

# Alles nur virtuell

**Alternate Reality Game: ein Kinderbuch, multimedial und transmedial erzählt.**

**V**irtual Reality ist seit Langem schon in aller Munde. Ein alter Hut ist sie noch lange nicht. Und Schritt für Schritt erweitern sich die Möglichkeiten, zum Beispiel durch die Kombination einer VR-Brille mit einem 360-Grad-Video. Dadurch werden die Zuseher Teil der virtuellen Welt und können ihren Blickwinkel selbst auswählen. „Verstärkt durch ein multisensorisches Erlebnis, ruft diese Technik bei Nutzerinnen und Nutzern intensive Emotion und Empathie hervor und fördert ein direktes sinnliches Erleben“, sagt Rosa von Suess, Leiterin der Forschungsgruppe Media Creation am Institut für CreativeMedia/Technologies der FH Sankt Pölten. „Interaktion

im VR-Raum kann die Erlebnisqualität mindern, indem sie den Handlungsverlauf unterbricht, störende Wartezeiten erzeugt oder einfach nur irritiert. Der Motivation, einer Erzählung teilnehmend zu folgen, steht der Lernprozess, der zum Beispiel eine sensorische Steuerung bedingt, oft im Weg. An diesen

Schnittstellen stellen sich relevante Fragen“, so von Suess. Um diese neue Welt der Bewegtbilder zu testen, hat die Forschungsgruppe Media Creation gemeinsam mit Studierenden ein sogenanntes Alternate Reality Game (ARG) für Kinder entwickelt, ein Spiel, das gleichzeitig in mehreren Medien, in sozialen Medien und in der Realität gespielt wird.

Kern des Spiels ist eine detektivische Aufgabe für die Spieler. Diese suchen in Kleingruppen nach Hinweisen, die auf zahlreiche Plattformen und Medien (online und offline) verteilt wurden. Dabei stoßen die Kinder in der digitalen Welt auf die Figuren aus einem Kinderbuch, die „transmedial“ zum Leben erweckt werden. Neben klassischen Medien und analogen Fundstücken kommen Social Media, Onlinevideos, 3-D-Virtual-Reality und 360-Grad-Videos für mobile Geräte zum Einsatz. „Das Spiel sucht nach Wegen, mit denen sich ein Kinderbuch transmedial, also mittels verschiedener Medien, so erweitern und erzählen lässt, dass die Spielerfahrungen Spaß machen, abseits stereotypischer Rollen erlebt werden, der Mehrwert auf kollektive Lösungen statt einzelne Highscore-Leistungen gesetzt wird und die Medienkompetenz der Kinder teamorientiert aufgebaut wird“, erklärt von Suess.

[www.fhstp.ac.at](http://www.fhstp.ac.at)

lai: nicht im  
erprogramm, aber  
st anschaulich.

