

## Pressemitteilung

Hochschule Fresenius

Melanie Hahn

12.12.2017

<http://idw-online.de/de/news686282>

Forschungsprojekte

Medien- und Kommunikationswissenschaften, Pädagogik / Bildung, Psychologie, Wirtschaft  
überregional



HOCHSCHULE  
FRESENIUS  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Befragung von Geflüchteten: Mehrheit findet Einsatz von Virtual Reality hilfreich für Integration

Das An-Institut skip der Hochschule Fresenius, Fachbereich Wirtschaft & Medien, hat im Rahmen des Virtual Reality Projekts „Sprach- und Kulturlabor für Geflüchtete“ eine erste Befragung zur Eignung und Akzeptanz der neuen Virtual Reality Anwendung (VR) durchgeführt. Insgesamt haben 25 Geflüchtete aus zehn Ländern an der Erhebung teilgenommen. Das Ergebnis: 96 Prozent der Befragten waren der Meinung, dass sie durch den Einsatz von VR mehr erfahren und lernen. Gefördert wird die Initiative von der Landesregierung NRW.

Wie verhält man sich in einer deutschen Arztpraxis? Welche Unterlagen benötigt man? Gibt es kulturelle Gepflogenheiten, die zu beachten sind? In der Testphase des Projektes „Sprach- und Kulturlabor für Geflüchtete“ konnten die Probanden genau diese Verhaltensweisen in einem virtuellen Umfeld üben. Während des simulierten Arztbesuchs wurden zugleich auch kulturelle Besonderheiten der Stadt Köln vermittelt: Bilder an der Wand erklärten beispielsweise, was es mit dem rheinischen Grundgesetz und dem 1. FC Köln auf sich hat. Ziel des gemeinsam mit der Stadtbibliothek Köln ins Leben gerufenen Pilotprojektes ist es, Geflüchteten mithilfe einer eigens programmierten VR-Anwendung den Zugang zum Kölner Kultur- und Sprachraum zu erleichtern und langfristig eine bessere Integration zu ermöglichen. Mit neuen Technologien wie Virtual Reality können alltagstypische Situationen so real nachgestellt werden, dass die Geflüchteten in einem geschützten Umfeld ohne Druck ihre Ängste abbauen können.

Insgesamt 25 Probanden u.a. aus Syrien und Afghanistan haben an der Testphase teilgenommen. Zur Bewertung der VR-Anwendung haben Studierende des Studiengangs Angewandte Psychologie aus Köln einen Fragebogen konzipiert, der in mehrere Sprachen übersetzt wurde. Der Fragebogen umfasst 55 Fragen, beispielsweise zu den demographischen Daten, dem sprachlichen Hintergrund, der allgemeinen Beurteilung von VR, dem Wohlbefinden, dem Sprachverständnis und der Technikbereitschaft. Das Ergebnis: 96 Prozent fanden die VR-Anwendung sehr hilfreich, um mehr über die deutsche Kultur zu erfahren und die Sprache zu lernen. 76 Prozent beurteilten das Angebot als eine gute Ergänzung für Integrationsbemühungen. „Die Aussagen zeigen uns, dass wir auf dem richtigen Weg sind. Im nächsten Schritt planen wir, die VR-Anwendung um weitere Alltagssituationen wie im Supermarkt, bei Behörden und bei Kulturveranstaltungen zu erweitern,“ so Prof. Chris Wickenden, Initiator des Projekts und Studiendekan 3D Design & Management an der Hochschule Fresenius.

URL zur Pressemitteilung: <http://www.hs-fresenius.de>