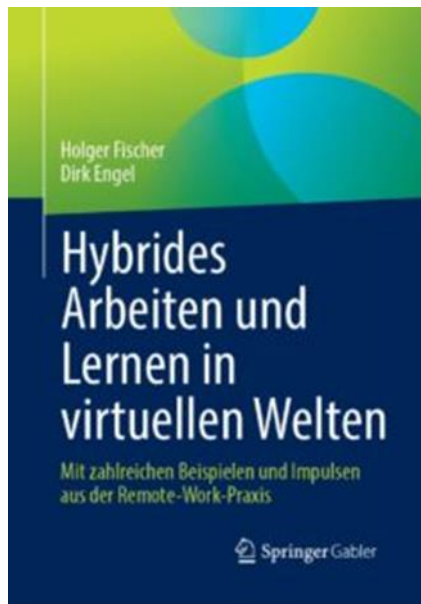


## Presseinformation Januar 2024



**Die Arbeitswelt ist einem steten Prozess unterzogen. In den letzten Jahren hat sich diese Entwicklung durch verschiedene Krisen, allen voran die Corona-Pandemie, beschleunigt. Das Buch „Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten - Mit zahlreichen Beispielen und Impulsen aus der Remote-Work-Praxis“, erschienen bei Springer Gabler, zeigt auf, wie die Arbeitswelt der Zukunft effizienter und produktiver sein kann.**

Am 8. Januar 2024 ist das Fachbuch „Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten“ im Verlag Springer Gabler (Wiesbaden) erschienen. In dem Buch beschäftigen sich die Autoren Holger Fischer und Dirk Engel intensiv mit den Herausforderungen von Homeoffice und Remote Work in der modernen Arbeitswelt. Die von vielen Menschen gesehenen Nachteile von herkömmlichen Video-Konferenz-Tools können durch die Verwendung von virtuellen Welten ausgeglichen werden. Durch den Einsatz digitaler Plattformen, in denen Menschen mit Avataren interagieren können, kann die Kommunikation in der alltäglichen Arbeit und das Lernen für die betriebliche Weiterbildung deutlich verbessert werden. Technologien wie Virtual-Reality-Brillen können das Trainieren von komplexen Tätigkeiten verbessern. Künstliche Intelligenz unterstützt diese Möglichkeiten.

In dem reich illustrierten Buch kommen viele Expertinnen und Experten zu Wort, die über die praktischen Anwendungen aus erster Hand berichten. Es werden hilfreiche Tipps für den Einstieg in das Lernen und Arbeiten mit virtuellen Welten gegeben. Auch auf kritische Aspekte und Erkenntnisse aus der Wissenschaft wird eingegangen.

**Angebote: Möchten Sie eine Rezension schreiben oder mit unseren Experten sprechen?**

Vielleicht sind einige der Themen, Praxisbeispiele oder Diskussionspunkte für Sie, Ihre Kolleginnen oder Kollegen oder Ihr Publikum interessant. Wir würden uns freuen, wenn Sie die Gelegenheit nutzen, diese spannenden Entwicklungen in der Arbeits- und Bildungswelt mit Ihren Lesern zu teilen.

Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten hat eine steigende Relevanz. Viele Aspekte des Themas werden kontrovers diskutiert: der Einfluss von Künstlicher Intelligenz (KI) auf unsere Arbeitswelt, Arbeiten im Homeoffice, die Vor- und Nachteile von Video-Konferenzen, Remote Work, Virtual Reality (VR), erweiterte Realität, Metaverse und die Bedeutung der Digitalisierung vor dem Hintergrund eines wachsenden Fachkräftemangels – um nur einige zu nennen.

Einige Informationen zu dem Buch haben wir hier zusammengestellt:

- Kurze Inhaltsangabe, Kernthesen, Zitate der Autoren
- Infos über die Autoren und Interviewpartner
- Bilder und Illustrationen – als Dateien zum Herunterladen auf <https://www.confidos-akademie.de/presse-kit-fachbuch-hybrides-arbeiten-und-lernen-in-virtuellen-welten/>

Selbstverständlich stehen die Autoren Holger Fischer und Dirk Engel auch als Experten für Gastbeiträge, Interviews oder Recherche-Gespräche zur Verfügung. Wenden Sie sich einfach direkt an uns. Für eine Veröffentlichung stellen wir Ihnen auf Anfrage eine eBook Version unseres Fachbuchs zur Verfügung.

