

„Mittendrin statt nur dabei?“

Immersive Technologien in der theologischen Lehre

Dr. **Max Tretter**, max.tretter@fau.de, Lehrstuhl für Systematische Theologie (Ethik), Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, <https://orcid.org/0000-0001-8067-247X>

Madlen Geidel, madlen.geidel@fau.de, Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, <https://orcid.org/0009-0008-2233-3013>

Ass.-Prof. Dr. **Tabea Ott**, tabea.ott@univie.ac.at, Assistenzprofessorin für Medizinethik und Diakoniewissenschaften, Universität Wien, <https://orcid.org/0000-0002-4247-5085>

Abstract: Die Möglichkeit, die Welt aus der Perspektive anderer wahrzunehmen; dies versprechen Virtuelle und Extended Realities (VR/XR). Durch diese neue Art der Erfahrung eröffnen sich unter anderem für den Journalismus oder Bildungseinrichtungen bislang ungeahnte Möglichkeiten der Vermittlung von Wissen, Emotionen und körperlichem Erleben. Was macht es mit Zuschauer:innen, wenn sie durch XR-Anwendungen plötzlich in einem Kriegsgebiet zu sein scheinen, sich in den Schuhen einer Schwarzen Person wiederfinden, die rassistisch beleidigt wird, oder den Alltag einer Person auf dem Spektrum erleben? Führt dies zu einem Wissenstransfer und mehr Verständnis? Worin liegen die Gefahren solch virtueller Erfahrungen? In einer interaktiven Lehrveranstaltung sind wir zusammen mit Studierenden genau diesen Fragen experimentell und kritisch nachgegangen. Im Fokus standen dabei medien- und kommunikationswissenschaftliche sowie theologische und ethische Perspektiven, die gemeinsam mit den Studierenden im Selbstversuch erarbeitet wurden.

1. Hintergrund

Immersive Technologien ermöglichen es, Nutzer:innen in Virtuelle und Erweiterte Realitäten (*Virtual Realities*, VR, *Extended Realities*, XR) einzuholen. Dadurch eröffnen sich bislang ungekannte Möglichkeiten. Besonders vielversprechend erscheint das Potential, Nutzer:innen in virtuellen Umgebungen Erfahrungen zu vermitteln, die sich anfühlen, als wären sie „mittendrin statt nur dabei“ – also die Welt aus der Perspektive anderer wahrzunehmen; zu sehen, was sie sehen, und wie sie gesehen werden.

Dadurch wird unter anderem eine völlig neue Art der Berichterstattung möglich, die Journalismus auf ein ganz neues Level heben. Dies wird beispielhaft durch die Emmy-nominierte VR-Dokumentation *You Destroy. We Create* des Berliner Studios *NowHere* bezeugt, bei der Nutzer:innen auf eine „immersive Reise“ durch die vom russischen Angriffskrieg zerstörte Ukraine mitgenommen werden und einen Einblick erhalten, wie Künstler:innen vor Ort daran arbeiten, Kunst vor der drohenden Zerstörung zu bewahren oder neue Kunstwerke zu schaffen.¹ Durch diesen 360-Grad-Blick, so die Filmemacher:innen hinter der Doku, würden reale Szene von Krieg und Zerstörung fühlbar gemacht und sorgten so für eine unmittelbare Emotionalität.

¹ Vgl. <https://www.nowheremedia.net/you-destroy-we-create/more>

Darüber hinaus entstehen immersive Erfahrungsformate eigener Art. So wird es Nutzer:innen im VR-Erlebnis *1000 Cut Journey*, entwickelt vom *Stanford University Virtual Human Interaction Lab*, etwa möglich, die Welt aus der Sichtweise eines Schwarzen Mannes zu erleben und den alltäglichen Rassismus, der ihm entgegengebracht wird, nach- bzw. mitempfinden: angefangen bei Disziplinarmaßnahmen in der Schule als Kind, über heranwürdigende Begegnungen mit der Polizei als Jugendlicher, bis hin zu Diskriminierung am Arbeitsplatz als Erwachsener.² Diese Möglichkeit, Rassismus „hautnah“ zu erfahren könne dazu beitragen, so die Entwickler:innen, dass die Nutzer:innen des VR-Erlebnisses Rassismus besser verstehen, sensibler für ihn werden und ihr eigenes Verhalten zum Besseren verändern. Vergleichbare Formate, die mit ähnlichen Sensibilisierungsversprechungen aufgeladen werden, ermöglichen auch die VR-Erlebnisse *I Am A Man* (das es Nutzer:innen erlaubt, „to literally walk in the shoes of the people who fought for freedom and equality during the civil rights era“),³ *Carne y Arena* (bei der Nutzer:innen flüchtende Personen auf ihrer illegalen Einreise in die USA begleiten können)⁴ oder *Autismy* (der Nutzer:innen die Realität aus der Perspektive von Personen aus dem Spektrum wahrnehmen lässt).⁵

