systemisch Arbeiten in virtueller Realität

Perspektiven, Chancen und Hürden 2021

Bei Fragen direkt nachfragen

gerne Handzeichen geben

Chat nutzen

ich freue mich über Feedback

Ablauf

1. Kurzvortrag VR - eine gesellschaftliche Einordnung
2. Rundgang in VR - Möglichkeiten ansehen
3. SciFi-Workshopteil - Brainstorming zu VR-Beratung

FACH
FORUM
Online
Beratung
Stefan Wierzbitza
M.A. Soziologie, Politik & Ethnologie, Systemischer Berater & Personaler

Skype kommt 2003 auf den Markt -
Videotelefonie gibt es seit fast 20 Jahren und soll die Zukunft sein?

“Auf einer Skala von 1-10: Wie verwirrt sind Sie?”
“17.”
“Nur bis 10.”
“Was?”
“Die Skala.”
“Welche?”
“Wie verwirrt Sie sind!”
“Ach so...17.”

Der Einstieg in VR... Verwirrung pur

Mitschnitt der ersten Beratungssitzung in VR (Aufstellungsarbeit)

Beratung in VR - keine Anwendung sondern ein Hack:

“Ein Hacker ist jemand, der versucht einen Weg zu finden, wie man mit einer Kaffeemaschine Toast zubereiten kann.“

Wau Holland, Mitbegründer des CCC

Als **virtuelle Realität**, kurz **VR**, wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet.

Zauberwort IMMERSION:

- Das Eintauchen in die digitale Umgebung so, dass diese zur “Realität” wird.

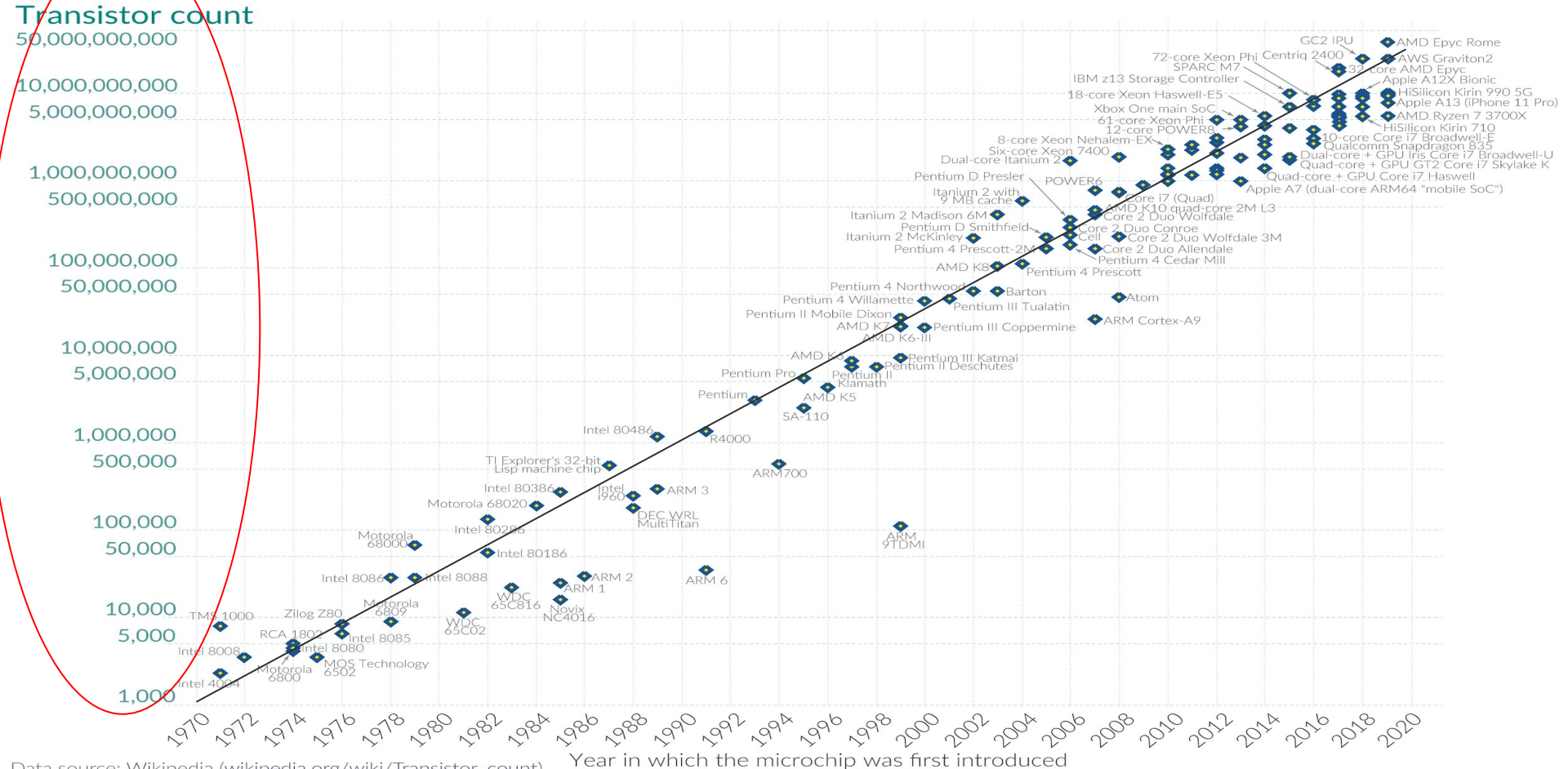
“Wir als Menschen werden in ein paar Jahren nicht mehr feststellen können ob wir eine computergenerierte Umgebung betrachten oder eine Reale”

Prof. Dr. Frank Steinicke Professor für Mensch-Computer-Interaktion und Leiter der Forschungsgruppe Human-Computer Interaction am Fachbereich Informatik der Universität Hamburg

Moore's Law: The number of transistors on microchips doubles every two years

Our World in Data

Moore's law describes the empirical regularity that the number of transistors on integrated circuits doubles approximately every two years.
This advancement is important for other aspects of technological progress in computing – such as processing speed or the price of computers.



Data source: Wikipedia (wikipedia.org/wiki/Transistor_count)

OurWorldinData.org – Research and data to make progress against the world's largest problems.

Licensed under CC-BY by the authors Hannah Ritchie and Max Roser.

Zeitraum von der Einführung, bis etwa 90% der Erwachsenen in Deutschland Zugang haben:

Festnetz-Telefon 1881 - 1980er (100 Jahre)
Handy 1983 - 2013 (40 Jahre)
Smartphone 2009 - 2020 (11 Jahre)

quo vadis?

- Forschungsinteresse und Lust am Experimentieren wecken
- Netzwerken
- mittel bis langfristig: eine Anwendung/eine Plattform (auch) für Beratung/Therapie, bzw. die Anpassung bestehender Plattformen (DGSVO, angepassten Menüs, einfach zu bedienen, weniger gaming-Charakter)