***Pressekontakt:***

Dirk Engel

Tel. 069 4800 2629

[dirk.engel@kunden-wissen.de](mailto:dirk.engel@kunden-wissen.de)

## **Hintergrundinformationen und Zitate**

### ***Bibliografische Informationen:***

Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten

Mit zahlreichen Beispielen und Impulsen aus der Remote-Work-Praxis

Autoren: Holger Fischer / Dirk Engel

Springer Gabler Wiesbaden

ISBN 978-3-658-42432-9

eBook ISBN 978-3-658-42433-6

182 Seiten

96 Farabbildungen

29,99 € (E-Book)

37,99 € (Print)

DOI - <https://doi.org/10.1007/978-3-658-42433-6>

### ***Zusammenfassung des Buches:***

Das Arbeiten im Homeoffice ist heute fast schon eine Selbstverständlichkeit und wird weiter an Bedeutung gewinnen. Das rückt die Vor- und Nachteile von Remote Work oder hybriden Arbeiten (teils im Büro, teils zuhause oder mobil) in den Blickpunkt: Viele bemängeln die fehlenden sozialen Kontakte, die fehlenden informellen Gespräche, die starke Ermüdung durch Video-Konferenzen. Hier können virtuelle Welten helfen, so die Kernthese der Autoren. Meeting, Seminare, Workshops, sogar die alltägliche Büroarbeit kann dank verschiedener Plattformen (wie z. B. virtuelle Arbeitswelt „Gather Town“) in einem digitalen Raum stattfinden. Die Möglichkeiten werden in einem aktuellen Buch aufgezeigt: „Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten“, verfasst von Holger Fischer und Dirk Engel, Experten für digitalisierte Weiterbildung.

Für das Arbeiten in virtuellen Welten braucht man nicht automatisch aufwendige Virtual-Reality-Brillen. Einfache Plattformen mit einer 2D-Optik, an alte Computerspiele erinnernd, haben den Vorteil, dass für die Beschäftigten die Hemmschwelle mitzumachen gering ist. Die Wissenschaft hat gezeigt, dass das Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten Vorteile hat – Avatare übertragen positive Eigenschaften auf ihre Nutzer, das Gefühl einer sozialen Zusammenarbeit wird erhöht. Die Autoren zeigen aus ihrer Berufspraxis viele Beispiele, wie

virtuelle Welten schon heute eingesetzt werden: Vom Onboarding von neuen Azubis bis zu motivierenden Lern-Workshop.

Doch die Möglichkeiten rund um die Idee einer virtuellen Realität (auch als Metaverse bezeichnet) gehen noch weiter: Mit 3D-Design und Virtuell-Reality-Technik können auch komplexe Verhaltensweisen eingeübt und trainiert werden – von der Krankenpflege bis zur Bedienung von Maschinen in der Industrie. Die aktuellen Entwicklungen im Zusammenhang mit Künstlicher Intelligenz verstärken nochmal die Möglichkeiten des virtuellen Arbeitens. Holger Fischer und Dirk Engel haben dazu mit vielen Expertinnen und Experten gesprochen. Dabei werden kritische Aspekte angesprochen, aber auch ganz pragmatisch die Chancen und derzeitigen Möglichkeiten aufgezeigt. Das Buch „Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten“ (erschienen beim Verlag Springer-Gabler) liefert Impulse für jeden, der darüber nachdenken möchte, wie wir uns schon heute auf die Arbeits- und Bildungssituation der Zukunft einstellen können.

***Passende Zitate der Autoren zu Fachbuch:***

„Die Herausforderung der neuen Arbeitswelt ist nicht die Technologie selbst, sondern unser Zögern, sich auf sie einzulassen.“

"Für die Zukunft des Lernens und Arbeitens brauchen wir eine hybride Intelligenz, die menschliche und künstliche Intelligenz produktiv verbindet."

"Das Eintauchen in virtuelle Arbeits-Welten ist keine Flucht aus der Wirklichkeit, sondern eine Erweiterung unserer Realität."

"Virtuelle Welten helfen uns, die Tugenden der zwischenmenschlichen Kommunikation in einer digitalen Welt wiederzubeleben."

"Digitalisierung, VR und Künstliche Intelligenz erweitern unser Repertoire für die betriebliche Weiterbildung."

"Unsere Erfahrungen zeigen: Man muss es den Beschäftigten so einfach wie möglich machen, sich auf neue digitale Arbeitsweisen einzulassen. Da kann der spielerische Aspekt von virtuellen Welten helfen."

"Wir müssen nicht auf die Technologie der Zukunft warten, sondern können die vorhandenen Tools heute schon nutzen, um hybrides Arbeiten befriedigender zu gestalten."

