Vigia: "Virtuelle Realitäten"

Zürich
Eingabeschluss : 06.02.2022

VIGIA — Zeitschrift für Technologie und Gesellschaft

Für die erste Ausgabe von Vigia, eine neue Zeitschrift für Technologie und Gesellschaft, suchen wir Beiträge zum Thema "Virtuelle Realitäten".
Mit der Zeitschrift Vigia möchten wir einen Raum schaffen für emanzipatorische und kritische Beträge zu Technologien im Zusammenhang mit ihrer gesellschaftlichen und politischen Bedeutung.

Zweimal jährlich laden wir Autor*innen, Aktivist*innen und Forscher*innen ein, ihr Fachwissen einem interessierten Laien- und Fachpublikum zu vermitteln. Vigia erscheint in Print und online.
Die Beiträge sollen eine Länge von 25'000 Zeichen nicht überschreiten und dürfen gerne auch kürzer sein. Vigia fokussiert auf unterschiedliche Formen schriftlicher Beiträge wie Essays, Berichte, akademische Aufsätze, Reportagen, Kommentare etc. Es sind aber auch andere Formen wie Statistiken, Grafiken, Illustrationen, Karten, Fotografien etc. denkbar. Pro Beitrag bezahlen wir eine Pauschale von 120 CHF.

Bei Interesse können Sie uns bis zum 19.12.2021 eine Skizze des geplanten Beitrags im Umfang von ca. einer halben Seite senden an Info@vigia.tech. Wir werden prüfen, ob der Beitrag ins Heft passt und uns baldmöglichst melden.

Der Redaktionsschluss für die Beiträge ist der 6.2.2022.

Wir werden die Beiträge redigieren und Überarbeitungsvorschläge einbringen. Wir bitten euch diese zu prüfen und die überarbeiteten Beiträge bis am 6.3.2022 einzusenden. Das Heft wird Mitte April erscheinen.

Virtuelle Realitäten

Eines der ersten und zugleich wegweisenden Virtual-Reality-Experimenten aus dem Jahr 1968 trug den Namen The Sword of Damocles. Die bedeutungsschwere Bezeichnung hing mit der grossen über dem Kopf der Anwender*in hängenden Konstruktion zusammen, doch der Begriff lässt sich entlang seiner namensgebenden Legende auch anders lesen. Der Geschichte nach hing das Damoklesschwert an einem dünnen Faden über Damokles, als dieser auf eigenen Wunsch den Platz des Tyrannen Dionysos einnahm. Damokles konnte die Macht deshalb nicht geniessen und verzichtete zu Gunsten des Tyrannen. Auch VR verspricht die Möglichkeit, für begrenzte Zeit die Welt unvermittelt aus einer anderen Perspektive zu sehen. Doch bereits hier beginnen die potenziellen Fragen. In der Legende wirkt das Schwert in erster Linie abschreckend und führt gerade

dadurch zum Machterhalt des Tyrannen. Doch für wen sind virtuelle Realitäten eine drohende Gefahr? Für die Mächtigen oder für diejenigen, die ihre Macht in Frage stellen? Und ist die Gefahr echt oder nur eine nützliche Erzählung, die den emanzipatorischen Potentialen der Technologie entgegenwirkt?

Mögliche Themenschwerpunkte

Die im Sword of Damocles bereits umgesetzte technische Konzeption von VR als Brille, die zu einer möglichst vollständigen Immersions-Erfahrung führen soll, hat sich bis heute weitgehend durchgesetzt. Die erste Ausgabe von Vigia erscheint hingegen unter dem Plural "Virtuelle Realitäten", weil wir uns nicht auf eine spezifische technische Umsetzung von virtueller Realität einschränken, sondern uns weitergehend mit Visionen und der gesellschaftlichen und politischen Bedeutung von Technologien befassen, welche menschliche Erfahrungen in virtuellen Räumen betreffen.
Im Folgenden versuchen wir einige mögliche Themenbereiche anzudenken. Die Auflistung ist jedoch keinesfalls abschliessend:

Emanzipatorische und affirmative Praktiken

Inwiefern eröffnet VR einen Möglichkeitsraum für progressive politische Projekte und was steht dem entgegen? Historisch und aktuell gibt es verschiedene potenzielle Anknüpfungspunkte. In queeren Cyberspace Visionen der 90er-Jahre erschien die virtuelle Realität beispielsweise als möglicher Bruch zum Patriarchat: Wer sich entkörperlicht mit frei gestaltbaren Avataren durch den virtuellen Raum bewegt, muss sich nicht länger geschlechtlichen oder sexuellen Normen unterwerfen. Doch wo stehen wir diesbezüglich heute? Gibt es diese emanzipatorische Loslösung oder zementieren VR-Technologien und Visionen vielmehr starre Geschlechterordnungen? Anderswo überwindet die virtuelle Realität tatsächlich Grenzen. So ermöglicht beispielsweise Palestine VR Menschen, deren Bewegungsfreiheit durch Staatsgewalt eingeschränkt ist, Orte zu besuchen, die ihnen sonst nicht offen stehen. Aber wie werden virtuelle Geographien kartografiert und ist vielleicht im Gegenteil dazu auch ein Virtual Colonialism, eine virtuelle Landnahme zu befürchten? Kann VR Mobilität erzeugen oder werden wir im gleichen Masse unbeweglich wie die Bilder vor unseren Augen beweglicher werden? Andere glauben, dass virtuelle Welten in Wechselwirkung mit Blockchain Technologien Macht dezentralisieren und endlich ein demokratisches Zusammenleben ermöglichen werden. Liegt darin ein emanzipatorisches Potential oder handelt es sich lediglich um einen immer wieder neu formulierten libertären Traum, wie er sich gerade im monopolistischen Facebook Metaverse manifestiert? Wie wird VR heute real überhaupt genutzt? Wie verändert sich die Arbeitswelt mit VR und wie und von wem wird die Hardware dieser virtuellen Welten eigentlich produziert?

Empathie oder leere Versprechen

Eines der grossen Versprechen von VR beruht auf dem angeblichen Potential der Technologie, empathische Reaktionen bei den Anwender**innen hervorzurufen. So setzten sich Teilnehmer**innen des WEF 2015 eine VR-Brille auf, um virtuell ein Camp für syrische Geflüchtete in Jordanien zu besuchen. Unterschiedliche Projekte setzen Hoffnung in VR, um verschiedene Diskriminierungserfahrungen für nicht marginalisierte Menschen "erfahrbar" zu machen und gleichzeitig gibt es zahlreiche Berichte zu Einschreibung diskriminierender Faktoren in virtuellen Welten. Dies

wirft wichtige theoretische und praktische Fragen auf zu Konzepten von Erfahrung, Subjektivität und Immersion, die wiederum für künstlerische Praktiken eine Rolle spielen. Ebenfalls findet VR bereits breite Anwendung in Praktiken der Erinnerung. So können Anwender*innen virtuelle Touren durch Konzentrationslager machen oder mit Holocaust-Überlebenden sprechen, was wiederum gewichtige politische und ethische Fragen aufwirft, denen wir uns angesichts immer neuer didaktisch orientierter VR-Experimente stellen müssen.

VR als Methode

Virtuelle Realitäten werden auch als erkenntnisversprechende wissenschaftliche Methode angewendet. So nutzt etwa das Team von Forensic Achitecture VR-Technologie im Kampf für Gerechtigkeit für Mark Duggan, der 2011 in London rassistischer Polizeigewalt zum Opfer fiel. Im akademischen Rahmen wird VR z.B. als Methode für die Geschichtswissenschaften angewendet oder um das Verhalten von Tieren besser verstehen zu lernen. Wie vielversprechend sind solche Anwendungen? Therapeut*innen und Forscher*innen versprechen bei unterschiedlichen psychischen Krankheiten gute Resultate mit VR als Expositionstherapiemethode. Auch kommerzielle Firmen werben mit vergleichbaren Versprechen. Für 550 Euro lässt sich eine VR-Brille vorbestellen, die spezifisch auf psychische Gesundheit und Meditation ausgerichtet ist. Die Methoden versprechen viel und wecken gleichzeitig alte Ängste vor einer dystopischen Zukunft in virtueller Isolation. Wie können und wollen wir uns dazu positionieren? Was geben diese Methoden her für eine emanzipatorische Politik?

Wir freuen uns auf eure Vorschläge, insbesondere auch zu Themen, die wir oben noch nicht erwähnt haben, und hoffen auf ein spannendes erstes Heft.

Quellennachweis:

CFP: Vigia: "Virtuelle Realitäten". In: ArtHist.net, 10.11.2021. Letzter Zugriff 13.06.2025. <https://arthist.net/archive/35298>.