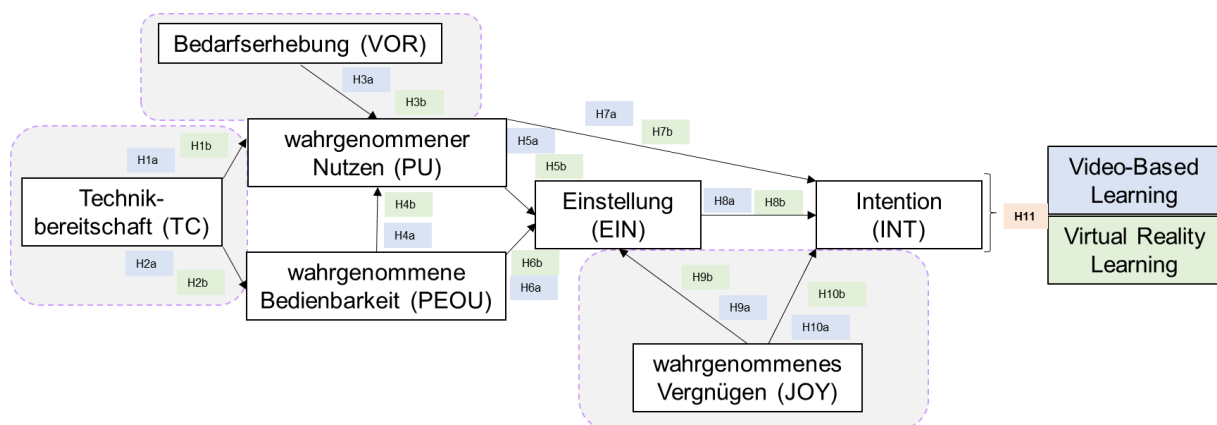


**Titel:** Akzeptanz von E-Learning in Unternehmen: Ein Vergleich von Video-Based Learning und Virtual Reality Learning

**Einleitung:** Innovation in Unternehmen basiert maßgeblich auf den Kompetenzen der MitarbeiterInnen und damit auf einer gut funktionierenden, zeitgemäßen betrieblichen Weiterbildung. Dem E-Learning, als digitales Lernangebot, kommt dabei eine zunehmende Bedeutung zu und bietet zudem wichtige Vorteile, wie die Zeit- und Ortsunabhängigkeit von Lernangeboten. Eine aktive Nutzung dieser Angebote findet jedoch nur mit Akzeptanz der MitarbeiterInnen statt. Die vorliegende Studie geht, ausgehend vom Technologie-Akzeptanzmodell, der Frage nach, welchen Einfluss die Darbietungsform von E-Learning auf die Akzeptanz der NutzerInnen hat. Hierfür wurde das verbreitete Video-Based Learning (VBL), definiert als Lernprozess, in dem Wissen, Kompetenzen und Fähigkeiten durch die systematische Unterstützung von Video-Ressourcen erworben werden und das neuartige Virtual Reality Learning (VRL), definiert als Lernprozess, in dem Wissen, Kompetenzen und Fähigkeiten in einer virtuellen 3D Welt erfahren werden, herangezogen.

**Methode:** In einer quantitativen Online- Befragung (N= 449) wurde mittels Foto-Stream eine der beiden E-Learning Formen den Befragten randomisiert vorgestellt und jeweils die grundsätzliche Technikbereitschaft (TC), die Bedeutung der Bedarfserhebung (VOR), der wahrgenommene Nutzen (PU), die wahrgenommene Bedienbarkeit (PEOU), die Einstellung zu E-Learning (EIN), das wahrgenommene Vergnügen (JOY) und die Intention E-Learning zu nutzen (INT) erhoben. Mithilfe der Pfadanalyse wurden die Hypothesen zu den Zusammenhängen der E-Learning Formen und den relevanten Einflussvariablen analysiert.



