

- mote Sensing Archives«, in: Gustau Camps-Valls/Devis Tuia/Xiao Xiang Zhu/Markus Reichstein (Hg.), *Deep Learning for the Earth Sciences: A Comprehensive Approach to Remote Sensing, Climate Science, and Geosciences*, Hoboken: Wiley.
- Tebeau, Mark (2016): »Engaging the Materiality of the Archive in the Digital Age«, in: *Collections 12*(4), S. 475–487.
- Terracciano, Alda/Dima, Mariza/Carulli, Marina/Bordegoni, Monica (2017): »Mapping Memory Routes: a Multisensory Interface for Sensorial Urbanism and Critical Heritage Studies«, in: *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '17)*, New York: Association for Computing Machinery Digital Library, S. 353–356.
- Thylstrup, Nanna B. (2018): »Cultural Memory in the Digital Age«, in: Golo Föllmer/Alexander Badenoch (Hg.), *Transnationalizing Radio Research: New Approaches to an Old Medium*, Bielefeld: transcript, S. 183–195.
- in Teilen als *Virtuelles Objekt des Monats* auf der Website des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* veröffentlicht (→ 1567, → Objekt, virtuelles). Schließlich existieren Texte und Autor:innen, die im Rahmen dieses Projekts begonnen wurden, aber in dieser Version des Lexikons nicht auftauchen.

**Patrizia Breil** (Dr.) ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt Co2 *Virtuelle Körper: Zu einer Epistemologie des Embodiment* und forscht zu Erfahrungen eigener und fremder Körperlichkeit und Materialität in virtuellen Räumen. Interessen: (Leib)Phänomenologie, Philosophische Bildung, Medienphilosophie, Philosophie der Digitalität.

**Ida Brückner** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt Bo1 *Mögliche Welten: Virtualität im Roman des 18. und frühen 19. Jahrhunderts* zu Fiktion und möglichen Welten. Interessen: Medien- und Literaturtheorie, Kulturtechnikforschung, Medien und Operationen von Literatur.

**Leman Çelik** researches the connection between scientific knowledge production, data practices and data infrastructures in the subproject Ao2 *Virtuelle Informationsinfrastrukturen: Das Datenzentrum als Infrastrukturkurier*. Interests: Science and Technology Studies, Ethnographic Research, Data Practices, Infrastructure Studies.

**Lena Ciochon** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt Bo2 *Virtuelles Mittelalter: Geschichtswissenschaft, Geschichtskultur, Public History* zu Virtualität und öffentlicher Geschichtsvermittlung. Interessen: Digitale Geschichtskultur, Geschichte in immersiven Medien (VR), Public History, Erinnerungskultur, Kulturanthropologie, Deutsch-polnische Beziehungsgeschichte.

**Robert Dörre** (Dr.) ist assoziiertes Mitglied des Teilprojekts Do4 *Virtuelle*

## Autor:innen, Liste der

### Autor:innen, Herausgeber:innen

Die in diesem Lexikon versammelten Artikel wurden von vielen Autor:innen verfasst. Die Nennung ihrer Namen unter den Artikeln markiert ihre Mühen, denn sie sind verantwortlich, können angesprochen und kritisiert werden. Gleichzeitig wäre das Lexikon ohne Zusammenarbeit nicht möglich gewesen (→ Anfänge, → Editorial, → Text, plain). Einige Texte sind

*Affekte: Geschichte, Techniken, Darstellungspolitiken* und Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Theorie, Ästhetik und Politiken digitaler Medien an der Ruhr-Universität Bochum. Interessen: Digital- und Bewegtbildkultur, Soziale Medien, Virtuelle Realität, Theorie und Geschichte der Rezeptionsästhetik, Medien als eingreifende Agenten.

**Manischa Eichwalder** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt Co3 *Virtuelle Kunst: Welt-, Körper- und Objektbezüge in VR-Experiences* zu ästhetischer Erfahrung und Kritikalität von Kunst in Virtual Reality. Interessen: Gegenwartskunst, Installative Medienkunst, Postkoloniale und Feministische Praktiken, Institutionskritik.

**Jens Fehrenbacher** ist assoziiertes Mitglied des Teilprojekts Ao3 *Virtuelle Environments: Sensoalgorithmische Virtualität bei autonomen Fahrzeugen* und Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt *InVirtuo 4.0: Experimentelle Forschung in virtuellen Umgebungen* an der Universität Bonn. Interessen: Extended Realities in therapeutischen und erinnerungskulturellen Kontexten, Medienkunst und Interaktivität, STS, ästhetisch-soziale Aushandlungsprozesse.

**Kristin Flügel** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt Bo3 *Virtuelle Bildung: Formationen und Transformationen von Bildungswissen* und forscht ethnografisch-gegenwartsbezogen. Interessen: Studentische Wissenpraktiken, (diskriminierende) Praktiken des Differenzierens, Bildung Erwachsener, qualitativ-rekonstruktive Sozialforschung.

