

Prof. Dr. Ellena Werning

DBVC COACHING KONGRESS

COACHING & VIRTUAL REALITY

PRAKTISCHE EINBLICKE

Berlin, 11.11.2022

WELCHE ERFAHRUNGEN MIT VR BEFINDEN SICH IM RAUM?



Erfahrungen

Wer hat bereits
Erfahrungen mit
Virtual Reality
gemacht?

Hands up



MEINE ERSTEN GEDANKEN ...



Erfahrungen

Wenn ich mir vorstelle, dass Coaching über Virtual Reality umgesetzt werden soll, dann denke ich...

Mentimeterumfrage

www.menti.com

Code: 41 03 23 2

AGENDA FÜR DIESEN WORKSHOP



Kurzes Intro zu Virtual Reality im Coaching	1	13:45 – 13:55 Uhr
Live-Begehung und Streaming von Virtuellen Umgebungen	2	13:55 – 14:10 Uhr
Abschlussfragen	3	14:10 – 14:15 Uhr

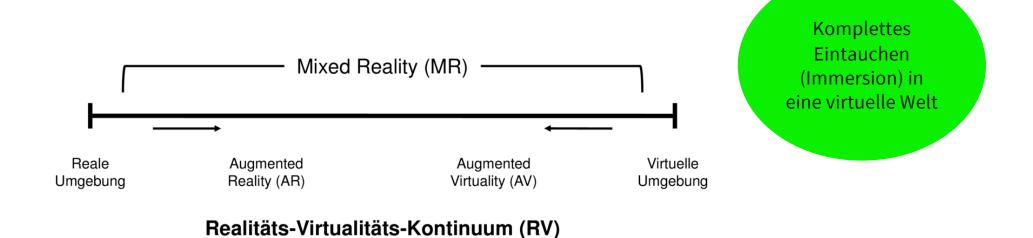
VIRTUAL REALITY – WAS IST DAS EIGENTLICH?



- Technologie existiert bereits seit 1967/68.
- Erstes Headset entwickelt von Ivan Sutherland angelehnt an Messapparate aus der Augenheilkunde
- Erste Anwendung bei der NASA für Training zu Arbeit im Weltraum
- Ursprung also im Corporate Learning
- Heutige Assoziation eher Gaming

EINORDNUNG VR IN DAS REALITY VIRTUALITY CONTINUUM NACH MILGRAM ET AL.





Quelle: Giovanni Vincenti, Reality-Virtuality continuum in according to Milgram, Takemura, Utsumi and Kishino (1994), 2011, By Aera - Own work, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=78080198

ENTWICKLUNGSPOTENZIAL VON VIRTUAL REALITY

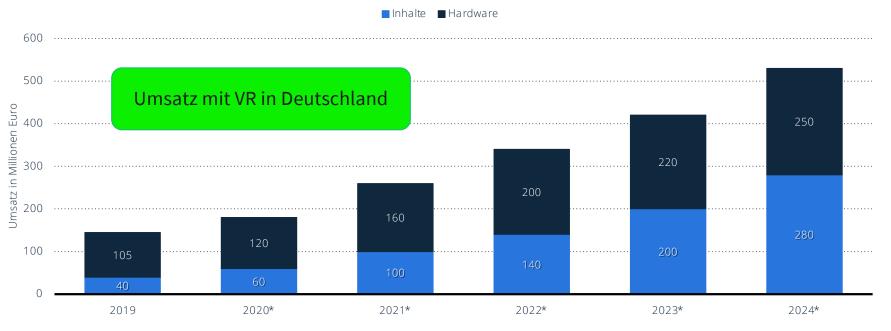


Prognostizierter Absatz VR-Brillen bis 2025:

44 Millionen Stück

weltweit (2020: 5,8 Mio., 2021: 10 Mio.) Prognostizierter Umsatz mit VR bis 2025:

22,3 Mrd. US-Dollar



Quellen: Deloitte 2019; Artillery 2021

Seit 2018 laut Gartner Hype Cycle kein HYPE mehr

Laut Stanford Studie: Deutliche Steigerung der Empathie für Rot-Grün Schwäche nach VR-Erfahrung und eigenen Erleben der Konsequenzen. (Ahn et al. 2013)

Signifikante Linderung von Höhenangst nach Einsatz von VR (Studie Rothbaum et al. 1995)



275 % mehr Selbstvertrauen als
Kontrollgruppe in Softskill-Training Erlerntes
auch anwenden zu können. 4 x mehr
fokussiert und 4 x schnelleres
Training (PWC 2019)

VR ANBIETER FÜR SOFTSKILL-TRAININGS UND COACHING





Themenbereiche:

- Mediation / Entspannung
- Change Management
- Rede-/Vortragsangst
- Teamevents
- Vertrieb / Verkaufs- und Kundengespräche
- Innere Teamarbeit
- Höhenangst
- Mindfulness







Echtes Präsenzerlebnis: Fühlen Sie Nähe und Distanz, als wären Sie wirklich gerade dort.

















