



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

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 „gencancelt“.

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?

