

INTEROPERABILITÄT IM METAVERSUM

Widersprüchliche Ansage

Tessie Jakobs

Im Metaversum soll das Ein- und Ausloggen der Vergangenheit angehören. Nutzer*innen können stattdessen plattformübergreifend dieselben Avatare, Währungen und Wertgegenstände nutzen. Was bedeutet das für die Tech-Riesen und ihre Machtansprüche? Teil vier unserer Artikelreihe über das Metaversum.

Seit Facebook sich im Oktober 2021 umbenannte und den Aufbau eines Metaversums zur Konzernpriorität erklärte, ist das öffentliche Interesse an diesem potenziellen Evolutionschritt des Internets so groß wie nie.

„Potenziell“ deshalb, weil es zurzeit eigentlich noch gar nicht existiert. Bis es so weit ist, schätzen Expert*innen, wird wohl noch mindestens ein Jahrzehnt vergehen.

In den vergangenen Monaten hat die woxx diese Entwicklung im Rahmen einer Artikelreihe aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet. Neben der Frage, worum es sich beim Metaversum überhaupt handelt, ging es auch immer wieder um die Frage, welche potenziellen Motive die Mega-Techkonzerne verfolgen, wenn sie große Summen in den Aufbau immersiver virtueller Welten investieren.

Über vieles lässt sich zurzeit nur

spekulieren. Je weiter der Wettstreit der Riesenkonzerne jedoch voranschreitet, desto dringlicher stellt sich die Frage nach Möglichkeiten einer Dezentralisierung. Dann wäre das Metaversum, gleich dem World Wide Web, ein frei zugängliches Konstrukt, das keinem Unternehmen gehört.

Eine Art Gemeingut

Auf den ersten Blick scheint das Metaversum per Definition ein dezentrales Konstrukt zu sein. Grundgedanke ist nämlich, dass die jeweiligen Plattformen nicht einzelnen Anbietern gehören, sondern jede*r potenziell ein Stück davon besitzen kann – etwa in Form von virtuellem Land oder Non-fungible tokens, kurz NFTs. Die Umgangsregeln werden zudem nicht von oben herab diktiert, sondern innerhalb der Nutzer*innengemeinschaft ausgehandelt. Besonders optimistischen Visionen zufolge soll das Metaversum demzufolge eine Art Gemeingut werden und damit zur Demokratisierung des Internets beitragen. Datensilos, wie sie Google oder Meta derzeit unterhalten, würden zu einem Ding der Vergangenheit.

Eine Plattform dieser Art ist das über die Decentralized Autonomous Organization (DAO) verwaltete und über eine eigene Währung verfügende Decentraland. Anfangs, also in den Jahren 2015 und 2016, noch eine zweidimensionale Welt, ist Decen-

traland mittlerweile in 3D verfügbar. Die Plattform ist in thematische Bezirke unterteilt, wie zum Beispiel das von Cyberpunk inspirierte Aetheria, die chinesische Drachenstadt und das Glücksspielgebiet Vegas City.

Nutzer*innen können in Decentraland investieren, indem sie etwa digitale Kunstwerke oder 16 Quadratmeter große, beliebig gestaltbare virtuelle Parzellen erwerben. Einer der größten Käufe erfolgte letztes Jahr, als Tokens.com 116 solcher Parzellen für umgerechnet 2,4 Millionen US-Dollar erwarb. Das wurde im März dieses Jahres von der Immobilienfirma TerraZero sogar noch getoppt: Sie kaufte 185 Parzellen im Wert von fast drei Millionen US-Dollar. Wie für NFTs charakteristisch, existieren diese Güter nur in digitaler Form. Was die Verkäufer*innen also besitzen, lässt sich noch am ehesten mit einem Eigentumszertifikat vergleichen.

Zukunft: Interoperabilität

Nutzer*innen können die Plattform im Gastmodus aber auch auf spielerische Weise nutzen: Virtuelle Läden können ebenso erkundet werden wie Kunstgalerien und Ausstellungen. Wer den Gastmodus verlassen möchte, benötigt eine Ethereum-basierte dApps-kompatible digitale Geldbörse. Aktuell verfügt Decentraland eigenen Informationen nach über 25.000 tägliche Nutzer*innen.



Decentraland verfügt
aktuell über 25.000
aktive Nutzer*innen.



COPYRIGHT: APACHE LICENSE 2.0/EIBRIEL/WIKIMEDIA

Was das Metaversum darüber hinaus von einem Videospiel oder einer Social-Media-Plattform unterscheiden soll, die gegenwärtigen technischen Voraussetzungen jedoch übersteigt, ist seine Interoperabilität: Es beinhaltet viele dezentrale Systeme, die gemeinsam funktionieren. Nutzer*innen können mit ein und demselben Avatar verschiedene Welten besuchen, virtuelle Objekte – etwa NFTs oder auch virtuelle Währungen – von einer Plattform zur nächsten mitnehmen. Voneinander abgeschottete Dienste gibt es nicht, ein Ein- und Ausloggen ist nicht nötig. Und das Ganze funktioniert ohne maximale Nutzer*innenzahl: Jederzeit können unbegrenzt viele Avatare in Echtzeit miteinander interagieren.

