

Virtuelle Welten - Reale Wirkung: Soziale Kompetenzen im Virtual Reality Training

Dr. Miriam Mulders, Dominik Evangelou und Kristian Träg
Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement

Ausgangslage

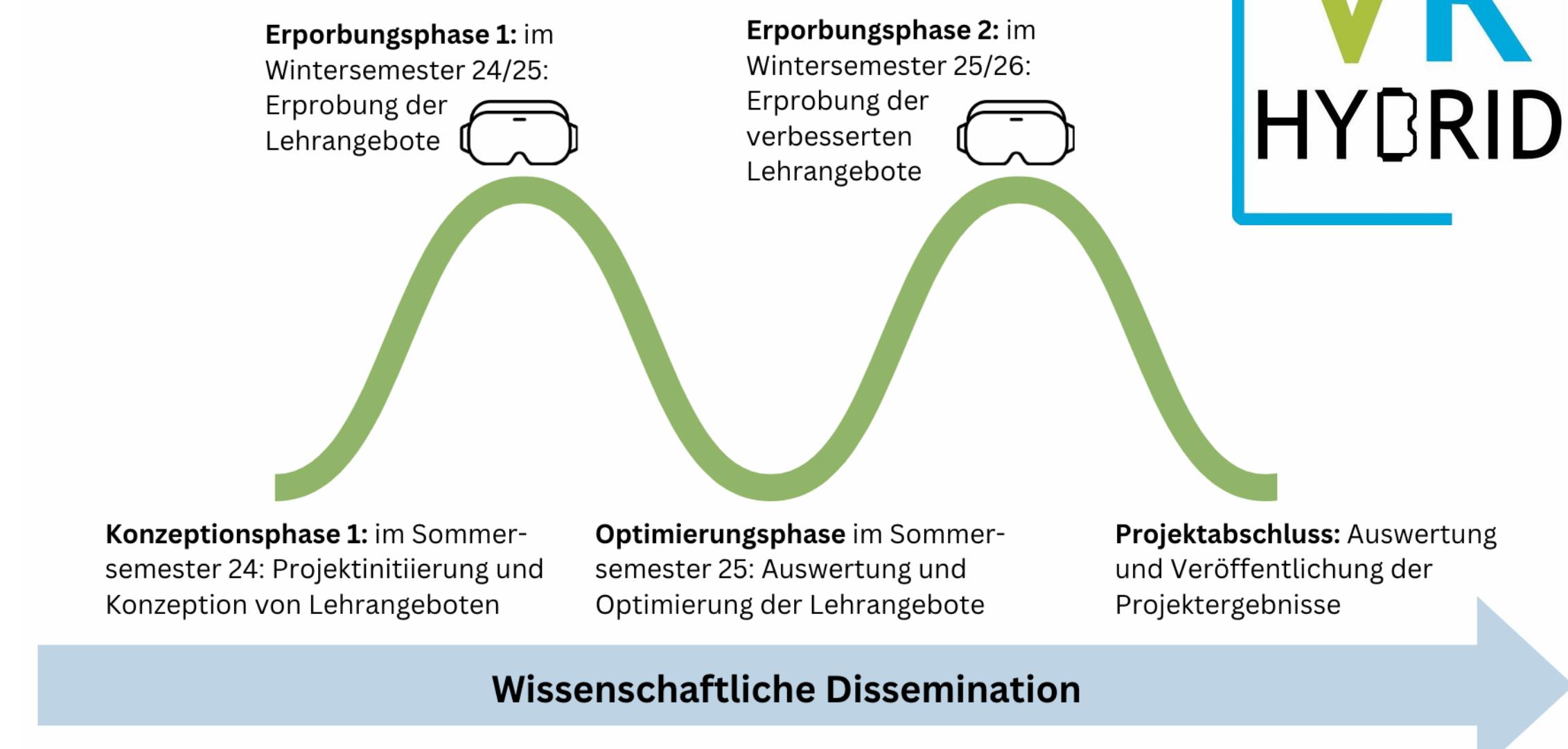
Durch die Corona-Pandemie rückten die Potenziale Virtueller Realität (VR) als Bildungstechnologie im Hochschulkontext stärker in den Fokus. VR kann z. B. in Seminaren zum Erwerb sozialer Kompetenzen eingesetzt werden, da sie soziale Ängste reduziert und ein risiko-ärmeres Lernumfeld schafft. Außerdem ermöglicht VR das Schaffen von Szenarien, die im Stresslevel variieren. Technisch und didaktisch stehen viele Hochschulen jedoch noch am Anfang.

