

Digitale Konfliktbearbeitung in der Justiz

Ein Gespräch mit Gesine Irskens über Virtual Reality, KI und Entwicklungen in der juristischen Aus- und Fortbildung

Sascha Weigel: Gesine, du leitest im Niedersächsischen Justizministerium das Projekt »CourtAI«, das 2025 mit dem Digital Justice Award ausgezeichnet wurde. Dabei geht es um den Einsatz von Virtual Reality und Künstlicher Intelligenz in der juristischen Aus- und Fortbildung sowie um den virtuellen Gerichtssaal. Wie bist du zu diesem Thema gekommen?

Gesine Irskens: Der Ausgangspunkt war meine Tätigkeit als Richterin am Landgericht Hannover. Ich habe viele Massenverfahren bearbeitet und dabei gemerkt, wie aufwendig klassische Gerichtsabläufe sind – etwa wenn Anwältinnen und Anwälte für kurze Termine anreisen müssen. Damals habe ich begonnen, Online-Verhandlungen durchzuführen. Nach meinem Kenntnisstand war ich damit die erste Zivilrichterin in Deutschland, die von § 128a ZPO Gebrauch machte.

Dadurch entstand mein Interesse an digitalen Lösungen für die Justiz. Später bin ich ins Niedersächsische Justizministerium gewechselt und habe dort begonnen, mich intensiver mit Digitalisierung und Künstlicher Intelligenz zu beschäftigen – vor allem mit der Frage, wie sich Arbeitsprozesse verbessern oder z. B. Fortbildungen praxisnäher gestalten lassen.

Technologie als Antwort auf konkrete Probleme

Sascha Weigel: Viele Menschen denken bei Digitalisierung zunächst eher an eine Möglichkeit, eine technische Spielerei, die man auch lassen könnte, nicht aber unbedingt an die Nöte, die nach Lösungsansätzen schreien. Welche Probleme sollen denn tatsächlich gelöst werden?

Gesine Irskens: Digitalisierung hat in der Justiz und in Niedersachsen einen sehr hohen Stellenwert. Die Landesregierung verfolgt z. B. das Ziel, die Erprobung und Nutzung immersiver Technologien in Wirtschaft, Wissenschaft, Verwaltung und Gesellschaft zu fördern, um das Potenzial für neue digitale Geschäftsmodelle und innovative Formen der digitalen Interaktion zu erschließen. Wir haben daher zunächst Einsatzbereiche und Bedarfe mit der Praxis – Referendarinnen und Referendare eingeschlossen – in einem Design Thinking Workshop analysiert und dann drei Themen für eine erste Erprobung von Virtual Reality ausgewählt. Digitalisierung macht oftmals sichtbar, wo Prozesse unklar oder ineffizient sind. Sobald man versucht, einen Ablauf digital abzubilden, stellt man viele Unklarheiten fest: Welche Standards gelten eigentlich? Woher kommen sie? Gibt es dafür überhaupt eine rechtliche Grundlage oder ist das bloß gelebte Praxis?

Gerade diese Analyse ist oft der erste große Erkenntnisgewinn in Digitalisierungsprojekten. Man merkt plötzlich,

dass bestimmte Abläufe nie wirklich hinterfragt wurden. Digitalisierung zwingt dazu, Prozesse neu zu denken. Beim Projekt »CourtAI« kam noch ein weiterer Punkt hinzu: In der juristischen Aus- und Fortbildung fehlt häufig die praktische Anwendung. Es gibt viele Vorträge und Wissensvermittlung, aber vergleichsweise wenig realitätsnahes Üben.

VR-Brillen im Gerichtssaal

Sascha Weigel: Was passiert konkret in dieser Anwendung?

Gesine Irskens: Die Nutzerinnen und Nutzer setzen eine VR-Brille auf und befinden sich anschließend in einem virtuellen Gerichtssaal, einem Mediationsraum oder auch in einer mündlichen Examensprüfung. Dort treffen sie auf KI-gesteuerte Avatare – etwa Zeugen, Parteien oder Anwältinnen und Anwälte – und können typische Situationen trainieren. Beispielsweise eine Zeugenvernehmung, eine konflikthafte Verhandlung oder ein Vergleichsgespräch.

