



netidee

PROJEKTE

ARTverse

Endbericht | Call 18 | Projekt ID 6899

Lizenz CC BY-4.0

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Projektbeschreibung.....	3
3	Verlauf der Arbeitspakete	5
3.1	Arbeitspaket 1 - <i>Detailplanung und Formales am Projektstart</i>	5
3.2	Arbeitspaket 2 - <i>Projektleitung</i>	5
3.3	Arbeitspaket 3 - <i>Implementierung ARTverse Backend</i>	5
3.4	Arbeitspaket 4 - <i>Anforderungsanalyse</i>	6
3.5	Arbeitspaket 5 - <i>Datengenerierung und Inhaltserstellung</i>	6
3.6	Arbeitspaket 6 - <i>Implementierung ARTverse App</i>	7
3.7	Arbeitspaket 7 - <i>Kommunikation und Verwertung</i>	8
3.8	Arbeitspaket 8 - <i>Dokumentation und Formales am Projektende</i>	8
4	Umsetzung Förderauflagen	9
5	Liste Projektergebnisse	9
6	Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis.....	10
7	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	11
8	Eigene Projektwebsite	11
9	Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende	12
10	Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte.....	12

1 Einleitung

ARTverse ermöglicht es Künstlern, digitale Kunst in VR zu schaffen und mit anderen zu teilen; Kunststudenten können online in verschiedenen Medien geschult werden; Museen und Galerien können ihre Inhalte auf immersive und interaktive Weise präsentieren; Kunstliebhaber können Kunst auch von zu Hause aus erleben. Das macht Kunst für Menschen mit eingeschränkter Mobilität zugänglich. In diesem Abschlussbericht berichten wir über die Ergebnisse des Projekts.

Das ARTverse-Projekt wurde wie geplant abgeschlossen. 100% der geplanten Stunden wurden genutzt. Die Arbeitspakete wurden wie geplant begonnen und abgeschlossen. Wie im Zwischenbericht berichtet, betrifft die größte Veränderung im Projekt die Schließung der Mozilla Hubs Plattform (<http://tiny.cc/e36pzz>), die ursprünglich als Implementierungsplattform geplant war. **Wir mussten daher auf VR Chat als Ersatz für das Projekt zurückgreifen, weshalb auch das Projektergebnis 9 (Mozilla Hubs Server) aus der Liste der Projektergebnisse entfernt wurde.**

2 Projektbeschreibung

Projektziele

- **Entwicklung einer VR-nativen Plattform für Kunst**

ARTverse zielt darauf ab, eine integrierte Umgebung in Virtual Reality (insbesondere in VRChat) zu schaffen, die der **Kreation, Lehre und Ausstellung** von Kunst dient. Dabei geht es nicht nur um die Nachbildung physischer Galerien, sondern um immersive, interaktive Erlebnisse.

- **Erforschung immersiver Technologien als neue künstlerische Medien**

Das Projekt untersucht, wie kreative Prozesse **neu gedacht** und durch XR-Technologien (VR/AR/MR) erweitert werden können – mit dem Ziel, neue Ausdrucksformen und Interaktionsmöglichkeiten zu erschließen.

- **Entwicklung von Werkzeugen und Umgebungen für Nutzer:innen**

ARTverse umfasst:

Kreativtools zum Zeichnen, Modellieren, Videostreaming und für Bildershows in VR.

Lehrumgebungen, die Kunstgeschichte interaktiv als „Gedächtnispaläste“ erlebbar machen.

Ausstellungsformate für immersive und zugängliche Präsentation digitaler Kunstwerke und Installationen wie *A Piece of Systems Ecology*.

- **Förderung von Community und Open-Source-Zusammenarbeit**

Co-Design durch Mindmapping-Workshops mit Künstler:innen und Studierenden.

Alle Entwicklungen sind Open Source: Unity-Projektdateien und VRChat-Welten stehen frei zur Verfügung.

