



Call: MBW 2018 – Augmentierte und virtuelle
Wirklichkeiten Einreichfrist: 01.12.2018

Katharina Kaiser-Müller



Modelle und Anwendungen augmentierter und virtueller Wirklichkeiten haben Konjunktur: Sie begegnen uns als Apps auf Smartphones, als Avatare und assistive Technologien sowie in Form von virtuellen Gemeinschaften, Klangwelten, Organisationen, Operationsräumen, Spielen und Produkten aller Art. Paradox ist hierbei einerseits, dass in

vielen Lebensbereichen die informations- und kommunikationstechnologischen Bedingungen von Prozessen der Medialisierung, Mediatisierung und Normalisierung so sehr in den Hintergrund treten, dass alternative Entwicklungsoptionen kaum mehr denkbar scheinen. Andererseits können die pragmatischen Motive des Routinehandelns, der medialen Bequemlichkeit oder der Monetarisierbarkeit über ein verbreitetes Unbehagen in den Medienkulturen der Digitalität nicht hinwegtäuschen ...

Hier gehts zum Call.