

GROOVE

Erlebte Synchronisation für Verbundenheit und Nähe in sozialer virtueller Realität

Partner

Bauhaus-Universität
Weimar

TECHNISCHE UNIVERSITÄT
ILMENAU

Brandenburg
LABS

CONSENSIVE

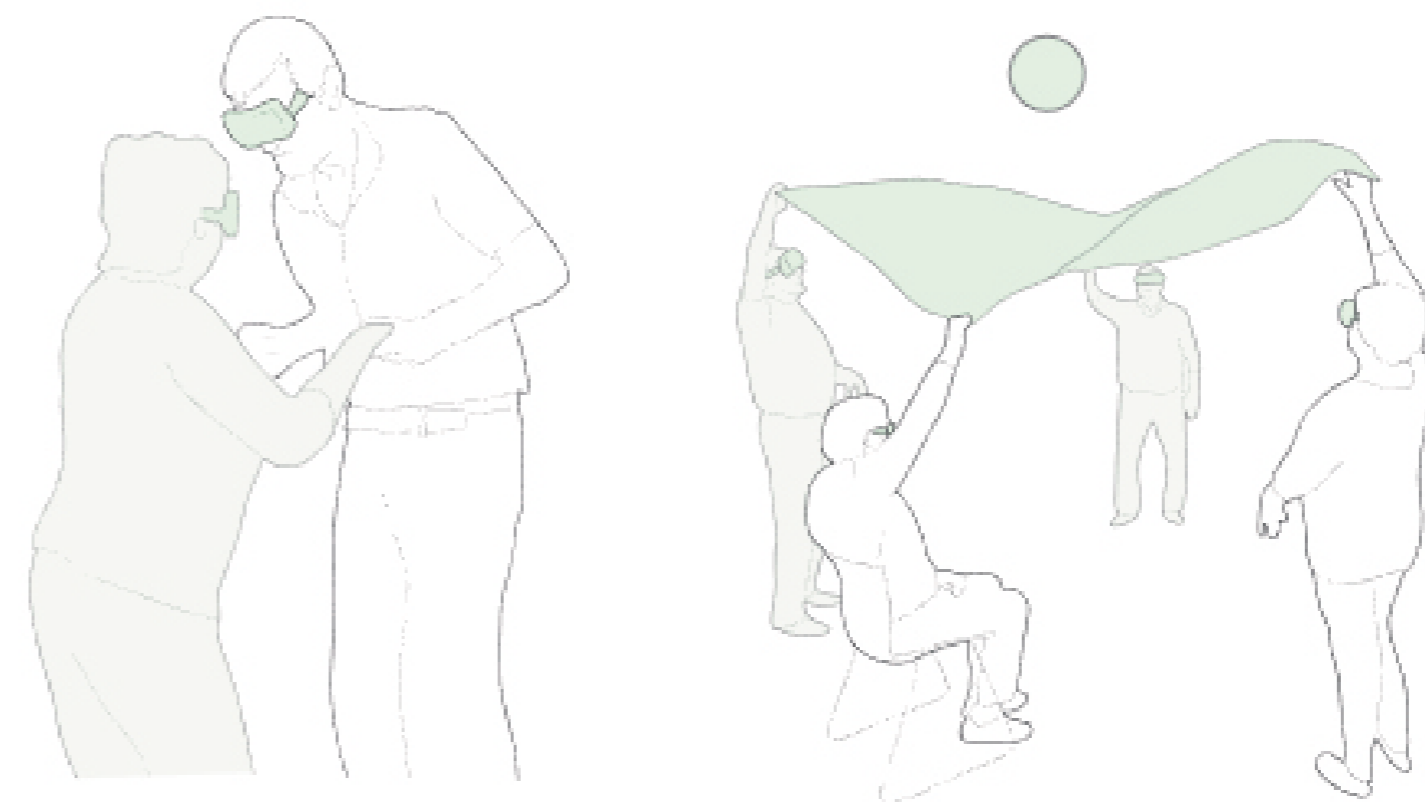
Projekt

Oft leben Freundeskreise, Paare oder Familie auf Grund von Distanz getrennt. Die Nutzung gängiger Medien z.B. Videokonferenzen wird aber nur begrenzt als gemeinsames Erlebnis empfunden. Soziale virtuelle Realität bietet dafür weitreichendere Möglichkeiten.

Im Fokus des Projektes steht die Frage, wie Interaktionen im virtuellen Raum noch besser werden können. Dabei stehen "Bewegungsspiele" im Fokus, die soziale Nähe durch Gleichzeitigkeit und Synchronität vermitteln sollen.

Nutzergruppen

Durch den gezielten Einsatz von synchronitäts-basierter sozialer virtueller Realität, soll das Verbundenheitsgefühl von Freunden, Paaren und Familie nachweislich gestärkt und diese so über die Distanz hinweg wieder zusammengeführt werden.



a) z.B. Tanzen

b) z.B. Tuchball



c) z.B. Handspiele

Abb. a-c: Gemeinschaftsbildende Aktivitäten wie Tanz, Gesang oder Bewegungsspiele basieren auf Synchronisation und Gleichzeitigkeit.

Alexander Kulik, Consensive GmbH, Abb. a-c

Brennende Fragen

Bürger*innen

Welche Interaktionen rufen besondere Verbundenheit hervor?

Welche Bewegungsspiele sind vorstellbar in der virtuellen Realität?

Welche Anforderungen oder Hindernisse müssen bei einer solchen Anwendung berücksichtigt werden?

Kädi-Community

Woran lässt sich Verbundenheit messen (Fragebögen ausgenommen)?

Welche Faktoren können vorhandene Latenz weniger störend erscheinen lassen?

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