- **Erforschung von Plattformkapazität und -resilienz**

Durch die Analyse von Plattformen wie Decentraland, Mozilla Hubs und VRChat werden technische, soziale und infrastrukturelle Aspekte der VR-Kunstmedien evaluiert.

Zielgruppe

- **Künstler:innen und Kreative**

Die VR-native Tools für **Skizzen, 3D-Modelle, Kuratorisches Arbeiten und Präsentation** ihrer Werke suchen.

- **Lehrende in Kunst und Kulturgeschichte**

Die VR einsetzen möchten, um interaktive, räumliche Lehrmethoden zu entwickeln – insbesondere mit **Gedächtnistechniken** wie der Loci-Methode.

- **Kurator:innen und Ausstellungsgestalter:innen**

Die nach neuen Wegen suchen, **digitale Kunstwerke zu dokumentieren und zu präsentieren**, über den physischen Raum hinaus.

- **Forschende und Community-Builder im Bereich Kunst & Technologie**

Die an neuen digitalen Kreativformen, sozialen Interaktionen und Plattformentwicklung im Metaverse arbeiten.

- **Studierende und allgemein Interessierte**

Als aktive Mitwirkende und Besucher:innen der VRChat-Welten – z. B. im Rahmen von Testphasen, Lehrveranstaltungen oder Ausstellungen.

Inhaltsübersicht: Projektergebnisse

ARTverse gipfelt in drei interaktiven VR-Welten, die jeweils eine spezifische kreative oder pädagogische Funktion erfüllen:

1. Kreativwelt

- Tools für **3D-Zeichnung, Modellierung, Videostreaming** und **Bildpräsentation** innerhalb von VRChat.
- Künstler:innen können Prozesse prototypisch gestalten und teilen. GitHub-Repositories stehen zur Weiterverwendung bereit.

2. Lehrwelt

- Gestaltet als **virtuelles Amphitheater**, inspiriert vom Theater des Gedächtnisses von Giulio Camillo.
- Die Werke, z. B. Caravaggios *Die Falschspieler*, werden in fünf Zonen interaktiv erfahrbar: Ikonografie, Materialien, Biografie, Stil und Rezeption.

Interaktionen wie Infrarot-Ansichten, Zeitachsen und symbolische Gesten ermöglichen eine neue Form des Lernens.

Das Szenario dient als **anpassbare Vorlage** für Lehrende – inkl. Architektur, Assets und Skripten zur eigenen Verwendung in Unity & VRChat.

3. Ausstellungswelt

- Präsentiert die VR-Rekonstruktion der Installation **A Piece of Systems Ecology** von Martina Froeschl.
- Interaktive, 3D-gescannte Steine lösen beim Berühren Videoinhalte aus; Klanglandschaften verbinden VR und AR.
- Weltweit zugänglich via VRChat, mit Unity-Projektdateien zur Wiederverwendung.

Fazit & Weiterverwendung

- **Open-Source Unity-Pakete und VRChat-Welten** stehen für alle drei Umgebungen zur Verfügung. Künstler:innen, Lehrende und Kurator:innen sind eingeladen, diese weiterzuentwickeln.
- Das Projekt zeigt auf, wie VR für **künstlerische Arbeitsprozesse, immersive Bildung und globale Ausstellungen** genutzt werden kann – und diskutiert zugleich Plattformstabilität und Community-Aspekte.
- ARTverse bietet ein übertragbares Modell für **experimentelle VR-Kunstökosysteme**, die offen, zugänglich und didaktisch innovativ sind.

3 Verlauf der Arbeitspakete

3.1 Arbeitspaket 1 - *Detailplanung und Formales am Projektstart*

Arbeitspaket 1 umfasst Tätigkeiten zu Projektstart wie Vertragsprüfung, Projektplanung, Aufsetzen einer Projektwebseite, und Abruf der ersten Förderrate.

