

# Transzendierungen – Überschreitungen

Interdisziplinäre Erkundungen zu AR/VR

Frankfurter Fachgespräch  
vom 24. bis zum 25. September 2021

*Mit Beiträgen von*

*Gareth Cox*

*Merten Giesen*

*Christian Henkel*

*Holger Höhl*

*Holger Horz*

*Annette Langner-Pitschmann*

*Jörg Lohrer*

*Christof Mandry*

*Martin Nitsche*

*Jens Palkowitsch-Kühl*

*Viera Pirker*

*Klara Pišonić*

*Joachim Valentin*

*Thomas Weis*

*Frank Wenzel*

*Knut Wenzel*

# Transzendierungen – Überschreitungen Interdisziplinäre Erkundungen zu AR/VR

*Viera Pirker / Klara Pišonić*

Die gerne mit Science Fiction verbundenen Utopien sind in der Gegenwart angekommen: Die physisch wahrnehmbare Welt hat sich technologiegebunden erweitert in veränderte und verändernde Dimensionen: Augmentierung der Realität (AR) durch ein virtual layer, ebenso wie die digitale Virtualisierung von Environments. Was einmal jenseits der Realität schien, ist mehr und mehr Teil der Alltagserfahrung geworden. In der postdigitalen Welt sind online und offline nicht mehr trennend zu denken, und virtuelle Realität (VR) als computergenerierte, interaktive Umgebung findet ebenso Einsatz in verschiedensten Bereichen der Wirtschaft, Wissenschaft, Forschung, im Militär und Bildung. Architekt\*innen, Medizinstudierende, Mode und Inneneinrichtung arbeiten in ihrem Alltag mit VR und AR. Auch im Unterhaltungssegment, im Bereich der Computer- und Videospiele, begegnet vermehrt der Einsatz von VR-Brillen. Der Umgang mit Augmentierungen hat in Filter- und Overlay-Techniken – in ihrer einfachsten Form in QR-Codes und selftracking-Geräten, oder auch vielfach verwendet in gesichtsverändernden Filtern in Social Media – unbemerkt Einzug genommen in den Alltag. Dadurch verändern sich kommunikative und bildkommunikative Zusammenhänge grundlegend.

Die Zukunftsprognosen für VR- und AR-Technologien weisen nach oben, nicht zuletzt, da die Technologien zugänglicher werden. Mediendidaktik bewegt sich vom Erproben der Technologien hin zum partizipativen Erstellen und Erproben von entsprechenden immersiven Environments. Angesichts solcher gesamtgesellschaftlicher Entwicklungen stellen sich neue Forschungsaufgaben für den mediendidaktischen Einsatz der längst Realität gewordenen digitalen Utopien. VR kann im Unterricht an Schulen und in der Hochschullehre eingesetzt werden. Auch für den Religionsunterricht sowie in (theologischen) Studiengängen lassen sich entsprechende Szenarien entwickeln. Welche Perspektiven in Forschung und Lehre leiten sich aus den digitalen Entwicklungen ab, welche Grenzen stellen sich?

Erstmalig wird mit dem Frankfurter Fachgespräch ein Status quo theologischer und religionspädagogischer Forschung im Dialog mit weiteren angrenzenden Disziplinen vermessen und anhand mediendidaktischer Einblicke aus Schulen und Hochschule diskutiert. In verschiedenen Zugängen werden Konsequenzen reflektiert und die Vielzahl und Vielfalt der Möglichkeiten aus ihrer jeweiligen Perspektive erkundet. Im Zielgebiet steht dabei die theologische Reflexion zu AR und VR, denn gerade die Theologie samt ihren verschiedenen Fachdisziplinen ist angesichts neuer Technologien, medialer Möglichkeiten und gesellschaftlichen Veränderungen kontinuierlich herausgefordert, die gegenwärtigen Entwicklungen kritisch und zugleich dialog- und lernbereit zu begleiten.

*Mit Beiträgen von Gareth Cox, Merten Giesen, Christian Henkel, Holger Höhl, Holger Horz, Annette Langner-Pitschmann, Jörg Lohrer, Christof Mandry, Martin Nitsche, Jens Palkowitsch-Kühl, Viera Pirker, Klara Pišonić, Joachim Valentin, Thomas Weis, Frank Wenzel, Knut Wenzel.*

Die Tagung wird online durchgeführt. Die Teilnahme als Gast ist über Zoom möglich, zudem werden die Vorträge und Diskussionen auf YouTube live gestreamt.

