

Stimme und Präsenz virtuell realistisch erlebbar machen - Ein VR-Brillen-Projekt an der Justus-Liebig-Universität Gießen

Dr. Ulrike Nespital, Wissenschaftliche Mitarbeiterin für Mündliche Kommunikation und Konfliktbearbeitung
Gerald Czerney, Software-Ingenieur, Leica Camera AG

Lehrveranstaltungen mit virtuellen Räumen als Transfermöglichkeit des Erlernten

I. Stimmtraining für Lehramtsstudierende

- Lehr-Lernziele: Aneignung einer physiologischen Stimmtechnik und Festigung dieser für den dauerhaften schonenden Einsatz der Stimme im Lehrerberuf (Training in virtuellen Unterrichtsräumen)
- Ziel: Automatisierter Transfer der Stimmanwendung (in verschiedenen Lautstärken) vor einer realistischen Klasse



II. Argumentieren im juristischen Kontext

- Lehr-Lernziele: Juristische Inhalte rhetorisch kompetent rüberbringen, im Mandantengespräch sowie im Plädoyer vor Gericht (Training im virtuellen Gerichtssaal)
- Ziel: Rhetorisch sicheres Auftreten im juristischen Berufsfeld

Plädoyer-Training im virtuellen Gerichtssaal



Technische Umsetzung

- Ressourcenschonende Wiederverwendung von bereits auf dem Markt etablierten Entwicklungsumgebungen, Assets (VR-Objekte) etc.
- Weitgehender Verzicht auf komplexe Softwareentwicklungsmethoden
- Skalierbare Steuerung der akustischen Beeinflussung der Studierenden in Echtzeit
- Verhaltensänderung der Avatare
- Schnelle Update-Möglichkeiten der VR-Brillen mit der aktuellsten Version
- Teilhabe der Hörerschaft an dem Erlebten der Studierenden in der VR-Welt mithilfe von Mirroring