Die neuen Möglichkeiten, die sich mit derlei immersiven Dokumentationen und *in-their-shoes-adventures* auftun, sind enorm. Gleichmaßen werfen solche *first-person*-Erfahrungen auch einige drängende Fragestellungen auf. Mit Blick auf journalistische Berichterstattung ergeben sich Fragen wie: Eignen sich solche XR-Formate für einen unabhängigen Journalismus? Welche Gefahren, angefangen bei der emotionalen Manipulation bis hin zum Missbrauch für Propagandazwecke, gehen mit diesem Format einher? Aus ethischer Perspektive tun sich Fragen auf: Haben solche VR-/XR-*Experiences* tatsächlich das Potential, Nutzer:innen moralisch zu sensibilisieren und zu „besseren Menschen“ zu machen? Und ist es nicht anmaßend, als Weiße Person virtuell „in die Haut“ eines Schwarzen Mannes zu schlüpfen und zu vermeinen, man würde dessen rassistische Erfahrungen mitempfinden können? Und schließlich bleibt aus philosophischer wie theologischer Sicht das Verhältnis virtueller, erweiterter und „realer“ Wirklichkeit zu klären.⁶

2. Projektidee

Um die von VR-/XR-gestützten *first-person*-Formaten und sogenannten *in-their-shoes*-Simulationen aufgeworfenen epistemischen und ethischen Fragen systematisch zu bearbeiten, haben wir im Sommersemester 2025 an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU) ein interdisziplinäres Lehrformat mit dem Titel *Extended Realities: Ethisch-experimentelle Zugänge* durchgeführt. Die Veranstaltung entstand als Kooperation zwischen dem

² Vgl. <https://www.gamesforchange.org/games/1000-cut-journey/>

³ Vgl. <https://www.meta.com/en-gb/experiences/pcvr/i-am-a-man/1558748774146820/>

⁴ Vgl. <https://docubase.mit.edu/project/carne-y-arena/>

⁵ Vgl. <https://theautismsimulator.com>

⁶ Vgl. Claus Beisbart, *Was heißt hier noch real? Wirklichkeiten in Zeiten von Computersimulation und virtueller Realität*, Stuttgart: 2024; David J. Chalmers, *Realität+. Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie*, übers. v. Björn Brodowski, & Jan-Erik Strasser, Berlin: 2023; Peter Dabrock & Max Tretter, „VR-Brillen. Hinter tausend Brillen keine Welt?“, *Zeit Online*, 18. März 2024, <https://www.zeit.de/kultur/2024-03/vr-brillen-immersive-technologie-datenbrillen-meta-apple> (zuletzt abgerufen am 19. März 2024); Erick Jose Ramirez, *The Ethics of Virtual and Augmented Reality. Building Worlds*, New York: 2021; Francis Wagner, *Virtual Reality und die Frage nach Empathie. Queere film- und medienwissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld: 2025 (Edition Medienwissenschaft 119).

Lehrstuhl für Systematische Theologie (Ethik)⁷ und dem Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie (MMDT).⁸ Ziel war es, die zuvor skizzierten Fragen nicht nur theoretisch zu diskutieren, sondern sie gemeinsam mit Studierenden experimentell zu erproben und kritisch zu reflektieren – aus medien- und kommunikationswissenschaftlichen ebenso wie aus theologischen und ethischen Blickwinkeln.

