bekommen. [youtu.be/K5O3UgLG2Jw](https://youtu.be/K5O3UgLG2Jw)

## VSTREAMER:INNEN VTUBER:INNEN

Was macht eurer Meinung nach VStreamer/VTuber so beliebt?

Viele Streamer:innen oder *YouTube*:innen produzieren Videoinhalte und filmen sich währenddessen selbst. VStreamer:innen oder VTuber:innen sind dagegen Medienproduzent:innen, welche in Videos oder Live-Streams nicht als echte, sondern als virtuelle Persona erscheinen. Das bedeutet, sie legen mit einer Software einen 2D oder 3D Avatar über ihr eigentliches Erscheinungsbild und verändern zudem meist auch ihre Stimme.

## VR Chat

*VRChat* ist ein Videospiel, in welchem Nutzer:innen die Spielumgebung und ihre Avatare selbst kreieren können. *VRChat* funktioniert dabei als virtuelles Chatraum, in welchem Personen durch selbst erstellte Avatare miteinander interagieren.

Was für eine besondere Bedeutung hat *VRChat* und welche Chancen eröffnet es in der Selbstidentifikation und Selbstfindung im Bezug auf den Aspekt Geschlechtsidentität/Gender?



# 4Chan

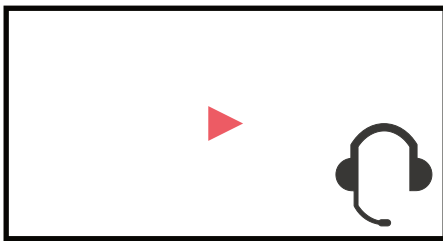
4Chan ist ein Internetforum, in welchem Nutzer:innen anonym Bilder und Texte auf sogenannten „Imageboards“ relativ unmoderiert miteinander austauschen können.

Welche positiven Aspekte und welche Gefahren folgen aus der anonymen Kommunikation auf 4Chan?

## cancel culture

[Cancel Culture] beschreibt allgemein, dass das (vergangene) Verhalten einer Person als unmoralisch kritisiert und in den sozialen Medien debattiert wird. Diese Debatten werden teilweise sehr hitzig geführt und führen in einigen Fällen zu einem Verlust von Ansehen oder der Arbeitsanstellung bzw. anderen Einnahmequellen der debattierten Person. Die Person wird somit durch die online Öffentlichkeit „ganceled“.

Was sind eurer Meinung nach Gründe für das Entstehen der Cancel Culture auf sozialen Plattformen?



## Reaction content

[Reaction Content] beschreibt ein Medienformat, in welchem Medienproduzent:innen häufig populäre oder aktuell relevante Medien konsumieren und dabei die eigenen Reaktionen filmen. Häufig geht dies auch noch mit mehr oder minder qualifizierten Kommentaren des:r Medienproduzent:in einher.

Signalisiert die Beliebtheit von „Reaction Content“ eurer Meinung nach den Verfall von kreativer Content Produktion oder die zunehmende Wichtigkeit von emotionaler Verbindung zu Medienproduzent:innen?

## Crowd

[Crowdfunding] beschreibt den Versuch, auf diversen Plattformen im Internet ein bestimmtes Projekt oder Vorhaben durch Spenden von anderen Nutzer:innen finanzieren zu lassen, um es realisieren zu können.

## funding

Verstärkt Crowdfunding den sozialen Aspekt der Projektverwirklichung oder zeigt es uns eher Probleme in der Verteilung finanzieller Mittel in unserer Gesellschaft auf?





