

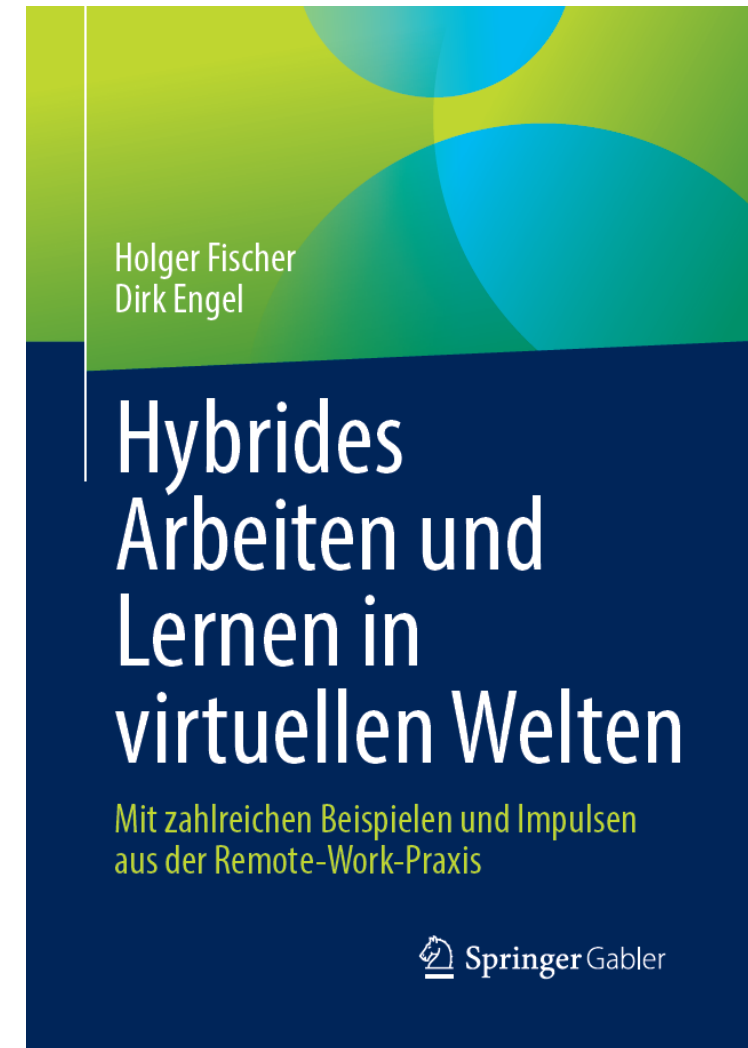
Remote Work

Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten – Chancen und Herausforderungen!

➤ Holger Fischer, Confidos Akademie



- Wir zeigen, weshalb es in Zeiten von Remote Work neue Lösungen in der Zusammenarbeit braucht und wie virtuelle Welten dabei helfen können
- konkrete Anwendungsbeispiele aus Unternehmen vermitteln schnell ein Bild über die Vorteile des Metaverse
- Zahlreiche Use Cases und Experteninterviews geben praktische Impulse für den einfachen und effektiven Einstieg in virtuelle Welten an die Hand



Typische Missverständnisse

Das Metaverse....

... ist keine Erfindung von Mark Zuckerberg

... ist keine neue Plattform

... benötigt nicht unbedingt eine
Virtual-Reality-Brille

... ist nicht nur ein Marketing-Thema

... ist nicht nur ein Spiel

Das Metaverse ist eine Idee und eine Vision,
die für uns alle relevant sein kann.



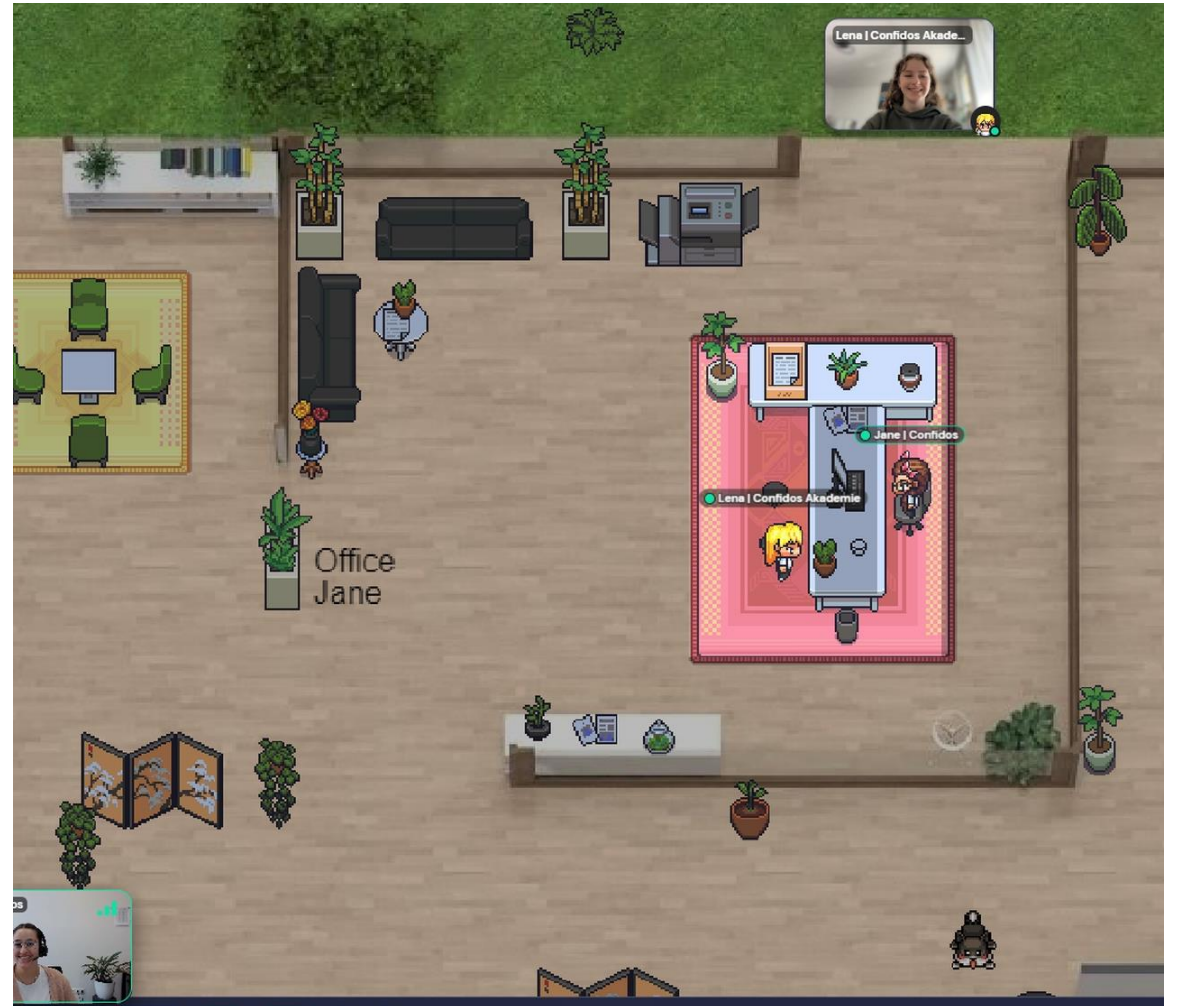
„**Metaverse** bezieht sich auf einen **virtuellen Raum**, in dem Menschen mithilfe von Virtual-Reality-Technologien als **Avatare** miteinander **interagieren** können.

