

Virtual Reality

Kategorien : [Allgemein](#)

Schlagwörter : [Büro für Gestaltung](#), [Virtual Reality](#), [WebVR](#)

Datum : 24. Mai 2016



Spätestens seit der Übernahme von Oculus VR durch Facebook ist das Thema Virtual Reality (VR) in aller Munde. Neben der offensichtlichen Relevanz für Videospiele kommt die Virtual-Reality-Technologie bereits seit längerem in der Medizin und beim Militär zur Anwendung. Aufgrund der aktuellen technischen Möglichkeiten und der daraus resultierenden angebotenen Hardware scheint der Durchbruch dieser Technologie nun auch im Konsumentenmarkt unmittelbar bevorzustehen. Besonders beeindruckt hat mich die [Amnesty International Virtual Reality](#) WebSite.

#360Syria „Virtual Tour“

Amnesty International hat am 12 März 2016 die neue #360Syria „Virtual Tour“ Website vorgestellt.

Diese zeigt die Zerstörung der belagerten Stadt Aleppo durch die Bombardements der syrischen Regierung mit Fassbomben. Die Website-Demonstration „Fear of the Sky“ (www.360Syria.com) wurde unter Verwendung der Mozilla A-Frame Technologie gebaut.

Microsoft, Google und Mozilla kooperieren offenbar in Sachen Web VR. Nun steht als Vorschlag ein erstes [Web-VR-API in Version 1.0 im Raum](#), das bereits in Chromium steckt und bald in Firefox landen soll.

Eigens in den USA und Deutschland durchgeführte Befragungen und weitere Daten des Statista Digital Market Outlooks ermöglichen einen detaillierten Blick auf Anwendungsbereiche und Wertschöpfungspotenziale dieser Technologie.

74 % der Befragten sehen Games als den relevantesten Use-Case. Der Konsum von Filmen und TV-Sendungen (42 %) und andere videobasierte Anwendungen folgen mit Abstand. Ein Blick auf das in den vergangenen Jahren in Virtual-Reality-Unternehmen investierte Venture Capital zeigt jedoch, dass 17% dieser Investitionen in Entwickler professioneller Anwendungen flossen und nur 10% in Produzenten von Entertainment-Inhalten, so dass die Relevanz auch außerhalb von Entertainment zuzunehmen scheint.

Doch wie stellen sich andere Anwendungsgebiete für den Konsumenten dar?

Die Ergebnisse der Befragung zeigen, dass Konsumenten durchaus bereit wären, bei Online-Käufen oder Online-Reisebuchungen ein Kaufrisiko durch den Einsatz dieser Technologie zu minimieren.

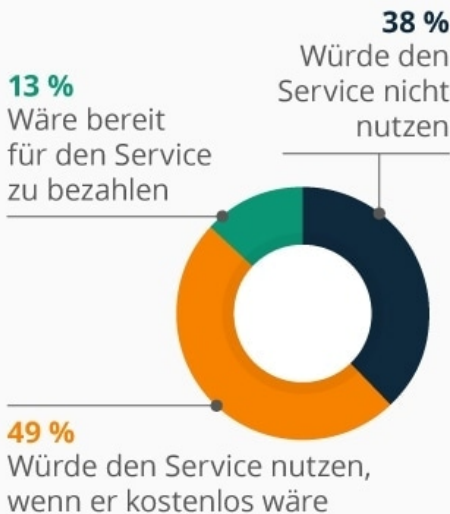
So würden 49% der deutschen Internetnutzer Virtual Reality bei der Urlaubsplanung nutzen. Weitere 13% würden für diesen Service sogar bezahlen.

