

# WAS GIBT ES AUßERHALB DER MEDIENBRANCHE ZU VR/AR ?

In einer Studie von Bitkom Research haben 77% der Befragten angegeben, Virtual Reality (VR) schon einmal für Gaming genutzt zu haben. Videospiele sind aber nicht noch lange nicht das Einzige was diese Technologie kann.

## 1. Bildung

Der Einsatz von VR kann bei Aus- und Weiterbildungen eine sehr gute Unterstützung und Ergänzung sein. Die Lerninhalte können veranschaulicht und damit verständlicher gemacht. Im Biologieunterricht könnte man sich z. B. das Innere des menschlichen Körpers ansehen oder in Erdkunde einen interaktiven Stadtrundgang machen. Einen weiteren Vorteil, den VR bietet, sind die Interaktionsmöglichkeiten. Schüler:innen können sich in einer virtuellen Welt treffen und sich gegenseitig beim Lernen von Sprachen unterstützen. Auch virtuelle Klassenfahrten oder Austauschprogramme lassen sich organisieren, wodurch Schüler:innen, die sonst aus finanziellen Gründen nicht die Möglichkeit bekommen, daran teilnehmen können.



## 2. Medizin

Auch in der Medizin gibt es viele Einsatzbereiche von VR. Student:innen und junge Ärzt:innen haben z. B. die Möglichkeit, virtuell bei Operationen anwesend zu sein oder sogar selbst eine durchzuführen. Dadurch können sie Erfahrungen sammeln und auch Fehler machen, ohne dass das Risiko besteht, Patient:innen zu verletzen. Auch bei der Behandlung von Phobien kann VR eingesetzt werden, denn in der virtuellen Welt stellen sich Patient:innen ihrer Angst, ohne dass ihnen Gefahr droht. Der große Vorteil hierbei ist, dass man die virtuelle Welt im Gegensatz zur Realität gänzlich kontrollieren kann. Bei Patient:innen mit Höhenangst wäre es möglich, dass sie sich durch VR Stück für Stück auf höhere Ebenen einlässt.

## 3. Architektur

Gebäude, die sich in der Planung befinden, können in der virtuellen Welt simuliert und besichtigt werden. Man sieht dadurch, wie es sich in der restlichen Umgebung einfügt und ob die Proportionen stimmen. Dadurch, dass man vieles virtuell ausprobieren kann, fallen Fehler schneller auf und können einfacher korrigiert werden.

## 4. Militär

Das Militär nutzt VR, um verschiedene Szenarien zu simulieren. Die Soldat:innen lernen dadurch verschiedene Situationen kennen, die auf sie zukommen könnten, sammeln Erfahrungen und üben. Ein mögliches Szenario, das durch VR gefahrlos geübt werden kann, ist der Ablauf einer Geiselnbefreiung. Aber auch bei der Personalsuche setzt das Militär VR ein. Durch eine 360°-App die z. B. interaktive VR-Videos oder -Missionen enthält, sollen Einblicke gewährt und potenzielle Rekruten angesprochen werden.

## 5. Tourismus

Da das Reisen während der Coronapandemie schwierig war, hat VR im Tourismus an Bedeutung gewonnen. Bspw. kann man auf einer virtuellen Reise Orte besichtigen, die nicht mehr existieren oder die in der Realität nicht begehbar sind. Virtuelles Reisen kann vielseitig sein. Ob Strandbesuche in einem anderen Land, Waldspaziergänge, Tauchgänge oder Besuche historischer Städte: Dem virtuellen Reisen sind keine Grenzen gesetzt.



# QUELLEN

- Barmer Internetredaktion: Virtual Reality in der Medizin: Was VR-Brille und Headset können und wo die virtuelle Realität schon jetzt zum Einsatz kommt. Internet: <https://www.barmer.de/gesundheitswesen/gesundheitswesen/gesundheitswesen/gesundheitswesen/virtual-reality-in-der-medizin-1055912> (Letzter Zugriff: 09.05.22).
- Bundeswehr: Mit Virtual Reality ins digitale Gefecht. Internet: <https://www.google.com/url?q=https://www.bundeswehr.de/de/organisation/ausruistung-baainbw/aktuelles/virtual-reality-fuer-bundeswehr-wtd91-erprobt-digitales-gefecht-5086602&sa=D&source=docs&ust=1652987106564752&usg=AOvVaw3lkAjfDhAn7UL1xr4Q5b6p> (Letzter Zugriff: 09.05.22).
- DiConneX: Die Einsatzbereiche von Virtual Reality. Internet: <https://diconnex.com/blog/2020/05/25/die-einsatzbereiche-von-virtual-reality/> (Letzter Zugriff: 09.05.22).
- Jantschewski, Patricia (2018): Rekrutierung und Soldaten- Training beim Militär mit VR/ AR- Anwendungen. Internet: <https://www.aspektheins.com/rekrutierung-und-soldaten-training-beim-militaer-mit-virtual-reality-augmented-reality-anwendungen/> (Letzter Zugriff: 17.05.22).
- Omnia 360: Virtuelles Reisen: Virtual Reality und Augmented Reality im Tourismus. Internet: <https://omnia360.de/blog/virtuelles-reisen-virtual-reality-und-augmented-reality-im-tourismus/> (Letzter Zugriff: 10.05.22).
- Peneder: Virtual Reality in Architektur und Bauwesen. Internet: VR in Architektur & Bauwesen. Internet: <https://www.peneder.com/de-de/blog/virtual-reality-in-architektur-und-bauwesen> (Letzter Zugriff: 09.05.22).
- Statistik - Infografik: Was die Deutschen in der virtuellen Realität anstellen. Internet: <https://de.statista.com/infografik/14533/aktivitaeten-in-der-virtual-reality/>
- Tom Mittelbach (2021): VR in der Bildung. Internet: <https://www.google.com/url?q=https://www.tommittelbach.org/2021/10/26/vr-in-der-bildung/&sa=D&source=docs&ust=1652987203584097&usg=AOvVaw1jblNMSpFL6MM83sXZPG6m> (Letzter Zugriff: 09.05.22).