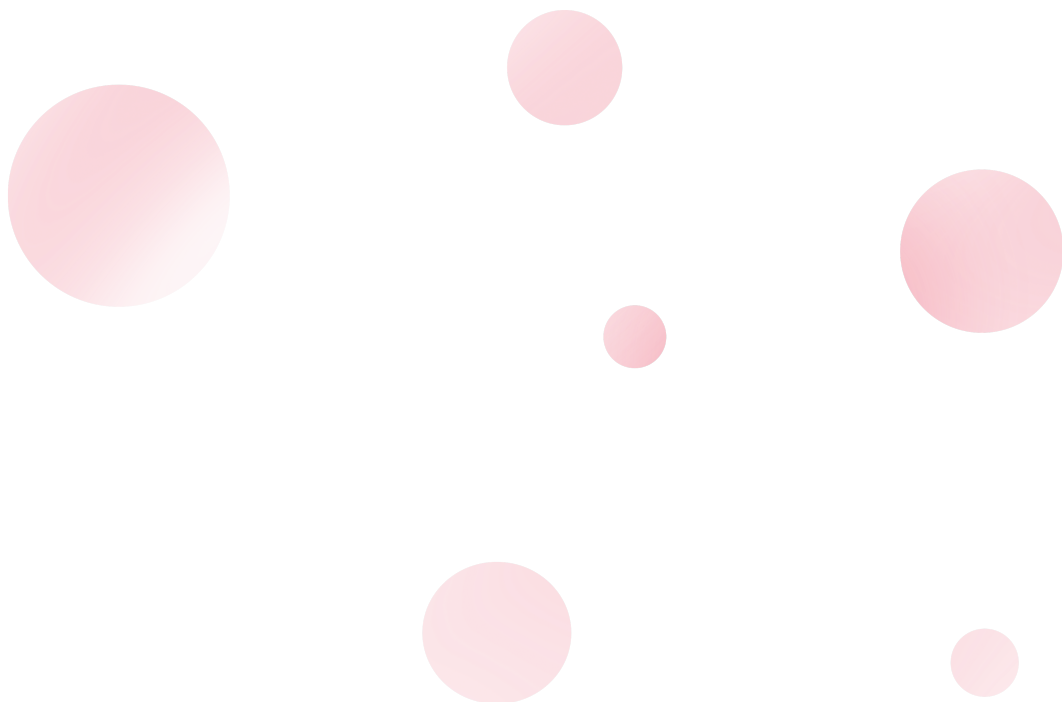
*Twitch* ist eine Streamingplattform, auf welcher Nutzer:innen selbst Livestreams veranstalten können oder die Livestreams anderer Streamer:innen besuchen und auch in deren Chats aktiv sein können.

Welche positiven und negativen Unterschiede fallen euch ein, wenn ihr die Medieninhalte von Streams wie auf *Twitch* mit traditionellen Inhalten wie Fernsehsendungen vergleicht?



*Reddit* ist ein Internetforum, in welchem registrierte Nutzer:innen sich über verschiedene Themen innerhalb von sogenannten Subforen („Subreddits“) in Form von Text, Bildern, Videos oder Umfragen austauschen können. Diese Inhalte können andere Nutzer:innen positiv (upvote) oder negativ (downvote) bewerten, sodass neuen Besucher:innen die beliebtesten Inhalte zuerst angezeigt werden.

In welcher Weise unterscheidet sich *Reddit* als Plattform von klassischen Foren wie *gutefrage.net*? Was für Subreddits würdet ihr euch wünschen bzw. in eurem Alltag besuchen wollen?



# Talkshow: Digitale Kulturen

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.1

Ziel der Aufgabe ist es, dass die TN sich intensiv mit Positionen und Kontroversen zu verschiedenen Kulturen der Digitalität auseinandersetzen, um deren sozialen Einfluss analysieren und einordnen zu können.

## Ablauf

Die TN sollen eine Diskussion oder Präsentation in Form einer Talkshow mit verschiedenen Positionen zu bestimmten digitalen Kulturen erstellen. Diese Aufgabe besteht aus 4 Teilen.

Im ersten Teil bilden die TN Gruppen von ca. 5 Personen. Danach ziehen sie pro Gruppe 1 Themenkärtchen mit 1 Diskussionsfrage und 2 Positionen. Jetzt müssen sie festlegen, wer sich innerhalb der Gruppe mit welcher Position auseinandersetzt und wer die Diskussion moderieren darf. Bei 5 Leuten pro Gruppe sollte eine Moderation ausreichen.

Im zweiten Teil recherchieren die TN Informationen zum Diskussionsthema mit ihrer jeweiligen Position im Hinterkopf. Die Moderator:innen verschaffen sich währenddessen einen groben Überblick über das Thema und denken sich außerdem eine Form der Diskussion oder Präsentation aus.

Dabei können sie bspw. eine Art Talkshow moderieren und die Vertreter:innen der jeweiligen Position interviewen. Alternativ leiten sie thematisch in eine geregelte Debatte mit Eröffnungsplädoyers und einem kurzen Schlagabtausch ein. Oder: Beide Positionen bekommen kurz Zeit, ihre jeweiligen Positionen vorzustellen und ihnen werden dann kritische Fragen gestellt.

