

PRESSEMITTEILUNG

DTHG und Hochschule Hamm-Lippstadt starten zukunftsweisendes VR-Trainingsprojekt „Immersive Theatre Training (ITT) für Sicherheit & Kompetenzen im Theater“

Innovationswettbewerb NEXT.IN.NRW: Konsortium entwickelt immersive, praxisnahe Aus- und Weiterbildung für Theater- und Veranstaltungstechnik

Während Besucher*innen kultureller Veranstaltungen den Moment auf der Bühne genießen, tragen Theater- und Veranstaltungstechnikerinnen sowie -manager*innen hinter den Kulissen eine hohe Verantwortung für Sicherheit, Technik und Organisation. Fehlentscheidungen in Stresssituationen und unter Zeitdruck können gravierende Folgen haben – und lassen sich nur begrenzt theoretisch vermitteln. Genau hier setzt das Verbundprojekt „Immersive Theatre Training (ITT) – Sicherheit & Kompetenzen im Theater“ an.

Nach erfolgreicher Teilnahme an der 3. Einreichungsrunde des Innovationswettbewerbs „NEXT.IN.NRW“ starten die DTHG Service GmbH und die Hochschule Hamm-Lippstadt (HSHL) ein dreijähriges Forschungs- und Entwicklungsprojekt zur Nutzung von Virtual Reality (VR) in der Aus- und Weiterbildung der Theater- und Veranstaltungsbranche. Das Projekt ist am 01. Januar 2026 gestartet und endet am 31. Dezember 2028.

Der offizielle Projekt-Kick-off fand am 29. Januar 2026 an der HSHL in Lippstadt statt. Eine erste öffentliche Zwischenpräsentation und Diskussionsrunde ist im Rahmen der 63. Bühnentechnischen Tagung in Rostock (17.-18. Juni 2026) geplant.

Ziel des Projekts ist die Entwicklung offener, modular erweiterbarer VR-Trainings, mit denen sicherheitsrelevante, komplexe oder kostenintensive Situationen realitätsnah simuliert werden können – ohne Gefährdung von Menschen oder Material. Nutzer*innen können in virtuellen Szenarien Entscheidungen treffen, deren Konsequenzen unmittelbar erfahrbar werden. So verbindet ITT präventive Sicherheitsarbeit mit moderner Kompetenzentwicklung.

Die Trainings werden unter anderem Szenarien wie Bühnenaufbau, Notfall- und Krisensituationen sowie interaktive Sicherheitsunterweisungen abdecken und richten sich an Auszubildende, Studierende und erfahrene Fachkräfte gleichermaßen.

Wissenschaftlich fundiert, praxisnah entwickelt

Das Projekt gliedert sich in mehrere Arbeitspakete:

Den Auftakt bildet eine empirische Anforderungsanalyse unter Federführung der HSHL, in der bestehende Aus- und Weiterbildungspraktiken der Branche untersucht werden. Auf dieser Basis entstehen Personas, Use Cases und User Journeys als Grundlage für die technische und didaktische Entwicklung.

Darauf aufbauend entwickeln beide Verbundpartner*innen eine modular erweiterbare Systeminfrastruktur. Parallel wird die Entwicklung und Validierung der praxisnahen VR-Trainingsmodule, begleitet von Tests, Feedbackschleifen und branchenspezifischer Expertise passieren.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Erprobung, Skalierung und nachhaltigen Nutzung der Trainings in der Aus- und Weiterbildung – unter anderem durch einen mobilen „Immersive Training-Koffer“. Projektbegleitend werden die Anwendungen in realen Nutzungskontexten evaluiert und wissenschaftlich dokumentiert.

Europäisch vernetzt

Begleitet wird das Projekt von mehreren assoziierten Partner*innen-Institutionen aus Belgien, Finnland, Italien, Schweden und Deutschland, darunter Hochschulen & Kunst- und Bildungseinrichtungen. Sie bringen ihre Expertise beratend ein und wirken aktiv an Erprobungs- und Evaluationsphasen mit – ein wichtiger Schritt für den internationalen Wissenstransfer und die Skalierbarkeit der Ergebnisse.

Mit dem Projekt „Immersive Theatre Training“ (ITT) leisten die DTHG Service GmbH und die Hochschule Hamm-Lippstadt einen Beitrag zur Fachkräftesicherung, zur Erhöhung der Sicherheit im Kulturbetrieb und zur Weiterentwicklung innovativer Bildungsformate für eine Branche, in der Erfahrung, Verantwortung und Präzision entscheidend sind.