Bitkom e.V. |

Virtual Reality kommt in der Breite an

- **Jeder Dritte hat eine VR-Brille ausprobiert**
- **Beliebteste VR-Anwendungen: Gaming, Reisen und Filme schauen**

Berlin, 25. Juli 2019 - Abenteuer in fremden Welten erleben – per Virtual Reality ist dies vom heimischen Sofa aus möglich. Und das Interesse daran nimmt zu. Jeder dritte Bundesbürger (32 Prozent) hat schon einmal eine Virtual-Reality-Brille ausprobiert. Im Vorjahr waren es erst 24 Prozent. Darunter fallen 10 Prozent, die eine solche Brille besitzen. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage unter mehr als 1.200 Personen ab 16 Jahren im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. „Virtual Reality nähert sich dem Massenmarkt. Mittlerweile bieten zahlreiche Hersteller Virtual-Reality-Brillen an, und für Nutzer gibt es immer mehr passende Apps“, sagt Bitkom-Experte Dr. Sebastian Klöß. Auch die Zahl potenzieller Anwender wird größer. So kann sich ein weiteres Fünftel (21 Prozent) vorstellen, künftig per VR-Brille in virtuelle Welten aufzubrechen. Im Jahr 2018 waren es 16 Prozent. Dem gegenüber stehen aber auch viele skeptische Bundesbürger. 45 Prozent sagen: Ich werde künftig keine Virtual-Reality-Brille nutzen. An der Bekanntheit scheitert es nicht. 90 Prozent aller Bundesbürger haben bereits von Virtual-Reality-Brillen gehört oder gelesen.

Viele Einsatzmöglichkeiten für VR-Brillen

Wer schon VR-Brillen ausprobiert hat oder besitzt, findet viele Anwendungsmöglichkeiten dafür. Sieben von zehn Nutzern (70 Prozent) haben damit Computer- oder Videospiele gespielt. Die Hälfte (49 Prozent) hat per VR-Brille und Kartendiensten Orte bereist. Zwei von fünf Nutzern (42 Prozent) haben darüber Filme gesehen. Für ein Viertel (24 Prozent) kam die VR-Brille beim Sport zum Einsatz, etwa auf dem Laufband. Ähnlich viele (23 Prozent) haben sich per VR Wohnungs- oder Häuserplanungen visualisieren lassen. Jeweils 15 Prozent sind damit in Museen, Messen oder Ausstellungen sowie bei Musikkonzerten unterwegs gewesen. Und 7 Prozent haben Virtual Reality für Bildungs- und Lernprojekte genutzt. „Mit jedem Jahr sinken die Einstiegshürden für Virtual Reality: Die Headsets werden leistungsfähiger und es gibt immer mehr ausgereifte VR-Anwendungen. Die Nutzer können so in beliebig viele Lebenswelten eintauchen – das macht die Technik so spannend“, so Klöß.

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine repräsentative Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.224 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt. Die Fragestellungen lauteten: „Haben Sie bereits von Virtual-Reality-Brillen gehört bzw. gelesen?“, „Können Sie sich vorstellen, eine Virtual Reality-Brille zu nutzen?“ & „Für welche Inhalte haben Sie eine Virtual Reality-Brille bereits genutzt?“

Kontakt

Merle Wiez
Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@bitkom.org
Download Pressefoto

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

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Virtual-Reality-kommt-in-der-Breite-an***