

**PRESSEINFORMATION**

**Virtuell und 360°**

Forschungsgruppe Media Creation der FH St. Pölten erforscht die Zukunft bewegter Bilder

**Virtuelle Realität in Verbindung mit 360°-Videos wird das Filmemachen in den nächsten Jahren verändern. Für Bewegtbildproduktionen ergeben sich dadurch neue Möglichkeiten und Herausforderungen bei Formatentwicklung, Produktion und Storytelling. Die Forschungsgruppe Media Creation des Instituts für Creative\Media/Technologies der FH St. Pölten erforscht und entwickelt die Technik zu dieser neuen Welt des Films und präsentierte die Arbeiten heute beim Media Innovation Day 2016 in Wien.**

**St. Pölten, 03.10.2016** – Bei der Kombination einer VR-Brille mit einem 360°-Video werden ZuseherInnen Teil einer virtuellen Welt und können selbst entscheiden, aus welchem Blickwinkel sie ein Video betrachten. Im Zuge mehrerer Projekte testen und entwickeln ForscherInnen und Studierende der FH St. Pölten die neue Technik.

„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 Creative\Media/Technologies der FH St. Pölten.

Virtual-Reality-Storytelling war das Thema des heutigen Media Creation Day in Wien. „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 eine z. B. sensorische Steuerung bedingt oft im Weg. An diesen Schnittstellen stellen sich relevante Fragen“, so von Suess.

**Spiel zwischen Realität, Fiktion und virtueller Welt**

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 SpielerInnen. 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, Online-Videos, 3D-Virtual-Reality und 360°-Videos für mobile Geräte zum Einsatz.

**Aufbau von Medienkompetenz**

„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 kollektiven Lösungen statt einzelner Highscore-Leistungen gesetzt wird und die Medienkompetenz der Kinder teamorientiert aufgebaut wird“, sagt von Suess.

„Der transmediale Kosmos des Spiels bestehend aus haptischen Gegenständen, digitalen und analogen Medien und bildet den Rahmen für eine transmediale Spielwelt, in welcher bewusst die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen. Besonderes Augenmerk kommt dabei transmedialen Erzählstrategien zu, in denen – im Unterschied zur crossmedialen Vermarktung – Geschichten nicht bloß von einem Medium in ein anderes transformiert, sondern plattformübergreifend erzählt werden“, ergänzt Jennifer Biechele, Junior Researcher der Forschungsgruppe Media Creation, die das Projekt zum Spiel leitet.

**Echter und virtueller Raum**

Für die Produktion des 360°-Videos konstruierten Studierende des Bachelorstudiums Medientechnik unter Anleitung der Forschungsgruppe Media Creation eigens einen real begehbaren Raum aus Karton, der im Spiel mittels eines Virtual-Reality-Headsets (einem Head-Mounted-Display) oder einem Smartphone in Kombination mit einer geeigneten Halterung als virtueller 360° Raum erlebbar ist.

Das Spiel entstand im Rahmen des Forschungsprojekts TraeX: Transmedia Extensions. Im Zentrum des Projekts steht die gendersensible Entwicklung von Medienformaten für Kinder. Dabei soll das spezifische Potential von transmedialen Erweiterungen für diese Zielsetzung ausgelotet und in Form eines Handbuchs der gendersensiblen Formatentwicklung in der Praxis nutzbar gemacht werden.

**Virtual-Reality-App für Unternehmen**

Auch praktische Anwendungen für Unternehmen ergeben sich durch die neue Technik: Für die Firma TriLite Technologies GmbH hat die Forschungsgruppe Media Creation eine interaktive Anwendung für eine Virtual-Reality-Brille entwickelt, um das Produkt der Firma zu präsentieren: TriLite entwickelt Bildschirme, die ohne 3D-Brille ein dreidimensionales Bild erzeugen können.

Da eine zweidimensionale Präsentation des Produkts mit Videos oder Printunterlagen den Effekt der Bildschirme nur schwer vermitteln kann, hat die Forschungsgruppe Media Creation einen Weg für eine dreidimensionale Darstellung gesucht und eine computergenerierte Visualisierung des New Yorker Times Square in einem virtuellen 360°-Raum erstellt.