Wie Sandbox, Somnium und Cryptovoxels basiert auch Decentraland auf der Blockchain (woxx 1462), einem interoperablen Mittel zum Speichern, Austauschen und Programmieren von Eigentumsrechten,

Währungen, Vermögenswerten und Identität. Dank ihrer ist es möglich, Wertgegenstände transparent auszutauschen, ohne dass dazu eine vermittelnde Instanz nötig wäre. Der Unterschied zu Social-Media-Konzernen: Anstatt dass ein Unternehmen die eigene Plattform-Identität gewährt, gehört diese in der Blockchain den Nutzer*innen selbst. Diese Identität definiert sich jedoch nicht über einen Account, sondern über eine digitale Brieftasche. Es ist also die Blockchain, die die Verbindung zwischen unterschiedlichen virtuellen Welten überhaupt erst möglich macht. Und es ist auch die Blockchain, dank derer jede*r selbst die Verfügungsgewalt über die eigenen Daten behält.

Hidden Agenda

Damit eine solche Interoperabilität möglich wird, werden Konzerne wie Meta, Microsoft oder Google künftig zusammenarbeiten und sich auf technische Standards einigen müssen.

Meta-CEO Mark Zuckerberg hat bereits mit solchen Bestrebungen geworben. Ihm sei bewusst, dass Nutzer*innen ihre Avatare plattformübergreifend beibehalten wollten.

Wie ernst es die Tech-Riesen mit ihren Bestrebungen hin zu mehr Interoperabilität meinen, ist zurzeit schwer einzuschätzen. Viele Konzerne, allen voran Apple, haben sich bisher derart dagegen gestraubt, dass eine politische Regulierung unausweichlich scheint. Im Dezember 2021 legte die EU-Kommission zu diesem Zweck ein zwei Verordnungen beinhaltendes Regelungspaket vor. Die eine betrifft die digitalen Dienste, die andere – mittlerweile bereits verabschiedete – betrifft die digitalen Märkte. Beim Paket geht es darum, Dienste miteinander kompatibel zu machen, was etwa bedeuten würde, dass auf Apple-Produkten neben dem Apple-Store künftig auch andere Stores verfügbar sein müssten. Kritiker*innen gehen die Verordnungen jedoch nicht weit genug. Laut diesen gilt die Interoperabilitätsverpflichtung nämlich nur für sogenannte „Gatekeeper“, marktdominierende Konzerne also. Zudem beziehen sich die Verordnungen nicht auf die Kernfunktion des jeweiligen Dienstes. An der Machtposition der Tech-Riesen, so die Befürchtung, würden die Verordnungen nichts ändern.

Das Rebranding von Facebook in Meta ging nicht spurlos an Plattformen wie Decentraland vorbei. Am

Tag nach der Ankündigung stieg der Wert von Mana, Decentralands Währung, um 287 Prozent: Konzerne entdeckten das Metaversum nicht nur als Investitions-, sondern auch als Spekulationsmöglichkeit. Wenn die Plattform also wächst dann vor allem durch die Investitionen von Riesenkonzernen. Manche Expert*innen gehen davon aus, dass erst etablierte Firmen spezifische Angebote im Metaversum schaffen müssen, um Durchschnittsnutzer*innen anzuziehen. Hier heißt sich die Katze allerdings in den Schwanz, denn das würde der Idee einer Demokratisierung des Internets diametral widersprechen. Deutlich wird das unter anderem daran, dass auf einer Plattform wie Decentraland die Abstimmungsrechte proportional zum investierten Kapital steigen.

Investieren Meta und Co. also letztlich vor allem deshalb so hohe Summen ins Metaversum, um es davon abzuhalten, das zu werden, was es per Definition im Grunde ist? Oder handelt es sich schlicht um eine Marketingkampagne, die ihren jetzigen Kernfunktionen zugutekommen soll? Bis diese Fragen beantwortet werden können, werden wohl noch einige Jahre vergehen. Bleibt zu hoffen, dass die politisch Verantwortlichen nicht bis dahin warten werden, um Regulierungsschritte in die Wege zu leiten.

Unter Metaversum wird gemeinhin eine immersive virtuelle Welt verstanden, in welcher Menschen in Form von Avataren in Echtzeit miteinander kommunizieren, spielen, arbeiten und handeln können. Nachdem die woxx in den letzten Monaten „Metaversum: Auf in bessere Zeiten?“, „Facebook und das Metaversum: Slippery Slope“ und „Diskriminierung im Metaversum: Im Keim ersticken“ veröffentlicht hat, ist dies nun der vierte Artikel unserer entsprechenden Artikelreihe.