merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Antje Müller: stichwort Augmented Reality

Beitrag aus Heft »2017/05 Self-Tracking. Lifelogging. Quantified Self.«

Virtuelle Realitäten bereisen, die Lebenswelt mit digitalen Informationen anreichern oder sie um virtuelle Elemente erweitern – alles in 3D, live, intuitiv und Echtzeit. Das ist kein Zukunftsszenario eines Minority Reports, sondern seit den 1960er-Jahren integraler Bestandteil digitalisierender Verhältnisse. Anfänglich eingesetzt als Helmvisier zur Navigationsunterstützung für Kampfpiloten oder zur Positionsbestimmung auf hoher See, blieben Entwicklungen der Augmented Reality-Technologie (AR) bisweilen der IT-Branche und den Bereichen Produktion, Reparatur und Instandhaltung vorbehalten.

Seit den 2000er-Jahren drängt AR jedoch auch auf den öffentlichen Markt und revolutioniert zunehmend die postmoderne, analoge Art des Denkens und Handelns. Dabei ist das Prinzip relativ simpel: Man nehme einen AR-Browser wie Wikitude, layer, junaio oder blippar, ergänze diesen um eine kameragestützte Marker- oder Bilderkennung vordefinierter Trackingmotive, nutzt gegebenenfalls GPS-Sensoren zur Lokalisierung und stellt über einen robusten Internetzugang und geschmeidig tragbare Displays oder auch Wearables Zusatzinformationen zu etwa Shops, Produkten oder Sehenswürdigkeiten dar. Zur Verfügung stehen damit nicht mehr nur Apps zum Ausprobieren von Frisuren oder Stickern, sondern auch zur virtuellen Raumplanung oder zum interaktivem 360°-Storytelling. Virtuelle Kampfarenen verlagern sich spätestens seit Pokémon Go im waschechten Mixed Reality-Stil direkt vor unsere Füße und Smart Glasses wie HoloLens und Vuzix M300 springen auf den Google Glass-Bandwagon, gerüstet für eine neue Form der informationsgestützten Wahrnehmung.

Was hier einen Wow-Effekt suggeriert, ist jedoch erst der Anfang der Karriere dieses ausgeklügelten Verlinkungssystems: Animierte 3D-Inhalte ermöglichen mühelos Fehleranalysen und virtuelle Trainingsräume respektive -Werkstätten bieten platzsparende Alternativen zum Trimmen, Kreieren und Modellieren. So lassen sich nicht nur Vorstellungskraft, Sicherheit und Effizienz steigern, sondern auch Mobilität, Zweckentfremdung, Neuerschaffung und gläserne Transparenz. Weichen nun auch noch verwackelte Bilder, Regenbogeneffekte und Ladepausen einer passgenauen, konstanten Überlagerung der Darstellung mit komfortablem User-Interface, dürften sich, neben den veränderten Kommunikationsgewohnheiten, letztlich auch die Sinneswahrnehmungen wandeln. Lernen – Ausprobieren – Transformieren, aber auch Bewältigen – Beeinflussen – Überwachen könnten sich als bezeichnende Schlagworte dieses Meilensteins an Mensch-Maschine-Interaktion hervortun. Dabei wird es künftig vermutlich weniger ‚nur' um das Gut Information gehen als um das unausweichliche ‚Wissen-müssen' im Durchdringen von Big Data, Konvergenzen, Fragmentierungen und Co.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de