

Presseinformation

Jeder Fünfte hat Interesse an einer Virtual-Reality-Brille

- **14 Millionen Deutsche können sich die Nutzung vorstellen**
- **VR-Brillen bieten auch kommerzielle Anwendungsmöglichkeiten**

Berlin, 22. Juni 2015

Virtual-Reality-Brillen versetzen ihre Nutzer in imaginäre 3D-Welten. Jeder fünfte Bundesbürger (20 Prozent) ab 14 Jahren kann sich vorstellen, eine solche VR-Brille wie etwa Oculus Rift, HoloLens oder Sony Morpheus zu nutzen. Das entspricht circa 14 Millionen potenziellen Anwendern. Dies ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage im Auftrag des Digitalverbands BITKOM. „Mit den Funktionen der Virtual-Reality-Brille haben Nutzer ein neues Erlebnis in einer dreidimensionalen Umgebung, das der Realität immer näher kommt“, sagt BITKOM-Experte Timm Lutter. Auf einem integrierten Bildschirm zeigt die VR-Brille Videos und Bilder im 3D-Format. Bei neueren Modellen passt sich der Bildausschnitt automatisch den Augen- und Kopfbewegungen der Nutzer an, was zum Beispiel einen direkten Blickkontakt mit virtuellen Personen ermöglicht.

Vor allem bei den Jüngeren sind die Geräte beliebt: Drei von zehn Deutschen (28 Prozent) zwischen 14 und 29 Jahren können sich vorstellen, eine VR-Brille zu nutzen. Auch jeder vierte 30- bis 49-Jährige interessiert sich für die Nutzung, bei den über 50-Jährigen immerhin jeder Siebte (13 Prozent). Mittlerweile sind die Brillen in weiten Teilen der Bevölkerung bekannt: Vier von zehn Deutschen (42 Prozent) haben bereits davon gehört oder gelesen.

„Virtual-Reality-Brillen sind vor allem bei Gamern im Kommen, weil sie sich damit quasi mitten im Spiel bewegen“, so Lutter. Daneben bieten VR-Brillen auch kommerzielle Anwendungsmöglichkeiten. So können etwa Piloten in virtueller Umgebung die Flugzeugbedienung üben. Für Ärzte besteht die Chance, riskante Eingriffe digital zu simulieren. Architekten und Städteplaner können damit beispielweise begehbare Entwürfe erstellen. Logistikern hilft die Brille unter anderem, die Lagerung von Gütern in einer Halle zu optimieren. Ein weiteres Anwendungsbeispiel ist die virtuelle Besichtigung von touristischen Schauplätzen und Sehenswürdigkeiten.

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
Michael Poguntke
Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel.: +49.30.27576-212
m.poguntke@bitkom.org

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

Präsident
Prof. Dieter Kempf

Hauptgeschäftsführer
Dr. Bernhard Rohleder

Presseinformation

Jeder Fünfte hat Interesse an einer Virtual-Reality-Brille

Seite 2

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die [Bitkom Research](#) im Auftrag des Digitalverbands BITKOM durchgeführt hat. Dabei wurden 1.014 Bundesbürger ab 14 Jahre befragt. Die Umfrage ist repräsentativ.

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 zählen 1.000 Mittelständler, mehr als 250 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. 76 Prozent der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, 10 Prozent kommen aus Europa, 9 Prozent aus den USA und 5 Prozent aus anderen Regionen. BITKOM setzt sich insbesondere für eine innovative Wirtschaftspolitik, eine Modernisierung des Bildungssystems und eine zukunftsorientierte Netzpolitik ein.