

Pressemitteilung

Nr. 29 vom 14. Mai 2018

Aktuell geringe Umsätze, aber gute Zukunftsaussichten: Studie zur Branche der Virtual, Mixed und Augmented Reality in NRW

Die Branche rund um die Technologien Virtual Reality (VR), Mixed Reality (MR) und Augmented Reality (AR) ist jung und schaut optimistisch in die Zukunft. Zu diesem Ergebnis kommt eine Studie der TH Köln, in der dieser Wirtschaftszweig für Nordrhein-Westfalen erstmals wissenschaftlich untersucht wurde. Um die Unternehmen weiter zu stärken, empfehlen die Autoren Prof. Dr. Christian Zabel vom Schmalenbach Institut für Wirtschaftswissenschaften und Prof. Dr. Gernot Heisenberg vom Institut für Informationswissenschaft der TH Köln unter anderem eine stärkere Vernetzung innerhalb der Branche sowie mit externen Institutionen. Die Studie wurde in Auftrag gegeben vom Mediennetzwerk.NRW.

In einer umfangreichen Branchenanalyse ermittelten die Studienautoren 101 Firmen und Organisationen in NRW, die sich mit den Themenfeldern VR, MR und AR beschäftigen. Die meisten haben ihren Sitz in Köln und in Düsseldorf. Weitere wichtige Zentren sind Aachen und Bonn. Ein Großteil der Unternehmen ist mittelständisch – ein Drittel der Befragten hat weniger als zehn Beschäftigte, ein weiteres Viertel, zehn bis 50 Beschäftigte. „In den letzten drei Jahren hat das Gründungsgeschehen deutlich zugenommen. Ein gutes Viertel der befragten Unternehmen ist in dieser Zeit entstanden. Weitere Gründungswellen gab es Mitte der 1990er und 2000er Jahre. Nur wenige Firmen sind älter als 25 Jahre“, erläutert Heisenberg.

Angebotsportfolio: Vor allem Virtual Reality

Von den untersuchten Unternehmen arbeiten knapp 91 Prozent mit Virtual Reality. Darunter verstehen die Studienautoren alle Medien, die den Nutzer komplett von der realen Umwelt trennen und ihm die Illusion vermitteln, Teil einer virtuellen Welt zu sein, etwa mittels einer VR-Brille. 71 Prozent der Unternehmen beschäftigen sich mit Augmented Reality, also Anwendungen, die die reale Welt um virtuelle Aspekte erweitern. Bekannt wurde diese Technik etwa durch das beliebte Smartphone-Spiel Pokémon Go. 50 Prozent der Befragten sind im Bereich Mixed Reality tätig, also mit Mischformen zwischen Virtual und Augmented Reality.

Zugleich verschwimmen die Grenzen zwischen den drei Formen: 40 Prozent gaben an, auf allen drei Feldern aktiv zu sein; nur 30 Prozent der befragten Firmen waren in nur einer der drei Kategorien tätig.

Das Produktportfolio umfasst bei jeweils etwas mehr als der Hälfte der Befragten Information/Entertainment, Design/Simulation, Experience/Produktpräsentation und Training. Mit großem Abstand folgen Fertigung/Wartung/Service oder Unterstützungssysteme. Bei den konkreten Formaten liegen 360°-Videos und Produktpräsentation mit knapp 50 Prozent vorne, gefolgt von Prototypen (43 Prozent), interaktiven Videos sowie Serious Games mit 30 Prozent.

Umsätze ausbaufähig, Zukunftserwartungen positiv

„Dass es sich um eine junge Branche handelt, sehen wir auch bei den Umsätzen. 60 Prozent der Befragten erwirtschaften Jahresumsätze von unter 100.000 Euro. Zugleich gibt es eine kleine Zahl an bereits gut etablierten Unternehmen, die lange am Markt sind. Die Firmen, die mehr als eine Million Euro pro Jahr umsetzen, wurden zwischen 1989 und 2002 gegründet und beschäftigen mehr als zehn Mitarbeiter“, sagt Heisenberg.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Christian Sander
0221-8275-3582
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 29 vom 14. Mai 2018
Virtual-, Mixed- & Augmented Reality in NRW

