

Virtuelle Identitäten, Reale Beratung: Zur transformativen Rolle von Avataren und Künstlicher Intelligenz beim Beratungstraining in Virtual Reality

Tag der
Bildungsforschung

2025

Bildung in der digitalen Welt

M.A. Dominik Evangelou
Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement

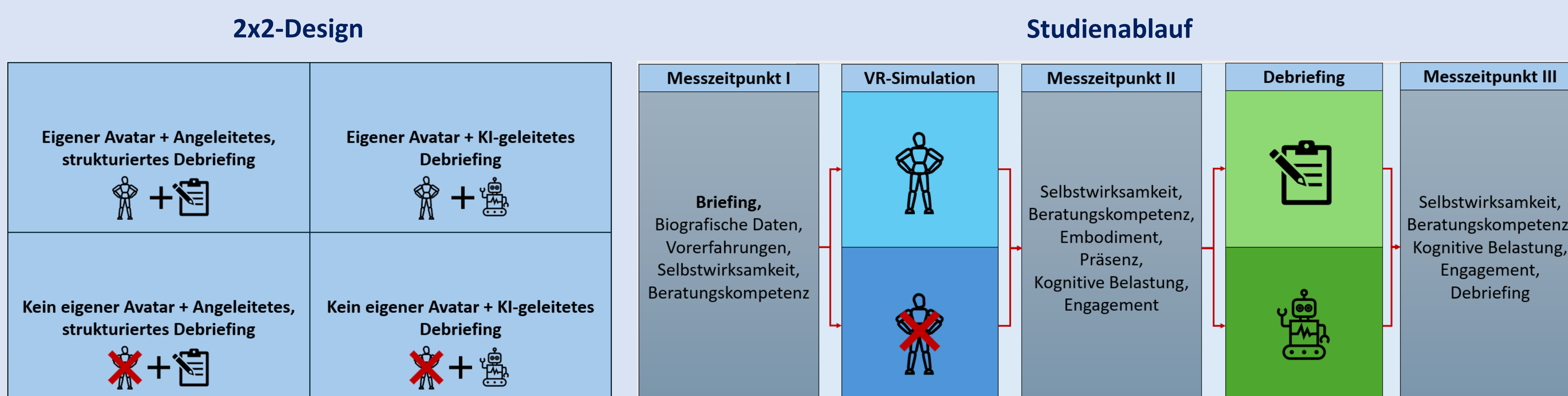
I. Ausgangslage

- **Erlernen von Beratungskompetenz** bzw. sozialen Fähigkeiten erfolgt traditionell über das **Rollenspiel**, in denen Teilnehmende spezifische soziale Situationen durchleben. ^[1,11]
- Rollenspiele **verstärken soziale Ängste** von Lernenden. ^[5]
- **VR schafft** Szenarien, die im **Stresslevel variieren** können ^[4,7] und dient als Werkzeug zur **Behandlung sozialer Ängste**. ^[9,10]
- **Vorteile** eines VR-Trainings: **Vereinfachter Zugang** zu Trainingspartner:innen, ^[1,11] Schaffung eines **risikoärmeren Umfeldes** sowie Konstruktion **verschiedener Szenarien** mit unterschiedlichen sozialen Konstellationen. ^[12]
- **Bedeutung von Avataren** innerhalb (social) VR-Umgebungen relevant: **Avatar als Repräsentation** des Selbst innerhalb der Simulation, ^[6] durch den Lernende sich **engagierter und intimer** fühlen. ^[3]
- **Lernen** findet vor allem in der **Nachbesprechung** von Planspielen bzw. Simulationen statt, ^[13,2] **Gestaltung eines angemessenen Debriefings** ist folglich unerlässlich. ^[2]

II. Forschungsfragen

- **F1:** Hat das Erstellen eines eigenen Avatars in einer VR-Simulation positiven Einfluss auf die Beratungskompetenz von Studierenden?
- **F2:** Wie muss ein effektives Debriefing nach einer VR-Beratungssimulation gestaltet sein, damit Studierende bestmöglich lernen?
- **F3:** Kann durch den Einsatz von KI ein lernförderliches Stand-Alone-Training für den Erwerb von Beratungskompetenzen geschaffen werden?

