

Virtuellen Räumen kommt eine wachsende Bedeutung zu, und sie werden mehr und mehr Teil der allgemeinen Mediennutzung. Das Konzept, in einer dreidimensionalen virtuellen Umgebung über einen Repräsentanten z. B. in Form eines Avatars im Netz zu interagieren, findet zunehmend Verbreitung. Dies zeigt sich auch durch den Erfolg von Minecraft und dessen Übernahme durch Microsoft für 2,5 Mrd. US\$ (Zeit Online 2014). Minecraft war der zweithäufigste Suchbegriff bei YouTube in 2014 (Cowan 2015). Aber nicht nur im Umfeld solcher digitaler Online-Spiele sondern auch im professionellen Umfeld spielen virtuelle Räume eine Rolle, man findet sie im Einsatz bei der Aus- und Weiterbildung, im Training aber nunmehr auch in der Beratung, therapeutischen Settings und beim Coaching.

Somit stellt sich im Umfeld von Online-Beratung, Psychotherapie und E-Coaching die Frage nach den aktuellen Möglichkeiten und zukünftigen Potenzialen Avatar-basierter Unterstützung von professionell Handelnden und deren Klienten. Netzbasierte Kommunikation über Avatare kann neue Formen der Arbeit mit Klienten durch z. B. interaktive Rollenspiele in spezifischen Situationen ermöglichen. Die zentralen Forschungskonzepte für derartige virtuelle Umgebungen sind Vertrauen, soziale Präsenz, Repräsentation und darauf aufbauend der Faktor der Immersion. In diesem Zusammenhang wird den Stand der Forschung und Entwicklung und auf spezifische Voraussetzungen für die Gestaltung und Bewertung von dreidimensionalen Beratungs- und Coaching-Umgebungen eingegangen.