

Presseinformation

10 Millionen Deutsche würden sich eine Videobrille zulegen

- Ein Drittel der Gamer erwägt Kauf
- Jeder Achte will auf jeden Fall eine Virtual-Reality-Brille
- Heute startet die gamescom in Köln

Berlin, 13. August 2014

Der Markt für Videobrillen hat großes Potenzial. Jeder dritte Gamer (35 Prozent) ab 14 Jahren kann sich vorstellen, solch eine Virtual-Reality-Brille zu kaufen. Das entspricht gut 10 Millionen Bundesbürgern. Gut jeder Achte (12 Prozent) will sich auf jeden Fall eine Brille wie Oculus Rift oder Sony Morpheus zulegen. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage im Auftrag des Hightech-Verbands BITKOM. „Mit Virtual-Reality-Brillen können Gamer in 3D-Welten eintauchen und sich dort bewegen“, sagt BITKOM-Experte Timm Hoffmann. Über einen integrierten Bildschirm in der Brille sehen Nutzer dreidimensionale Videos und Bilder. Hoffmann: „Die Virtual-Reality-Brille wird einer der wichtigsten Trends im Gaming. Nutzer bewegen sich buchstäblich mitten im Spiel.“

Neben Videospiele bieten VR-Brillen weitere Anwendungsmöglichkeiten. So können etwa Piloten in virtueller Umgebung die Flugzeugbedienung üben. Für Ärzte besteht die Chance, riskante Eingriffe im virtuellen OP zu simulieren. Architekten können damit beispielweise begehbare Entwürfe für Immobilien vorführen. „Für den Massenmarkt sind mittelfristig aber zunächst Anwendungen im Gaming-Bereich zu erwarten“, so Hoffmann.

Computer- und Videospiele sind zunehmend beliebt in Deutschland. Zwei von Fünf Personen (42 Prozent) ab 14 Jahren sind Gamer. Das entspricht rund 29 Millionen Bundesbürgern. Vor einem Jahr spielte erst gut jeder Dritte (36 Prozent) Computer- und Videospiele.

Hinweis zur Methodik: Basis der Angaben ist eine repräsentativen Umfrage, die Bitkom Research in Zusammenarbeit mit Aris im Auftrag des BITKOM durchgeführt hat. Dabei wurden 1.205 Personen ab 14 Jahren befragt, davon 504 Gamer.

BITKOM vertritt mehr als 2.200 Unternehmen der digitalen Wirtschaft, davon gut 1.400 Direktmitglieder. Sie erzielen mit 700.000 Beschäftigten jährlich Inlandsumsätze von 140 Milliarden Euro und stehen für Exporte von weiteren 50 Milliarden Euro. Zu den Mitgliedern

Bundesverband
Informationswirtschaft,
Telekommunikation und
neue Medien e.V.

Albrechtstraße 10
10117 Berlin
Tel.: +49.30.27576-0
Fax: +49.30.27576-400
bitkom@bitkom.org
www.bitkom.org

Ansprechpartner
Christoph Krösmann
Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel.: +49.30.27576-125
c.kroesmann@bitkom.org

Timm Hoffmann
Bereichsleiter Consumer
Electronics & Digital Media
Tel. +49.30.27576-210
t.hoffmann@bitkom.org

Präsident
Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

10 Millionen Deutsche würden sich eine Videobrille zulegen

Seite 2

zählen 1.000 Mittelständler, mehr als 200 Start-ups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Hardware oder Consumer Electronics her, sind im Bereich der digitalen Medien oder der Netzwirtschaft tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. Mehr als drei Viertel der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils knapp 10 Prozent kommen aus sonstigen Ländern der EU und den USA, 5 Prozent aus anderen Regionen. BITKOM setzt sich insbesondere für eine innovative Wirtschaftspolitik, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine zukunftsorientierte Netzpolitik ein.