**Media Innovation Day 2016**

Der Media Innovation Day 2016 des „fjum\_forum journalismus und medien wien“ widmete sich heute dem Thema „Virtual Reality & 360° – Die immersive Kraft des VR-Storytelling“. Internationale Vortragende stellen herausragende Virtual-Realtity-Projekte vor. Rosa von Suess präsentierte die Arbeiten der Forschungsgruppe Media Creation der FH St. Pölten und war Mitglied im Programmkuratorium des Media Innovation Day 2016.

<https://www.fjum-wien.at/wp/mediainnovationday16/>

**Forschungsgruppe Media Creation**

Die Forschungsgruppe betreibt interdisziplinäre audiovisuelle Forschung zu anwendungsorientierten Medienumgebungen und untersucht verschiedene Aspekte der Produktionsprozesse einer Vielzahl von Medien wie Film, Fernsehen, Internet und Mobile.

<http://mediacreation.fhstp.ac.at>

**Forschungsprojekt TraeX: Transmedia Extensions**

Das Projekt wird finanziert vom Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie im Rahmen des Programms FEMtech FTI Projekte. Das Projekt TraeX leiten Andreas Gebesmair, Institut für Medienwirtschaft, und Rosa Suess, Institut für Creative\Media/Technologies der Fachhochschule St. Pölten. ProjektpartnerInnen sind das Institut für Jugendliteratur, der Jungbrunnen Verlag, Markus Wiemker Game Design & Game Studies, das Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien und die Kinderbuchautorin Rosemarie Eichinger.

<https://www.fhstp.ac.at/traex>, <http://traex.fhstp.ac.at>

**Fotos:**

Gruppenfoto Studierende zum ARG/Traex-Spiel, Credit: FH St. Pölten / Raphaela Raggam

Screenshots TriLite, Credit: FH St. Pölten

Screenshots Virtual Reality / Traex, Credit: FH St. Pölten

**Über die Fachhochschule St. Pölten**

Die Fachhochschule St. Pölten ist Anbieterin praxisbezogener und leistungsorientierter Hochschulausbildung in den sechs Themengebieten Medien & Wirtschaft, Medien & Digitale Technologien, Informatik & Security, Bahntechnologie & Mobilität, Gesundheit und Soziales. In mittlerweile 17 Studiengängen werden rund 2.600 Studierende betreut. Neben der Lehre widmet sich die FH St. Pölten intensiv der Forschung. Die wissenschaftliche Arbeit erfolgt zu den oben genannten Themen sowie institutsübergreifend und interdisziplinär. Die Studiengänge stehen in stetigem Austausch mit den Instituten, die laufend praxisnahe und anwendungsorientierte Forschungsprojekte entwickeln und umsetzen.

**Informationen und Rückfragen:**

FH-Prof. Mag. Dr. Rosa von Suess

Leiterin der Forschungsgruppe Media Creation

Institut für Creative\Media/Technologies

T: +43/2742/313 228 248

M: +43/676/847 228 886

E: [rosa.vonsuess@fhstp.ac.at](mailto:rosa.vonsuess@fhstp.ac.at)

I: <https://www.fhstp.ac.at/de/uber-uns/mitarbeiter-innen-a-z/von-suess-rosa>

**Pressekontakt:**

Mag. Mark Hammer

Marketing und Unternehmenskommunikation

T: +43/2742/313 228 269

M: +43/676/847 228 269

E: [mark.hammer@fhstp.ac.at](mailto:mark.hammer@fhstp.ac.at)

I: <https://www.fhstp.ac.at/de/presse>

Pressetext und Fotos zum Download verfügbar unter <https://www.fhstp.ac.at/de/presse>.

Allgemeine Pressefotos zum Download verfügbar unter <https://www.fhstp.ac.at/de/presse/pressefotos-logos>.

Natürlich finden Sie uns auch auf Facebook und Twitter: [www.facebook.com/fhstp](http://www.facebook.com/fhstp), [https://twitter.com/FH**\_**StPoelten](https://twitter.com/FH_StPoelten).

Sollten Sie in Zukunft keine weiteren Zusendungen der Fachhochschule St. Pölten wünschen, senden Sie bitte ein Mail mit dem Betreff „Keine Presseaussendungen" an [presse@fhstp.ac.at](mailto:presse@fhstp.ac.at).