

senz, der Kraft entsprechend« (→ Normenräume).

»Durch ein Experiment mit spekulativen Protein-Wirksamkeiten, so die Hoffnung, lassen sich etwa Medikamente im virtuellen Raum, *in virtuo*, testen, um bereits vor dem Versuch im Reagenzglas (*in vitro*) oder an lebenden Organismen (*in vivo*) die geeignete Substanzen zu qualifizieren« (→ Proteine).

»Sich und die Forschung zu hinterfragen und anzupassen, prägt auch die interdisziplinäre Beforschung der Virtualität, die medial, historisch und theoretisch sowie empirisch Möglichkeiten, Grenzen und Unbestimmtheiten abklopft« (→ Qualitäten).

»Das Spiel kommt an seine Grenzen, der Roboter wird vom imaginierten »companion« zum fehleranfälligen Gerät, die Interaktion zerfällt in ihre technischen Voraussetzungen« (→ Roboterliebe).

»Derart an der RUB miteinander ins Gespräch kommen können nur diejenigen, die auch mit ihrem Körper, nicht nur virtuell (z.B. per Zoom-Meeting) in Bochum sind« (→ Situationsanalyse, situierte).

»So erscheint Virtualität als auf unterschiedlichste Weisen eingebettet in eine Vielzahl von Forschungsprojekten und andere lebensweltliche Zusammenhänge« (→ Situierung).

»Bewegung und Raum werden, in Relation zueinander, virtualisiert. Betrachtung in AR bedeutet also immer auch Interaktion mit der Umgebung und den virtuellen Objekten« (→ Spuren, virtuelle).

»Die Virtualität von *plain Text* besteht darin, Zeichensequenzen *vor jeder Formatierung* bereitzustellen und damit Bedingungen, um diese Sequenz kontingent zu materialisieren« (→ Text, plain).

»Vielmehr wird das virtuelle Tribunal durch hinzukommende Likes, Shares und Comments aktualisiert und produziert ein

Spektrum divergierender Urteile in Form von gefühlten Wahrheiten« (→ Tribunal).

»Während die Versprechen der 1990er-Jahre Virtualität und insbesondere VR mit einer Ortslosigkeit und Entkörperlichung assoziierten, wissen wir heute: VR benötigt sowohl Raum (empfohlen sind mind. zwei auf zwei Meter) als auch einen physischen Körper, der sich in diesem Raum bewegt und damit die VR-Anwendungen bedient« (→ Xtended Room).

»[Kalender] sind *in virtualiter* Zeit, insofern als dass sie nicht bloßer Ausdruck oder bloße Repräsentation eines Zeitlichen sind, sondern durch sie Zeit erfahrbar und referenzierbar gemacht wird« (→ Zeit, virtuelle).

»Immersive virtuelle Zeitreisen mit einem VR-Headset sind steril, relativ sicher und teilweise authentisch« (→ Zeitreise, virtuelle).

## Vokabular des Virtuellen

Herausgeber:innen

Kollaboratives Textprojekt, als Nukleus gestartet vom → Early Career Forum im SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten*. Seine erste Aktualisierung findet das Vokabular im vorliegenden Lexikon (→ 1567, → Anfänge, → Editorial, → Text, plain).

## Worlding

Herausgeber:innen

»It matters what worlds world worlds« (Donna Haraway).