

Wiss. Mitarbeit, SFB 1567 "Virtuelle Lebenswelten", Ruhr-Universität Bochum

Ruhr-Universität Bochum, 30.06.2026–30.06.2030

Bewerbungsschluss: 08.06.2026

Annette Urban

Fakultät für Geschichtswissenschaften:

SFB 1567 »Virtuelle Lebenswelten«

TP C03 »Virtuelle Kunst: Entwürfe des Zusammenlebens in Mixed Realities«

Wir suchen zum nächstmöglichen Zeitpunkt befristet in Vollzeit (39,83 Std./Woche = 100 %) eine:n wissenschaftliche:n Mitarbeiter:in (m/w/d) (100%) (TV-L E13) im Teilprojekt C03 »Virtuelle Kunst: Entwürfe des Zusammenlebens in Mixed Realities«.

Der Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten« ist ein interdisziplinärer Forschungsverbund, bestehend aus 20 Teilprojekten und mehr als 60 Wissenschaftler:innen (m/w/d) aus Bildungs- und Erziehungswissenschaft, Geschichtswissenschaft, Human-Computer-Interaction, Kunstgeschichte, Literaturwissenschaft, Mediävistik, Medienwissenschaft und Sozialwissenschaft. Im Zentrum steht die Erforschung der Virtualität als treibende Kraft gesellschaftlicher und kultureller Transformationsprozesse, die längst Teil des Alltags geworden ist und sich in vielfältigen lebensweltlichen Bezügen normalisiert hat. Der Sonderforschungsbereich 1567 ist an der Ruhr-Universität Bochum angesiedelt und wird von Wissenschaftler:innen (m/w/d) der UA Ruhr getragen.

Weitere Informationen unter: <https://www.virtuelle-lebenswelten.de/>. Die Stelle ist vorbehaltlich der Finanzierung durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) zu besetzen.

Das Teilprojekt C03 »Virtuelle Kunst« (TP-Leitung Prof. Dr. Annette Urban) untersucht das wiedererwachte künstlerische Interesse an Techniken des Virtuellen im Spannungsverhältnis zwischen der in VR oft favorisierten Inszenierung spektakulärer Andersweltlichkeit und der gesamtgesellschaftlichen Normalisierung virtueller Lebenswelten. Im Fokus stehen Mixed Realities (MR) der Gegenwartskunst, die ein soziales Miteinander als Multi-User-Erfahrung ermöglichen und als Entwürfe alternativen Zusammenlebens gelesen werden können.

Das Unterprojekt C03.2 untersucht, inwiefern Kopplungen von raum- und körpersensitiven Technologien in künstlerischen Projekten ein spezifisches Verständnis von gemeinschaftsbildenden MR hervorbringen. Im Rahmen der Postdoc-Stelle wird hierzu ein eigener Forschungsfokus entwickelt: Mit Blick z.B. auf Kollaborationen mit diversen Communities, den Einbezug historischer Techniken oder alternatives Prototyping soll geklärt werden, wie MR an pluralen Worldings mitwirken und marginalisierte Gruppen in Virtualisierungsprozesse einbinden. Gesucht wird eine Person, die digitale Gegenwartskunst mit Rekurs auf Technikphilosophie, Worlding- oder Entwurfstheorie befragt.

Ihre Aufgaben:

- Konzeptionelle Ausgestaltung und Durchführung eines kunstwissenschaftlichen Post-Doc-Projekts (C03.2) und Arbeit an Aufsätzen, Peer Reviewed Papers sowie weiteren Publikationsformen zum Themengebiet des UP
- Mitarbeit an projektinterner Werkdatenbank, webbasiertem Living Catalogue und Virtual Artist Labs sowie bei Kuration im Xtended Room
- Mitorganisation und inhaltliche Ausgestaltung eines Workshops sowie Beteiligung an weiteren Veranstaltungsformaten des Teilprojekts und SFB (u.a. Jahrestagung, Methodenwerkstatt), insbesondere im Rahmen des Early Career Forums
- Selbstständige Forschung und gemeinsame Publikationen (Workshop- und Interviewband, Themenheft o.ä.) sowie Kollaborationen mit internationalen Wissenschaftler:innen (m/w/d).