Im Rahmen des Projektes **VR-Hybrid** werden **Lehrkonzepte** mit Lehrenden und Studierenden der Universität Duisburg-Essen (UDE) getestet, evaluiert und weiterentwickelt. Ziel ist es, **didaktische Ansätze** zur Verzahnung von VR und etablierten Lehrkonzepten zu entwickeln.

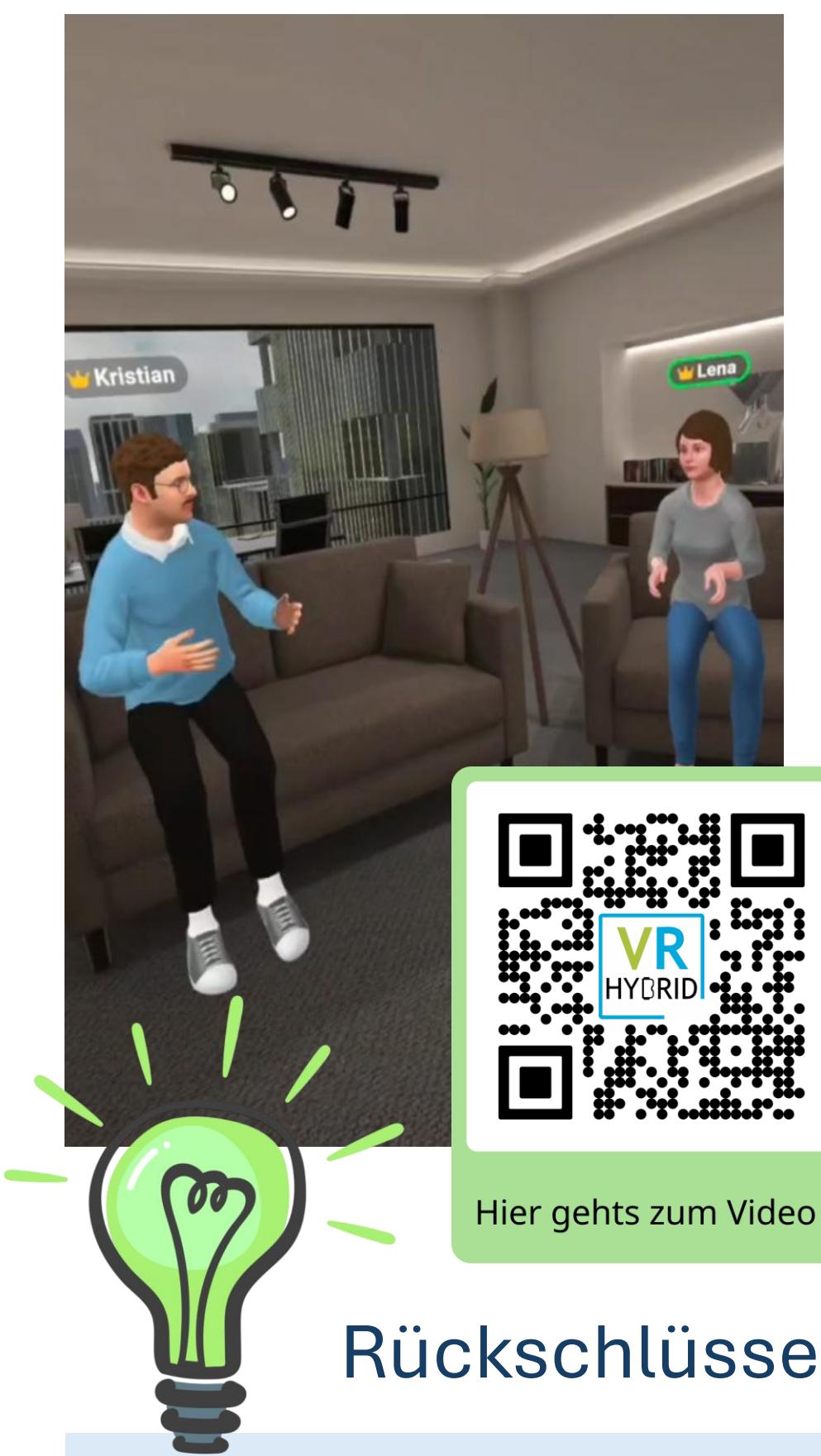
Projektbeschreibung

Das Projekt **VR-Hybrid** (Stiftung Innovation in der Hochschullehre, freiraum2023) umfasst vier Semester und ist in **Konzeptions- und Erprobungsphasen** eingeteilt. In den ersten beiden Phasen (SS24 und WS24/25) wurden Lehrszenarien für das Seminar Methoden der Beratung in Bildungskontexten an der UDE entwickelt und getestet. Bisher übten Studierende Beratungstechniken vor allem in Rollenspielen – eine Methode mit begrenzter Authentizität. VR soll hier Abhilfe schaffen, indem es **realitätsnahe, immersive Gesprächssituationen** bietet und so den Erwerb sozialer Kompetenzen unterstützt.