100% - Das Arbeitspaket wurde im Dezember 2023 abgeschlossen.

3.2 Arbeitspaket 2 - *Projektleitung*

Arbeitspaket 2 beschreibt die laufende Projektleitung sowie das rechtzeitige Verfassen von Berichten und Monitoring des Budgets.

100% - Die Verwaltung und Überwachung des Projekts ist mit der Fertigstellung aller Arbeitspakete abgeschlossen.

3.3 Arbeitspaket 3 - *Implementierung ARTverse Backend*

Arbeitspaket 3 umfasst die Implementierung eines ARTverse Backends.

100% - Die Durchführung von AP3 war vom Wechsel von der Plattform Mozilla Hubs zu VRChat geprägt. Dieser Wechsel war notwendig, da der Support für Mozilla Hubs im Frühjahr 2024 eingestellt wurde. Die

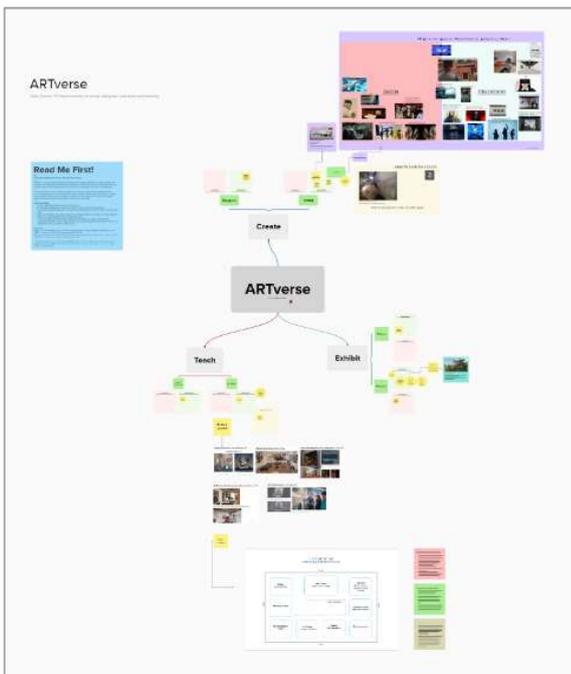
Suche nach einer neuen Plattform (VRChat) und die Einarbeitung in die neue Materie verliefen dabei reibungslos. In VRChat werden die vorhandenen Serverinfrastrukturen genutzt, weshalb eine eigene Entwicklung eines Server-Backends nicht mehr notwendig war. **Das Projektergebnis 9 (Server Backend) wurde daher von der Liste der Projektergebnisse gelöscht.**

3.4 Arbeitspaket 4 - *Anforderungsanalyse*

Arbeitspaket 4 umfasst die Definition von Use-Cases und die Ausarbeitung von Implementierungsanforderungen.

100% - Eine Lösung zum Erstellen und Teilen von digitaler Kunst für Lernzwecke wurde in mehreren Meetings entworfen und fixiert.

Es wurden mehrere Künstler und Forscher eingeladen an einem Mural Board mitzuarbeiten, in welchem Ideen für die Erforschung von VR zur Schaffung, Ausstellung und Vermittlung von Kunst gesammelt wurden. Das Ergebnis war die Zusammenstellung einer kollaborativen Mind Map, welche mehrere Ideen für die Verwendung von VR-Techniken beinhaltet. Das Mural Board ist unter diesem Link zu finden:



<https://app.mural.co/t/artverse9233/m/artverse9233/1713792180132/64e6bef3105335166eb987fa56f5ac13298fa90a?sender=u411be7b6270e1a7f6a694825>

Am 04.06.2024 fand eine Projektpräsentation und Diskussion mit Studierenden an der Universität dieAngewandte statt.

3.5 Arbeitspaket 5 – *Datengenerierung und Inhaltserstellung*

Arbeitspaket 5 beschreibt die Erstellung einer virtuellen 3D Umgebung zum Erstellen und Teilen von digitaler Kunst, die Generierung von passenden 3D Modellen, und die Erstellung von Multimediainhalten.

