



Der Berufsverband
für Training, Beratung
und Coaching

News & Facts

CyberCoaching und Künstliche Intelligenz 7 Thesen zum Training ohne Trainer in 2030



Von Jürgen Hollstein

Summary

Seit Mitte des letzten Jahrhunderts werden TeilnehmerInnen in Seminargruppen mit Rollentrainings, gruppendynamischen Übungen, systemischen Aufstellungen und vielem anderen mehr beschäftigt. Die Erkenntnisse für den Einzelnen und die Erfolge für die Unternehmen halten sich in Grenzen. Virtuelle Coachingsysteme und Trainerbots mit künstlicher Intelligenz lösen das klassische Trainingsszenario im Seminarraum in wenigen Jahren ab. Avatare und Androiden übernehmen die Entwicklung von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Verhaltensalternativen bei Menschen.

These 1: Die Wahrnehmung und Kompetenz von Menschen ist begrenzt.

Trotz langjähriger Ausbildungen in verschiedenen Disziplinen und Methoden reicht die eigene Kompetenz von TrainerInnen oft nicht über den eigenen psychologischen Schatten hinaus. Die dunklen Seiten der eigenen Geschichte holen Seminarleiter und Coaches regelmäßig ein und begrenzen das Vermögen zur adäquaten Intervention. Viele arbeiten die eigenen Traumata an ihren TeilnehmerInnen ab. Selbstheilung für die TrainerInnen statt Persönlichkeitsstärkung der Coachees.

These 2: Maschinen lernen schneller – sind einfühlsam und individuell.

Die Entwicklung virtueller Lernszenarien und intelligenter Kommunikationsalgorithmen nimmt dynamisch Fahrt auf. Pflegeroboter und synthetische Nannys werden im Alltag unverzichtbar sein und prägen die sozialen Kontakte in der frühen und späten Phase des Lebens. Die Lernfähigkeit der Maschinen mit den Menschen umzugehen, umfasst auch kulturelle und linguistische Eigenarten. Mit jeder Interaktion lernt der Roboter mehr und mehr vom jeweiligen Individuum.



Der Berufsverband
für Training, Beratung
und Coaching

News
& Facts

These 3: Der Mensch gewöhnt sich schnell an liebevolle Technik.

Anfang der 80iger Jahre des letzten Jahrhunderts entwickelte die Firma Blaupunkt aus Hildesheim das erste Navi mit Sprachausgabe. Danach folgten Generationen von Systemen. Damals verschlug der Klang der synthetischen Stimmen den ersten Hörern noch buchstäblich die Sprache und erzeugte ungläubiges Staunen. Heute ist die Sprachsteuerung vieler alltäglicher Begleiter nicht mehr wegzudenken. Trotzdem sind die Babyboomer unter uns immer wieder entzückt, wenn ihnen Apples SIRI oder Amazons ALEXA einen guten Morgen wünscht oder ein Kompliment macht. Der Dialog mit den Maschinen ist magisch und zaubert uns ein Lächeln ins Gesicht.

These 4: Der Mensch gibt sich gerne der virtuellen Illusion hin.

Das Eintauchen in virtuelle Welten fasziniert die Menschen seit der Neuzeit. Spätestens zu Beginn des 2ten Jahrtausends n.Chr. haben VR-Helme und -brillen die Welt der Computerspiele erobert. Was für die Gamer-Community seit vielen Jahren zum Spiel dazu gehört, drängt mit Macht in den Alltag der Menschen und in die Unternehmen. Virtuelle Reisebüros, vergnügliche Achterbahnfahrten oder erotische Abenteuer im Cybersexanzug mit sensorischer Immersion und 360 Grad Panorama sind die Vorboten von CyberCoaching und virtuellen Seminaren.

These 5: Immersive Lernerfahrung ist nachhaltig und kostengünstig.

Was mit der Ausbildung von Piloten im 3D Simulator begann, hat heute längst die Fahrschulen erreicht. Nicht nur Autos – auch Schiffe und Kräne lassen sich im Simulator kostengünstig bedienen und ermöglichen dem Lernenden eine nachhaltige Erfahrung in beliebigen Szenarien. Kann das, was für die Ausbildung von Piloten gut ist, für Verkäufer und Führungskräfte schlecht sein?

These 6: Wir bauen uns eine neue Welt – ganz wie es uns gefällt.

Immer schneller – immer leichter – immer günstiger, lassen sich virtuelle Welten in fotorealistischer Qualität erzeugen. Schon programmieren Maschinen und ganze Softwaresysteme sich selbst – schneller und billiger als Menschen es können. Bald können wir uns immer und überall hin beamen und die Cyberwelten genießen. Ganz gleich mit welchem System wir operieren, die Vorteile der Unabhängigkeit von Raum und Zeit liegen auf der Hand.

These 7: Die letzten TrainerInnen werden 2030 die Bühnen verlassen.

Der Autor Ray Kurzweil prognostiziert in seinem Buch: „The Singularity is near“, dass im Jahr 2026 ein Computer die Leistungsfähigkeit des menschlichen Gehirns erlangt. Spätestens dann wird der Mensch für die Wissenschaft und die Bildung nur noch eine begleitende Rolle einnehmen. Mit dem Zusammenwirken von Menschen und Maschinen wird eine neue Ära anbrechen. Denken Sie nur mal an die unendlich vielen Möglichkeiten für die sinnvolle Nutzung in allen Bereichen unseres Lebens.