Dabei schafft das Metaverse eine **Konvergenz** zwischen **physischer Realität** und **virtuellem Raum** im Kontext des vernetzten Digitalraums.“

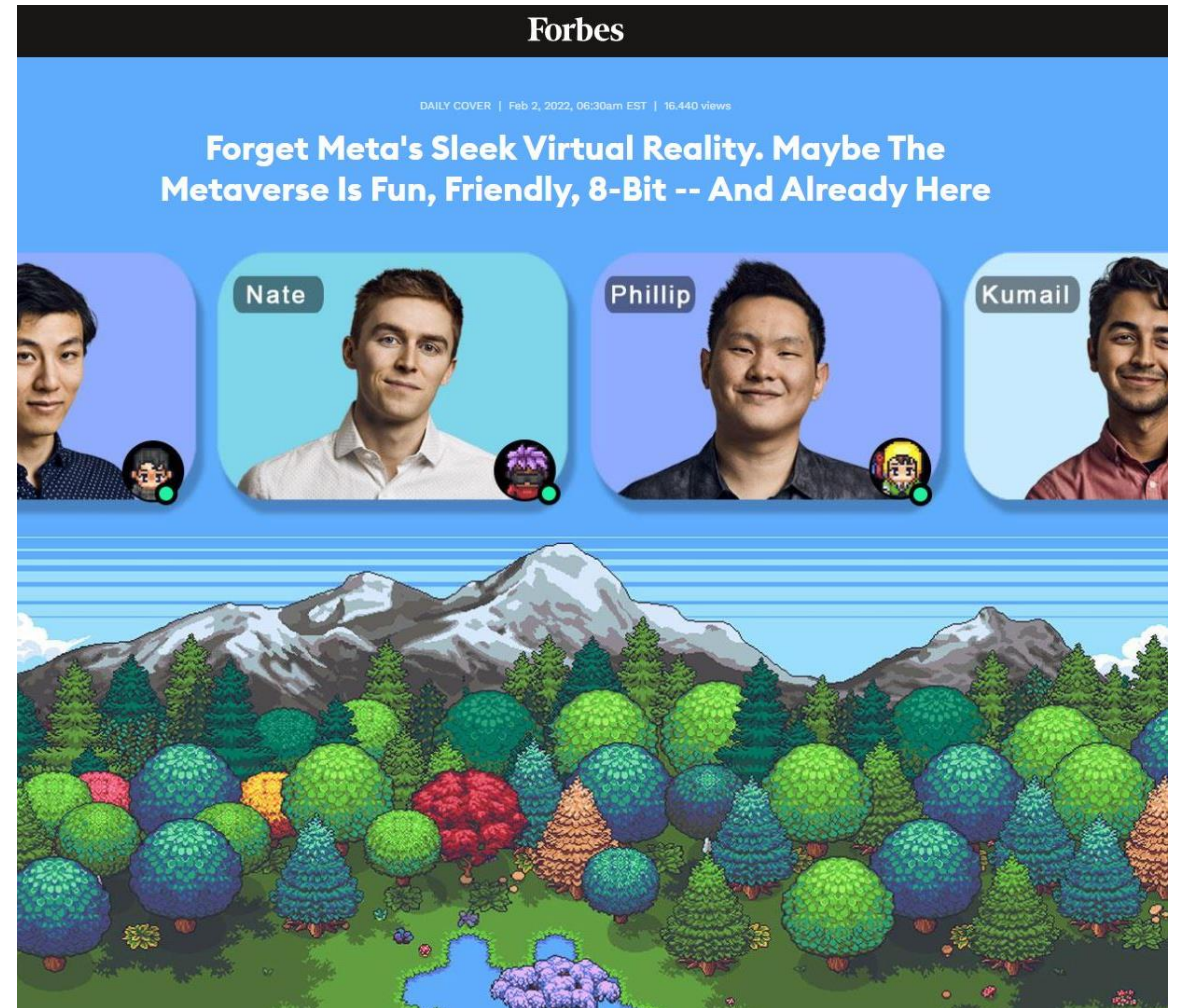
(Quelle: <https://onlinemarketing.de/lexikon/definition-metaverse>)

Viele sprechen von einer neuen Stufe der kulturellen Evolution – Wirklichkeit und Virtualität verschwimmen.

