

Lebenslanges Lernen - Bürgerakademie -

Vortragsreihe

Sommersemester 2017

Thema: Virtuelle Realität – Erleben, Lernen und Arbeiten in virtuellen Welten

Referent: Thomas Schmieder
Cinector GmbH, Mittweida

Termin: 12.07.2017, 15:30 - 17:00 Uhr

Inhalt:

Die Leser von Science-Fiction-Romanen kennen sicherlich das Prinzip des Holodecks – ein Raum, der eine virtuelle Form der Realität erzeugt. Diese scheinbare Wirklichkeit kann anschließend zur Entspannung, zum Training und zum Spielen betreten werden. In diesem Raum kann der Nutzer virtuelle Umgebungen und Protagonisten visualisieren und mit ihnen interagieren. Der Nutzer erschafft seine eigene, mögliche Welt: Das Studium der Archäologie kann direkt vor Ort durchgeführt werden, bspw. in einer virtuellen Nachbildung der zerstörten Denkmäler Syriens.

Ein Gespräch über Deduktion und Forensik kann direkt mit dem fiktionalen Sherlock Holmes geführt werden. Eine Erprobung neuer Stadtkonzepte kann direkt in einer virtuellen Stadt durchgeführt werden, die nach den eigenen Visionen geschaffen und verändert wird.

Mittlerweile werden solche Technologien in Form von Computerprogrammen, Smartphone-Apps und Datenbrillen zunehmend massentauglich. Die Vision vieler Science-Fiction-Autoren wird dadurch für uns greifbar und einsetzbar. Dadurch entsteht ein neues Medium - ein Medium, das wie auch seine Vorgänger in ihrer Zeit ganz neue mediale Möglichkeiten offenbart. Im Fall der virtuellen Realität erhalten Medien eine räumliche Komponente. Der Nutzer kann das Medium an sich betreten, darin herumlaufen und damit räumlich interagieren. Diese Form des Eintauchens in verschiedene Welten, die „Immersion“, eröffnet vollkommen neue Möglichkeiten für Kommunikation, Forschen, Lernen, Lehren, Erleben, Spielen und Arbeiten. Es entsteht eine Form von „Instant Realität“, die so erzeugt, modifiziert und genutzt werden, wie es die jeweilige Tätigkeit erfordert.

Doch wie auch bei der Einführung früherer Medienformen, wie Radio oder Film, entstehen durch diese neuen Möglichkeiten neben neuen Chancen auch neue Herausforderungen.

Wie sieht die „Kamera“ aus, mit der ich die medialen Inhalte für dieses Medium aufnehme? Wie „erzähle“ ich einen Film in einer virtuellen Welt, wenn der Zuschauer einfach virtuell wegsehen kann? Wie wende ich die Vorteile dieses neuen Mediums für meinen Arbeits- und Interessenbereich an, so dass sie tatsächlich neuen Nutzen stiften?

In diesem Vortrag wirft Thomas Schmieder gemeinsam mit Ihnen einen Blick in die Gegenwart und Zukunft dieses neuen Mediums. Dabei kommen auch praktische Anwendungen zum Einsatz, die Sie live vor Ort erleben können.