Projektphasen



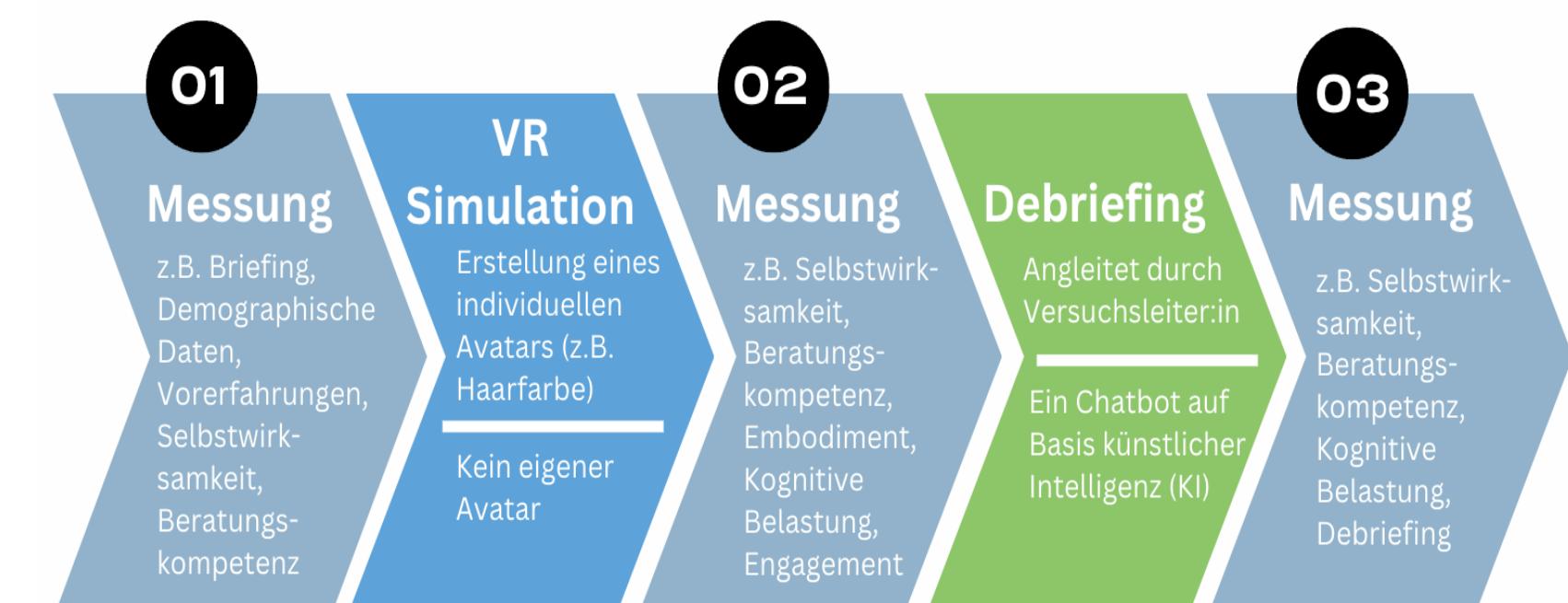
VR-Umgebung



Studienablauf

Es wurde eine Mixed-Methods-Studie mit 45 Studierenden der UDE durchgeführt. Die Teilnehmenden führten in einem virtuellen Büro ein Beratungsgespräch mit der Ratsuchenden Lena, welche eine Beratung hinsichtlich ihrer unsicheren beruflichen Situation aufsuchte. In unterschiedlichen **Versuchsbedingungen** führten die Studierenden die Ergebnisse zeigen: VR eröffnet neue **soziale Lernräume**, fördert den **Erwerb sozialer Fertigkeiten** und wird von Studierenden offen angenommen. Sie erleben durch VR mehr **Präsenz, Praxisnähe** und **Selbstwirksamkeit**.

Erstes Projektjahr



Debriefing

Das Debriefing umfasst drei Phasen – die **Reaktionsphase** (ca. 5. Min.), die **Verständnisphase** (ca. 10 Min.) und die **Zusammenfassungsphase** (ca. 5 Min.) – und wird im Projekt dahingehend untersucht, wie es den Lerntransfer nach einer VR-Beratungssimulation am besten unterstützt. Abhängig von der Versuchsbedingung erfolgt das Debriefing angeleitet durch die Versuchsleitung oder durch einen KI-gestützten Chatbot.

Rückschlüsse für die Lehre

VR schafft **neue soziale Lernräume**, welche den Erwerb **sozialer Kompetenzen** erheblich fördern können. Die Technologie ermöglicht es durch virtuelle Lernszenarien die sozialen Fähigkeiten **praxisnah** und **authentisch** zu trainieren. In der Studie wurde deutlich, dass der **wiederholte Einsatz** von VR entscheidend ist, da eine einmalige Einbettung in ein Seminar nicht