**Ergebnisse:** Das Pfadanalysemodell weist einen guten Model-Fit auf (GFI = 0,99; AGFI = 0,94; CFI = 0,99; RMSEA = 0,04). Die einzelnen Ergebnisse für Video-Based Learning und Virtual Reality Learning sind in Abbildung 1 und 2 dargestellt.

Abbildung 1: Pfadanalyse VBL

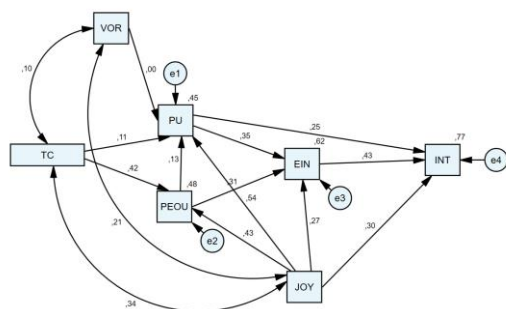
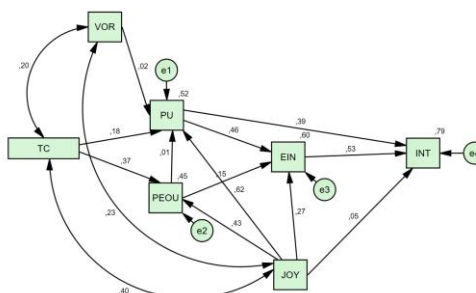


Abbildung 2: Pfadanalyse VRL



Beide E-Learning Formen zeigen eine gute Einstellungs-Akzeptanz, jedoch konnte mithilfe einer Multi-Group Analyse dargelegt werden, dass das Modell von Video-Based Learning und Virtual Reality Learning signifikante Unterschiede aufweisen. So hat die Technikbereitschaft bei Virtual Reality einen höheren Einfluss auf den wahrgenommenen Nutzen, wohingegen das wahrgenommene Vergnügen einen signifikant höheren Einfluss auf die Intention bei Video-Based Learning hat. Zusätzlich zeigte sich, dass sich der Einfluss der wahrgenommenen Bedienbarkeit auf die Einstellung bei den beiden Lernformen signifikant unterscheidet.

**Diskussion/Conclusio:** Zusammengefasst kann festgehalten werden, dass beide E-Learning Formen hohe Akzeptanz finden, sich aber die Nutzungsintention in Bezug auf Technikbereitschaft, wahrgenommenen Nutzen, wahrgenommener Bedienbarkeit und wahrgenommenen Vergnügen unterscheiden. Diese Faktoren sollte bei der Einführung eines E-Learnings Systems jedenfalls berücksichtigt werden. Kritisch anzumerken ist, dass lediglich die Einstellungsakzeptanz, also die Nutzungsintention, abgefragt werden konnte. Das tatsächliche Akzeptanzverhalten ist nur beobachtbar, kann von der Intention abweichen und müsste daher experimentell erhoben werden. Beobachtungen über einen längeren Zeitraum sind notwendig, da sich individuelle Einschätzungen und Präferenzen beispielsweise durch zunehmende Erfahrung mit Video-Based Learning und Virtual Reality Learning ändern.

Mit Hilfe dieser Studie konnte dargelegt werden, welche Faktoren bei den beiden E-Learning Formen unterschiedlich hohen Einfluss auf die Einstellungsakzeptanz haben. Für die Praxis bedeutet dies, dass vor Implementierung eines neuen E-Learning Systems betrachtet werden muss, wie es von den Lernenden wahrgenommen wird und wie gut sich das System für den tatsächlichen Einsatzzweck eignet. Virtual Reality Learning ist vor allem für die Nutzung von aktionsbasiertem Wissen, bei dem Wiederholungen in realen Lernsituationen schwierig sind, von besonderer Bedeutung. Soll das neuartige Virtual Reality Learning hierfür eingesetzt werden, ist beispielsweise eine etwas höhere Bereitschaft für neue Technik bei den NutzerInnen gefordert, als bei Einführung des Video-Based Learning.