

Kurzzusammenfassung der Ergebnisse der Studie

„Medialphysische Wirklichkeiten“

Soziologische Kurzdefinition

- AR ist die Verschmelzung physischer und virtueller Welten, die einen neuen Wahrnehmungs- und Handlungsraum als medialphysischen Raum entstehen lässt.

Nutzung

- AR findet zukünftig verstärkt in folgenden Bereichen Anwendung: Militär, Medizin, industrielle Fertigung, Architektur, Tourismus, Games, Marketing.
- Die ersten User sind die Digital Natives, die zu Augmented Citizen werden.
- AR-Games sind die treibende Kraft für eine Diffusion in die Massenkultur.

A) Der neue Wahrnehmungsraum

- AR bedeutet Weltwahrnehmung durch algorithmisch vordefinierte Wahrnehmungswolken.
- AR macht die Umgebung transparent und metamorph.
- Verschiedene Layer bedeuten auch verschiedene Realitäten.
- Die nicht augmentierte Welt erscheint reizlos und bedrohlich.

B) Der neue Handlungsraum

- Umgeben von einem medialen Kokon bewohnen wir zwei Räume, die miteinander interagieren und die koordiniert werden müssen.
- Durch die ständige Referenz an Zusatzinformationen kolonialisiert AR individuelle Handlungskonzepte mit supraindividuellem Wissen.
- AR-Profile erweitern den Habitus digital.
- AR ermöglicht das Aufzeichnen von Lebenslinien und verschärft damit Kontroll- und Überwachungsmöglichkeiten.
- AR integriert den biologischen Körper in die digitale Welt.

C) Soziale Differenzierung

- AR-Nicht-Nutzende sind von großen Teilen des sozialen Lebens ausgeschlossen.
- Mit AR verschärft sich der Digital Divide und die damit zusammenhängenden Wissensklüfte.