Nach der Übung erhalten sie von einer KI ein detailliertes Feedback, abhängig von dem konkreten Lernziel: Wurden die prozessualen Anforderungen eingehalten? Wurden offene oder suggestive Fragen gestellt? Wie war die Gesprächsführung?

Warum gerade Virtual Reality?

Sascha Weigel: Warum braucht es dafür eine VR-Brille? Könnte man das nicht auch einfach am Laptop trainieren?

Gesine Irskens: Diese Frage bekommen wir oft. Der entscheidende Unterschied liegt in der Immersion. Wer eine VR-Brille trägt, ist deutlich stärker fokussiert. Man schaut auch nicht zwischendurch aufs Handy oder beantwortet E-Mails. Die Nutzerinnen und Nutzer erleben die Situation emotional viel unmittelbarer. Studien zeigen, dass Lernen in VR nicht nur schneller erfolgt, sondern auch nachhaltiger wirkt. Menschen entwickeln mehr Handlungssicherheit, weil sie Situationen tatsächlich erleben und nicht nur theoretisch darüber sprechen.

Wir konnten diesen Effekt auch in eigenen Erhebungen beobachten. Referendarinnen und Referendare fühlten sich nach dem Training sicherer im Umgang mit bestimmten Situationen.

Interessant war allerdings noch ein anderer Effekt: Viele schätzten ihre sozialen Kompetenzen nach dem Training realistischer ein als vorher. Vorher glaubten manche, bestimmte Situationen problemlos bewältigen zu können. In der virtuellen Verhandlung merkten sie dann, wie anspruchsvoll es tatsächlich ist, gleichzeitig zuzuhören, zu diktieren, Blickkontakt zu halten und strukturiert zu fragen.

Schwierige Rollenspiele in der Juristenausbildung

Sascha Weigel: Das klingt fast wie ein Ersatz für Rollenspiele.

Gesine Irskens: Eher wie eine Ergänzung. Rollenspiele bleiben wichtig. Aber gerade in juristischen Fortbildungen erleben wir oft eine gewisse Zurückhaltung gegenüber praktischen Übungen.

gen. Viele Juristinnen und Juristen hören lieber einen Vortrag, als selbst aktiv in eine schwierige Gesprächssituation zu gehen. Dazu kommt: In Fortbildungen mit einem größeren Teilnehmendenkreis kann nicht jede Person jede Rolle ausprobieren.

Die VR-Anwendung schafft hier zusätzliche Möglichkeiten. Man kann alleine üben, beliebig oft wiederholen und auch sehr spezifische Situationen trainieren. Wenn beispielsweise eine schwierige Vernehmung eines Kindes bevorsteht, kann sich jemand gezielt darauf vorbereiten.

Wie die KI trainiert wird

Sascha Weigel: Wie bringt man einer KI eigentlich juristische Gesprächssituationen bei?

Gesine Irskens: Wir arbeiten im Hintergrund mit großen Sprachmodellen. Gleichzeitig war uns wichtig, dass das Feedback fachlich kontrolliert bleibt. Deshalb nutzen wir sogenannte RAG-Systeme – also Retrieval Augmented Generation.

Dabei greifen die Modelle auf kuratierte Inhalte zurück, etwa auf Ausbildungsunterlagen oder vorbereitete Fallakten. So reduzieren wir Halluzinationen und sorgen dafür, dass die KI auf fachlich passende Informationen zugreift. Für die Trainingssituationen haben wir eigene fiktive Fälle entwickelt – beispielsweise zur Zeugenvernehmung oder zu Vergleichsgesprächen.

Wir können außerdem unterschiedliche Persönlichkeitsprofile einstellen: Ein Zeuge kann zurückhaltend oder sehr gesprächig reagieren, kooperativ oder verschlossen. Dadurch entstehen realistische Dynamiken.

Technisches Neuland

Sascha Weigel: Gab es Momente, in denen das Projekt auf der Kippe stand?

Gesine Irskens: Überraschenderweise weniger auf der technischen Seite. Dort haben wir sehr schnelle Fortschritte gemacht. Besonders spannend war die Entwicklung einer sogenannten Multi-KI. Das bedeutet: Mehrere Avatare interagieren gleichzeitig miteinander. Die KI muss also entscheiden, wer wann spricht und wie auf die Situation reagiert wird. Das war technisch anspruchsvoll und das Projekt hat hier internationales Neuland betreten.