Dank Förderung durch den Innovationsfonds Lehre der FAU konnten für die Veranstaltung zwei VR/XR-Systeme angeschafft werden (*Meta Quest 3S* sowie *Playstation 5* mit *PSVR2*). Diese Geräte standen den Studierenden während des Semesters über ein Ausleihsystem zur Verfügung. Dadurch erhielten sie die Möglichkeit, immersive Anwendungen eigenständig zu erproben, Perspektivübernahmen praktisch nachzuvollziehen und eigene Nutzungserfahrungen in virtuellen Umgebungen zu sammeln. Die individuellen Eindrücke wurden in kurzen Erfahrungsberichten dokumentiert und dienten als Grundlage für die gemeinsame Reflexion.

Im Seminar verständigten wir uns auf eine Auswahl von Spielen und immersiven *Experiences*, die von allen Teilnehmenden getestet wurden. Darüber hinaus konnten die Studierenden weitere Anwendungen aus den entsprechenden Stores – die dort größtenteils kostenfrei zur Verfügung standen – auswählen und eigenständig erkunden. Auf diese Weise entstand ein explorativer Raum, in dem sowohl kuratierte als auch selbst gewählte VR-/XR-Anwendungen kritisch analysiert werden konnten.

In regelmäßigen Blockveranstaltungen wurden die praktischen Eindrücke mit fachlichen Impulsen von Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis verschränkt. Diese Inputs eröffneten zusätzliche Sichtweisen auf Immersionstechnologien, journalistische Formate und die Ethik erweiterter Realitäten. Aufbauend auf den eigenen Erfahrungsberichten und den externen Impulsen diskutierten die Studierenden systematisch die Chancen, Grenzen und normativen Implikationen von XR-gestützten Perspektivsimulationen.

Da nachhaltiges Lernen nicht allein im Erproben und Diskutieren, sondern auch im Weitervermitteln von Inhalten besteht, mündete die Veranstaltung in einen öffentlichen Transfer. Die Studierenden entwickelten auf Grundlage der im Semester erarbeiteten Inhalte ein Veranstaltungskonzept mit Posterausstellung, Diskussionsformaten und praktischen Workshops. Dieses Konzept wurde im Oktober 2025 im Rahmen der *Langen Nacht der Wissenschaften* der Metropolregion Nürnberg erfolgreich einem breiten Publikum präsentiert.⁹

3. Projektphasen und Zielsetzungen

Insgesamt folgte die Lehrveranstaltung einem klar strukturierten Drei-Phasen-Modell, das praktische Explorationen, theoretische Reflexion und öffentlichen Transfer systematisch miteinander verband:

- [1] *Phase 1 (Hands-on)*: In einer ersten Phase stand die eigenständige Erprobung von Immersionstechnologien im Mittelpunkt. Über ein Ausleihsystem konnten die Studierenden die VR-/XR-Geräte an individuell gewählten Terminen für mehrere Stunden nutzen und

⁷ Vgl. <https://www.ethik.phil.fau.de>

⁸ Vgl. <https://www.medien-ethik-religion.de>

⁹ Einige der von den Studierenden entworfenen Postern finden sich im Anhang. Ein kurzer Bericht über den Workshop, zusammen mit einem Interview mit den Organisator:innen findet sich auf der Homepage des *XR-Hub Bavaria*, vgl. <https://xrhub-bavaria.de/xr-ethics-seminar-fuenf-fragen-an-die-seminarleiterinnen-an-der-fau-erlangen/>

unterschiedliche Anwendungen unter professioneller Anleitung testen. Ziel war es, immersive Formate leiblich und situativ zu erfahren. Die dabei gemachten Eindrücke wurden in kurzen Erfahrungsberichten dokumentiert und bildeten die Grundlage für die weitere inhaltliche Arbeit im Seminar.

- [2] *Phase 2 (Kritische Reflexion)*: Die zweite Phase diente der systematischen Einordnung und Vertiefung der praktischen Erlebnisse. Hierzu wurden Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis eingeladen, die Perspektiven aus Journalismus und Filmproduktion, Technikforschung und Ethik einbrachten. Die externen Impulse wurden mit den Erfahrungsberichten der Studierenden verschränkt und in gemeinsamen Diskussionen ausgewertet. Im Zentrum standen Fragen nach dem Erkenntnispotential, der emotionalen Wirkmacht sowie den normativen Implikationen von Immersionstechnologien.
- [3] *Phase 3 (Praktischer Output)*: In einer dritten Phase wurde das im Seminar erarbeitete Wissen in ein öffentliches Format überführt. Studierende und Lehrende entwickelten gemeinsam ein Veranstaltungskonzept mit Postern, Diskussionsformaten und interaktiven Elementen, das die ethischen Fragestellungen rund um VR-/XR-gestützte First-Person-Formate für ein breites Publikum zugänglich machte. Dieses Konzept wurde im Rahmen der *Langen Nacht der Wissenschaften 2025* präsentiert und stellte den Abschluss sowie zugleich die praktische Bewährungsprobe der im Seminar gewonnenen Erkenntnisse dar.

