Humboldt-Universität Informatik

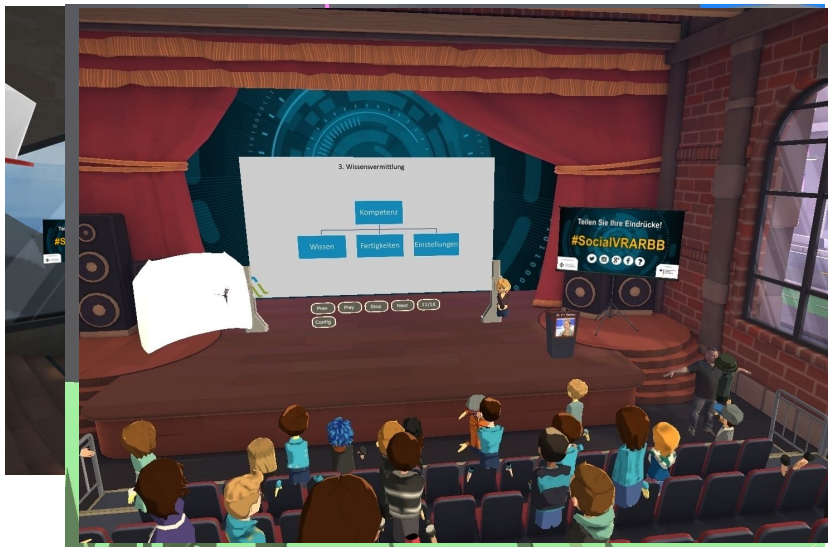
SocialVR als Begegnungsraum in der Hochschule

Teaser im Rahmen der Heb@AR-Fachtagung am 26.09.2022

Prof. Dr. Raphael Zender

Was ist SocialVR?

- Charakteristika (nach Ryan Schultz):
  - computergenerierte 3D-Umgebung
  - online
  - unterstützt (primär) Nutzer*innen mit VR-HMDs
  - Nutzer*innen über Avatare repräsentiert
  - Nutzer*innen bewegen sich frei in der virtuell-lokalen Umgebung
  - Nutzer*innen in derselben virtuell-lokalen Umgebung (*space*) kommunizieren miteinander
  - Inhalte komplett oder teilweise von Nutzer*innen selbst erstellt
  - kein vorgegebener Anwendungsfall (*open-ended purpose*)



- Vertreter: AltspaceVR, Engage, VRChat, RecRoom, Mozilla Hubs, Facebook Horizon, …