Dementsprechend verhalten fällt auch die Zufriedenheit der befragten Unternehmen mit ihrer aktuellen Geschäftsentwicklung aus. So sind 49 Prozent zufrieden mit den derzeitigen VR-/MR-/AR-Aktivitäten, 22 Prozent sind unzufrieden. „Dieser Wert ist für ein in der Öffentlichkeit als hoch attraktiv wahrgenommenes Thema erstaunlich niedrig. Die Übersetzung von allgemeinem Interesse in konkrete Projekte scheint derzeit noch nicht zufriedenstellend zu gelingen“, so Zabel.

Allerdings erwarten die Befragten zugleich, dass sich ihre Geschäftsaussichten deutlich verbessern werden. Für die nächsten 18 Monate rechnen drei Viertel der Unternehmen mit einer zufriedenstellenden Geschäftsentwicklung. Neutral äußert sich ein Viertel. Kein Unternehmen kalkuliert damit, in eineinhalb Jahren unzufrieden mit dem Umsatz zu sein.

VR-, MR- und AR-Branche stärken: Handlungsempfehlungen

„Gerade weil wir es mit einer kleinen Branche zu tun haben, wäre eine bessere Vernetzung der Unternehmen untereinander, mit Hochschulen und Forschungseinrichtungen sowie mit den Kunden entscheidend“, sagt Zabel. Da VR, AR und MR sehr erklärungsbedürftige Technologien sind, könnten etwa Experimentier- und Demonstrationsräume oder niedrigschwellige Informationsveranstaltungen und -programme eingerichtet werden. Netzwerke aus Hochschulen und Unternehmen sollten anwendungsorientierte Projekte und Forschungsvorhaben vorantreiben.

„Die Studie zeigt, dass es in Nordrhein-Westfalen eine vielfältige Unternehmenslandschaft im Bereich von VR, AR und MR mit großem Potential gibt. Die Studie zeigt auch, dass noch mehr getan werden muss, um die wirtschaftliche Entwicklung und Stabilisierung der Branche in NRW nachhaltig zu befördern. Gerne leisten wir als Mediennetzwerk.NRW unseren Beitrag dazu und komplementieren mit unseren Aktivitäten die existierenden Fördermaßnahmen am Standort“, sagt Sandra Winterberg, Geschäftsführerin des Mediennetzwerk.NRW.

Studiendesign

Von den 101 Firmen und Organisationen in NRW, die sich mit VR, MR und AR beschäftigen, nahmen 43 an der Studie teil. Mittels einer standardisierten Online-Befragung wurden Aktivitäten, Branchenfokus, Unternehmensdaten, Strategien, Perspektiven und Bedürfnisse erhoben. Ergänzend dazu führten die Autoren mit 13 ausgewählten Expertinnen und Experten leitfadengestützte Interviews, um Primärmaterial zu Strategien und Anforderungen sowie derzeitiger und künftiger VR-, MR- und AR-Querschnittsthemen zu gewinnen.

Die Studie ist auf Anfrage beim Mediennetzwerk.NRW zu erhalten:

Constanze Peltzer
0211-93050-302
constanze.peltzer@medien.nrw.de

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 26.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.

Pressemitteilung Nr. 29 vom 14. Mai 2018
Virtual-, Mixed- & Augmented Reality in NRW

Das **Mediennetzwerk.NRW** unterstützt die Entwicklung der digitalen Medienwirtschaft in Nordrhein-Westfalen im Auftrag des Landes NRW. Es ist Anlaufpunkt und Ansprechpartner für die digitale Medienszene in NRW und bietet Startups, jungen Kreativen und Unternehmen ein umfassendes Service- und Informationsangebot zu Förderung und Finanzierung. Zu seinen Aufgaben gehört es, die Branche auf Messen und Märkten im In- und Ausland sichtbar zu machen, die NRW-Akteure branchenintern und branchenübergreifend zu vernetzen und so zur Weiterentwicklung des digitalen Medienstandorts NRW beizutragen.