

## VR-Ansatz als erstes Trainingstool für Personalentwicklung, das nachhaltig wirksam und skalierbar ist

### Projekt



INNERSPACE entwickelt **neuartige Trainingslösungen für emotionale Kompetenzen**. Durch **Virtual-Reality-Technologie (VR)** wird ein “Mitten-Drin-Erleben” hergestellt. Über eine VR-Brille soll der User direkt in die virtuelle 3D-Umgebung eintauchen und emotionale Schlüsselsituationen aus der virtuellen “Ich-Perspektive” erleben: Mithilfe von 3D-Animation und Storytelling wirken die Schlüsselsituationen lebensnah und bilden wirkliche emotionale und berufliche Herausforderungen authentisch ab. Der User kann die Rollen wechseln, sein eigenes Antwortverhalten direkt in Virtual-Reality trainieren und erhält umgehend Feedback. **Wiederholtes Erfahrungslernen** wird möglich, ohne dass die Anwesenheit von Trainern oder Rollenspielpartnern nötig ist.



INNERSPACE

Projekt und Inhalt:  
Innerspace GmbH  
Weisstraße 9, 6112 Wattens  
[www.innerspace.at](http://www.innerspace.at)  
Foto: Innerspace Website

### Problemstellung



Globalisierung, Digitalisierung sowie schnelle technologische Erneuerungszyklen haben schnell verändernde Kompetenzanforderungen an Erwerbstätige zur Folge. Die Wichtigkeit von Weiterbildung für wirtschaftlichen Erfolg wird daher künftig stark zunehmen. Doch gerade Trainings für emotionale Kompetenz haben ohne Wiederholungen meist keinen nachhaltigen Effekt. Seminare & E-Learning sind bei emotionalen Kompetenzen an ihre Grenzen gestoßen. Grund ist, dass sich mit dem **wiederholbaren Erfahrungslernen das wichtigste Wirksamkeitsprinzip** nur unter erheblichem personellem und finanziellem Aufwand (Rollenspiele/Coaching) umsetzen lässt.



## Innovationspotential

Das **Innerspace Virtual-Reality-Trainingstool** soll erstmals erfahrungsbasierte und wiederholbare Trainingseinheiten mit Feedback ermöglichen, ohne dass dafür die Anwesenheit von Trainern oder Rollenspielpartnern nötig ist (Alleinstellungsmerkmal gegenüber existierenden Lernangeboten). Im Lernmodus **werden emotionale Schlüssel-situationen (z.B. Konflikt) aus Sicht aller Protagonisten erlebt**. Zudem soll der User seine eigenen Antworten und Reaktionen aus der Perspektive anderer Charaktere erfahren – zum Beispiel aus Sicht eines Kunden. Durch das Feedback-System werden Selbstreflexion und Fremdwahrnehmung geschult. So kann der Umgang mit emotionalen Schlüssel-situationen beliebig oft eingeübt und erfahrungsbasiert abgespeichert werden.



## Impact

Derzeit lässt sich eine **höhere Nachhaltigkeit** nur durch erheblichen personellen sowie finanziellen Mehraufwand erreichen (z.B. durch kostenintensive Blended-Learning-Ansätze). Doch mit dem Anstieg an erforderlichen Investitionen sinkt auch die Bereitschaft zur Umsetzung solcher aufwendiger Maßnahmen. In der Konsequenz bleiben wirksame Schulungen für die meisten Menschen ein kaum erreichbares Luxusgut - zum Nachteil für Firmen und mit negativen Konsequenzen für die mentale Gesundheit.



## Methode & Akteurseinbindung

Der Lösungsansatz soll in enger Abstimmung mit relevanten Akteuren aus **Forschung, Weiterbildungsszene, IT-Bereich** und **potenziellen Kunden** geprüft werden. Durch Ideenbootcamps soll eine möglichst breite Auswahl für die Weiterentwicklung der Lösungen, ein passendes Art-Design (3D-Umgebung und der 3D-Avatare) sowie ein geeignetes psychologisches Trainingsdesign erstellt werden. Aufgrund der Neuheit des Ansatzes sind nicht alle Faktoren bekannt, die für eine wirksame Lernerfahrung in VR relevant sind. Diese sollen mit **Experten aus Psychologie und Weiterbildungsszene** eingegrenzt und spezifisch definiert werden.