Erste Befragungsergebnisse

Positive statements about the VR experience

n = 39

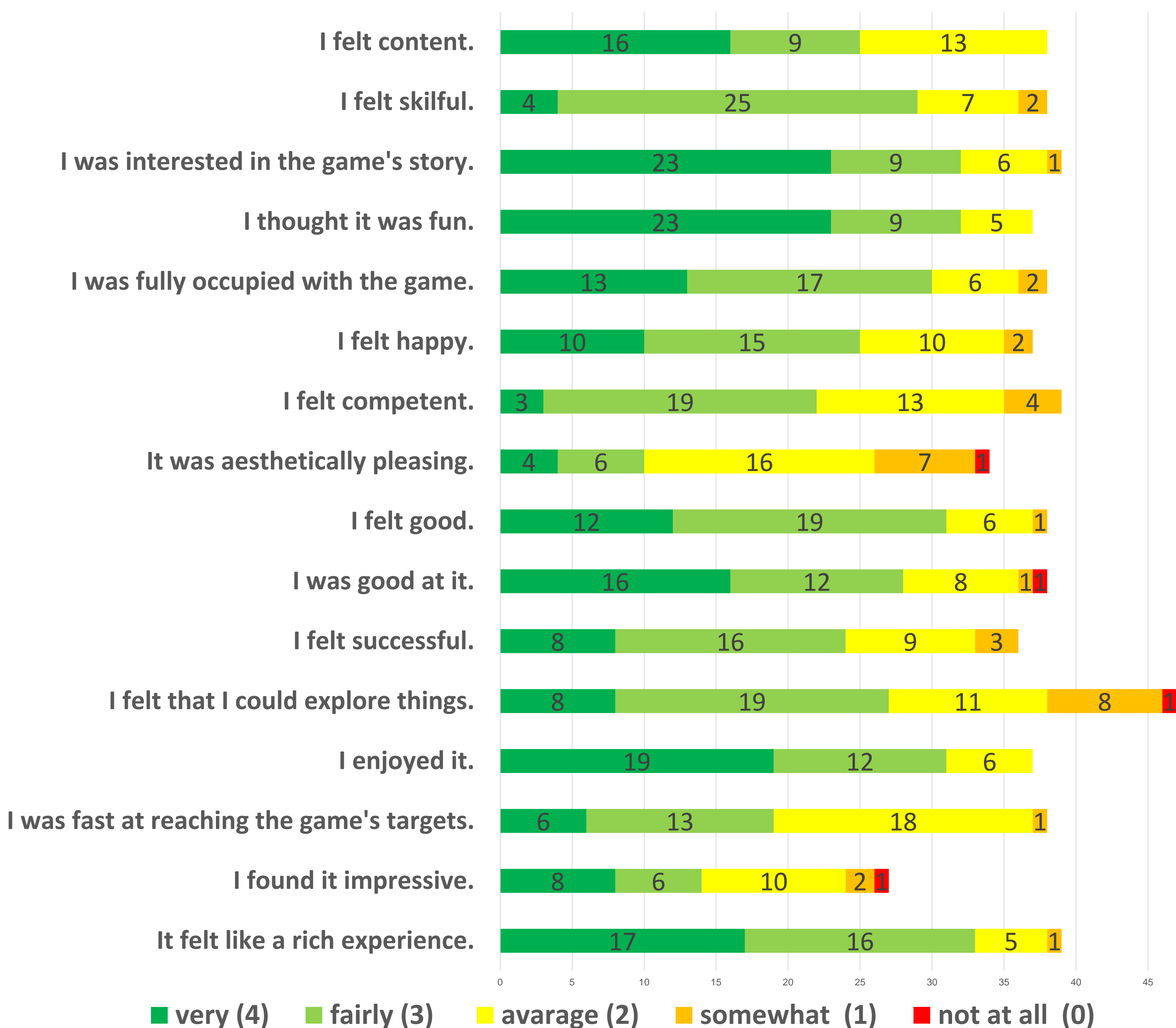
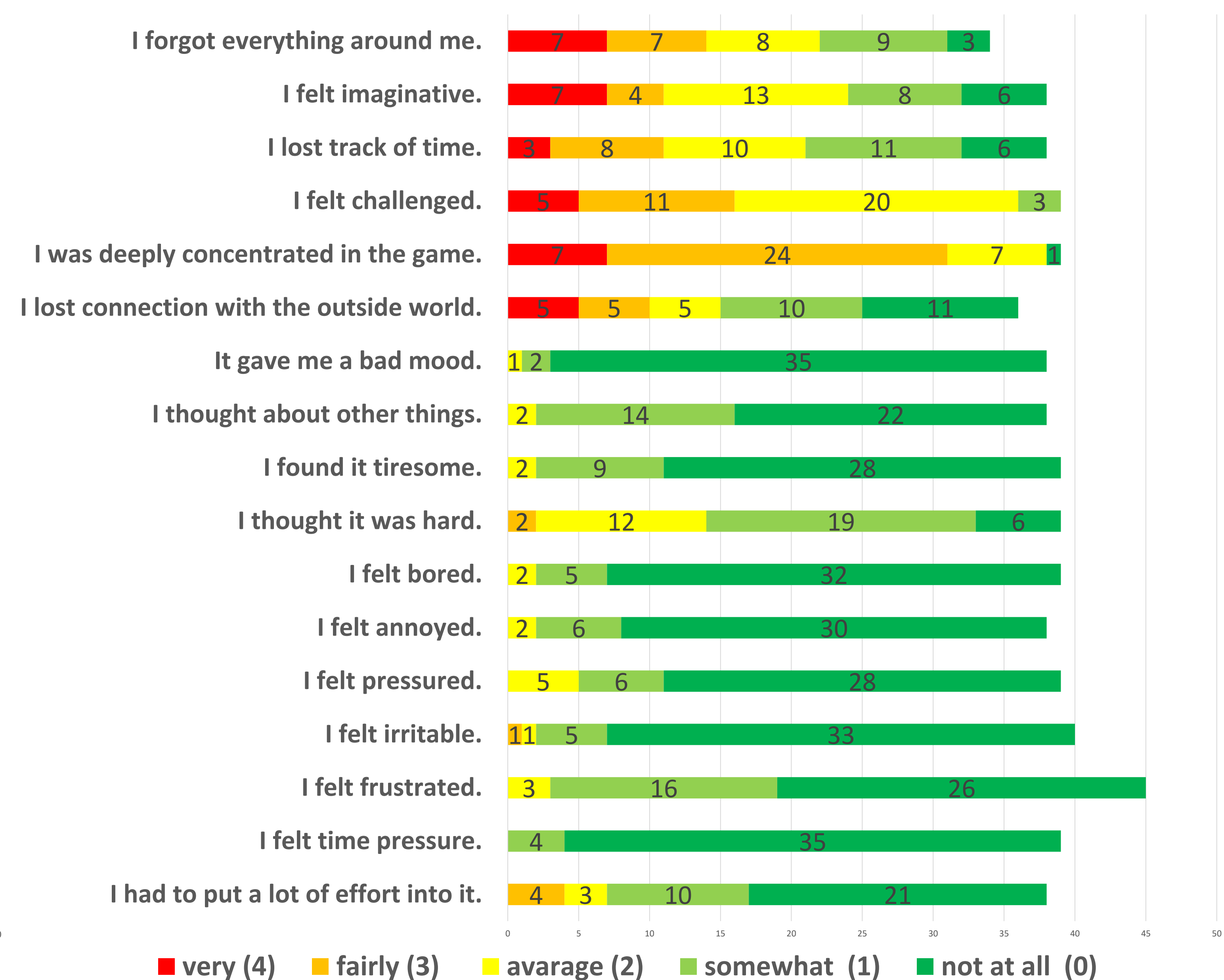


Diagramm Negative/neutral statements about the VR experience

n = 39



Literatur.: I. Jsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. (2013). The Game Experience Questionnaire. Technische Universiteit Eindhoven.