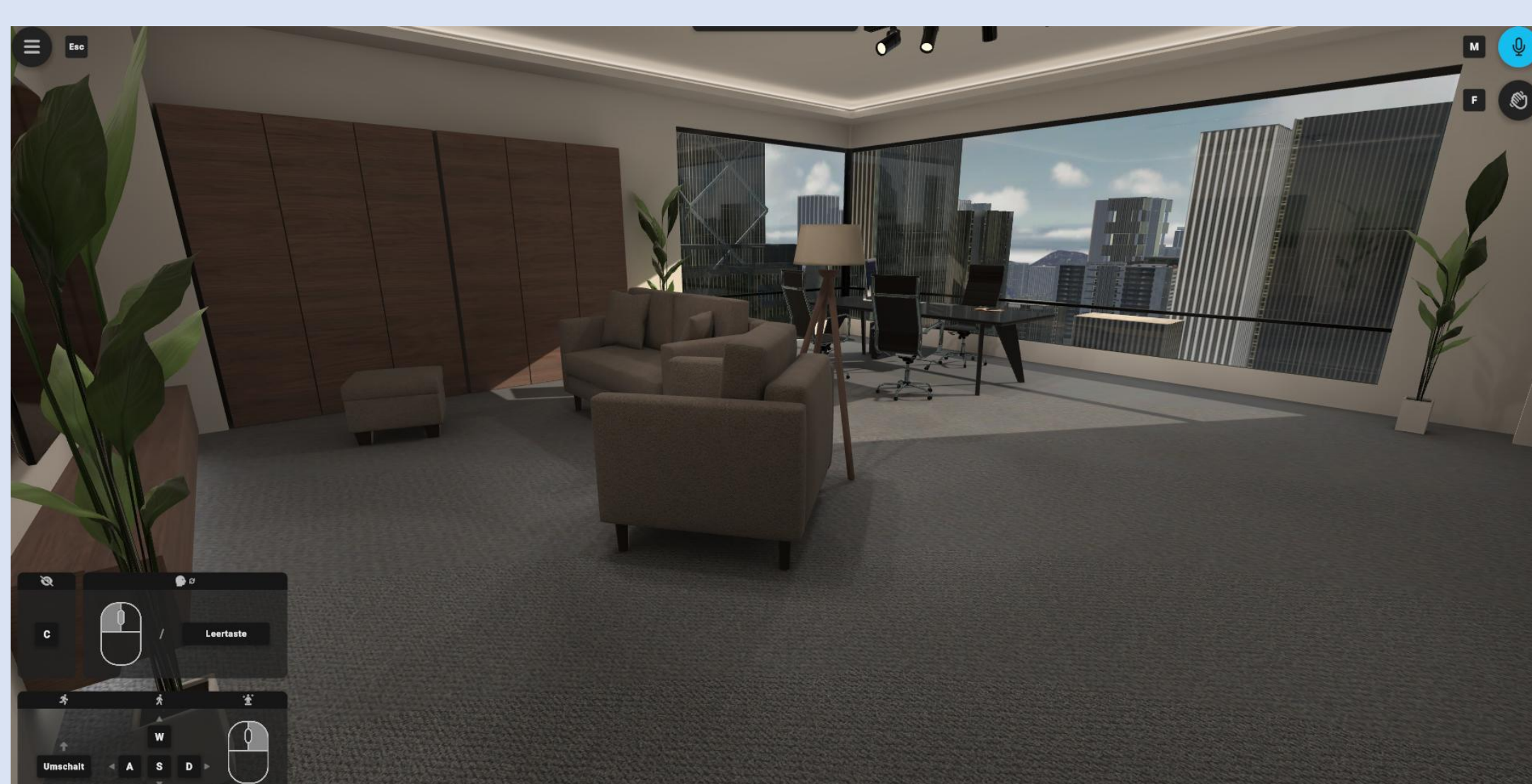
III. Methodisches Vorgehen



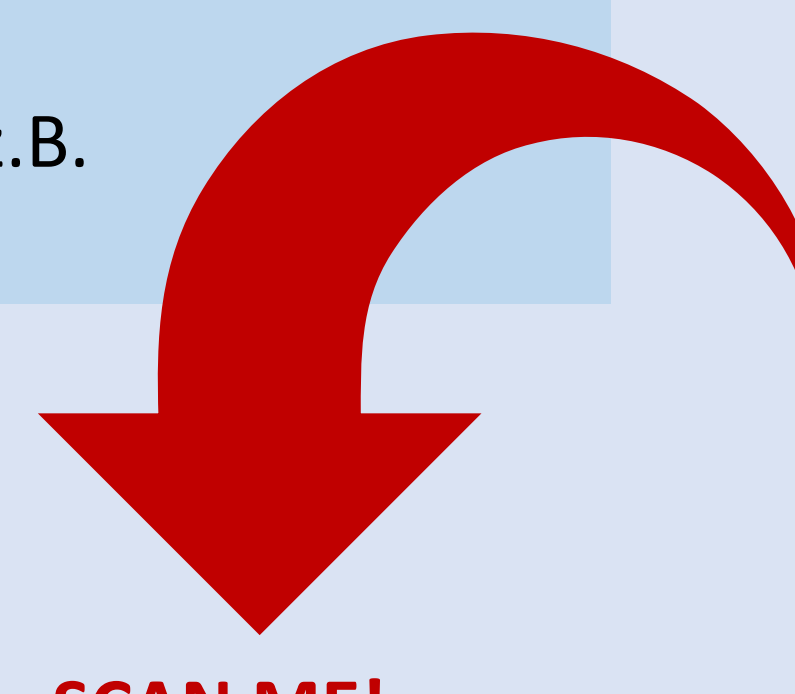
IV. Ziele

- **Schaffung** eines KI-gestützten **VR-Trainings** mit der Möglichkeit einer KI-geleiteten **Stand-Alone-Lösung**
- **Leitfaden zur Erstellung** eines lernförderlichen **Post-Simulations-Debriefings**
- **Darstellung von Herausforderungen** bei der Einführung von VR-Trainings in die Hochschullehre
- Best-Practice-Beispiele als **Handlungsleitfäden zur Etablierung** des VR-Trainings in die Hochschullehre
- **Etablierung des VR-Trainings** zwecks Erlernens sozialer Kompetenzen in **fachbezogenen Studiengängen** wie z.B. Erziehungswissenschaft, Soziale Arbeit, Lehramt oder Psychologie

Literatur



Beratungszimmer (Screenshot aus EngageVR): www.engagevr.io



SCAN ME!



Experimentelle Manipulation

Avatarerstellung:



