

We are VR – „Empirische Zugänge zu Virtual Reality“

Soziotechnische Analyse des Netzwerkes Virtual Reality

- Erweitertes Lasswell-Formel Modell
- Aufgeteilt in: Kommunikatorenforschung, Inhaltsanalyse, Rezipienten- & Publikumsforschung, Medienwirkungsforschung

Kernaussagen und Beispiele wenn Ihr eine Hausarbeit mit dieser Methode Schreiben müsst

- Autorität, Regulierung, Standardisierung, Massentauglichkeit - wie könnte sich das in der Zukunft entwickeln
- Hypothetische Aufstellung von Thesen / Gedankenexperiment

Assoziationen zu Schlüsselbegriffen

- Medienästhetik
 - Walter Benjamins Begriff der "Aura"
 - Künstlerische Aspekte
 - Nutzung und Einbettung in kreative Gestaltungen
- Heterogenes Netzwerk
 - Vielschichtig genutzt und ausgearbeitet
 - Alle Akteur*Innen innerhalb eines Mediums verknüpft werden können
 - Sorgt für höhere Hürde - weniger Freiheit für kleinere Produzenten/ Unternehmen
 - Erforschung von Institutionen, Regeln und Praktiken
 - Welche Autoritäten gibt es überhaupt? Wer will die Regeln bestimmen bzw. festlegen? (Agency)
 - Standardisierungsverfahren der EU? Einfluss von sozialen Strukturen auf Technik (Wechselseitige Beziehung)
 - Bsp.: Oculus crest 2 wird in Deutschland nicht mehr vertrieben - Verbot von Mega Accounts, die große Datensätze von Nutzern sammeln (Facebook)
 - Open XR als Einigung von unterschiedlichen Unternehmen
 - Zusammenspiel von unterschiedlichen Produkten - Nutzen erhöht/erleichtert bei Unterstützung durch Software und Hardware, eigener medialer Kompetenz und Fingerfertigkeiten
- Diskurs
 - (Wissenschaftlicher) Austausch
- Vision
 - Zukunft
 - technologischer / medialer Fortschritt
- Wahrnehmung
 - Situiertheit (Verortung in Raum und Zeit)
 - Zusammenspiel von tatsächlichem und virtuellem/medialem Raum
 - Erste Eingewöhnungsphase (Anfangsüberraschung) - gefolgt von Abschwächung des Erlebnisses