**Gerrit van Gelder** ist IT-Techniker in der Teilprojektvariante INF *Informatonsinfrastruktur: Technik und Praxeologien*. Interessen: Künstliche Intelligenz, Computer-Grafik, Open-Source-Soft- und Hardware.

**Raphaëla Gilles** ist als Wissenschaftliche Mitarbeiterin Teil der Promotionsgruppe *Virtuelle Geisteswissenschaften* der Teilprojektvariante WS *Wissenschaftliches Serviceprojekt: Methoden und Didaktik*. Interessen: Theorie und Praxis virtueller Didaktik, Hochschuldidaktik, Forschendes Lernen, Partizipation in Lehr-/Lernprozessen.

**Katja Grashöfer** (Dr. des.) ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt Do4 *Virtuelle Affekte: Geschichte, Techniken, Darstellungspolitiken* zu affektiven Interaktionen in Mensch-Roboter-Relationen. Interessen: Human-Robot-Interaction, Robotik und KI, Virtuelle Autor:innenschaft, Wikipedia, Medienbildung.

**Vanessa Grömmke** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt Do1 *Virtuelle Streitwelten: Foren und Tribunalisierungsdynamiken* zu literarischen Auseinandersetzungen mit Konflikten und Empörungswellen in sozialen Medien. Interessen: Autofiktion und Selbstdokumentation, Hate Speech, Social-Media-Literatur, Gegenwartsliteratur.

**Suzette van Haaren** (Dr.) researches virtual objects in medieval research in the subproject Bo2 *Virtuelles Mittelalter: Virtuelle Objekte in der mediävistischen Forschung*. Interests: Medieval Manuscripts, Media Studies, Digital Heritage, Materiality and Object Theory, Reception and Sociology of Historical Heritage.

**Ann-Carolyn Hartwig** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt Bo1 *Mögliche Welten: Virtualität im Roman des 18. und frühen 19. Jahrhunderts* zur Medienpoetik einer vordigitalen Virtualität. Interessen: Literatur und (vordigitale) Virtualität, Inseln und Karten in deutschsprachiger Literatur.

**Jane Lia Jürgens** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt

*Essen in der virtuellen Lebenswelt: Food Studying in der Universität* zu Social Eating in der Lebenswelt Universität. Interessen: studentisches Medienhandeln, studentisches Ernährungs- und Essensverhalten, Social Eating, Vergemeinschaftungspraktiken, virtuelle Körper- und Selbstbilder.

**Tim Krauß** ist IT-Techniker in der Teilprojektvariante INF *Informationsinfrastruktur: Technik und Praxeologien*. Interessen: Mensch-Maschine-Schnittstellen, Messverfahren, Telemedizin.

**Philipp Künzel** ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter und forscht im medienwissenschaftlichen Teilprojekt DO4 *Virtuelle Affekte: Geschichte, Technik, Darstellungspolitiken* zu Kulturen der Affekterkennung. Interessen: Medientheorie und -philosophie, Game Studies, Zeit und Zeitlichkeit, Virtual Reality.

**Stefan Laser** (Dr.) ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter und forscht im Teilprojekt AO2 *Virtuelle Informationsinfrastrukturen: Das Datenzentrum als Infrastrukturkurier* zur Verflechtung von Wissensproduktion und planetaren Relationen am Beispiel von Rechenzentren und mit einem Fokus auf Vietnam und Taiwan. Interessen: Science and Technology Studies, Ethnographie, digitale Methoden, sozial-ökologische Transformationen, Abfall.

**Kira Lewandowski** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt CO1 *Essen in der virtuellen Lebenswelt: Food Studying in der Universität* und forscht zu Ernährung auf dem Campus und virtueller Selbstvermessung. Interessen: Studentisches Medienhandeln, studentisches Ernährungs- und Essverhalten, Selbstvermessung und individuelle Praktiken, virtuelle Körper- und Selbstbilder, Nachhaltigkeit.

**Marco Lorenz** arbeitet im Teilprojekt BO3.2 *Virtuelle Bildung: Formationen und Transformationen von Bildungswissen* und ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am

Lehrstuhl für Historische Bildungsforschung. Interessen: Praktiken des Lesens und Schreibens in historischer Perspektive, literarische Nachwuchsförderung in der DDR, Digital Humanities in der Historischen Bildungsforschung.

**Mace Ojala** is a doctoral researcher in the group *Virtuelle Geisteswissenschaften* in the subproject *Wissenschaftliches Serviceprojekt: Methoden und Didaktik*. Mace researches the ongoing tragedy of the PDF file format, drawing from and contributing to software studies, format theory and Kulturtechnik, science and technology studies, and Philosophy.

