

# Der Tanz um Nutzer, Daten und virtuelle Güter Web3 und Metaversum – Schöne neue Welt?

online | am 26. April 2022, um 16.00 Uhr

Die Teilnahme ist kostenlos. Bitte melden Sie sich bis zum 22. April 2022 über die [TLM-Webseite](#) an. Alle angemeldeten Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten die erforderlichen Zugangsdaten zum Konferenztool per E-Mail. Die Veranstaltung findet online statt und bietet die Möglichkeit zur interaktiven Beteiligung im Chat. Sie wird auf der [TLM-Webseite](#) im Livestream übertragen und steht anschließend für den zeitversetzten Abruf in der Mediathek der TLM zur Verfügung. Die Aufzeichnung wird thüringenweit im Kabelkanal des Thüringer Lernsenders „labor14“ ausgestrahlt.



26. April 2022 | online

16.00 Uhr **Intro-Talk***Jochen Fasco, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)**Franz-Josef Schlichting, Landeszentrale für politische Bildung Thüringen (LZT)*16.10 Uhr **Blockchain und Web3 – Internettechnologie der Zukunft?***Heiko Kahl, Digitalagentur Thüringen GmbH*16.30 Uhr **Warum Facebook jetzt Meta heißt?***Nastasia Bach, Meta*16.50 Uhr **Wer braucht da noch Fernsehen?***Heiko Zysk, ProSiebenSat.1 Media SE*17.10 Uhr **Freiheit für wenige, Abhängigkeit für viele – Das Gewaltmonopol im Web***Dr. Malte Engeler, Richter am Schleswig-Holsteinischen Verwaltungsgericht*17.30 Uhr **Wo die Zukunft schon da ist – Manipulative Designs in Online-Games***Judith Eckart, jugendschutz.net*17.45 Uhr **Von virtuellen Gütern und realen Risiken – Jugendschutzrelevante Aspekte in Online-Games***Angelika Heyen, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)*18.00 Uhr **Diskussion – Der Tanz um Nutzer, Daten und virtuelle Güter***Dr. Malte Engeler, Richter am Schleswig-Holsteinischen Verwaltungsgericht**Nastasia Bach, Meta**Heiko Zysk, ProSiebenSat.1 Media SE**Jochen Fasco, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)*18.30 Uhr **Ende**

Moderation: Christina Maria Schollerer, StoryDesign.Studio

Das Internet hat unser Leben und unsere Gesellschaft in den letzten Jahren grundlegend verändert. Wir fangen gerade erst an, die Risiken und Nebenwirkungen des Web 2.0 mit seinen Services, Netzwerken und Inhalten zu erkennen, zu verstehen und einzudämmen. Schon kündigen die großen Tech-Unternehmen den nächsten Entwicklungssprung an: Das Leben, Arbeiten und Handeln in Metaversen – virtuellen Räumen, in denen digitale Welten, eine virtuell erweiterte physische Realität und das Internet zu einer kollektiven, persistenten, virtuellen Parallelwelt verschmelzen.

Schon wird über die gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen, rechtlichen, psychologischen und sozialen Folgen gestritten. Gewinnen wir in einem dezentral organisierten Web3 mit Hilfe von Blockchain-Technologien endlich unsere Freiheit und Selbstbestimmung im Internet zurück? Oder entsteht ein rechtsfreier Raum, in dem es allein um die Monetarisierung und Monopolisierung des Handels und den Verkauf von NFTs geht.

Wir wollen jedoch erstmal fragen, wo wir eigentlich technisch stehen bei VR, AR, Blockchain und NFTs, was machbar ist und was wahrscheinlich, welche Ziele und Strategien große Tech- und Digitalunternehmen verfolgen und welche Hürden es gibt, mit welchen Mechanismen und Nebenwirkungen schon heute virtuelle Güter verkauft werden, wie groß der Markt für virtuelle und virtuell ergänzte Welten ist, wer sie nutzen soll, und wie realistisch die verschiedenen Zukunftsvisionen sind?