**Einige Kernthesen des Buches „Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten“:**

1. **Das Homeoffice wird bleiben:** Das Arbeiten im Homeoffice hat sich seit Corona etabliert. Remote Work oder hybrides Arbeiten (teils im Büro, teils zuhause oder unterwegs) wird aber noch weiter an Bedeutung gewinnen.
2. **Wir sind schon im Metaverse:** Vor einiger Zeit sprachen alle vom „Metaverse“. Tatsächlich sind wir heute schon in einer unperfekten Version des Metaversums unterwegs: Bei jeder Video-Konferenz bewegen wir uns schon in einem Raum, der eine Mischung aus digitaler und echter Welt ist. Doch noch gibt es viele Schwachstellen.
3. **Kaum soziale Kommunikation im Remote-Modus:** Remote Work oder hybrides Arbeiten bietet für Beschäftigte und Arbeitgeber viele Vorteile, hat aber auch Mängel: Zu wenig informelle Interaktionen, schnelle Ermüdung bei Video-Konferenzen, eine Schwächung von sozialen Kontakten und der schwindenden Identifikation des Beschäftigten mit dem Unternehmen.
4. **Virtuelle Welten können helfen:** Virtuelle Welten, d. h. digitale Plattformen, in denen Menschen mittels Avatare miteinander interagieren, können viele der Schwächen ausgleichen: Sie fördern die informelle Kommunikation, regen die Kreativität an und machen Spaß. Lernen und Trainings in virtuellen Welten fördern die Motivation der Teilnehmenden.
5. **Es muss nicht gleich 3D sein:** Dabei zeigt sich, dass gerade schwach-immersive Welten, die nicht auf aufwendige 3D-Optik und Virtual-Reality-Technologie setzen, Vorteile haben: Hier ist die Hemmschwelle für die Teilnehmenden gering, sie lassen sich leichter darauf ein. Ein Beispiel dafür ist die Plattform „Gather Town“.
6. **Vielfältige Einsatzgebiete für virtuelle Welten:** Virtuelle Welten lassen sich in der Praxis für eine Vielzahl von Zwecken einsetzen. Es gibt zahlreiche Beispiele für das Onboarding von Azubis, die Organisation der alltäglichen Zusammenarbeit in einem virtuellen Büro, Verkauf-Situationen, Workshops und Trainings zu verschiedenen Soft-Skills und vieles mehr.
7. **VR-Technik für besondere Aufgaben:** Aber auch aufwändigere Technik mit 3D-Simulationen und VR-Brillen haben ihre Berechtigung. Hochspezialisierte Tätigkeiten – von der Krankenpflege, über die Unfallrettung bis hin zum Warten von Maschinen in der Industrie – lassen sich so einüben.

8. **Avatare beeinflussen uns:** Aus der wissenschaftlichen Forschung weiß man, dass das Arbeiten in immersiven und virtuellen Welten Vor- und Nachteile hat. Studien zeigen, auf was man achten muss. Zu den positiven psychologischen Effekten gehört z. B. der sogenannte „Protheus-Effekt“. Er beschreibt, welchen Einfluss Avatare auf das Verhalten ihrer Benutzer haben. Auch das Gefühl von sozialer Präsenz, also das Erleben von sozialen Interaktionen mit anderen, wird durch die Möglichkeiten virtueller Welten gefördert.
9. **KI hält Einzug in Arbeit und Bildung:** Die Entwicklung ist dynamisch. Ein starker Faktor ist hierbei die stetigen Fortschritte bei der Künstlichen Intelligenz. Assistenten und KI-Bots können heute schon eingesetzt werden, um das Arbeiten und Lernen zu erleichtern. Virtuelle Welten werden technisch immer perfekter und immersiver (d. h. das Erlebnis wirkt immer „echter“), was man schon heute bei VR-Games ausprobieren kann.
10. **Hybride Intelligenz ist erforderlich:** Natürlich darf man diese Entwicklungen nicht unkritisch gegenübertreten. Doch lohnt es sich, die positiven Möglichkeiten auszuprobieren und offen die neuen Möglichkeiten dafür zu nutzen, Arbeit produktiver und Bildung wirksamer zu gestalten. Dafür braucht man einen offenen Geist, der souverän und kritisch mit den neuen Instrumenten aus KI und Virtual Reality umgehen kann. Sowohl Management wie auch die Beschäftigten jedes Unternehmens sollten dies einüben. Künstliche Intelligenz soll menschliche nicht ablösen, die Herausforderungen der künftigen Arbeitswelt benötigen eine hybride Intelligenz, die das Potenzial von KI-Tools und Menschen sinnvoll einsetzt.

## **Über die Autoren von „Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten“**



**Holger Fischer** ist seit 2011 Inhaber und Leiter der Confidos Akademie. Der Sozialwissenschaftler ist dank seiner langjährigen praktischen Erfahrung ein Experte für digitale und analoge Wissensvermittlung, außerdem für Remote Work in virtuellen Welten. Er berät mit seinem Team Firmen bei der Ausgestaltung und Nutzung jener Welten. Mit seinen Kolleginnen und Kollegen arbeitet Fischer seit Anfang 2022 neben dem Sitz im Gießener Europaviertel in einer virtuellen Akademie mit eigenen Avataren, die in Gather erstellt wurde. Die zertifizierte Akademie setzt auf die hybride Wissensvermittlung in Präsenz, online und virtuellen Räumen von Softskills bis zu modularen Train-the-Trainer-Qualifizierungen.