Avatarerstellung (Screenshot aus EngageVR): www.engagevr.io

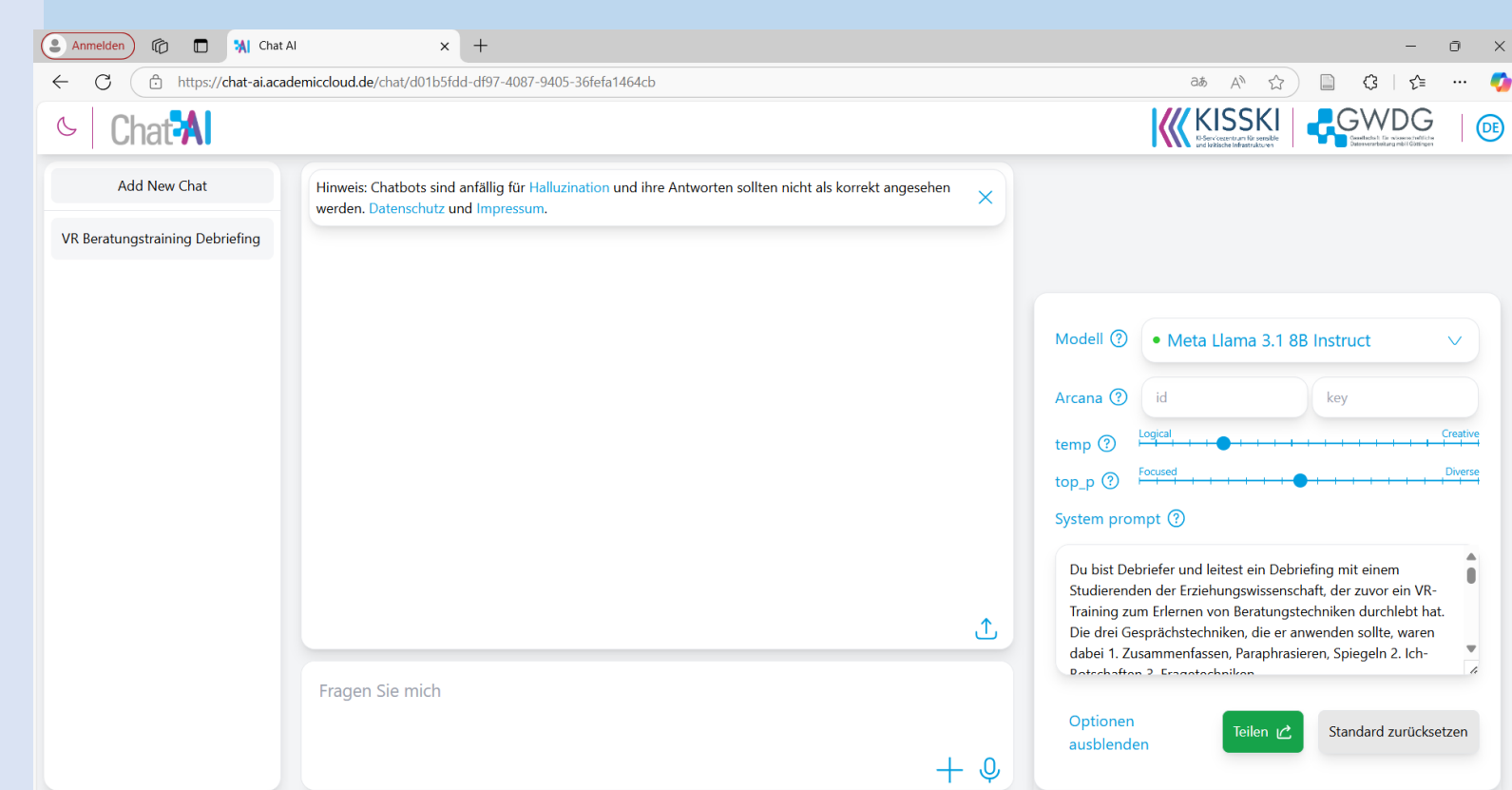
Angeleitetes, strukturiertes Debriefing:

Debriefingstruktur: ^[8]

1. **Reaktionsphase** (~5 Minuten): Dient zum Abbau von Emotionen und Spannungen; mögliche Fragen: **Wie fühlen Sie sich im Moment? Was waren Ihre Erwartungen?**
2. **Verständnisphase** (~10 Minuten): Dient der Diskussion kritischer Lerninhalte und der Generalisierung der Lernerfahrung; mögliche Fragen: **Wie sind Sie konkret in der Beratung vorgegangen? Welche Technik war schwierig anzuwenden? Gibt es Parallelen zwischen dem VR-Training und praktischen Erfahrungen, die Sie bereits erlebt haben?**
3. **Zusammenfassungsphase** (~5 Minuten): Dient der Zusammenfassung zentraler Aussagen; mögliche Fragen: **Von dem, was wir heute besprochen haben, was nehmen Sie mit?**

KI-geleitetes Debriefing:

Pilotstudie: Chatbotdebriefing; Testung des Systemprompts und der Rollentreue
Hauptstudie: KI-geleitetes Debriefing innerhalb der Virtual Reality



Chatbot der UDE: www.uni-due.de/de/digitalisierung/chat-ai-login.php

Kontakt



M.A. Dominik Evangelou
Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement
Fakultät für Bildungswissenschaften
Universitätsstraße 2, 45117 Essen
S06 S00 C16
dominik.evangelou@uni-due.de