100% - Wir schufen drei immersive 3D-Umgebungen: die kreative Welt, die Lehrwelt und die Ausstellungswelt.



Die Kreativwelt - mit implementierten Beispielen von Werkzeugen für Künstler zur Erstellung neuer Inhalte in der virtuellen Realität.



Die Lehrwelt - wir stellen ein Konzept vor, wie räumliche Elemente und Interaktionsdesign für den Kunstgeschichtsunterricht eingesetzt werden können. Wir haben ein Modell eines Amphitheaters erstellt, in dem Kunstwerke und zugehörige Objekte für einen Kunstgeschichtsunterricht ausgestellt werden können.



Die Ausstellungswelt - wir haben ein 3D-Modell eines digitalen Kunstaussstellungsraums erstellt und zeigen eine interaktive Videoinstallation der Künstlerin Martina Froeschl.

3.6 Arbeitspaket 6 - *Implementierung ARTverse App*

Arbeitspaket 6 ist das entwicklungsintensivste Arbeitspaket, in dem die ARTverse App zum Erstellen und Teilen von digitaler Kunst implementiert wird. Außerdem ist in diesem Arbeitspaket das Erstellen einer Entwickler- und Benutzerdokumentation geplant.

100% - Neben der VRChat-Lösung für die Erstellung und den Austausch digitaler Kunst, die implementiert und getestet wurde - https://github.com/vrvis/ARTverse_basis (siehe Zwischenbericht) - haben wir zwei weitere VRChat-Lösungen für interaktive Welten entwickelt.

- Die Lehrwelt - mit interaktiven Objekten und Szenenmanagement für den Kunstgeschichtsunterricht. Es wurde ein Github Repo erstellt und der Code wurde als Open-Source-Lösung freigegeben https://github.com/vrvis/ARTverse_ArtHistory
- Die Ausstellungswelt - mit Tools, die für eine interaktive Videoinstallation in VR entwickelt wurden. Ein Github Repo wurde erstellt und der Code wurde als Open Source Lösung freigegeben https://github.com/vrvis/ARTverse_Exhibition

3.7 Arbeitspaket 7 - *Kommunikation und Verwertung*

Arbeitspaket 7 beschäftigt sich mit der Kommunikation und der Verwertung der Projektergebnisse.

100% - Der Fortschritt des Projekts ist in Blogposts auf der Netidee-Plattform dokumentiert. Außerdem haben wir mehrere Social-Media-Posts (Instagram, Facebook und LinkedIn) und eine Pressemitteilung der Lehrwelt veröffentlicht. Wir haben einen Beitrag für die CHI-Konferenz 2025 geschrieben und eingereicht (<https://chi2025.acm.org/for-authors/alt-chi/>). Leider wurde der Beitrag von den Gutachtern nicht angenommen, und wir suchen nach einer anderen Konferenz, um uns erneut für eine Veröffentlichung zu bewerben. Am 24.04.2025 haben wir eine Pressemitteilung über das Projekt veröffentlicht: „Kunstgeschichte neu erleben: Virtual-Reality-Lernumgebung des VRVis macht Kunstbildung immersiv,“

Submission

contact : Marina L. Medeiros (medeiros@vrvis.at)

Let's Get Real: Philosophical Approaches to Creative Limitations of Social VR Platforms

Contact Author Name

Marina Lima Medeiros

Contact Author Email Address

medeiros@vrvis.at

Authors

Marina L. Medeiros VRVis GmbH, Vienna, Austria Technische Universität Wien, Vienna, Austria
 Marlene Huber VRVis Forschungs-GmbH, Vienna, Austria TU Wien, Vienna, Austria, e1601103@student.tuwien.ac.at
 Martina Froeschl University of Applied Arts, Vienna, Austria
 Andreas Reichinger VRVis GmbH, Vienna, Austria
 Katharina Krosch TU Wien, Institute of Visual Computing & Human-Centered Technology, Vienna, Austria, kroschi@cg.tuwien.ac.at
 Johanna Schmidt Institute of Visual Computing & Human-Centered Technology, TU Wien, Vienna, Austria, jschmidt@cg.tuwien.ac.at at Visual Analytics, VRVis GmbH, Vienna, Austria, johanna.schmidt@vrvis.at

