

„Abenteuer Bodenleben“ - Virtual Reality (VR) zur digitalen Wissenschaftsvermittlung im Museum

Lutz Westermann ^a, Kristin Baber ^b, Jens Wesenberg ^b und Willi Xylander ^b

^a.hapto GmbH, Deutschland, lw@hapto.de; ^b museum4punkt0, Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz, Deutschland, Kristin.Baber@senckenberg.de, Jens.Wesenberg@senckenberg.de, Willi.Xylander@senckenberg.de

KURZDARSTELLUNG: Das auf einem Quadratmeter Waldboden mehr Organismen leben als Menschen auf der Welt, ist den Wenigsten bekannt. Das Naturkundemuseum Görlitz bringt mit einer Virtual-Reality-Anwendung Besuchern den Lebensraum unter unseren Füßen näher. Die Besucher werden virtuell 200fach verkleinert und können so in die ansonsten unzugängliche Lebenswelt der winzigen Bodenorganismen eintauchen. Neben Einblicken in die Entwicklung der dreidimensionalen Rekonstruktion und Animation der Organismen in ihren Lebensräumen, wird auch die Entstehung und Produktion des VR-Erlebnisses näher beleuchtet. Methodisch wurde bei der Entwicklung ein iterativer Arbeitsprozess gewählt, bei dem Wissenschaftler und Entwickler im engen Austausch das VR-Erlebnis gestalten. Die Akzeptanz der Anwendung wird beim Besucher durch Fragebögen ermittelt. Die daraus resultierenden Ergebnisse helfen bei der kontinuierlichen Verbesserung der Anwendung und lassen erste Schlüsse bezüglich der Attraktivität des Angebotes für Besucher zu. Durch die Erfahrungen im Projekt können wertvolle Einblicke vermittelt werden, die für Ausstellungsmacher, Wissenschaftler, Kuratoren und Museen interessant sind, die eine VR-Anwendung planen.