Infografik: Nutzungs und Zahlungsbereitschaft von Virtual Reality

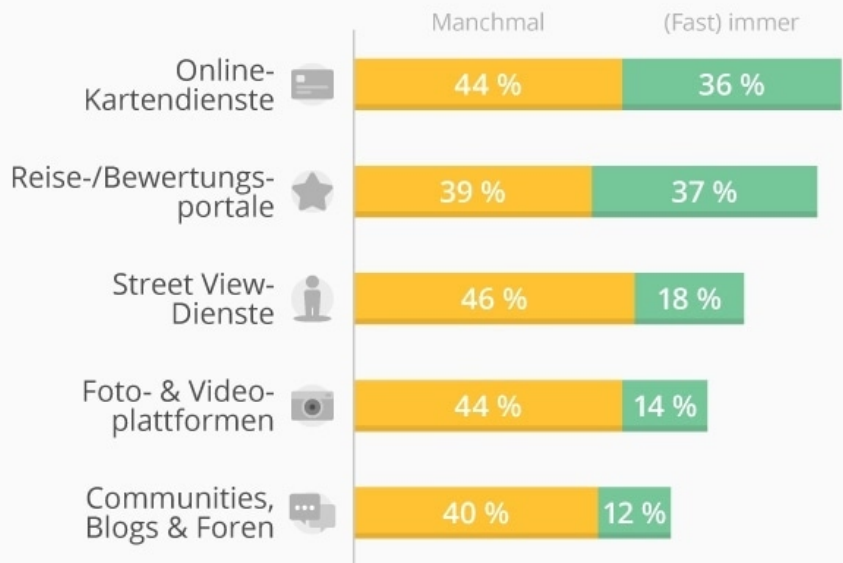
Die Grafik bildet eine Umfrage zur Nutzung verschiedener Online-Dienste für die Urlaubsplanung ab.

Mit Virtual Reality den Urlaub planen?

Nutzungs- und Zahlungsbereitschaft von Virtual Reality bei der Urlaubsplanung



Nutzungshäufigkeit von verschiedenen Online-Diensten zur Urlaubsplanung



n = 1001; April 2016, repräsentative Stichprobe unter deutschen Internetnutzern ab 16 Jahren
Quelle: Statista Digital Market Outlook

statista

Mehr Statistiken findet ihr bei [Statista](#)

Vergleicht man diese Werte mit der Nutzung bereits verfügbarer Online-Dienste im Rahmen von Reisebuchungen, zeigt sich, wie hoch diese Werte einzuordnen sind. Virtual Reality liegt damit auf dem Niveau von Street-View-Diensten, die in diesem Zusammenhang von 64% der Internetnutzer genutzt werden. Auch wenn die Potenziale insgesamt nicht überschätzt werden dürfen, muss die Frage ob Virtual Reality mehr als nur Gaming ist, eindeutig mit „Ja“ beantwortet werden.

Weitere Details finden sich im [Whitepaper des Statista Digital Market Outlook](#).

Jetzt bist du gefragt!

In welchen Anwendungsfällen kann virtuelle Realität Deiner Meinung nach sinnvoll eingesetzt werden? Wo ist das größte Marktpotenzial zu erwarten? Würdest du für diesen Service bezahlen?

Hast du Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr

aktuell? Dann freuen wir uns auf deinen Kommentar.

Du kannst diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Wir sind dir für jede Unterstützung dankbar!

Quelle: Pressemitteilung

Foto: Nejron Photo / Modelfreigabe bei Shutterstock, Inc

Wie können wir Ihnen helfen?

Sie wollen online richtig verkaufen? Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) Projektes! Egal ob [Produktfotografie](#), [3D Scan Service](#), [3D-Visualisierung](#) oder fertige [3D Modelle für AR/VR](#) – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Schreiben Sie uns, was Ihnen in Bezug auf unser Angebot bewegt. info@r23.de

R23 — Ihre Digitalagentur für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

Wünschen Sie ein individuelles Angebot auf Basis Ihrer aktuellen Vorlagen, nutzen Sie einfach unser [Anfrageformular](#).

<https://blog.r23.de/virtual-reality-urlaubsplanung/>

Besuchen Sie uns auch auf [Facebook](#) und [Twitter](#).

r23

Thüringenstr. 20

58135 Hagen

Deutschland

Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477