

# Virtual Reality im Bildungs- Sozial- und Gesundheitsbereich

Konferenz im Rahmen des Ars Electronica Festival 2016

Kooperation von Otelo eGen, Land OÖ/Abteilung Gesundheit und Ars Electronica EducationLab

9. September 2016

9:00 – 17:00, POST CITY

Martin Hollinetz: Moderation

Technologie ist allgegenwärtig, erweitert unsere Sinne, gibt uns Feedback, motiviert, unterstützt und überwacht uns. Doch welchen Gesetzmäßigkeiten folgt sie dabei? Wer hat die Technologie unter Kontrolle bzw. wen hat sie bereits unter Kontrolle? „Das Erkenntnispiel“ bewegt sich in der sogenannten „mixed reality“, also in einer Mischung aus virtuellem und realem Raum. Es wird versucht bei NutzerInnen einen Reflexionsprozess direkt im Erlebnis zu erzeugen, bzw. einen Gesprächsanlass zu liefern, der sich dem eigenen Online-, Spiel- und Medienverhalten widmet. Bei diesem Symposium treffen sich ExpertInnen, PädagogInnen, TherapeutInnen, JugendarbeiterInnen und ÄrztInnen um die Möglichkeit der Mediennutzung in Bildungsformaten bzw. in der Präventionsarbeit und erste Erkenntnisse aus der Feldforschung zu diskutieren. „Das Erkenntnispiel“ ist ein im Rahmen von „Innovatives OÖ 2020“ laufendes Kooperationsprojekt von OTELO, Ars Electronica und Land OÖ.

## *Future Innovators Stage*

09:00 – 09:15 Begrüßung durch Landeshauptmann Dr. Josef Pühringer (angefragt)

09:15 – 10:00 Technologische und anwendungsorientierte Fakten und Perspektiven von Virtual Reality Systemen (Roland Haring, Ars Electronica Futurelab)

## *u19 – CREATE YOUR WORLD/VR-LAB*

10:00 – 12:00: das Erkenntnispiel im Einsatz (Kooperationsmodul, Mobbingmodul, Empathiemodul)

12:00 – 12:55: Break

## *Ars Electronica EducationLab*

12:55 – 14:00: Zwischen Zuschauen und Abwählen, Engagement als Event und Cocooning 2.0 (Beate Großegger, Institut für Jugendkulturforschung)

14:00-15:00: Funktionsprinzipien und Wirkungsmechanismen von Gamification und VR (Alexander Pfeiffer, Donauuniversität Krems/ Manuela Macedonia, JKU)

15:00-15:20: Break

15:20 – 17:00: Virtual Reality Systeme für den Einsatz im Bildungs- Sozial- und Gesundheitsbereich

- Formatentwicklung für den Einsatz im Bildungs- Sozial- und Gesundheitsbereich („Grüne Wiese“) – Ideen, Anforderungen, Brainstorming
- Aufteilung in Kleingruppen zu den 3 verschiedenen Anwendungsfeldern – Entwicklung von weiteren Anwendungsfeldern
- Plenum