Zu seinen Kunden zählen namhafte Unternehmen aus dem Mittelstand, Konzerne und öffentlichen Institutionen. Im Rahmen des Studiengangs „Future Skills und Innovation“ erhielt Fischer an der Technischen Hochschule Mittelhessen 2022 einen Lehrauftrag für die Umsetzung eines virtuellen Lernkonzepts in Gather Town. Seit Mai 2023 gehört der Weiterbildungsexperte dem Vorstand von Weiterbildung Hessen e. V. an.

Dem Akademie-Gründer ist es wichtig, „auf den Wandel mit geeigneten Lösungen zu reagieren und die Chancen, die unsere digitale Arbeitswelt mit sich bringt, zu erkennen“. Der diplomierte Sozialwissenschaftler mit Schwerpunkt empirische Sozialforschung hat sich bereits während seines Studiums mit kognitiven Fragestellungen wissenschaftlich beschäftigt und wurde unter anderem mit dem renommierten Wissenschaftspreis der Schader-Stiftung aus Darmstadt ausgezeichnet.

Der Mittelhesse und Vater von zwei Kindern war vor der Gründung seiner Akademie acht Jahre lang als Qualifizierungsbeauftragter des Landkreises Gießen tätig und lehrte als Inhaber der Confidos Akademie und Gastdozent am Fachbereich Weiterbildung der Justus-Liebig-Universität Gießen zum Thema Blended Learning.



**Dirk Engel** (\*1969) ist Experte für Mediennutzung und Marketing-Kommunikation. Der Marktforscher kennt die aktuellen Studien und Fragestellungen rund um das Thema virtuelle Welten und Medienwandel. Als unabhängiger Markt- und Medienforscher berät er führende Medienunternehmen und Werbevermarkter sowie wichtige Branchen-Verbände. Zuvor arbeitete er 15 Jahre lang bei einer internationalen Media- und Marketing-Agentur in Frankfurt und London. In seiner Funktion als „Head of Research“ begleitete er führende Unternehmen beim digitalen Wandel, darunter die Deutsche Telekom, Microsoft oder Intel.

Seit über zwei Jahrzehnten erforscht der Berater, Fachautor und Dozent den Umgang mit digitalen Medien. Sein Credo dabei: „Wissen, was Kunden wollen.“ Seine langjährige Erfahrung, Konsumenten zu verstehen, führt ihn zur Überzeugung, dass wir durch virtuelle Welten und KI vor einer radikalen Veränderung der Medien- und Arbeitswelt stehen. Der studierte Kommunikationswissenschaftler lebt in Frankfurt am Main und lehrt an verschiedenen Hochschulen. Er veröffentlicht Fachartikel in Zeitschriften, Büchern sowie auf Internet-Portalen.



**Weitere Mitwirkende:**

Für das Buch „Hybrides Arbeiten und Lernen in virtuellen Welten“ wurden viele Interviews mit Expertinnen und Experten geführt, die über ihre praktischen Erfahrungen berichten.

Dazu gehören:

Philipp Wang (USA), Globaler CEO von Gather

Thomas Kupka, Personalleiter Neusehland Hartmann GmbH & Co.KG

Dirk Lueth, Metaverse-Experte, Buchautor und Mitgründer der virtuellen Immobilienwelt Upland

Michael Stock, Gründer von ThinkStartVR

Torsten Schneider, Unternehmer und Betreiber von Sandbox VR in Deutschland

Thomas Winzer, Vorstandsvorsitzender der INOSOFT AG

Massimiliano Klawonn, strategischer Coach bei Digitelli

Rica Bünning, Spieleentwicklerin

Kilian Schmelmer, Metaverse-Experte und Personalentwickler

**Kontaktdaten:**

**Holger Fischer**

**Confidos Akademie**

**Ihr Partner für digitale und analoge Wissensvermittlung**



im Technologie- und Innovationszentrum Gießen

Inhaber  
Diplom-Sozialwissenschaftler  
Holger Fischer  
Winchesterstraße 2  
35394 Gießen

Tel. 0641-9721953-0  
[fischer@confidos-akademie.de](mailto:fischer@confidos-akademie.de)  
[www.confidos-akademie.de](http://www.confidos-akademie.de)  
[www.confidos-virtuell.de](http://www.confidos-virtuell.de)

**Dirk Engel**

Tel. 0151 15 676 498  
[dirk.engel@kunden-wissen.de](mailto:dirk.engel@kunden-wissen.de)

Hanauer Landstraße 204  
60314 Frankfurt am Main  
<https://www.linkedin.com/in/dirkengel/>