Schwieriger war tatsächlich die didaktische Seite: Wie integriert man solche Anwendungen sinnvoll in bestehende Ausbildungs- und Fortbildungsformate? Technik allein reicht nicht. Entscheidend ist die Frage, welche Kompetenzen vermittelt werden sollen und wie man gutes Feedback gestaltet.

Der virtuelle Gerichtssaal der Zukunft?

Sascha Weigel: Werden wir irgendwann vollständig virtuelle Gerichtsverhandlungen erleben?

Gesine Irskens: Ich bin da eher zurückhaltend. Technisch wäre vieles denkbar. Aber wir müssen immer fragen: Wo entsteht wirklich ein Mehrwert?

Für die unmittelbare Rechtspraxis sehe ich derzeit größere Chancen bei dem Ausbau der digitalen Zugänge – etwa digitalen Rechtsantragsstellen oder Online-Terminen. Menschen können Anliegen unkompliziert von zu Hause aus vortragen, ohne persönlich zum Gericht reisen zu müssen. Auch die Durchführung von Online-Verhandlungen und Online-Zeugenvernehmungen könnte weiter gestärkt werden. Das verbessert den Zugang zum Recht deutlich stärker

als ein vollständig virtueller Gerichtssaal, dem ich mit einer VR-Brille beitrete.

Im Bereich der Aus- und Fortbildung dagegen sehe ich großes Potenzial für VR-Anwendungen.

Die Justiz als Innovationsraum

Sascha Weigel: Das widerspricht ein wenig dem Bild einer verstaubten Justiz.

Gesine Irskens: Ja, dieses Bild existiert noch häufig. Tatsächlich erleben wir aber gerade in vielen Bereichen eine enorme Offenheit für neue Technologien – vorausgesetzt, sie lösen reale Probleme.

Bei »CourtnAI« war die Unterstützung aus der Praxis entscheidend. Alle drei Oberlandesgerichte in Niedersachsen unterstützten das Projekt, z. B. mit der Freistellung von Personal.

Das war entscheidend, denn Digitalisierung gelingt nur, wenn die Menschen eingebunden sind, die später mit den Systemen arbeiten.

Einsatzmöglichkeiten weit über die Justiz hinaus

Sascha Weigel: Wird das Projekt inzwischen auch außerhalb Niedersachsens wahrgenommen?

Gesine Irskens: Ja, definitiv. Es gibt Interesse aus anderen Bundesländern und auch aus anderen Ressorts. Die Anwendung ist bewusst generisch aufgebaut. Man kann damit nicht nur Gerichtsverhandlungen trainieren, sondern auch Mitarbeitendengespräche, polizeiliche Vernehmungen oder andere kommunikativ anspruchsvolle Situationen.

Das Entscheidende ist: Die Anwendung steht jederzeit zur Verfügung. Menschen können individuell üben, ohne großen organisatorischen Aufwand. Gleichzeitig ersetzt die Technik nicht die klassische Fortbildung. Der Austausch mit erfahrenen Praktikerinnen und Praktikern bleibt unverzichtbar.

Lernen durch Erfahrung

Sascha Weigel: Was ist für dich persönlich die wichtigste Erkenntnis aus dem Projekt?

Gesine Irskens: Dass Lernen besonders wirksam wird, wenn Menschen Situationen tatsächlich erleben. Viele kommunikative Kompetenzen lassen sich nicht allein durch Theorie vermitteln. Man muss erleben, wie schwierig bestimmte Situationen sind – und gleichzeitig die Möglichkeit haben, sie gefahrlos zu üben. Genau darin liegt aus meiner Sicht die große Stärke solcher Technologien.

Die Gesprächspartnerin



Gesine Irskens

Gesine Irskens ist Vorsitzende Richterin am Landgericht Hannover und verantwortete bis Ende Mai 2026 Projekte im Bereich Digitalisierung und Künstliche Intelligenz. Seit Juni 2026 leitet sie im Niedersächsischen Innenministerium das Referat Innovative Technologien für die Digitalisierung von Wirtschaft und Verwaltung. Für die VR-Trainingsanwendung »CourtnAI« erhielt das Projektteam 2025 den Digital Justice Award.