Anmeldungen für Zoom bitte an [mediendidaktik.frankfurt@googlemail.com](mailto:mediendidaktik.frankfurt@googlemail.com)



# Transzendierungen – Überschreitungen Interdisziplinäre Erkundungen zu AR/VR

Freitag, 24.09.21

15.00

Begrüßung durch Dekan  
*Prof. Dr. Christof Mandry*

15.10

Begrüßung Veranstalterinnen  
*Prof.in Dr. Viera Pirker, Klara Pišonić*

15.15

Vom Avatar zur Immersion.  
VR in Schule und Hochschule  
*Klara Pišonić*

## Sektion I: Realität erweitern

Moderation: Lara Genath und Frederike Breuer

15.50

Augmented reality. Zur Wirklichkeits-  
wahrnehmung der theologischen Ethik  
*Prof. Dr. Christof Mandry*

15.30

I put the virtu in virtual — Virtuelle  
Wirkungskräfte auf dem Pfad der Tugend  
*Jörg Lohrer*

16.30

Vom Text zur (virtuellen) Realität. Wie verändert  
sich Lektüre beim Blick durch die VR-Brille?  
*Dr. Martin Nitsche*

16.10

Von Fortran zu Altospace. Eine kritische  
Möglichkeitsgeschichte vom Virtualisierung,  
Visualisierung und Emanzipation  
*Dr. Christian Henkel*

16.50

Fragen und Austausch

Pause: 17.10

17.30

Reframed Reality. Horizont-  
erweiterung als Perspektivenwechsel.  
*Prof.in Dr. Annette Langner-Pitschmann*

17.50

Braucht der christliche  
Glaube die Realität?  
*Prof. Dr. Knut Wenzel*

18.10

Fiktionalität und Kritik. Christliche Anthro-  
pologie im Angesicht der virtuellen Welten  
*Prof. Dr. Joachim Valentin*

18.30

Digitale Inkompetenz -  
Kompensationskompetenz  
*Prof. Dr. Holger Horz*

18.50

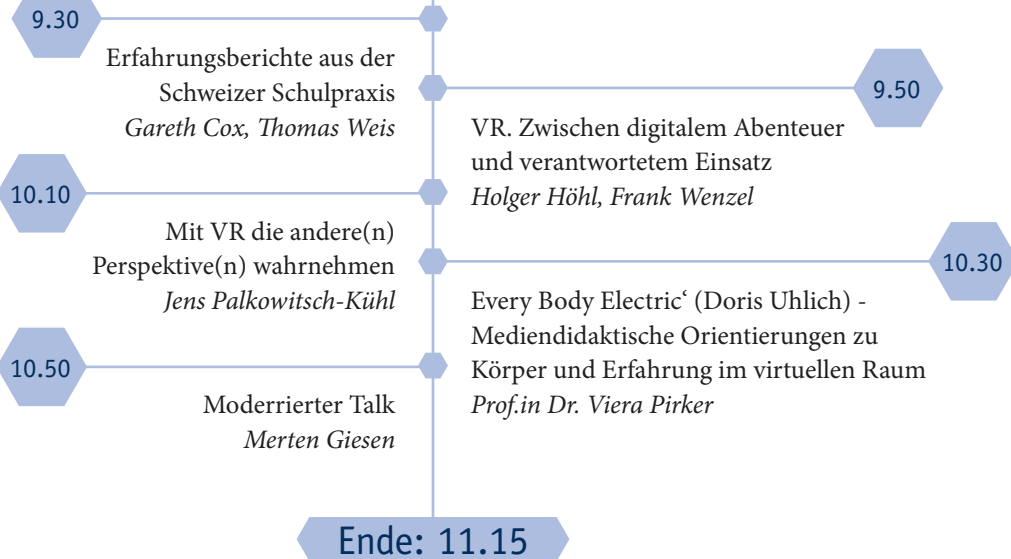
Fragen und Austausch

Ende: 19.15

Samstag, 25.09.21

## Sektion II: Digitalität erschließen und Virtualität konkretisieren

Moderation: Merten Giesen



YouTube-Kanal:



TaskCards-Boards



GOETHE  
UNIVERSITÄT  
FRANKFURT AM MAIN



Akkreditierung über die  
Hessische Lehrkräfteakademie,  
Angebotsnummer: 02103353



Limburger Magazin für Religion und Bildung