Gerade jetzt sind Sie in einer niedrigimmersiven Welt des Metaversums, nämlich bei Gather ☺



- Gather wurde als Start Up in den USA im Jahr 2020 von vier jungen Hochschulabsolventen gegründet.
- Die zukünftige Ausrichtung bei Gather liegt in der Weiterentwicklung von „Remote Work“. Dies betrifft ebenfalls das Partnerprogramm.
- Weltweit gehören aktuell 25 Unternehmen zu den Gather-Ambassadors (Botschafter). Zu diesen zählt auch die Confidos Akademie.



Viele **Technologien** sind gefloppt

Bildtelefone 1970

Virtual Reality 1980

Second Life 2006

Google Glasses 2014

Nicht nur die Technik ist entscheidend,
sondern besonders der gesellschaftliche
Bedarf und der Wandel:

- > Künstlicher Intelligenz (KI)
- > Homeoffice/Remote Work



- Arbeiten ist spätestens seit der Pandemie nicht mehr auf eine Arbeitsstätte begrenzt, sondern kann von zuhause (Homeoffice) oder anderen Orten ausgeführt werden (Mobile Office).
- Durch die Pandemie ist in Deutschland Remote Work oder Hybrid Work in den Arbeitsalltag eingezogen.
- Die meisten Unternehmen ermöglichen ihren Beschäftigten von zuhause zu Arbeiten.
- Das hat vielfältige positive Auswirkungen, u. a. auf die Arbeitszufriedenheit und die Produktivität.

Anteil an Unternehmen, die Remote-Arbeit anbieten
nach Branche



Quelle: ifo Institut / Randstat Personalleiterbefragung

- Zu viele Online-Meetings mit enger Taktung
- Fehlende Interaktions- und Austauschmöglichkeiten in bestehenden digitalen Tools
- Neue Kollegen und Kolleginnen werden unzureichend integriert
- Durch Distanz weniger Identifikation mit dem Unternehmen oder der Organisation
- Informelle Informations- und Entscheidungswege fehlen
- Sozialer Austausch fehlt – darunter leidet die Arbeitszufriedenheit



Bedarf für **virtuelle Interaktion** im privaten und beruflichen Kontext **steigt**!

Ein Video-Meeting oder Online-Workshop ist zwar ein virtueller Raum, aber:

- Kaum zwangloser und natürlicher Austausch möglich
- Der Meeting-Host hat die „Macht“
- Raum ist statisch und monoton
- Eingeschränkte Möglichkeit von sozialer Interaktion
- Erlaubt kaum Kreativität – das hat u. a. eine aktuelle US-Studie gezeigt



Was sagt die Forschung zu virtuellen Welten?

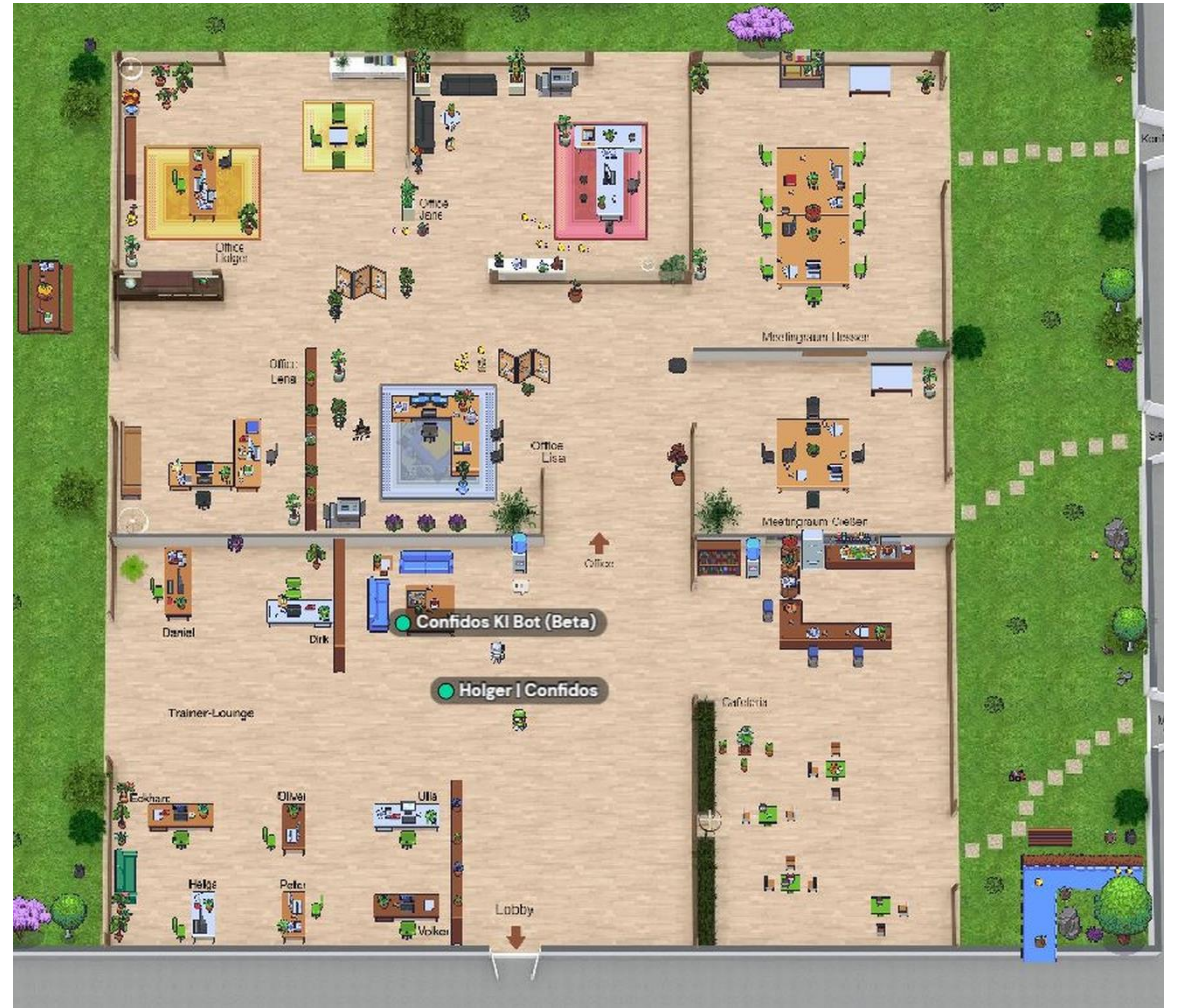
- Virtuelle Umwelt „transportiert“ die Nutzer – sie verhalten sich und fühlen wie in einer „echten“ Umgebung
- Gamification baut Barrieren ab
- Avatare werden eine „Verlängerung“ unseres Selbst
- „Abtauchen“ – Teilnehmende vergessen die Zeit und alles um sich herum.

