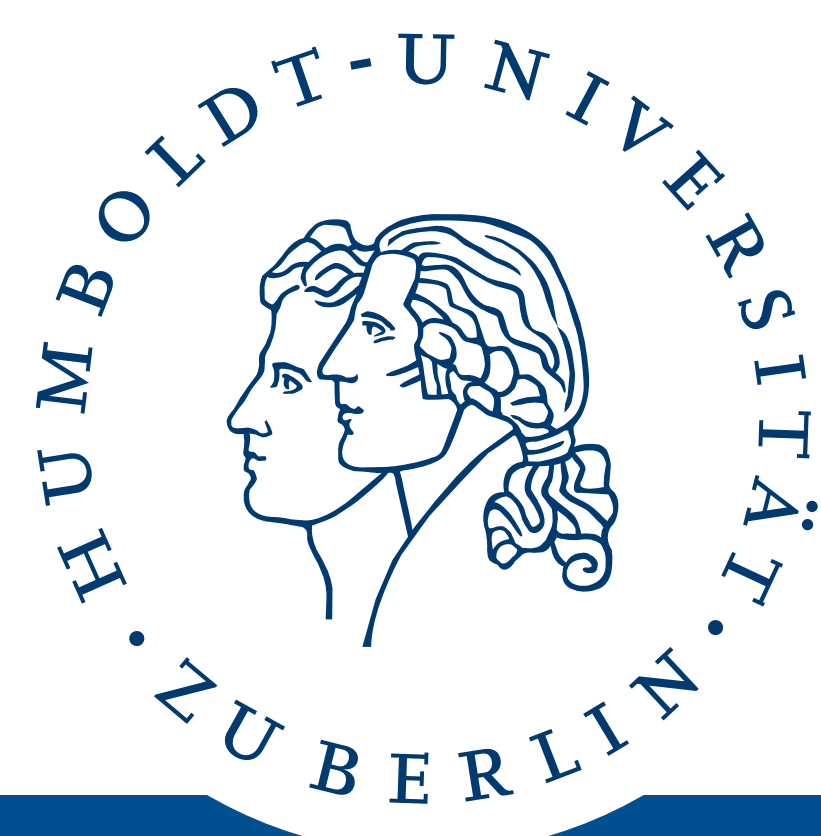


Modulares Open-Source-Framework für inklusive Multi-User-VR-Lehr-Lernanwendungen



**Frank Wehrmann,
Raphael Zender**

✉ frank.wehrmann@hu-berlin.de



Inklusive Bildung braucht asymmetrische Kooperationsformen, die Heterogenität als Ressource nutzen und vielfältige Partizipationswege eröffnen. Aktuelle Multi-User-VR-Anwendungen setzen jedoch meist auf symmetrische Kollaboration mit identischer Hardware und gleichen Rollen, was Lernende mit unterschiedlichen Zugängen ausschließt und Potenziale asymmetrischer Kooperation ungenutzt lässt.

Dieses modulare Open-Source-Framework auf Basis von Godot-Plugins ermöglicht asymmetrische Multi-User-Szenarien zwischen VR- und Nicht-VR-Nutzer:innen. Die flexibel kombinierbaren Module unterstützen bedarfsgerechte Anpassungen von Barrierefreiheits-Features über alternative Interaktionen bis zu rollenbasierten Kooperationen.

Zielgruppe sind Entwickler:innen von VR-Lehr-Lernanwendungen, die technische Hürden inklusiver Multi-User-Szenarien überwinden wollen. Die modulare Architektur erlaubt unabhängige Entwicklung, Tests und Integration einzelner Funktionen, reduziert Komplexität und erhöht die Verfügbarkeit inklusiver VRLAs.

