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 "gecancelt".

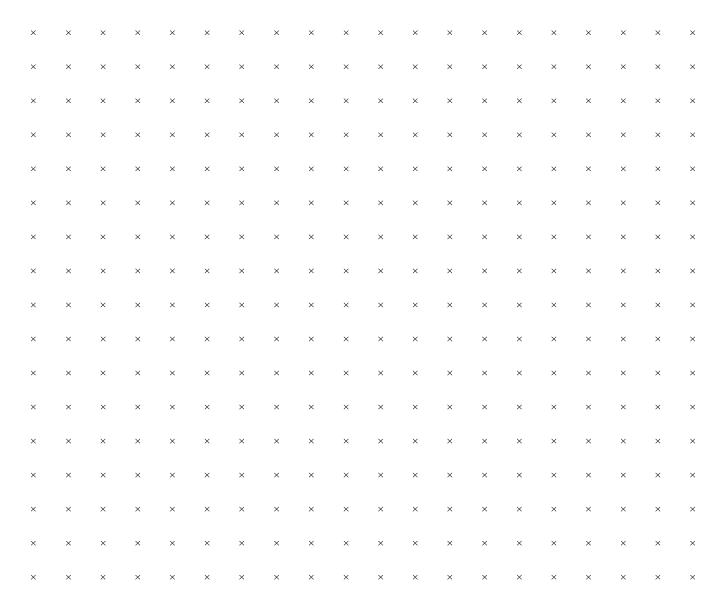
Demokratische Machtausübung oder moralisierte Hetzjagd?

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

NFTs, ist eine Abkürzung und bedeutet non fungible Tokens. Das sind digitale Dateien, wie Bilder oder Videos, die auf eine Art Server gespeichert werden und deren Besitz einer bestimmten Person zugeschrieben werden kann. Sie werden häufig für den Handel mit digitalen Kunstwerken, Sammlerstücken oder anderen digitalen Gütern verwendet und ermöglichen es Künstlern und Sammlern, Eigentum an digitalen Werken zu besitzen und zu handeln.

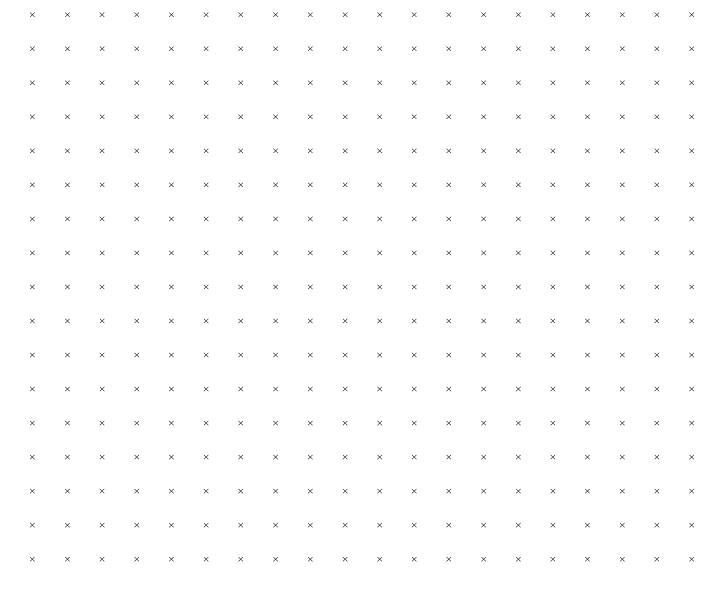
Wo fängt Marktspekulation an, wo hört Kunst auf?

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.«