Aber passt das auch für
das Arbeiten und Lernen?



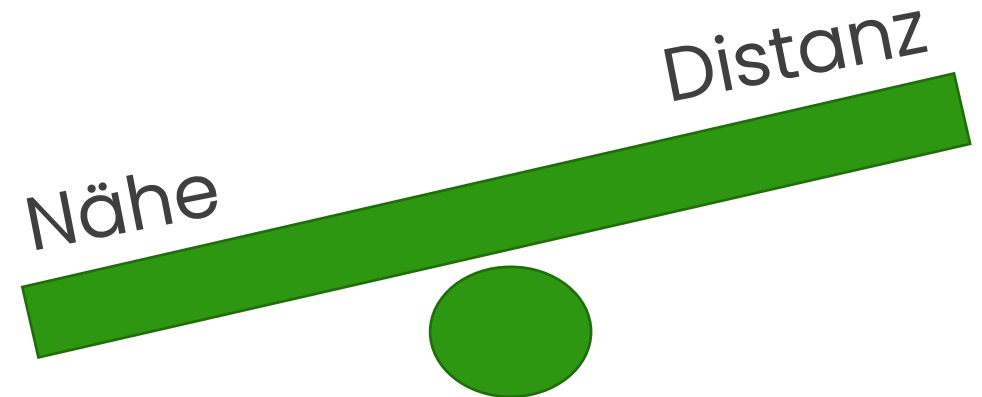
Virtuelle Welten können helfen!

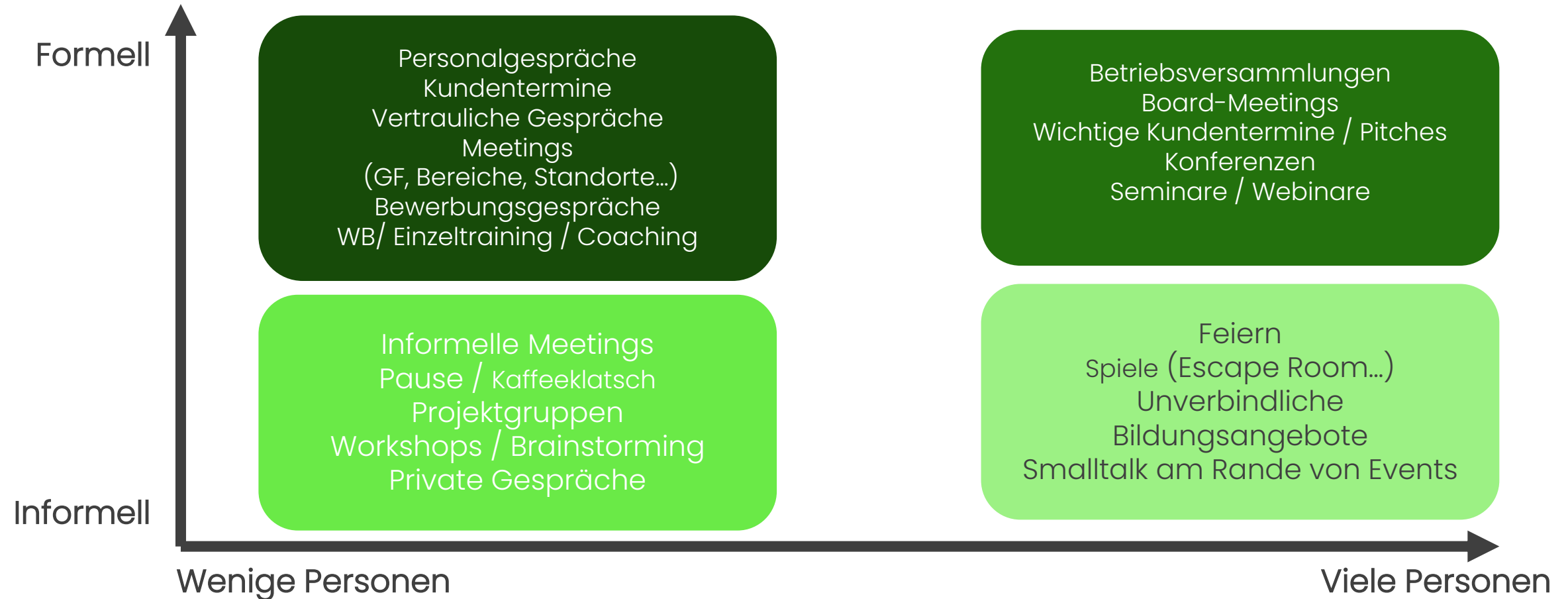
- Sie bringen Menschen zusammen, egal wo sie sich gerade befinden
- Informelle Interaktionen sind möglich
- Man trifft sich nicht nur in Meetings, sondern auch „auf dem Gang“ oder beim Kaffee
- Es fühlt sich „echt“ an