Welche Form es wird, sollte schlussendlich nicht von großer Relevanz sein, die kritische Beleuchtung des Themas ist inhaltlich wichtiger.

Im dritten Teil werden die jeweiligen Diskussionen und Präsentationen vorgetragen. Während eine Gruppe die Bühne hat, können die anderen TN zum Ausdruck geben, ob sie ein Statement oder eine Position besonders überzeugend fanden bzw. ihre aktuelle Tendenz zu einer Position abgeben. Das kann bspw. mithilfe des Tools *Poll For All* geschehen. Das Stimmungsbild kann dabei außerhalb der Sicht der präsentierenden Gruppe live gezeigt werden und niemand muss sich hierfür einen Account erstellen.

Im vierten Teil werden die Ergebnisse der Debatten ausgewertet und übrig gebliebene Fragen besprochen bzw. an die Gruppen gestellt. Bei Bedarf und Zeit kann das jeweilige Diskussionsthema noch kurz im Plenum besprochen werden.

## digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich  
Digitalität und  
Gesellschaft

Kompetenz  
Kulturen der  
Digitalität

Stufe  
Vertiefung

Form  
Hybrid

Methode  
Gruppenarbeit,  
Talkshow

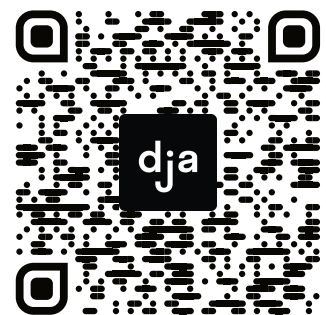
Ausstattung  
Bildungsmaterialien

Dauer  
90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen  
Downloadseite der Materialien:  
>>[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)<<





Hier geht es zur zentralen  
Downloadseite der Materialien:  
[»bit.ly/dja-material«](https://bit.ly/dja-material)

## Vorbereitung

- AM 1–5 müssen ausgedruckt und zufällig an die Gruppen verteilbar gemacht werden.
- Während die TN zu ihrem jeweiligen Thema recherchieren, kann vorne eine Bühne mit Stühlen oder Redepulten etc. hergerichtet werden. Außerdem sollte währenddessen die Live-Umfrage eingerichtet werden.

## Hinweis zur Moderation

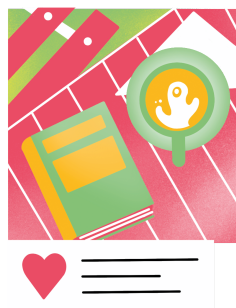
- Im Vorhinein sollte nochmal betont werden, dass der Fokus dieser Aufgabe nicht in der konkreten Debatten- bzw. Präsentationsform liegt. Es geht darum, dass die TN sich im Detail mit verschiedenen Positionen zu den jeweiligen Themen auseinandersetzen. Diese Ergebnisse sollen sie letztendlich verständlich einem Plenum aufbereiten.
- Auf Seite 19 ist eine optionale Rückseite einer Moderationskartenrückseite, welche den TN zur Verfügung gestellt werden kann.

## Übersicht über die Diskussionsthemen

- Cancel Culture, NFTs, Krypto-„Währungen“, Streamer:in als Beruf, Metaverse

## Erweiterung

- Um die Aufgabe analoger und technisch niedrigschwelliger zu gestalten, kann das Tool weggelassen und durch farbige (Punkte-)Kärtchen im Publikum ersetzt werden.
- Die TN können sich am Ende der Aufgabe noch einmal zu den jeweiligen Themen im Raum positionieren.
- Die Aufgabe kann um beliebig viele weitere, vielleicht aktuellere Kulturen der Digitalität erweitert werden. Außerdem können weitere Positionen herausgegeben werden, die innerhalb der Kleingruppen bearbeitet und diskutiert werden können.





# Cancel-Culture

[Cancel Culture] beschreibt allgemein, dass das (vergangene) Verhalten einer Person als unmoralisch kritisiert und in den sozialen Medien debattiert wird. Diese Debatten werden teilweise sehr hitzig geführt und führen in einigen Fällen zu einem Verlust von Ansehen oder der Arbeitsanstellung bzw. anderen Einnahmequellen der debattierten Person. Die Person wird somit durch die online Öffentlichkeit „gencancelt“.