Mit diesem Aufbau verfolgte die Lehrveranstaltung folgende Ziele:

- [1] *Interdisziplinärer Austausch*: Durch die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen den beteiligten Lehrstühlen wird eine außergewöhnliche fachübergreifende Lernatmosphäre geschaffen. So wird Studierenden ein multiperspektivischer Zugang zum Thema Ethik in erweiterten Realitäten geboten.
- [2] *Aufgreifen gesellschaftlicher Entwicklungen*: Immersive Technologien werden uns (sowohl als Einzelpersonen wie auch als Gesellschaft) in Zukunft zunehmend beschäftigen. In der LV erwerben Studierende wegweisende Kompetenzen, die sie für einen souveränen Umgang mit und in erweiterten Realitäten benötigen.
- [3] *Durchführung eines Formats forschenden Lernens & Förderung von kritischem Denken*: Mit einem hohen Maß an Eigenverantwortung und Selbständigkeit setzen sich Studierende *theoretisch und praktisch* mit XR-Technologien auseinander. Durch diesen Ansatz professionell angeleiteten forschenden Lernens erwerben die Studierenden kritische Reflexionskompetenzen.
- [4] *Wissenschaftskommunikation*: Die Lehrveranstaltung trägt durch die Präsentation ihrer Ergebnisse bei der *Langen Nacht der Wissenschaften 2025* zur öffentlichen Wissenschaftskommunikation bei einem breiten Publikum bei.

4. Evaluation

Die Lehrveranstaltung wurde anonymisiert über die internen Evaluationsmechanismen des Büros für Qualitätsmanagement der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg evaluiert. Insgesamt fiel die Bewertung überdurchschnittlich positiv aus.

Besonders hervorgehoben wurde von den Studierenden die Möglichkeit, immersive Technologien eigenständig zu erproben und persönliche Erfahrungen in virtuellen Umgebungen zu sammeln. Die praktische Dimension des Seminars wurde als zentraler Mehrwert wahrgenommen, da sie theoretische Auseinandersetzungen mit konkretem Erleben verband. Ebenfalls sehr gut bewertet wurde der Austausch mit externen Expert:innen, insbesondere mit Vertreter:innen aus der aktuellen VR-/XR-Forschung. Die Verknüpfung unterschiedlicher fachlicher Perspektiven wurde als bereichernd und horizonterweiternd beschrieben.

Darüber hinaus wurde die abschließende Präsentation im Rahmen der *Langen Nacht der Wissenschaften* ausdrücklich gewürdigt. Die Möglichkeit, ein eigenes Veranstaltungskonzept zu entwickeln und die erarbeiteten Inhalte einem breiten Publikum zu vermitteln, wurde als sinnstiftend erfahren. Mehrfach wurde betont, dass die Ergebnisse auf diese Weise nicht lediglich seminarintern verbleiben, sondern öffentlich sichtbar und diskursfähig werden.

Trotz der insgesamt sehr positiven Resonanz ist aus Perspektive der Lehrenden auf den erheblichen organisatorischen und zeitlichen Aufwand hinzuweisen, der mit dem Format verbunden war. Die Koordination der Geräteausleihe, die Sicherstellung gleichberechtigter Nutzungsmöglichkeiten sowie die Abstimmung der getesteten Anwendungen erforderten eine intensive Begleitung. Hinzu kam der Betreuungsaufwand bei der Konzeption und Ausarbeitung des öffentlichen Formats für die *Lange Nacht der Wissenschaften*. Diese zusätzlichen Anforderungen sind – neben den finanziellen Einstiegskosten für die technische Ausstattung – bei einer Übertragbarkeit des Formats auf andere Kontexte realistisch zu berücksichtigen.

