

Eintauchen, ohne unterzugehen: Wege zur Privatsphäre in virtuellen Welten

Online-Fachgespräch zu den Ergebnissen des Forschungsprojekts PRIME: Privatheit im Metaversum

Zeitraumen: Mittwoch, 03.06.2026, 10.00-12.00h

Ort: virtuell/online

Virtuelle Welten bieten neue Entfaltungsmöglichkeiten, aber sie können auch eine neue Dimension von Gefährdungen der Privatsphäre eröffnen – in Form von ausufernder Datenerfassung, virtuellen Belästigungen und Manipulation durch Bots, die sich als menschliche Avatare tarnen. Diese neuartigen Risiken und Wege zu einem privatsphärefreundlichen Metaverse zu erkunden, ist Ziel des vom BMFTR geförderten Forschungsprojekts „PRIME – Privatheit im Metaversum“.

Bei dem Fachgespräch werden die beteiligten Forschungsinstitute ihre Erkenntnisse zu Risiken für die Privatsphäre sowie ihre Vorschläge für das Design privatsphärefreundlicher Metaverse-Umgebungen präsentieren und zur Diskussion stellen.

Agenda
Begrüßung; Vorstellung der Moderation und Agenda
Kernergebnisse des Projekts PRIME – Privatheit im Metaverse - Dr. Otmar Lell, ConPolicy-Institut für Verbraucherpolitik - Felix Büning, Universität Göttingen - Daniel Winter, Universität Bonn - Runjie Xie, Universität Bamberg - Dr. Julius Rauber, ConPolicy-Institut für Verbraucherpolitik
Rückfragen an die Referenten und Diskussion
Pause
Moderiertes Gespräch und Publikumsdiskussion: Wie können virtuelle Welten privatsphärefreundlich werden? - Prof. Dr. Louisa Specht-Riemenschneider, Bundesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit - Josephine Ballon, Hate Aid, Geschäftsführerin - Silke Schmidt, Head of XR HUB Bavaria - Prof. Dr. Benedikt Morschheuser, Professor für Wirtschaftsinformatik und Leiter der Gamification Research Group
Zusammenfassung und Verabschiedung
Moderation: Prof. Dr. Christian Thorun, ConPolicy, Geschäftsführer

Mehr Informationen zum PRiME-Projekt finden Sie auf unserer [Webseite](#).

Das Projekt PRIME wurde über die vergangenen drei Jahre in einem interdisziplinären Konsortium mit vier Projektpartnern durchgeführt:

- ConPolicy – Institut für Verbraucherpolitik (Konsortialleitung)
- Gamification Research Group am Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik der Universität Bamberg,
- Lehrstuhl für Bürgerliches Recht, Wettbewerbs- und Immaterialgüterrecht, Medien- und Informationsrecht an der Georg-August-Universität Göttingen
- Lehrstuhl für Bürgerliches Recht, Recht der Datenwirtschaft, des Datenschutzes, der Digitalisierung und der Künstlichen Intelligenz an der Universität Bonn

Das Forschungsprojekt wurde vom Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) im Rahmen der Förderrichtlinie "Bürgerinnen und Bürger bei der Wahrnehmung des Grundrechts auf informationelle Selbstbestimmung unterstützen" (Plattform Privatheit) gefördert.