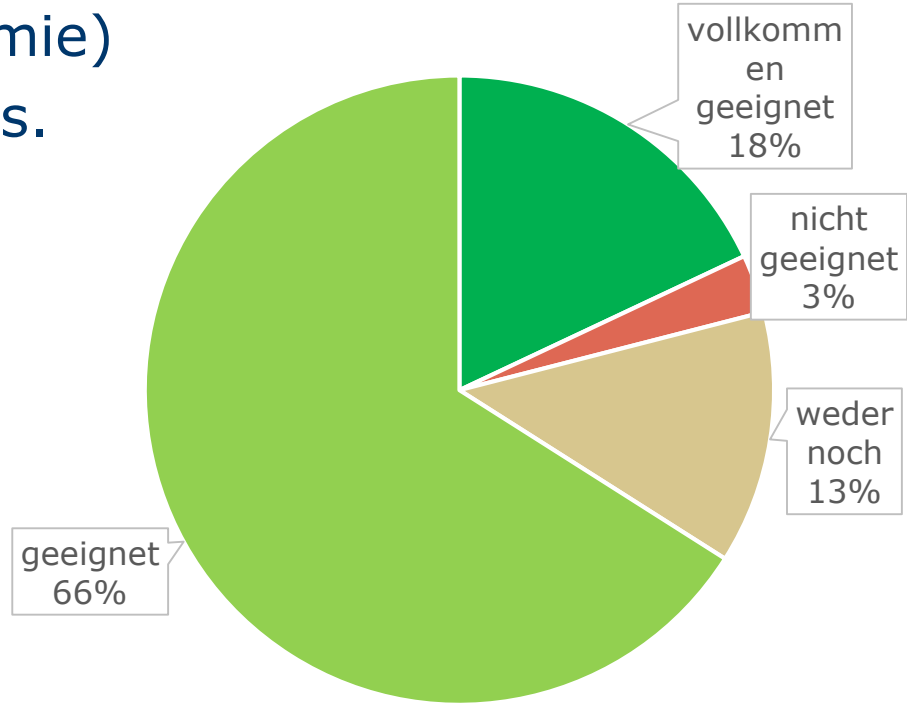
Fallstudie: Wissenschaftliche Tagung

- BMBF-gefördert
- Tagungszeitraum: 2.11. – 11.12.2020
  - 2-3 Sessions/Woche
  - verschiedene Sessionformate
  - diskussionsorientiert
- Thema: *VR/AR in der beruflichen Bildung*
- Zielgruppen:
  - Forscher*innen, Anbieter*innen, Anwender*innen (Lehrer
  - SocialVR-Einstellung:
    - VR-Interessenten (teilweise mit eigenem HMD)
    - eher SocialVR-Laien
- Nutzung von AltSpaceVR

Impressionen

Bewertung

- intensive soziale Erfahrung (Bias durch Pandemie)
- hohe Akzeptanz des Mediums SocialVR für wiss. Tagungen
- Stärken:
  - neue Präsentationsformen (z.B. 3D-Modelle)
  - logistisch einfach und klimafreundlich
  - kommunikative Aktivitäten
  - Gestaltungsspielraum
  - hochschulübergreifende Lehre
- Schwächen:
  - für SocialVR prädestinierte Session-Formate fehlen
  - limitierte Nutzungsdauer
  - eingeschränkte Körpersprache (v.a. Mimik)
  - technische Probleme und HMD-Verfügbarkeit

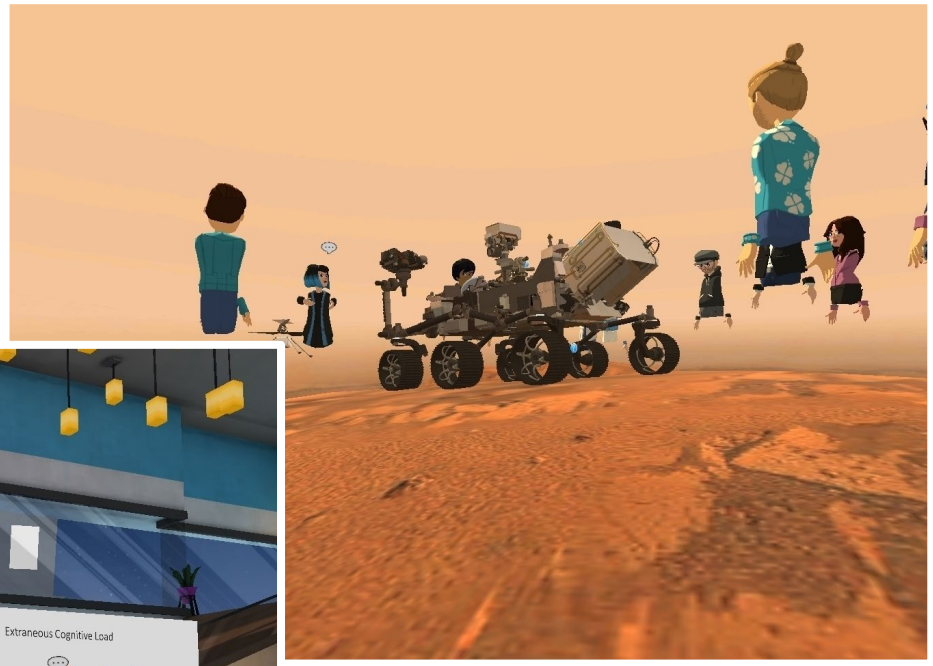


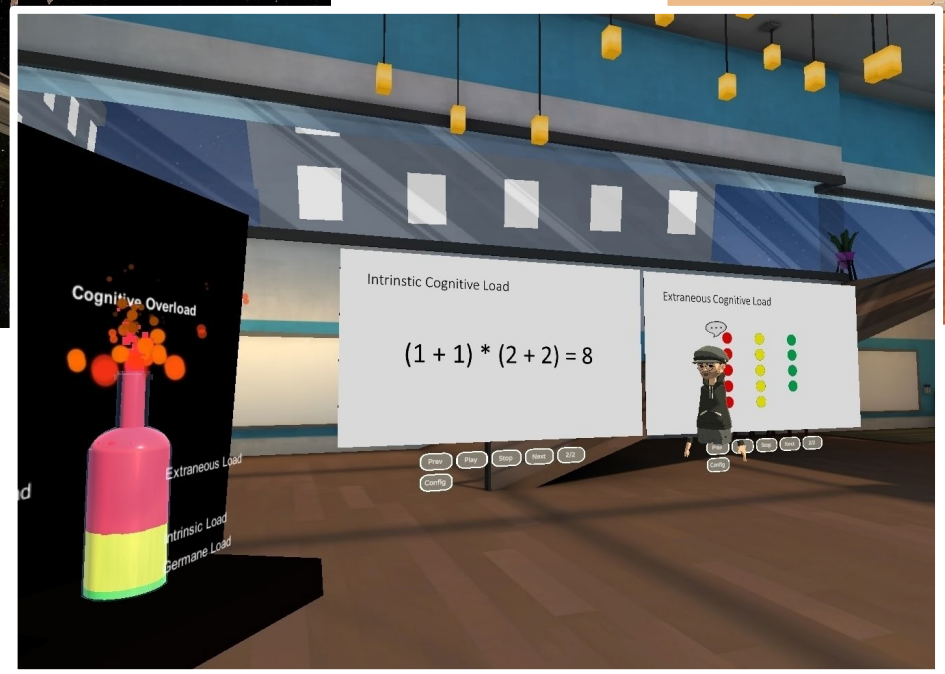
Eignung von SocialVR für wiss. Tagungen (N = 61)