Im Lern- und Arbeitskontext muss ein virtueller Raum eine Balance schaffen zwischen Nähe und Distanz

- Immersiv genug, um den Menschen das Gefühl von Nähe und sozialen Kontakten zu geben.
- Distanziert genug, um Privatsphäre zu wahren und Konzentration auf die Aufgabe nicht zu gefährden
- Gefahr der kognitiven Überforderung, z.B. bei längerem Aufenthalt mit VR-Brille in einer hochimmersiven Umgebung

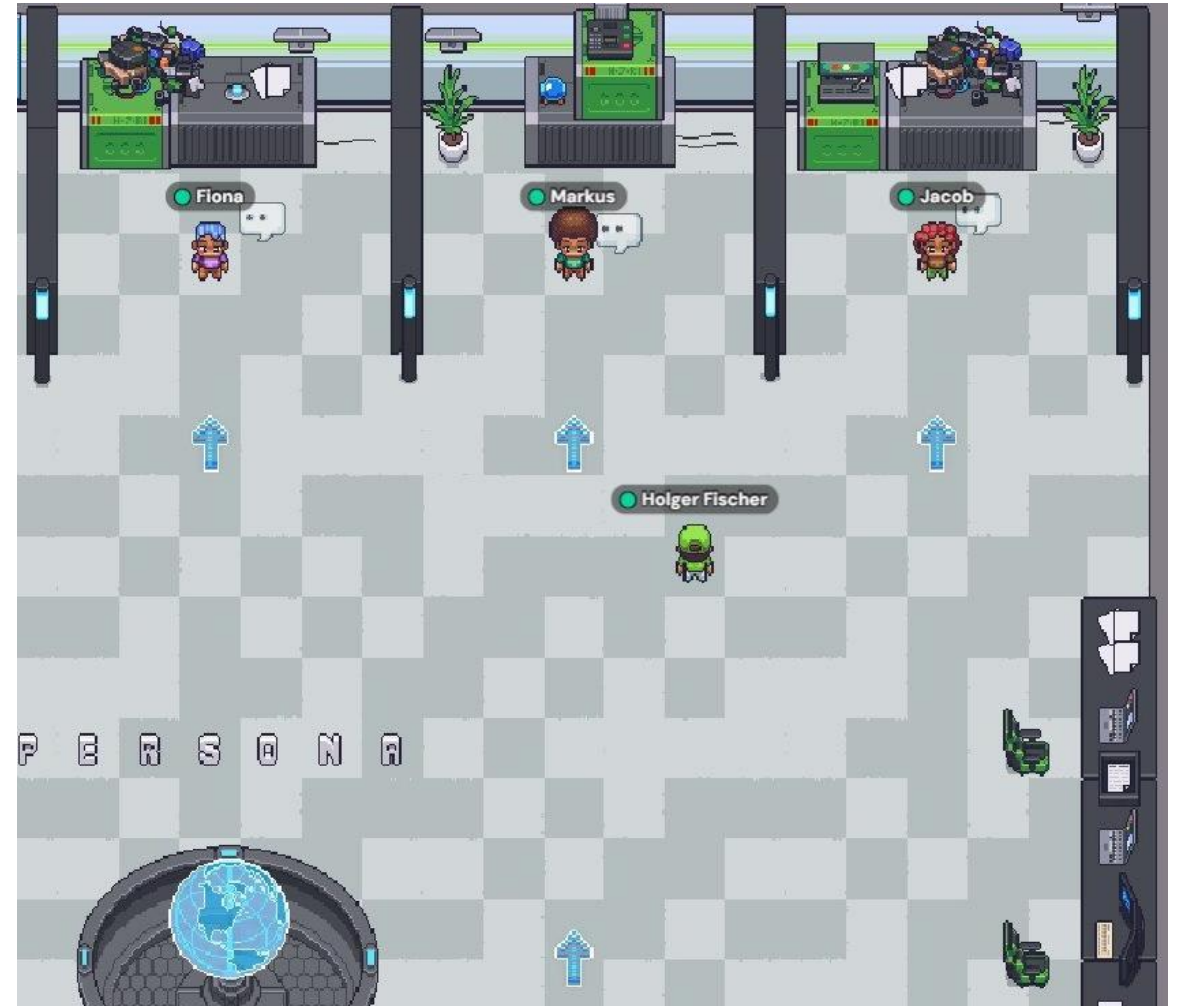




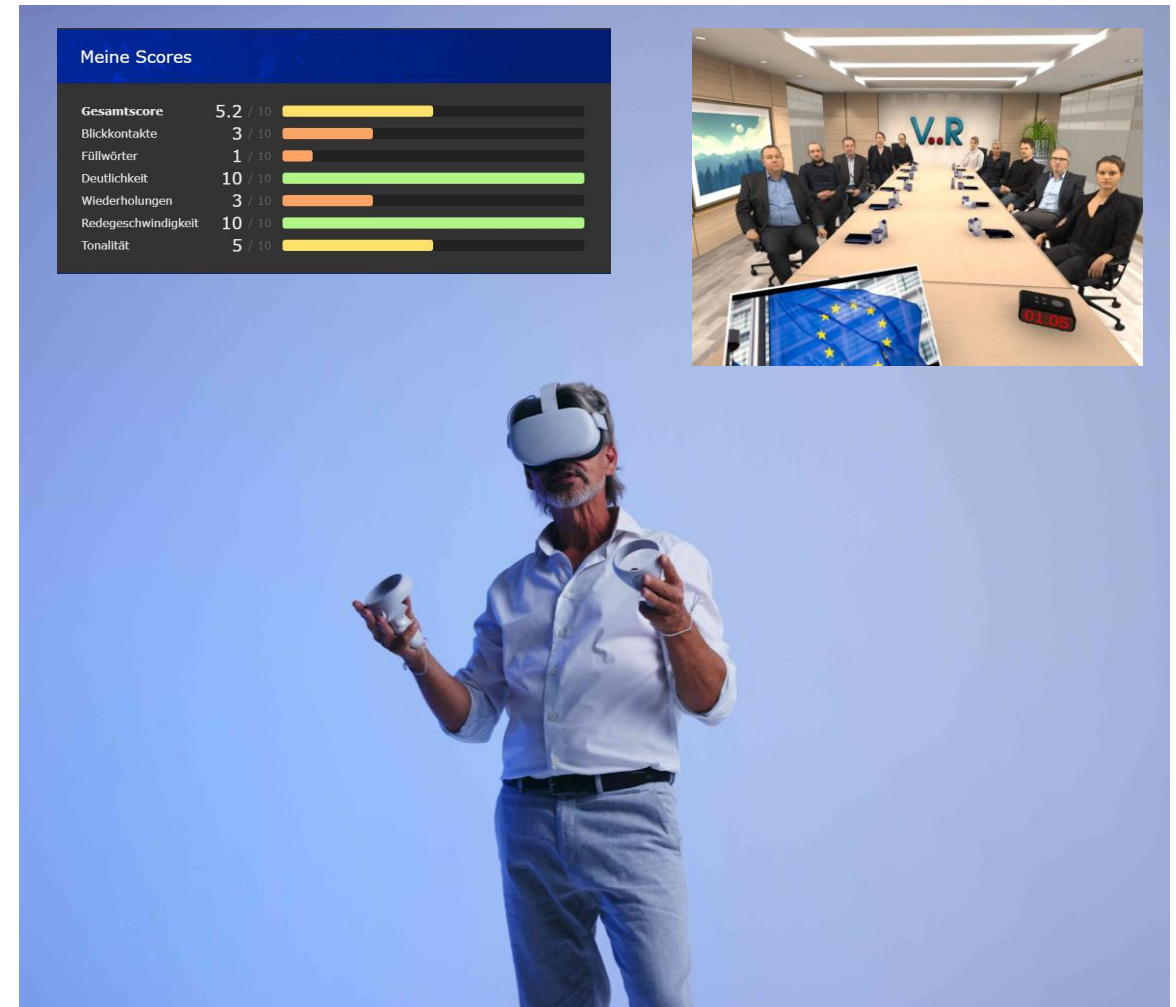
- Seminar/Workshop: Niedrig immersive Welten wie Gather Town ermöglichen die spielerische Interaktion
- Gruppenarbeiten, Arbeiten und Lernen mit integrierten Kollaborations-Tools (White-Board, Videointegration, Abfragen etc.)
- Lern – und Arbeitsräume können individuell auf die jeweiligen Bedürfnisse zugeschnitten und gestaltet werden
- Interaktion und Abstimmung mit Kolleginnen und Kollegen geht schnell und unkompliziert



- KI-Persona Bots sind auf künstlicher Intelligenz (KI) basierende virtuelle Assistenten, die mit vorhandenen Marktdaten, Unternehmens- oder Schulungswissen trainiert werden.
- Personas helfen in der Regel dabei, die Bedürfnisse, Ziele, Fähigkeiten und Verhaltensweisen von Nutzern zu konkretisieren.
- Sie ermöglichen es, Produkte und Dienstleistungen gezielt auf deren Bedürfnisse abzustimmen.
- Die KI-Bots können im Arbeitsalltag ebenso eingesetzt werden wie z.B. in Design-Thinking-Prozessen oder als Assistenten für hybride Lerndesigns.