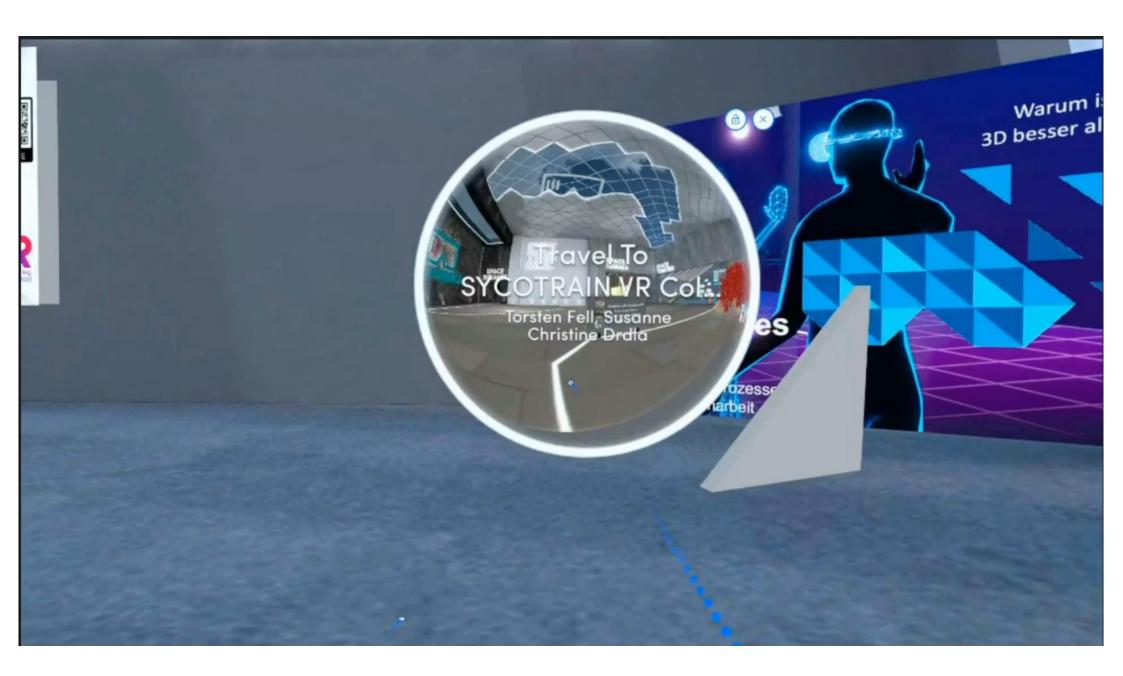




Virtual Reality: Wo sehe ich konkrete Vorteile?

- Herausforderungen von Klient:innen in 3-Umgebung darstellbar
- Arbeit im Bild möglich (Klient:in erlebt Herausforderung)
- Utilisation von VR zum bewussten Umgang mit Unbekanntem und Unsicherheit
- Agile Spiele können lebhaft gespielt werden, auch Greifen und Bauen ist möglich
- Perspektivwechsel: z. B. "Vogelperspektive" einnehmen
- Entspannung: Ankommen an entspannenden Orten (Strand, Berge...)
- Innere Teamarbeit und systemische Aufstellungen mit Symbolisierung der inneren Anteile / Repräsentanten, Skalierung in der Größe, "Embodiment" und Perspektivwechsel







Abschluss & Fragen





Lust, mehr darüber zu erfahren und zu lernen?

Dann schau vorbei auf:

https://www.syscotrain.de/virtual-reality-coachausbildung/

Oder nutze einfach den QR-Code





Prof. Dr. Ellena Werning

- **1** 0151-64915949
- ellena.werning@iu.org / werning@syscotrain.de