**Fabian Pittroff** (Dr.) ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Teilprojektvariante INF *Informationsinfrastruktur: Technik und Praxeologien*. Interessen: Digitale Kultur, Ethnografie virtueller Forschung, Soziologie der Intelligenz.

**Matthias Preuss** (Dr. des.) ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter und forscht im Teilprojekt DO2 *Virtualität in deutschsprachiger Gegenwartsliteratur: Quantität und Konnektivität*.

**Nicola Przybylka** ist assoziiertes Mitglied im Teilprojekt CO1 *Essen in der virtuellen Lebenswelt: Food Studying in der Universität*, forscht zu Medien der Augmented und Virtual Reality in Bildungskontexten und ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsprojekt *Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften (DigiProSMK)* an der Universität Duisburg-Essen. Interessen: Medien(kultur) und Bildung, Augmented und Virtual Reality in Bildungskontexten, Japanische Ideen- und Technologiesgeschichte der Robotik, Selbstvermessungspraktiken via Self-Tracking.

**Carmen Reidelbach** ist als Wissenschaftliche Mitarbeiterin Teil der Promotionsgruppe *Virtuelle Geisteswissenschaften*

der Teilprojektvariante WS *Wissenschaftliches Serviceprojekt: Methoden und Didaktik*. Interessen: Soziotechnische Strukturen sozialer Medien und Plattformen, Historien von Online-Kultur(en) und -Praktiken, technografische Methoden der Social-Media-Forschung.

**Alex Schmiedel** ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter und forscht im Teilprojekt A03 *Virtuelle Environments: Sensoalgorithmische Virtualität bei autonomen Fahrzeugen* zur Invisualität und Virtualität von Sensorbildern. Interessen: Sensortechnik, LiDAR-Sensor-Systeme, Disability Media Studys, autonome Autos, mobilitäre und medientechnische Teilhabe.

**Roman Smirnov** ist als Wissenschaftlicher Mitarbeiter Teil der Promotionsgruppe *Virtuelle Geisteswissenschaften* der Teilprojektvariante WS *Wissenschaftliches Serviceprojekt: Methoden und Didaktik*. Interessen: Digital Public History, Erinnerungsforschung, Popularität der Erinnerungsorte, Geschichte in immersiven Medien, Geschichtsdidaktik.

**Leonie Ullmann** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt C04 *Normative Bildräume: Virtuelle und imaginäre Dynamiken epistemischer Topologien* zur Virtualität der Verhandlung. Interessen: Normativität, Sozialgeschichte, Exempla und Gerechtigkeitsdarstellungen in der frühen Neuzeit.

**Manuel van der Veen** (Dr. des.) ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter und forscht im Teilprojekt C03 *Virtuelle Kunst: Welt-, Körper- und Objektbezüge in VR-Experiences* zu virtuellen Objektensembles. Interessen: Medien- und Kunstphilosophien, Theorien der Digitalität, Raumtheorie, Kunstgeschichte der Augmented Reality, Geschichte und Theorie der Malerei.

**Ronja Weidemann** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und forscht im Teilprojekt C02 *Virtuelle Körper: Zu einer Epistemo-*

*logie des Embodiment* zum Verhältnis von (virtuellem) Körper, Psychotherapie und VR-Anwendungen. Interessen: Healthcare Technologies, Virtual Reality, Medienwissenschaft, Game Studies, medien- und akteur:innenzentrierter Forschung.

## Behinderung, virtuelle

Alex Schmiedel

In autonomen Fahrzeugen ist eine Vielzahl von Sensoren verbaut. Die zusammengeführten Daten verschiedener Sensortypen sind mit algorithmischer Auswertung die Grundlage automatisierter Fahrmanöver. LiDAR-Sensoren sind Teil dieses Sensorapparates. LiDAR steht für *Light Detection And Ranging*. Es ist ein zeitbasiertes Messverfahren von Entfernungen von Messwerten, relational zueinander und zum Messgerät. Dafür misst der Sensor, wie lange ein ausgesendeter Lichtstrahl unterwegs ist: vom Sensor hin zu einem Objekt, das den Lichtstrahl reflektiert, zurück zum Sensor. In Sekundenbruchteilen produziert ein LiDAR-Sensor Entfernungspunkte – auch in autonomen Autos. Damit ist die von Auto zu Auto unterschiedliche Konfiguration von LiDAR-Sensoren eine wichtige Stellschraube in Unfallvermeidungsstrategien. Je nach Eigenschaften, Menge und Positionierungen der Sensoren entstehen unterschiedliche virtuelle Welten, die ein autonomes Auto durchquert. Denn Sensoren sind Medien der Welt(en)erzeugung (vgl. Sprenger 2023) (→ Roboterliebe). Sie erzeugen eigene Welten, die keine reinen Abbildungen *unserer* Welt in einer vermeintlich eindeutigen und objektiven Form. LiDAR-Sensordaten sind fluide Objekte, die stetig