Gleichwohl überwiegt in der Gesamtschau die positive Bilanz. Die Kombination aus praktischer Erprobung, interdisziplinärer Reflexion und öffentlichem Transfer erwies sich als didaktisch tragfähig und motivierend. Vor dem Hintergrund der Rückmeldungen der Studierenden sowie der eigenen Erfahrungen in der Durchführung lässt sich festhalten, dass sich der erhöhte Aufwand in diesem Fall als inhaltlich und pädagogisch lohnend erwiesen hat.

5. Danksagung

Unser besonderer Dank gilt dem Innovationsfonds Lehre der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, der die Lehrveranstaltung finanziell gefördert und ihre Durchführung damit erst ermöglicht hat. Ebenso danken wir den Studierenden, die durch ihre engagierte Teilnahme maßgeblich zum Gelingen des Seminars beigetragen haben. Unser besonderer Dank gilt Felix Hoch, Kosima Rothmund, Clara Steinfels, Moritz Usalli und Joshua Violette für ihren herausragenden Einsatz bei der Konzeption und Durchführung des Beitrags zur *Langen Nacht der Wissenschaften* sowie bei der Erstellung der Poster.

XXR ETHICS

DIE LANGE NACHT DER WISSENSCHAFTEN 2025
FAU ERLANGEN-NÜRNBERG

EINFÜHLEN
DURCH
EINTAUCHEN?

XXR ETHICS – EINFÜHLEN DURCH EINTAUCHEN?

Eine Ausstellung, erarbeitet im Rahmen des Seminars „XXR Ethics“ am Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie (MMDT), FAU Erlangen–Nürnberg, Sommersemester 2025.

VISUELLE GESTALTUNG DES PLAKATS: CLARA STEINFELS

DIE
LANGE
NACHT
DER
WISSENSCHAFTEN
www.NdW25.de NÜRNBERG.FÜRTH.ERLANGEN



VIRTUAL REALITY

DAS MEDIUM DER IMMERSION?

“VR” – WAS IST DAS EIGENTLICH?

Virtual Reality (VR) ist eine mittels Computerprogrammen erzeugte **grafische Simulation** einer realistisch erscheinenden **Umgebung**, in die der **Nutzer:innen** (mit Hilfe von Geräten wie einem Head Mounted Display und Controllern) **interaktiv** eingebunden ist.

Vgl. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (o. D.). Virtual Reality. Abgerufen am 11. August 2025, von <https://www.dwds.de/wb/Virtual%20Reality>

EINTAUCHEN IN VR

Man könnte behaupten, dass das Medium “Virtual Reality” bereits mit dem eigenen Namen eine gewagte These aufstellt: Schließlich suggeriert der Name die Möglichkeit eine völlig neue Realität erfahrbar zu machen. Virtual Reality ist damit das Medium der **Immersion** – aber was heißt das genau?

Immersion (lat. immersio; ‘Eintauchen, Untertauchen, Versenken’) im Kontext von VR beschreibt das **Eintauchen in eine künstliche, alternative „virtuelle Wirklichkeit“**.

Das kann **psychologisch** passieren, hierbei verlagert sich unsere Aufmerksamkeit so sehr auf Medieninhalte, dass wir das Gefühl haben wir tauchen ein – etwa durch eine emotional bewegende und interessante erzählte Geschichte. Psychologisch kann man sich so z. B. auch in einem besonders guten Buch verlieren.

Oder die Immersion ist **perzeptiv** – hierbei handelt es sich um eine Überlagerung unserer sensorischen Realitätswahrnehmung, sodass der Eindruck einer neuen Umgebung entsteht – das funktioniert auf Basis von besonderer Medientechnik. In dieser Hinsicht ist VR den meisten anderen Medien weit voraus.

Vgl. Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. Journal of Computer-Mediated Communication, 3(2), Artikel O-D. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>

WAS IST WICHTIGER FÜR EMPATHIE: PERZEPTIVE ODER PSYCHOLOGISCHE IMMERSION?

BILDGESTALTUNG

Kein „Bildrahmen“, VR umschließt mich in **360°**, qualitativ hochwertige **3D-Grafik, adaptives Bild** (reagiert auf meine Bewegung)

PRÄSENZ & VERKÖRPERUNG
Gefühl, ich existiere physisch in einer tatsächlichen neuen **Umgebung**

INTERAKTION
Ich kann aktiv **mit meiner Umwelt interagieren**

MULTISENSORISCH
Ich bin durch **mehrere Sinne** eingebunden (Hören, Sehen, Fühlen, ...)

