

PSYCHOLOGIE HEUTE

GESELLSCHAFT

In Cyberwelten fürs Leben üben

Was als Spielerei begann, erobert zunehmend unseren Alltag: In 3D-Animationen kann man nicht nur Achterbahn fahren oder mit Walen tauchen, sondern auch unter Anleitung Sport treiben, in einen fremden Körper schlüpfen, Patientengespräche üben und den Empathiesinn trainieren – ein Streifzug durch Kunstwelten

VON JOCHEN PAULUS

 01. MÄR 2017

Auf einmal ist sie da. Die junge Frau in Sportkleidung ist aus dem Nichts aufgetaucht und steht nun in dem abgedunkelten Raum vor dem großen Wandspiegel. Mit einer Computerstimme gibt sie Anweisungen.

Sie ist nicht real, genauso wenig wie der Spiegel, der einen Fitnessraum zeigt. Beide sind eine dreidimensionale Projektion und richtig sichtbar nur durch eine 3D-Brille, wie Kinos sie verteilen. Die Frau ist nicht einmal sehr detailliert dargestellt. Und doch wirkt sie so echt, dass ich ihr beinahe das Mikrofon des Aufnahmegeräts hinhalte, mit dem ich meine Eindrücke festhalte.

Ihre Anweisungen gelten dem Informatiker Felix Hülsmann. Hülsmann führt seinem Besucher die virtuelle Trainingseinrichtung vor. Sie nennen diesen virtuellen Raum *Cave*, Höhle. Sie existiert nur für den...

Den kompletten Artikel können Sie bei uns kaufen oder freischalten.