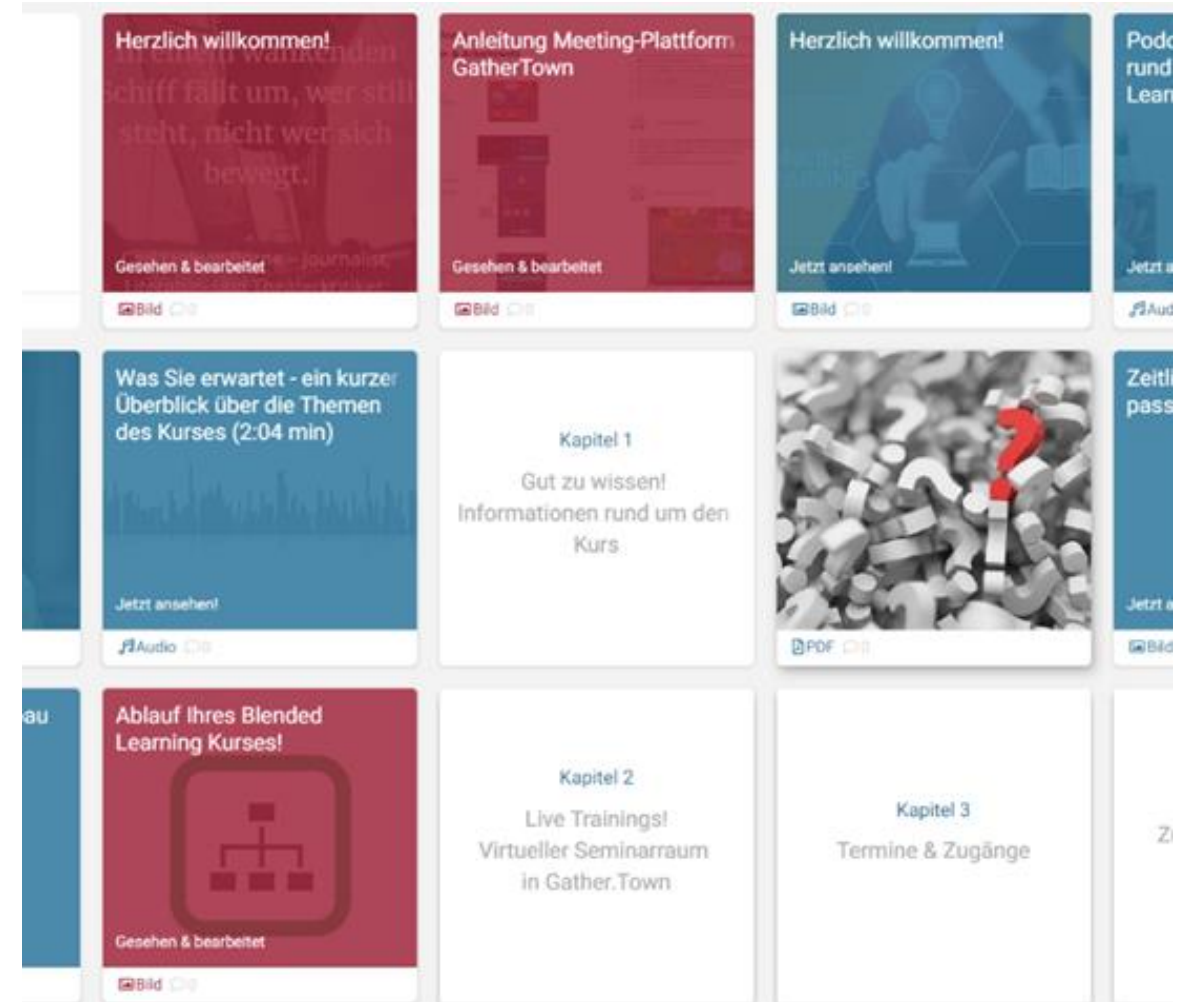


- Je nach Zielsetzung und Methodik bietet sich ebenfalls die Nutzung von hochimmersiven VR-Lösungen an
- Teilnehmende interagieren mit einer VR-Brille in einem virtuellen Raum, um z.B. die eigene Präsentation im Meeting zu optimieren oder die Rhetorik zu verbessern
- Eine KI-gesteuerte Software analysiert und ein persönlicher Trainer/ Coach hilft anhand der Ergebnisse den persönlichen Auftritt zu verbessern
- Hochimmersive VR-Anwendungen eignen sich aufgrund der kognitiven Überforderung (noch nicht) für längere Aufenthalte im Metaversum



Beispiel Confidos VR-Training mit Easy Speech

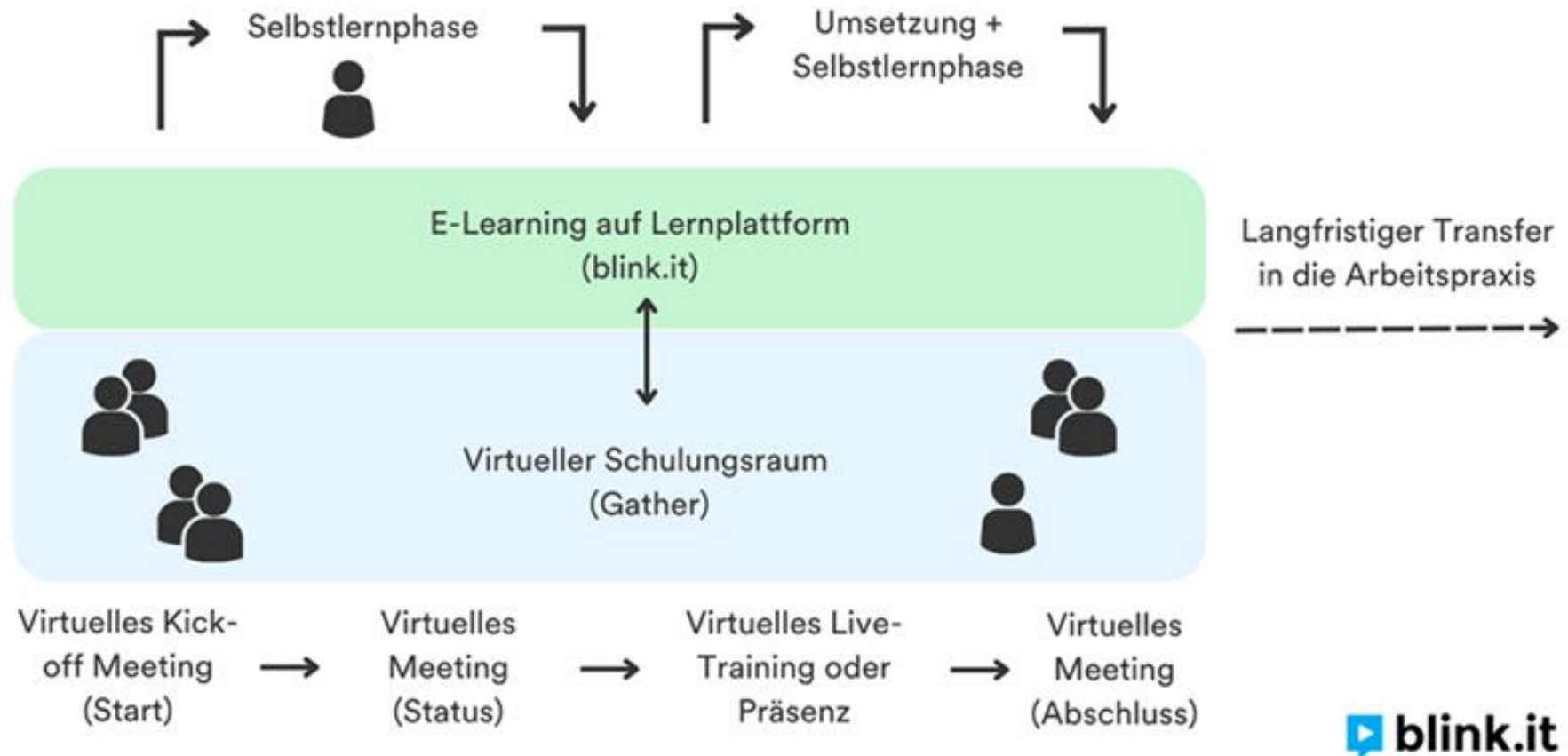
- Kurs 1: Zeitgemäß führen für Profis – „Vom Babyboomer bis Generation Z“
- Kurs 2: Glücks-Techniken – In stressigen Situationen besser Stand halten und ausgeglichener werden
- Die beiden Pilotprojekte wurden innerhalb von sechs bis acht Wochen über die firmeninterne blink.it-Plattform und Gather Town realisiert
- In blink.it wurde der Lerninhalt in Form von Videos, Podcasts, Quizabfragen, Charts abgebildet



