

Diskursive Einschreibungen:

Drei AR- und VR-Anwendungen

In den vorangegangenen Kapiteln wurden die materiell-diskursiven Makrostrukturen gegenwärtiger Verhandlungen von AR und VR in den Fächern Geographie, Geschichte und Sport rekonstruiert sowie zu problematisierende Macht- und Wissensordnungen für den Bildungskontext abgeleitet. Dabei wurde bereits über die technischen Kernelemente von AR und VR hinaus punktuell auf inhaltliche, (rezeptions-)ästhetische und spielmechanische Ausgestaltungen von konkreten Formaten eingegangen. Das Folgende vertieft diese Überlegungen und führt sie anhand konkreter Anwendungen weiter aus. Es wird gezeigt, wie eine Unmittelbarkeitserzählung, lineare Steigerungslogik und der Anspruch auf Allverfügbarkeit nicht nur den Werbeversprechen der Entwickler*innen zugrunde liegen, sondern sich auch in den Inhalten und der technischen Gestaltung der Formate manifestieren und damit Rezeptionspraktiken (darunter auch Praktiken des Wissenserwerbs) und Subjektpositionierungen nahelegen, inhaltliche Perspektivierungen vornehmen sowie Möglicherkeitsräume für deren Deutung abstecken.¹

Dass die drei Metaerzählungen nicht nur auf Symbolebene verbleiben, sondern durch die medientechnischen Materialitäten von AR und VR hervorgebracht werden

1 Die Betonung liegt auf der Potenzialität entsprechender Rezeptionsangebote, da im Folgenden Präfigurationen von Handlungsräumen herausgearbeitet werden. Das tatsächliche Subjektivierungsgeschehen und konkrete Rezeptionspraktiken sind jedoch immer auch von medienkulturell und medienbiografisch situiertem Wissen der Rezipient*innen (z.B. über Umgangsweisen, Bildsprache, Genres), von physischen und psychischen Dispositionen sowie unterschiedlich gelagerten Selbstverständnissen und Erwartungshaltungen (die enttäuscht, erfüllt, revidiert, überrascht werden) geprägt. Das »wechselseitige Bedingungs- und Ermöglichungsverhältnis von technischen Gegebenheiten und sich einspielenden Nutzungspraktiken« (Zillien 2008, 177–178) wird z.B. im Rahmen relationaler Affordanzkonzepte in den Blick genommen (vgl. Bareither 2023). Auch Fehrenbacher (2025) argumentiert für eine Berücksichtigung des situativen und relationalen Eigensinns der Rezeptionspraxis als Ergänzung zu rein rezeptionsästhetischen Analysen von künstlerischen Arbeiten. Medien(kultur)wissenschaftliche Ansätze und Methoden, die die Wechselwirkung von Praktiken und Medientechniken bzw. -kulturen beforschen, fasst außerdem Kaldrack (2023, 13ff.) zusammen.

und sich zugleich in ebendiese einschreiben, wurde bereits in Kapitel 6–8 verdeutlicht. Im Sinne der Wissenssoziologischen Diskursanalyse spürt das Folgende weiter dieser »Materialität [Herv. i.O.] des Prozessierens von symbolischen Ordnungen« (Keller 2005, 71) und einem von Macgilchrist (2023) innerhalb der Bildungsforschung identifizierten Desiderat – nämlich der Frage nach den konkreten Einschreibungen von Diskursen in Bildungsmedien – nach. Diese Einschreibungen, die gleichzeitig als Hervorbringung und Stabilisierung der Diskurslinien zu verstehen sind, können explizit und implizit erfolgen, indem z.B. bestimmte Gestaltungsideale ausgerufen, Wünsche und Begierden seitens der Rezipient*innen »als selbstverständlich betrachtet und somit normalisiert werden« (Macgilchrist 2023, 59).

Untersucht werden die Virtual Reality Anwendung *National Geographic Explore VR*, die den Fachbezug zu Geschichte und Geographie aufweist, die geschichtsbezogene Augmented Reality Applikation *WDR AR 1933–45* sowie die VR-Trainingsanwendung *Eleven Table Tennis*. Neben einer Zusammenschau der bewerbenden Absichten liegt der Fokus auf dem Inhalt der Anwendungen als visuell, auditiv und haptisch wahrnehmbare Oberflächenphänomene und konkrete »Ausgestaltungen des [...] möglichen Darstellungsraums« (Weich 2020, 5)² sowie auf der technischen Gestaltung der Formate. Die Anwendungen werden dabei durch die Brille der zuvor entwickelten Überlegungen und Metaerzählungen analysiert. Wesentliche Aspekte, die bei der Untersuchung der Apps berücksichtigt wurden, seien hier stichpunktartig aufgeführt:

- *Themensetzungen und Grundprinzipien*: verhandelte Themen, Zielsetzungen, Spielprinzipien
- *Darstellungsmodi und Ästhetiken*: Grafikstil, Komposition, optische Perspektive, Adressierungsmodalitäten und Zusammenspiel der visuellen, auditiven und haptischen Elemente
- *Bediencharakteristiken und Handlungsspielräume*: Interaktionsweisen und -möglichkeiten mit der Hardware und dem Dargestellten, Menüführung, Handlungsaufforderungen und -beschränkungen
- *Verhältnissetzungen* zwischen physischem und virtuellem Raum, physischem und virtuellem Körper

2 Wie an verschiedenen Stellen argumentiert wurde, sind auch in den Software-Code von digitalen Medien diskursive Wissensbestände eingeschrieben. Die datentechnische Ebene wird in der nachfolgenden Analyse stets mitgedacht. Dennoch wird sie keiner systematischen Analyse unterzogen, da zur Erhebung und Auswertung spezielle Software und zur Interpretation wiederum eigene Methoden notwendig sind.