EINTAUCHEN IN EINE ANDERE WELT

GESCHICHTE

Tolles Worldbuilding, Interessante Figuren, **bewegende Geschichte**

PERSÖNLICHES INTERESSE

Inhalt bewegt oder begeistert mich einfach **persönlich** besonders (aufgrund von z.B. individuelle Erfahrungen und Interessen)

EMOTION

Inhalte sind emotional aufgeladen



XXR ETHICS – EINFÜHLEN DURCH EINTAUCHEN?

Eine Ausstellung, erarbeitet im Rahmen des Seminars „XXR Ethics“ am Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie (MMDT), FAU Erlangen–Nürnberg, Sommersemester 2025.

INHALTLICHE KONZEPTION UND VISUELLE GESTALTUNG DES PLAKATS: CLARA STEINFELS

DIE LANGE NACHT DER WISSENSCHAFTEN
www.NdW25.de NÜRNBERG-FÜRTH-ERLANGEN



VR EMPATHIE

HILFREICH ODER ÜBERBEWERTET?

Virtuelle Realität kann uns für einen Moment **in die Haut anderer** schlüpfen lassen. Wir erleben ihre Welt, ihre Gefühle – fast so, als wären **wir selbst** betroffen.

ABER REICHT DAS AUS, UM WIRKLICH ZU VERSTEHEN?

Oder bleibt es ein kurzer Trip, der uns am Ende doch nur bestätigt, was wir schon dachten?

KANN EMPATHIE AUS
ZWEITER HAND WIRKLICH
ETWAS VERÄNDERN?



XXR ETHICS – EINFÜHLEN DURCH EINTAUCHEN?

Eine Ausstellung, erarbeitet im Rahmen des Seminars „XXR Ethics“ am Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie (MMDT), FAU Erlangen–Nürnberg, Sommersemester 2025.

INHALTLICHE KONZEPTION DES PLAKATS: MORITZ USIALLI – VISUELLE GESTALTUNG: CLARA STEINFELS



DIE
LANGE
NACHT
DER
WISSENSCHAFTEN
www.NdW25.de NÜRNBERG.FÜRTH.ERLANGEN



EMPATHIE AUF KNOPFDRUCK

GEHT DAS?

VR verspricht, uns **mitfühlender** zu machen. Wir setzen die Brille auf, erleben Armut, Flucht oder Diskriminierung – und nehmen sie wieder ab.

Doch was bleibt hängen? Und warum brauchen wir überhaupt **Technologie**, um uns in andere hineinzusetzen? Reicht es nicht, einfach zuzuhören?



IST VR-EMPATHIE EIN
FORTSCHRITT – ODER
EINE BEQUEME LÖSUNG?

XXR ETHICS – EINFÜHLEN DURCH EINTAUCHEN?

Eine Ausstellung, erarbeitet im Rahmen des Seminars „XXR Ethics“ am Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie (MMDT), FAU Erlangen–Nürnberg, Sommersemester 2025.

INHALTLICHE KONZEPTION DES PLAKATS: MORITZ USIALLI – VISUELLE GESTALTUNG: CLARA STEINFELS

DIE
LANGE
NACHT
DER
WISSENSCHAFTEN
www.NdW25.de NÜRNBERG.FÜRTH.ERLANGEN

FAU

MEHR VERSTÄNDNIS ODER MEHR DISTANZ?

Mit VR können wir fremde Perspektiven erleben, ohne selbst aktiv werden zu müssen. Das klingt praktisch – aber ist es auch sinnvoll?

Empathie entsteht durch echte Begegnungen, durch das Aushalten von Widersprüchen. Kann VR uns wirklich offener machen – oder nur den Anschein erwecken?



WENN EMPATHIE ZUR
SIMULATION WIRD, WAS
PASSIERT DANN MIT DER
ECHTEN?"

XXR ETHICS – EINFÜHLEN DURCH EINTAUCHEN?

Eine Ausstellung, erarbeitet im Rahmen des Seminars „XXR Ethics“ am Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie (MMDT), FAU Erlangen–Nürnberg, Sommersemester 2025.