Abstract

The ARTverse project was conceived to enhance the art experience in virtual reality social platforms by providing tools for creating, teaching, and exhibiting art in VR. During the development process, we encountered several difficulties in designing a creative toolkit that would meet the needs of our artistic partners, to the point that several ideas could not be implemented. In this paper, we confront the creative potential of social VR platforms with technological and philosophical approaches to concepts of reality and virtuality. We conclude that current platforms and the industry concept of the metaverse have a dualistic view of reality, limited to either copying objects and institutions of the physical world or treating what happens in VR as a separate world, disconnected from other media and physical infrastructure. A non-dualistic approach to reality could unleash an unexplored potential for creative appropriation and potentially lead to greater user engagement.

Screenshot der Einreichung eines Papiers für den alt.Chi-Track auf der CHI-Konferenz 2025.

3.8 Arbeitspaket 8 - *Dokumentation und Formales am Projektende*

Arbeitspaket 8 besteht aus der Dokumentation des Projektprozesses und des Codes sowie aus Anweisungen für den Zugriff auf die Projektergebnisse.

100% - Die Projektdokumentation ist zusammen mit dem Projektcode im Git Repository der VRChat Worlds zu finden. Der gesamte Entwicklungsprozess ist in den Blogbeiträgen dokumentiert, ebenso wie die Links zu den Ergebnissen des Projekts.

<p>Die Kreativwelt</p>	<p>Blog Post: https://www.netidee.at/artverse/kreative-tools-vr https://www.netidee.at/artverse/creative-tools-vr</p> <p>Git Repository: https://github.com/vrvis/ARTverse_basis</p> <p>VRChat World: https://vrchat.com/home/launch?worldId=wrld_97e420f4-a187-4ceb-82c7-a2c6544a4e87</p>
-------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Die Lehrwelt	<p>Blog Post:</p> <p>https://www.netidee.at/artverse/arhistoryverse-ge</p> <p>https://www.netidee.at/artverse/arhistoryverse</p> <p>Git Repository:</p> <p>https://github.com/vrvis/ARTverse_ArtHistory</p> <p>VRChat World:</p> <p>https://vrchat.com/home/launch?worldId=wrlid_a1686156-3fc2-4512-abad-482477c933bb</p>
Die Ausstellungswelt	<p>Blog Post:</p> <p>https://www.netidee.at/artverse/artverse-ausstellungswelt</p> <p>https://www.netidee.at/artverse/artverse-exhibition-world</p> <p>Git Repository:</p> <p>https://github.com/vrvis/ARTverse_Exhibition</p> <p>VRChat World:</p> <p>https://vrchat.com/home/launch?worldId=wrlid_27547c56-ccf5-47a4-9c3b-c266ed9e0b38</p>

4 Umsetzung Förderauflagen

Nicht relevant.

5 Liste Projektergebnisse

1	<i>Projektzwischenbericht</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse
2	<i>Projektendbericht</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse
3	<i>Entwickler_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für andere Entwickler_innen ("Dritte"), die das Projektergebnis nach Projektende</i>	<i>MIT</i>	https://www.netidee.at/artverse