Fallstudie: Hochschulübergreifendes Seminar

- hochschulübergreifendes und interdisziplinäres Seminar
- im Sommersemester 2021
- Thema: *Social Virtual Reality als Lernmedium*
- Bachelorstudierende
  - Universität Potsdam (Computational Science)
  - Universität Duisburg-Essen (Erziehungswissenschaften)
- Nutzung von AltSpaceVR

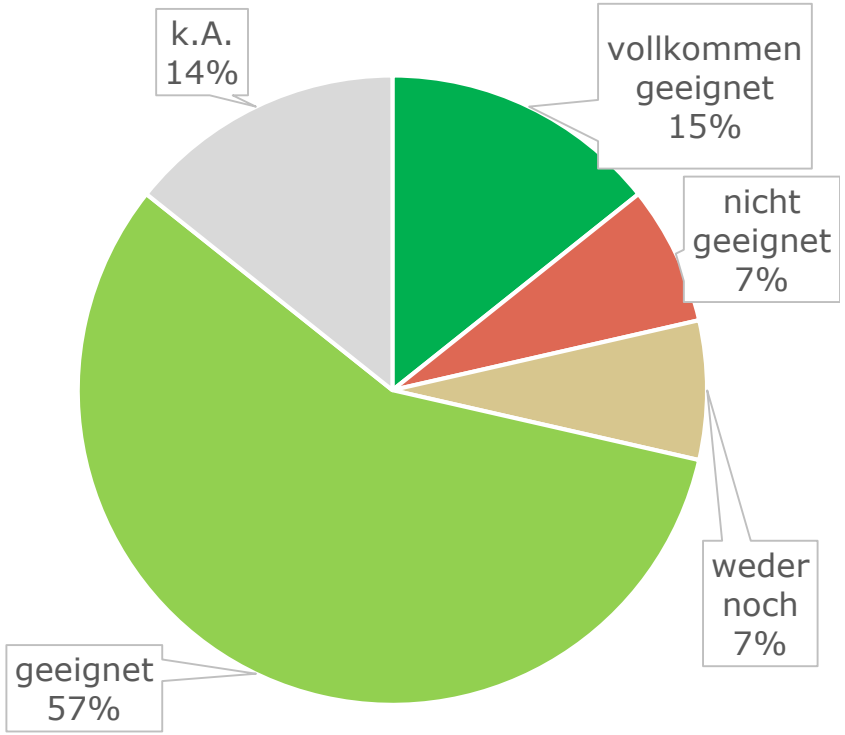
Impressionen





Bewertung

- hohe Motivation der Studierenden sich mit VR als Bildungstechnologie auseinander zu setzen
- hohe Akzeptanz des Mediums SocialVR zur Seminargestaltung
- Stärken von SocialVR vor allem für
  - 3D-Inhalte (z.B. Exponate)
  - kollaborative Settings → neue Ansätze für Online-Gruppenarbeiten
  - hochschulübergreifende Lehre
- zentrale Herausforderung: Überwindung technischer Hürden



Eignung von SocialVR für Hochschullehre (N = 14)

Prof. Dr. Raphael Zender

Humboldt-Universität zu Berlin
Institut für Informatik
Didaktik der Informatik | Informatik und Gesellschaft

raphael.zender@hu-berlin.de

Fachgruppe Bildungstechnologien
→ https://fg-bildungstechnologien.gi.de

Arbeitskreis VR/AR-Learning
→ https://ak-vrarl.gi.de