

Deutsche Version:

Entwicklungsplattform Mensch – Praxeologien der Herstellung von Weltenstimmigkeit in virtuellen Realitäten

Das Promotionsprojekt untersucht im Zuge der aktuellen Virtual Reality-Renaissance die Praktiken von Hard- und Software-Entwicklern bei der Herstellung von virtuellen Realitäten. Dabei stützt sich das Projekt auf Ansätzen und Annahmen aus den Disziplinen der Medienwissenschaft, der Soziologie und den Kulturwissenschaften und fragt nach (a) den Praktiken, Analogien, Vereinfachungen und technischen »Kniffen« der Entwickler von Virtual Reality- Hardware und -Software, um Realität im virtuellen Raum kohärent zu erzeugen bzw. abzubilden, (b) den Vorstellungen und Aspekten von Realität und Körperlichkeit (Embodiment), die über die Entwicklungspraktiken in die Virtual Reality-Hard- und Software transportiert werden, (c) den sozialen und kulturellen Hintergründen der Entwickler und wie diese die Vorstellung von Realität sowie die Herstellungspraktiken beeinflussen.

Mit dem Konzept der Weltenstimmigkeit beschreibt das Projekt die Kohärenz der Abbildung von physikalischer Realität in die virtuelle Realität. Der Grad der Weltenstimmigkeit wird von verschiedenen Faktoren bestimmt. Dabei liegt das Hauptaugenmerk auf Erwartbarkeiten in den Bereichen Embodiment und Materialität: Verhalten sich Körper wie erwartet? Wie reagiert die virtuelle Umwelt auf Handlungen? Darüber hinaus stellen Brüche und ihre Auswirkung auf das individuelle Erleben von Weltenstimmigkeit eine Herausforderung für Entwickler dar. Was passiert, wenn ein Erwachsener in den Körper eines virtuellen Kindes schlüpft? Wie stark muss die Verankerung der virtuellen Realität in der physikalischen Realität sein bzw. muss eine solche Verankerung überhaupt existieren, um weiterhin Weltenstimmigkeit erhalten zu können?

Das Ziel des Projekts liegt darin, die Herstellungspraktiken von virtuellen Realitäten zu analysieren. Die über Beobachtungen, Interviews und der Analyse freizugänglicher Materialien gewonnenen Erkenntnisse sollen Aufschluss darüber geben, wie Realität als Effekt einer Übersetzung in einen virtuellen Raum gedacht und konzeptualisiert wird und welchen Einflüssen diese Übersetzung unterliegt.

Englische Version:

Humans as Install Base – Development Praxeologies of World Coherence (Weltenstimmigkeit) in Virtual Realities

As part of the recent renaissance of Virtual Reality the doctorate project investigates the practices of hardware and software developers while creating virtual realities. Based on approaches and presumptions made within the academic disciplines of Media Studies, Sociology and Cultural Studies, the projects addresses (a) the practices, analogies, simplifications and technological »trickeries« Virtual Reality-hardware and -software developers use to coherently create or project reality into the virtual realm, (b) the conceptions and aspects of reality and corporeality which become inscribed in the Virtual Reality-hardware and -software through the development practices, (c) the social and cultural background of the developers and how those backgrounds influence their perception of Reality and their development practices.

Establishing the concept of World Coherence (Weltenstimmigkeit) the project describes the coherent projection of physical reality to virtual reality. The degree of World Coherence depends on several factors. The focus rests on the predictability of embodiment and materiality: Do bodies and things behave as one would predict? How does the virtual environment react on actions? Furthermore, breaches and their effects on the individual experience of World Coherence (Weltenstimmigkeit) challenge developers. What if an adult embodies a virtual child? How strong does the anchorage of the virtual world with the physical world have to be, respectively is such an anchorage even needed to achieve and maintain World Coherence (Weltenstimmigkeit)?

The project finds its purpose in analysing the practices of developing virtual realities. Methodically

the project gains insights through observations, interviews and the analysis of publicly available materials. Based on the data, it assesses how the conceptualisation of reality can be seen as a ramification of its translation to the virtual realm and how this translation is influenced by different circumstances.