ausreicht. Die Studierenden begegnen der Technologie offen und berichten, dass sie sich in der Beratungsrolle in der VR **sicher** und **präsent** fühlen. Dies führt zu einer gestärkten Motivation und **Selbstwirksamkeit**. Auch Lehrende, zum Beispiel aus dem Fachbereich der **Sozialen Arbeit**, zeigten großes Interesse an der Nutzung von VR in der Lehre, wünschen sich jedoch konkrete **Best-Practice-Beispiele**. Auch weitere Fachbereiche wie das Lehramt können von einem praxisnahen Einsatz von VR profitieren – dies wird im weiteren Verlauf des Projektes verfolgt, um VR der **gesamten universitären Lehre** zugänglich zu machen.

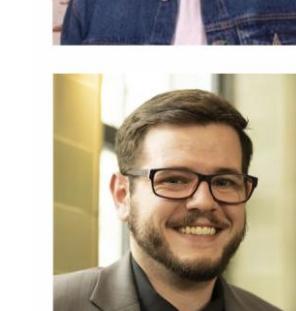
Kontakt



Dr. Miriam Mulders
Kontakt:
miriam.mulders@uni-due.de



Dominik Evangelou
Kontakt:
dominik.evangelou@uni-due.de



Kristian Träg
Kontakt:
kristian.traeg@uni-due.de

Quellen: Cho, S., Kang, J., Baek, W. H., Jeong, Y. B., Lee, S., & Lee, S. M. (2024). Comparing counseling outcome for college students: Metaverse and in-person approaches. *Psychotherapy Research*, 34(8), 1117–1130.
Schmid Mast, M., Kleinlogel, E. P., Tur, B., & Bachmann, M. (2018). The future of interpersonal skills development: Immersive virtual reality training with virtual humans. *Human Resource Development Quarterly*, 29(2), 125–141.
Stieffelbauer, C., Ghoneim, A., Oberhuemer, P., & Vettori, O. (2023). Verschränkte Lernwelten: Physisch, virtuell, seamless. *Zeitschrift für Hochschulentwicklung*, 18(Sonderheft Hochschullehre), Article Sonderheft Hochschullehre.