## Demokratische Machtausübung oder moralisierte Hetzjagd?

### Position 1

»Cancel Culture bietet insbesondere unterdrückten Minderheiten eine Möglichkeit, öffentlich wirksam auf das Fehlverhalten von und die fehlenden Konsequenzen für Personen aufmerksam zu machen.«

### Position 2

»Cancel Culture übertreibt in ihrer Moralisierung und zerstört das Leben von Menschen, nur weil ihnen Fehltritte passiert sind. Juristische Verbrechen sollten vor Gericht geklärt werden, statt mit Hexenjagden im Internet.«

---

# NFTs



## Wo fängt Marktspekulation an und wo hört Kunst auf?

### Position 1

»NFTs sind ein bedeutender Schritt in der Entwicklung von Kunst im 21. Jahrhundert und bieten Künstler:innen eine großartige Möglichkeit, besser für ihre Arbeit entlohnt zu werden und sich auf neue Art in der Gestaltung ihrer Kunst auszudrücken.«

### Position 2

»NFTs bieten keine bedeutend neuen Optionen für Künstler:innen, sich auszudrücken, sondern werden hauptsächlich als finanzielle Spekulationsgüter und betrügerische Geschäftsmodelle genutzt, wodurch der künstlerische Aspekt verloren geht.«



# Krypto-„Währungen“

## Nützliche Technologie oder umweltbelastende Spielerei?

### Position 1

»Kryptowährungen bieten eine zukunftsorientierte Alternative zu traditionellen Währungsformen und ermöglichen für viele Menschen eine günstige und reibungslose Möglichkeit, international Geld zu transferieren bei technisch guten Verschlüsselungsmöglichkeiten.«

### Position 2

»Krypto „Währungen“ können aufgrund immenser Kursschwankungen und dezentralisierter Verwaltung, welche leicht von Personen mit einem hohen Krypto-Vermögen beeinflusst werden können, keine Alternative zu herkömmlichen Währungen bieten, zumal sie in der „Herstellung“ (dem sog. „Mining“) extrem umweltschädlich sind.«



# Streamer:in als Beruf

## Wie schmal ist der Grat zwischen Privat und Beruf?

### Position 1

»Besonders durch die Vermischung von Privatem und Beruflichem können wir eine authentische Verbindung zu Streamer:innen aufbauen, um uns an ihnen als echte Person zu entertainen und mit ihnen zu identifizieren. Die Entscheidung, einen solchen Lebensstil nach außen zu tragen, trifft jede:r Streamer:in für sich selbst.«

### Position 2

»Hauptberufliche Streamer:innen monetarisieren oft auf ungesunde Art und Weise ihr Privatleben, um relevant zu bleiben und ihr Einkommen aufrecht zu erhalten. Dabei gehen sie die Gefahr ein, mit ihrer in der Selbstdarstellung überzeichneten Streamer:innen-Persönlichkeit zu verschmelzen, was langfristige negative Auswirkungen auf ihre persönliche Gesundheit hat und einen solchen Lebensstil auch noch bewirbt.«



# Metaverse

Metaverse ist eine Bezeichnung für verschiedene Projekte, bei welchen Nutzer:innen in digitale Welten eintauchen und diese mitgestalten können. Diese digitalen Welten sind teilweise in Abstraktionen oder Modifikationen an die reale Welt angelehnt. Zudem gibt es diverse Interaktionsarten mit anderen Nutzer:innen und der Welt an sich, sowie häufig eine eigene Form des Wirtschaftens. Dabei können mit virtueller oder echten Währung Gegenstände, Gebäude oder Flächen in der digitalen Welt erworben werden.

## Zukunftsvisionen des Zusammenlebens, aber wie realistisch oder wünschenswert sind sie?

### Position 1

»Diverse Metaverse-Konzepte bieten vielen Menschen die Möglichkeit, an sozialen Räumen und Begegnungen teilzuhaben, die sie ansonsten aufgrund von bspw. räumlicher Distanz oder gesundheitlichen Bedenken (pandemische Situationen) nicht wahrnehmen könnten. Dies trägt zur Erweiterung der sozialen Teilhabe bei.«

### Position 2

»Das von Meta (ehemals Facebook) geplante Metaverse legt einen starken Schwerpunkt auf Arbeiten, Shoppen oder Freizeitaktivitäten in einem virtuellen Raum. Diese finden alle in einem monetarisierten Kontext statt. Es bräuchte dagegen aber mehr revolutionäre Möglichkeiten der sozialen Begegnung im virtuellen Raum.«

## TALKSHOW

# Digitale Kulturen