	<i>nutzen/weiterentwickeln wollen</i>		
4	<i>Anwender_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für Anwender_innen, die das Projektergebnis nach Projektende nutzen wollen</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse
5	<i>Veröffentlichungsfähiger Einseiter / Zusammenfassung</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse
6	<i>Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit /Nachhaltigkeit (Teil des Endberichtes)</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse
7	<i>Projektergebnistyp: Studie</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse/entwicklung-von-artverse
8	<i>Projektergebnistyp: Softwareclient</i>	<i>MIT</i>	https://github.com/vrvis/ARTverse_basis https://github.com/vrvis/ARTverse_ArtHistory https://github.com/vrvis/ARTverse_Exhibition
9	<i>Projektergebnistyp: Dokumentation</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse/arhistoryverse-ge
10	<i>Projektergebnistyp: Konzept</i>	<i>CC BY 4.0</i>	https://www.netidee.at/artverse/artverse-ausstellungswelt

6 Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis

Die praktischen Ergebnisse des ARTverse-Projekts ermöglichen eine direkte Anwendung in künstlerischer Praxis, Bildung und Ausstellungsdesign. Durch die Bereitstellung dreier offener, anpassbarer VR-Umgebungen können Künstler:innen eigene immersive Werke gestalten, Lehrende innovative Vermittlungsformate für Kunstgeschichte entwickeln und Kurator:innen virtuelle Ausstellungen realisieren, die ortsunabhängig einem weltweiten Publikum zugänglich sind. Die offenen Unity-Projektdateien und die Veröffentlichung in VRChat bieten eine niedrighschwellige Einstiegsmöglichkeit für kreative und didaktische Experimente im Metaverse.

So schafft ARTverse eine praxisnahe Grundlage für den Einsatz von Virtual Reality in Kunst, Kultur und Bildung – sowohl im professionellen als auch im akademischen Kontext.

Der Projektablauf und die praktischen Anweisungen sind in den Blogbeiträgen auf der Website vollständig dokumentiert (<https://www.netidee.at/artverse>).

7 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Die folgenden Tätigkeiten wurden durchgeführt:

- 8 Blogposts in Deutscher und Englischer Sprache auf der Netidee Homepage.
- Vortrag von Martina Fröschl im monatlichen Wissenschaftsforum des VRVis https://www.linkedin.com/posts/vrvis-zentrum-f%C3%BCr-virtual-reality-und-visualisierung-forschungs-gmbh_netidee-metaverse-technologie-activity-7199414235632689156-bo07
- Bericht auf Linked-In über die Blogposts https://www.linkedin.com/posts/vrvis-zentrum-f%C3%BCr-virtual-reality-und-visualisierung-forschungs-gmbh_netidee-artverse-plattform-activity-7218960773245521921-p4EN
- Ankündigung des Projektes auf Linked-In https://www.linkedin.com/posts/netidee-f%C3%B6rderprogramm_dasistnetidee-artverse-kunstplattform-activity-7223581089515134976-y1Zm
- Instagram-Posts zur ARTverse <https://www.instagram.com/p/C9fHFgiM8MW/?igsh=eGc0eXA4YzdybHlz>
<https://www.instagram.com/p/C7yxW76tP0f/?igsh=ODYzcGxjc3VjdGJs>
<https://www.instagram.com/p/C1riZlKNctO/?igsh=MTNkZ3Z3Mjd4Zm1ueg%3D%3D>
- Facebook-Post zur Ausstellungswelt https://www.facebook.com/vrvisvienna/posts/1272432854885393?ref=embed_post
- LinkedIn-Post zur Ausstellungswelt https://www.linkedin.com/posts/vrvis-gmbh_virtualreality-artverse-vrvis-activity-7318214328975810560-IDgi?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAAAnD1S0Bnn7BMz2unpPPIHw5ljmySOCdGBQ
- Press-release „Kunstgeschichte neu erleben: Virtual-Reality-Lernumgebung des VRVis macht Kunstbildung immersiv“ https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20250424_OTs0161/kunstgeschichte-neu-erleben-virtual-reality-lernumgebung-des-vrvis-macht-kunstbildung-immersiv
- Das Bundesministerium für Innovation, Mobilität und Infrastruktur (BMIMI) hat einen ausführlichen Bericht zum Projekt in der Infothek veröffentlicht. „Kunstgeschichte neu erleben: Wie VR beim Eintauchen in die Kunstbildung hilft“ <https://infothek.bmimi.gv.at/kunstgeschichte-immersive-kunstbildung-vr/>

8 Eigene Projektwebsite

Das Projekt ARTverse wird auf der Homepage des VRVis vorgestellt

(<https://www.vrvis.at/en/research/research-projects/artverse-a-free-virtual-environment-for-digital-art>).