INHALTLICHE KONZEPTION DES PLAKATS: MORITZ USIALLI – VISUELLE GESTALTUNG: CLARA STEINFELS

DIE
LANGE
NACHT
DER
WISSENSCHAFTEN
www.NdW25.de NÜRNBERG.FÜRTH.ERLANGEN

FAU

„WEINEN BILDET NICHT“

BRAUCHEN WIR VR, UM EMPATHIE ZU LERNEN?

„GEDENKEN BRAUCHT WISSEN. [...] WEINEN
ALLEIN BILDET NICHT“.

- Volkhard Knigge, Leiter der Gedenkstätte Buchenwald

(Knigge zitiert nach Schellenberg 2015, S. 128)

VR-Empathie verspricht, uns durch virtuelle Erfahrungen mitfühlender zu machen.

Doch die **Gedenkstättenpädagogik** warnt: **Emotionen allein reichen nicht**.
Wie in Gedenkstätten geht es um **kognitives Verstehen**, nicht um kurzfristige
Betroffenheit.

VR kann Perspektiven wechseln lassen – aber führt das zu echter Empathie oder
nur zu einer oberflächlichen Identifikation, die schnell wieder verfliegt?

Schellenberg, Martin (2015): Gedenken als pädagogische Aufgabe. In: Elke Gryglewski, Verena Heug, Gottfried Kößler, Thomas Lutz, Christa Schikorra (Hrsg.): Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen. Berlin: Metropol Verlag, S. 127-146.



WORAN GLAUBEN WIR,
WENN WIR **GLAUBEN ZU**
VERSTEHEN?

XXR ETHICS – EINFÜHLEN DURCH EINTAUCHEN?

Eine Ausstellung, erarbeitet im Rahmen des Seminars „XXR Ethics“ am Lehrstuhl für Medienkommunikation,
Medienethik und Digitale Theologie (MMDT), FAU Erlangen–Nürnberg, Sommersemester 2025.

INHALTLICHE KONZEPTION DES PLAKATS: MORITZ USIALLI – VISUELLE GESTALTUNG: CLARA STEINFELS

DIE
LANGE
NACHT
DER
WISSENSCHAFTEN
www.NdW25.de NÜRNBERG.FÜRTH.ERLANGEN



AUTHENTIZITÄT?

Schüler in KZ-Gedenkstätten erwarten oft eine ‚**authentische**‘ Erfahrung – doch der Ort selbst sagt wenig. Erst durch Wissen, Reflexion und Kontext entsteht Verständnis. (Schellenberg, 2015; Langer, 2008)

VR **simuliert Authentizität**: Wir ‚erleben‘ Armut, Flucht oder Gewalt. Doch hier kann die Faszination für die Technik die eigentliche Auseinandersetzung verdrängen. Studien zeigen: Selbst an historischen Orten bleibt Empathie oft klischeehaft – geprägt von Filmen und Medien.

Langer, Phil C. (2008): Fünf Thesen zum schulischen Besuch von KZ-Gedenkstätten. In: Einsichten und Perspektiven. Bayerische Zeitschrift für Politik und Geschichte, Themenheft 01/2008. Holocaust Education, S. 45-54.

Schellenberg, Martin (2015) Gedenken als pädagogische Aufgabe. In: Elke Gryglewski, Verena Haug, Gottfried Köllner, Thomas Lutz, Christa Schikorra (Hrsg.) Gedenkstättenpädagogik: Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen. Berlin: Metropol Verlag, S. 127-146.



BRAUCHEN WIR VR, UM
MITGEFÜHL ZU ÜBEN – ODER
WIRD SIE ZUR BEQUEMEN
ALTERNATIVE, DIE UNS **VON
REALER VERANTWORTUNG
ABLENKT?**



XXR ETHICS – EINFÜHLEN DURCH EINTAUCHEN?

Eine Ausstellung, erarbeitet im Rahmen des Seminars „XXR Ethics“ am Lehrstuhl für Medienkommunikation, Medienethik und Digitale Theologie (MMDT), FAU Erlangen–Nürnberg, Sommersemester 2025.

INHALTLICHE KONZEPTION DES PLAKATS: MORITZ USIALLI – VISUELLE GESTALTUNG: CLARA STEINFELS

DIE
LANGE
NACHT
DER
WISSENSCHAFTEN
www.NdW25.de NÜRNBERG.FÜRTH.ERLANGEN