Erweiterung bzw. Pflege des internationalen Forschungsnetzwerks

- Teilnahme an den vom SFB angebotenen Weiterbildungsmöglichkeiten, insbesondere mit Blick auf Gleichstellung und Diversität
- Mitwirkung im Early Career Forum

Ihr Profil:

- Abgeschlossenes wissenschaftliches Hochschulstudium (Master oder gleichwertig, nach Möglichkeit abgeschlossene Promotion) in Kunstgeschichte oder einem verwandten geistes- bzw. kulturwissenschaftlichen Fach
- Sehr gute Kenntnisse der Gegenwartskunst und Interesse an XR-Technologien, idealerweise belegt durch Dissertation
- Interesse an einem oder mehreren der folgenden Theoriefelder: soziotechnische Gefüge, Kollektivitäten, Entwurfsvermögen, Technik-/Designtheorie, Worldbuilding
- Technische Vorkenntnisse mit VR- und XR-Anwendungen sind erwünscht, können aber zu Beginn des Projekts im SFB-Kontext erworben bzw. vertieft werden
- Sehr gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift; Bereitschaft zu Archiv- und Ausstellungsreisen und internationaler Vernetzung
- Fähigkeit zum selbstständigen Arbeiten sowie zur Arbeit im Team, Flexibilität und hohe Einsatzbereitschaft

Wir bieten:

- Anspruchsvolle und abwechslungsreiche Aufgaben mit hoher Eigenverantwortung
- Unterstützung bei der Vereinbarkeit von Familie und Beruf (u.a. Betreuungsvermittlung/Ferienangebote/mobiles Kinderzimmer)
- Umfangreiche Fort- und Weiterbildungsmöglichkeiten
- Teamorientierte Zusammenarbeit in einem fachlich exzellenten sowie engagierten, internationalen und wertschätzenden Team
- Vielfältige Unterstützungsangebote sowie eigene Gestaltungsmöglichkeiten wie z.B. im Early Career Forum, der eigenständigen Organisationseinheit des SFB von Wissenschaftler:innen in frühen Karrierephasen

Weitergehende Informationen:

- Die Beschäftigung erfolgt im Angestelltenverhältnis und richtet sich nach dem Tarifvertrag der Länder (TV-L)
- Die Eingruppierung erfolgt bei Erfüllung der persönlichen und tariflichen Voraussetzungen in Ent-

geltgruppe E13 TV-L

- Weitere Informationen hierzu unter <https://oeffentlicher-dienst.info/>
- Der Dienort ist die Ruhr-Universität Bochum
- Erfolgt die Finanzierung bei der Einstellung ausschließlich von externen Drittmittelgebern, besteht für die Beschäftigten keine Verpflichtung zur Übernahme von Lehrverpflichtungen

Bewerbung:

Bitte fügen Sie Ihrer Bewerbung eine kurze Ideenskizze (1-2 Seiten) zur Ausgestaltung Ihres Forschungsvorhabens im Rahmen von C03.2 hinzu.

Bewerbung unter Angabe der ANR 5722 bis zum 08.06.2026 über das Online-Bewerbungsportal:

<https://jobs.ruhr-uni-bochum.de/de/jobposting/93f19a96fb948c779ce02ed94ca96f585bcfbc261/apply?ref=homepage>

Die RUB versteht sich als Universität mit internationaler Ausstrahlung. Campussprachen sind Deutsch und Englisch. Kompetenzen in mindestens einer der beiden Sprachen und die Bereitschaft, sich die andere anzueignen, werden vorausgesetzt. Die RUB stellt entsprechende kostenfreie Angebote für Mitarbeitende zur Verfügung.

Der Personalrat hat das Recht, an allen Auswahlgesprächen teilzunehmen. Auf Wunsch einer bewerbenden Person (m/w/d) sichert er seine Teilnahme am gesamten Verfahren zu. Bitte wenden Sie sich an wpr@rub.de.

Die Ruhr-Universität Bochum (RUB) ist eine der führenden Forschungsuniversitäten in Deutschland. Als reformorientierte Campusuniversität vereint sie in einzigartiger Weise die gesamte Spannweite der großen Wissenschaftsbereiche an einem Ort. Das dynamische Miteinander von Fächern und Fächerkulturen bietet den Forschenden wie den Studierenden gleichermaßen besondere Chancen zur interdisziplinären Zusammenarbeit.

Die RUB steht für Diversität und Chancengleichheit. Daher fördern wir die Zusammenarbeit heterogener Teams und den beruflichen Weg von Menschen, die in den jeweiligen Arbeitsbereichen unterrepräsentiert sind. Die RUB wünscht ausdrücklich die Bewerbung von Frauen. In Bereichen, in denen sie unterrepräsentiert sind, werden sie bei gleicher Qualifikation bevorzugt berücksichtigt. Bewerbungen von Menschen mit Behinderung sind uns ebenfalls sehr willkommen.

Ansprechpersonen für weitere Informationen:

Prof. Dr. Annette Urban , Tel.: +49 234 32 28704

Dr. Ina Bolinski (wiss. Koordinatorin) , Tel.: +49 234 32 20600

Fahrtkosten, Übernachtungskosten und Verdienstaufschlag bzw. sonstige Bewerbungskosten für Vorstellungsgespräche können leider nicht erstattet werden.

Quellennachweis:

JOB: Wiss. Mitarbeit, SFB 1567 "Virtuelle Lebenswelten", Ruhr-Universität Bochum. In: ArtHist.net, 18.05.2026. Letzter Zugriff 09.06.2026. <<https://arthist.net/archive/52487>>.