Bitkom e.V. |

Jeder fünfte Deutsche hat schon eine Virtual-Reality-Brille benutzt

- Zwei Drittel der Deutschen haben von VR-Brillen gehört
- 6 Prozent besitzen eine eigene VR-Brille
- Bitkom veranstaltet Virtual Reality Conference am 27. November in Berlin



Berlin, 06. Oktober 2017 – In dreidimensionale Fantasy-Welten eintauchen, bei einem Sportereignis in der ersten Reihe sitzen oder die Wohnungseinrichtung planen: Fast jeder fünfte Deutsche ab 14 Jahren hat schon eine Virtual Reality-Brille benutzt und damit virtuelle Welten erlebt (19 Prozent). Das entspricht 13,3 Millionen Bundesbürgern, von denen 6 Prozent eine eigene VR-Brille besitzen und 13 Prozent schon einmal die Technik ausprobiert haben. Knapp zwei Drittel der Deutschen haben bereits von VR-Brillen gelesen oder gehört (65 Prozent). Nur 12 Prozent sind noch nicht mit dem Trend in Berührung gekommen. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage unter 1.007 Bundesbürgern im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. „Virtual Reality hat großes Potenzial und in der Industrie schon einige Arbeitsabläufe nachhaltig optimiert. Jetzt halten die VR-Brillen Einzug im Wohnzimmer und stehen damit kurz vor dem Durchbruch im Verbraucherbereich“, sagt Bitkom-Geschäftsführer Niklas Veltkamp. „Fast jeder Bereich lässt sich mit VR-Technologie sinnvoll erweitern. VR-Brillen machen nicht nur die virtuellen Welten von Spielen und Filmen für den Verbraucher intensiver erlebbar, sondern lassen sich auch für professionelle Zwecke wie die Planung der Wohnungseinrichtung nutzen.“

Sieben von zehn Befragten, die VR-Brillen schon genutzt haben, sind in die computergenerierten Umgebungen von Spielen eingetaucht (70 Prozent). Fast jeder Dritte hat mit der Technologie schon Filme angeschaut (32 Prozent). Etwa ebenso viele sind mit Virtual Reality-Brille und den damit möglich werdenden 360-Grad-Videos virtuell verreist und haben sich Sehenswürdigkeiten angesehen (31 Prozent). Jeder fünfte Virtual Reality-Nutzer hat seine Wohnungs- und Häuserplanung visualisiert oder das Zuhause eingerichtet (20 Prozent). 14 Prozent haben mit einer VR-Brille Musikkonzerte erlebt und 11 Prozent Sportereignisse besucht. 10 Prozent haben Virtual Reality bei sportlichen Aktivitäten ausprobiert. Virtual-Reality-Erfahrungen mit Bildungs- und Lernprojekten haben bislang nur 6 Prozent gesammelt. „Die Möglichkeiten der VR-Technologie sind noch lange nicht ausgeschöpft. Je größer das Interesse beim Verbraucher ist, umso mehr Raum bietet sich den Produzenten und Entwicklern für die inhaltliche Bandbreite der Anwendungen. Es wird dann zum Beispiel attraktiver werden, Virtual-Reality-Inhalte für Bildungs- und Lernprojekte oder das berufliche Umfeld zu entwickeln“, so Veltkamp.

Das Interesse potenzieller Nutzer an VR-Brillen wie der Oculus Rift oder der Samsung Gear ist geweckt. Ein Drittel gibt an, die Technologie zukünftig nutzen zu wollen (34 Prozent). 27 Prozent beobachten die Entwicklung noch und können sich vorerst nicht vorstellen, VR-Erfahrungen zu sammeln. 38 Prozent geben an, die Technologie nicht ausprobieren zu wollen – besonders die Deutschen über 65 Jahre bleiben zurückhaltend: Die Mehrheit in dieser Altersgruppe schließt die VR-Erfahrung für sich aus (60 Prozent).

Am 27. November findet die Virtual Reality Conference im Rahmen des Business-Festivals hub.berlin statt. Anbieter und Anwender diskutieren dabei gemeinsam über Use Cases, Content und neue

Features von Virtual Reality sowie über die sich daraus ergebenden Chancen für Business und Gesellschaft. Alle Informationen zur Veranstaltung finden Sie unter: https://vr-conference.berlin/de

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine repräsentative Befragung, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.007 Personen ab 14 Jahren befragt. Die Fragestellungen lautete: „Haben Sie bereits von Virtual Reality-Brillen gehört oder gelesen?“, „Für welche Inhalte haben Sie eine Virtual Reality-Brille bereits genutzt?“ und „Können Sie sich vorstellen, eine solche Virtual Reality-Brille wie z.B. Oculus Rift oder Samsung Gear zu nutzen?“.

Kontakt

Andreas Streim
Pressesprecher
Telefon: +49 30 27576-112
E-Mail: a.streim@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jeder-fuenfte-Deutsche-hat-schon-eine-Virtual-Reality-Brille-benutzt.html***