

SocialVR-Tagung: Verankerung von VR/AR-Technologien in der beruflichen Bildung

Virtuelle Realitäten (VR) sind heute viel mehr als Computerspielsysteme, die ihre Nutzer*innen unter der VR-Brille von der Außenwelt isolieren. Unter dem Begriff "SocialVR" werden VR-Anwendungen zusammengefasst, in denen eine Vielzahl von Nutzern sich in einer computergenerierten Welt trifft, gegenseitig informiert, miteinander spielt oder gar gemeinsam 3D-Inhalte erstellt. Die Nutzer*innen mögen physisch global verteilt sein, erleben aber durch das Phänomen der Sozialen Präsenz eine unmittelbare Nähe zueinander, bekommen Einblicke in multiple Perspektiven und erfahren eine höhere Motivation sich an einem Austausch zu beteiligen - ähnlich wie bei klassischen Treffen in der physischen Realität.

Mit diesem Beitrag zum Ideenwettbewerb schlagen wir die Durchführung der ersten mehrtägigen Online-Tagung in einer SocialVR-Welt unter Nutzung der aktuellen VR-Technologie vor. Dieser Vorschlag adressiert primär (aber nicht ausschließlich) die Projekte aus der Förderlinie "VR/AR in der Beruflichen Bildung" (VRARBB, 2018). Dementsprechend wird mit der SocialVR-Tagung das Thema "Verankerung von VR/AR-Technologien in der beruflichen Bildung" vorgeschlagen und soll die Chancen und Herausforderungen bei der nachhaltigen Nutzung von VR/AR-Projekten im berufsbildenden Alltag im projektübergreifenden Austausch beleuchten.

Organisatorisch schlagen wir vor Konzepte für Online-Tagungen wie der "digiPH" der Virtuellen PH in Eisenstadt (Österreich) aufzugreifen. Diese Tagungen bestehen aus einer Reihe von einzelnen Online-Veranstaltungen im Umfang von je 1-3 Stunden, die über einen Gesamtzeitraum von mehreren Monaten die Tagungsteilnehmer immer wieder zusammenführen. Dieses Modell wird hier mit den besonderen Möglichkeiten des Mediums VR erweitert. So könnte man z.B. neben typischen Vorträgen auch 3D-Modelle der vortragenden Projekte in VR-Tagungsräumen nutzen, VR-räumlich getrennte Kleingruppenarbeiten ermöglichen und sogar gemeinsam in VR 3D-Inhalte erstellen. Technisch würden wir auf eine etablierte, kostenlose SocialVR-Plattform wie AltspaceVR (<https://altvr.com>) setzen und somit den Zugang durch verschiedene VR-Systeme aber auch den klassischen Browser ermöglichen. Neben dem fachlichen Austausch zum Themenbereich sehen wir in der SocialVR-Tagung auch das Potential die kommunikativen Möglichkeiten des Mediums VR zu erkennen, zu professionalisieren und die einzelnen Projekte ggf. um soziale Mechanismen zu erweitern.

Die konkrete Planung der einzelnen Formate und Beteiligten sehen wir als Gegenstand für das World Café auf der eQualification. Im Teaser würden wir eine Kommunikation zwischen einem/r physisch anwesenden Projektmitarbeiter*in sowie einen über ein Video eingeblendeten VR-Avatar simulieren.

Beide würden gemeinsam das Format vorstellen und der Avatar publikumswirksam zur Tagung "in seiner Welt" einladen.

Einzelne ähnliche Vorhaben sind aus dem Hype um die Online-3D-Umgebung Second Life vor ca. 15 Jahren bekannt. Damals führten vor allem die Bedien- und Einstiegshürden jedoch zu wenig erfolgreichen Initiativen. Heute liegt technisch eine andere Ausgangslage vor. Einerseits ist die aktuelle VR-Technik stark an realweltlichen Interaktionskonzepten angelehnt, wodurch die Bedienung schnell erlernbar ist. Andererseits soll mit AltspaceVR o.ä. eine SocialVR-Plattform verwendet werden, die neben VR-Brillen auch die Teilnahme über einen typischen Web Browser ermöglicht. Somit ist der technische Einstieg sehr niederschwellig gehalten.

Diese Idee wird aus dem HandLeVR-Projekt (Förderkennzeichen 01PV18002A) von den Partnern Universität Potsdam (Dr. Raphael Zender) und Universität Duisburg-Essen / Learning Lab (Dr. Pia Sander) vorgeschlagen. Es wird angestrebt im Rahmen des World Cafés 1-2 weitere Partner für das Organisationsteam der SocialVR-Tagung zu gewinnen. An beiden Universitäten liegen vielfältige Erfahrungen in der Durchführung von Tagungen vor. An der Universität Potsdam liegen darüber hinaus bereits verschiedene Erfahrungen zum Einsatz von SocialVR vor.