- Im virtuellen Seminarraum trafen sich die Teilnehmenden in mehreren Sitzungen mit dem Trainer bzw. der Trainerin
- Die virtuelle Lernumgebung ermöglichte einen interaktiven sozialen Austausch
- Bessere Möglichkeit für Gruppenarbeiten und auch die Bildung von Lerngruppen
- Die Teilnehmenden konnten den Raum jederzeit unabhängig vom Trainer/Trainerin betreten



Lernpfad: Blended Learning Kurs in blink.it und Gather



- Blended Learning Konzepte mit niedrig immersiven virtuellen Welten stellen eine praktikable Alternative zu klassischen hybriden Lerndesigns dar
- Lernen in virtuellen Welten erweitert den Methodenkoffer und öffnet spielerisch die Möglichkeit zu deutlich mehr Interaktion
- Mehrstündige Formate reduzieren die Aufmerksamkeit > Hier ist Präsenz gegenüber einem virtuellen Design vorzuziehen
- Teilnehmende benötigen vorab eine Einführung in die Technik sowie Funktionalität (z.B. Nutzung des eigenen Avatars)



- Bereitschaft zur **Veränderung und Offenheit** für Neues (z.B. KI) sollte vorhanden sein
- **Learning by doing:** Hybrides Lernen & Arbeiten braucht Raum zum Experimentieren und dem persönlichen Austausch
- **Mutige Organisationen** und **Unternehmen**, die den Schritt ins Metaverse und die virtuellen Welten wagen
- **Finanzielle Förderung** von Pilotprojekten zur Entwicklung neuer Arbeitsmodelle und Lernmethoden in virtuellen Welten



Für die Zukunft des Lernens und Arbeitens
in virtuellen und analogen Welten
brauchen wir eine hybride Intelligenz

Holger Fischer und Dirk Engel



Gruppe 1

Welche Herausforderungen oder Grenzen sehen Sie im Zusammenhang mit virtuellen Umgebungen?

zeitlich hoher Vorbereitungsaufwand

unterschiedliche Akzeptanz/Vorerfahrungen
der Teilnehmer

Akzeptanz der Mitarbeitenden, vor allem im gewerblichen Bereich.

soll / kann den persönlichen Kontakt
nicht ganz ersetzen nur besser ergänzen

technische Ausstattung und
Leitungsgeschwindigkeit nicht
überall optimal

hoher technischer Aufwand?

technische Hürden, z.B. bei der Steuerung

eine Vielzahl technischer
Lösungen/Plattformen braucht
Gewöhnung/Routine

Gruppe 2

Welche Vorteile oder Potentiale sehen Sie im Zusammenhang mit virtuellen Umgebungen?

Teilnehmer bei Online-Seminaren
besser einbeziehen

bei großen Gruppen: Kostenvorteile

Spaß & Spielcharakter

Veranstaltungen ohne Anreise

Gamification der
Arbeitswelt

Schneller informeller Austausch bei virtuellen Teams

Selbstverständlichkeit in der Weiterbildung

Abwechslung und Aufbrechung gewohnter Routinen
& Tools

Gruppe 3

Welche Hindernisse können bei der Implementierung einer virtuellen Umgebung im Lernkontext auftreten?

Kostenaufwand für Programme

Zuviel Zeitaufwand für technische Spielereien

Zeitaufwand zu hoch

Zielgruppenabhängig

Vorbereitungsaufwand für Referentinnen

Routine
erforderlich

Gruppengröße

Bereitschaft fehlt

Technik fehleranfälliger mit
höherer Komplexität

Akzeptanz für neue
Plattformen

Confidos ist offizieller „Botschafter“ von Gather!

Holger Fischer, Inhaber

fischer@confidos-akademie.de
oder telefonisch 0641 9721953-0

Confidos Akademie
Winchesterstraße 2
35394 Gießen

www.confidos-akademie.de
www.confidos-virtuell.de
www.gather.town/ambassadors/confidos-akademie



Bildnachweis: Canva, Confidos Akademie, Wikipedia, Forbes, iStock.com, Neusehland; KI-Midjourney; Adobe Stock