

## Zukunftsveränderndes Potenzial in VR

**"Bis dato hat es wenige Studien zum Nutzungspotenzial von VR gegeben. Deshalb freuen wir uns nicht nur über die positiven Ergebnisse, sondern auch darüber, dass nun greifbare Zahlen zu dieser zukunftssträchtigen Technologie vorliegen", so Harald Winkelhofer, Gründer und Geschäftsführer der Umsetzungs-Spezialeinheit für mobile Technologien, IQ mobile.**

*Mathias Hein*

Eine für Österreich von media.at durchgeführte, repräsentative Studie, bei der 500 Personen zwischen 15 und 65 Jahren befragt wurden, zeigt, dass VR längst seinen Einzug in die Köpfe von Herr und Frau Österreicher gefunden hat und sie fesselt.

56 Prozent der Befragten gehen davon aus, dass VR unsere Zukunft beeinflussen wird. Knapp ein Viertel (22 Prozent) glaubt sogar, dass diese Technologie unsere Zukunft sehr verändern wird. Fast jeder Fünfte (19 Prozent) hat in der Vergangenheit bereits eine VR-Brille selbst ausprobiert. Mehr als die Hälfte (51 Prozent) hat Interesse an VR, 17 Prozent der Studienteilnehmer gaben an, die neue Technologie sogar sehr interessant zu finden. Hinsichtlich des eigenen Kaufverhaltens wurde in der Studie ermittelt, bei welchen Produktgruppen sich die Befragten vorstellen könnten, künftig ihre Kaufentscheidung via VR-Technologie zu fällen. "Damit ist gemeint, dass man beispielsweise mit einer VR-Brille auf virtuellem Wege durch ein potenzielles Hotel für den nächsten Traumurlaub spaziert und nach diesem Rundgang, einer Art ‚Produktvorstellung aus nächster Nähe‘, seine Buchungsentscheidung trifft", erläutert IQ mobile-Geschäftsführer Winkelhofer dazu. Sowohl die jüngeren Befragten, die 15- bis 29-Jährigen, als auch die älteren Probanden zwischen 30 und 65 Jahren können sich vorstellen, vor allem Reisen und Urlaub, Möbel, Kleidung, Elektronik und Immobilien durch VR-Erlebnisse zu kaufen. Im Gegensatz dazu haben Kosmetik, Essen und Autos die Befragten weniger angesprochen.

### **Vielfältige Einsatzgebiete von VR**

"Die Technologie von VR kann und sollte aber nicht nur für Kaufentscheidungen eingesetzt werden. Ein Beispiel für eine solche Anwendung ist die Teddy's VR-Show-App, die IQ mobile für Herzkinder Österreich entwickelt und umgesetzt hat. Gemeinsam mit dem Circus Roncalli möchten wir damit herzkranken Kindern Freude in den oft schweren und belastenden Krankenhausalltag zaubern", so Winkelhofer. Mit der App bringt das Unternehmen die waghalsigen Akrobatik-Kunststücke dreier Zirkusartisten direkt ans Spitalbett. Die kleinen Patienten können die virtuelle Show in Form eines 360° Videos oder, mit passender VR-Brille, als VR-Version erleben.