9 Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende

Während wir das Projekt weiterentwickeln, planen wir, unsere Forschungspartnerschaften mit Künstler:innen und Pädagog:innen auszubauen, um das kreative und didaktische Potenzial von Virtual Reality weiter zu erforschen. Ein zentraler Schwerpunkt wird auf der Durchführung von Nutzerstudien zu Gedächtnistechniken – insbesondere der Methode der Loci – in immersiven Umgebungen liegen, wobei unsere Lehrwelt als Testumgebung für innovative Ansätze der Kunstgeschichtsvermittlung dient. Ziel dieser Studien ist es, die Wirksamkeit von räumlichem und interaktivem Lernen in VR zu evaluieren und unsere Werkzeuge sowie Lernumgebungen anhand von echtem Nutzerfeedback weiterzuentwickeln. Durch die Vertiefung dieser Partnerschaften möchten wir sowohl die Theorie als auch die Praxis immersiver Bildung im Kunstkontext voranbringen und neue didaktische Werkzeuge entwickeln.

10 Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

Das **ARTverse-Projekt** eröffnet vielfältige Nutzungs- und Weiterentwicklungsmöglichkeiten für Dritte in den Bereichen **Kunst, Bildung, Kuratierung, Forschung und Technologie**. Im Folgenden sind zentrale Potenziale und Empfehlungen aufgeführt:

Für Künstler:innen und Kreative

- Nutzung von ARTverse als virtuelles Atelier, um immersive Kunstwerke mit den Open-Source-Kreativtools (Zeichnung, Modellierung, Video-Integration) zu gestalten und zu präsentieren.
- Anpassung und Remix der Kreativwelt oder Ausstellungswelt zur Entwicklung eigener oder kollaborativer VR-Projekte.
- Veranstaltung von Live-Performances, Ausstellungen oder Führungen in den VRChat-Umgebungen für ein weltweites Publikum.

Für Lehrende und Bildungseinrichtungen

- Integration der Lehrwelt in digitale oder hybride Curricula der Kunstgeschichte.
- Übertragung des Gedächtnispalast-Prinzips auf andere Fachbereiche – etwa Philosophie, Literatur oder Kulturwissenschaften – mithilfe räumlicher Lernstrategien wie der Methode der Loci.

- Ausbildung von Studierenden im Bereich XR (Unity, VRChat-Weltgestaltung) im Rahmen medien- oder kunstpädagogischer Programme.

Für Kurator:innen und Museen

- Erweiterung physischer Ausstellungen in den virtuellen Raum, unter Nutzung der ARTverse-Ausstellungswelt als Vorlage.
- Erprobung hybrider Formate, die vor Ort installierte Arbeiten mit virtuellen Erfahrungen verbinden und so Zugänglichkeit und Interaktivität steigern.
- Digitale Bewahrung ephemerer oder prozessorientierter Werke in begehbaren, virtuellen Umgebungen.

Für Forschende und Entwickler:innen

- Durchführung von Nutzerstudien zu Wahrnehmung, Gedächtnis oder Verhalten in immersiven Kulturräumen.
- Erweiterung der Interaktionsmöglichkeiten (z. B. Sprache, Gestik, Haptik) durch Anpassung des offenen Unity-Codes.
- Prototyping und Test neuer Tools für räumliches Storytelling, digitale Archivierung oder Bildung.