

VR UND AR – NUR EIN HYPE ODER ECHTER MEHRWERT?



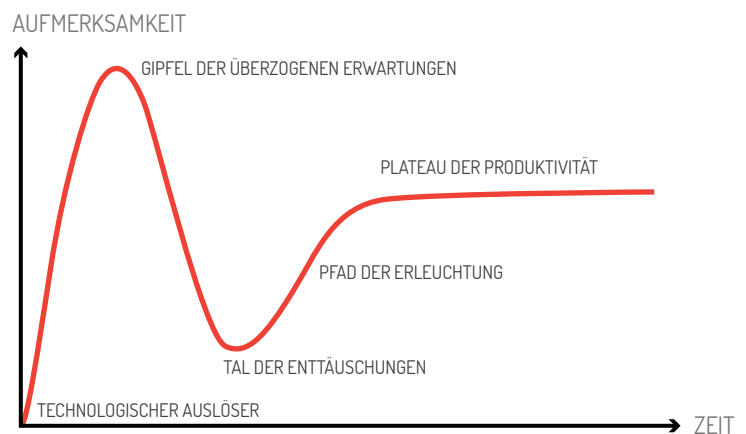
VIRTUELLE WELTEN IM TRENDCHECK

Die Trends VR und AR haben in den vergangenen Jahren einen enormen Hype durchlebt. Die Techniken zur Erstellung virtueller Welten waren in aller Munde, es wurde viel fantasiert und geplant. An Ideen und Plänen mangelte es nicht – viele der erwarteten Highlights blieben jedoch aus und es wurde wieder ruhiger um die Trends.

- › Jede neue technologische Idee macht diese Phasen der Entwicklung durch
- › Im Jahr 2016 war VR der einzige technologische Trend, der es schaffte so zu überzeugen, dass er in Richtung Produktivität unterwegs ist
- › In zwei bis fünf Jahren wird VR im Mainstream angekommen sein

HYPE CYCLE NACH GARTNER

Das Marktforschungsanbieter Gartner fasste die Phasen neuer Technologien unter Berücksichtigung der Marktreife und der gesellschaftlichen Akzeptanz in einem „**Hype Cycle for Emerging Technologies**“ folgendermaßen zusammen:



Bildquelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Hype-Zyklus>

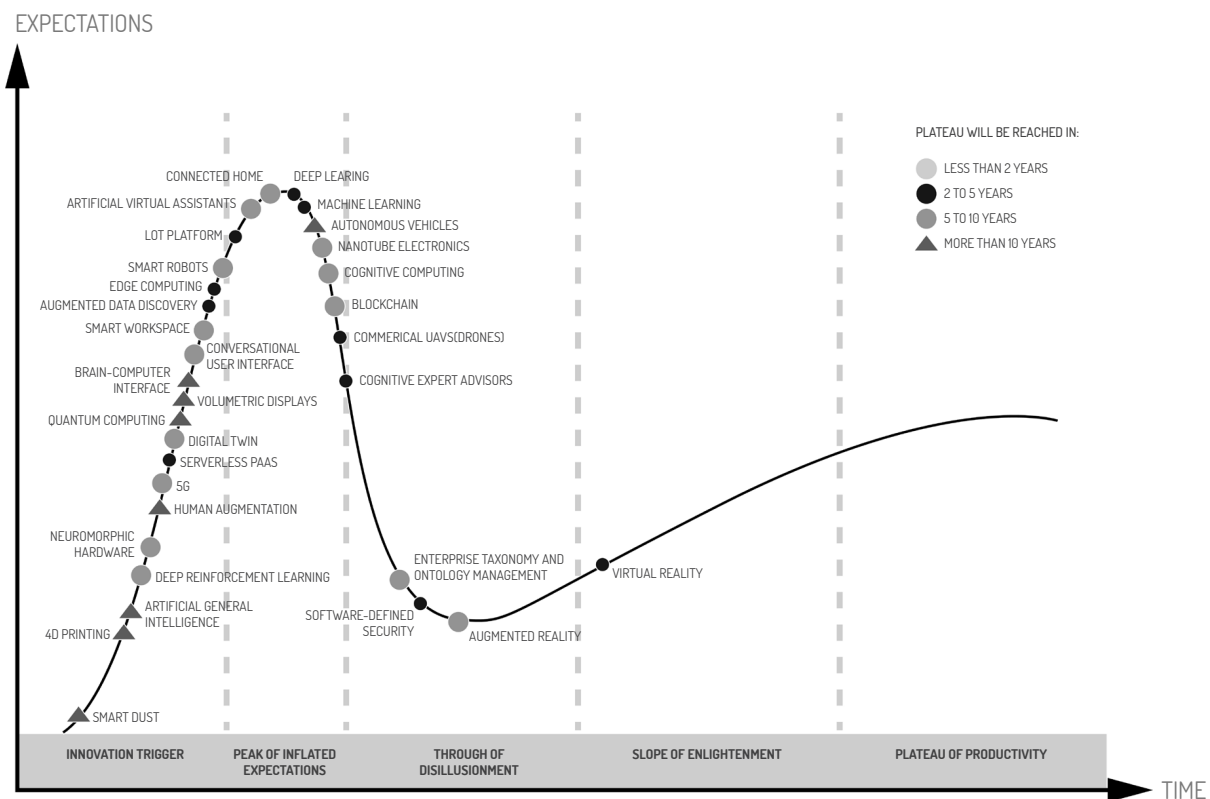
VR UND AR – NUR EIN HYPE ODER ECHTER MEHRWERT?

Alle Trends machen dabei den steilen **Anstieg bis zum Gipfel der überzogenen Erwartungen** mit, woraufhin ein meist ebenso rascher Abfall folgt, der von Enttäuschungen geprägt ist. An der tiefsten Stelle, dem Tal der Enttäuschungen, scheiden sich dann die wirklich zukunftssträchtigen Innovationen von denen, die Enttäuschungen bleiben.

Im Jahr **2016** war Virtual Reality **der einzige Trend**, der es schaffte aus dem Tal der Enttäuschungen wieder hervorzukommen und auf den Pfad der Erleuchtung zu gelangen. VR hat wieder Fahrt aufgenommen und die Produkte wurden und werden weiter zur **Markttauglichkeit** hin entwickelt.

Menschen haben ein Verständnis für die Anwendbarkeit der Technologie entwickelt und Chancen sowie Risiken sind bekannt, sodass sich realistische Erwartungen an die Technik eingestellt haben. Gartner Inc. prognostiziert, dass der Trend **in zwei bis fünf Jahren** vollständig auf dem **Plateau der Produktivität** angelangt sein wird. Bei AR, das sich auch auf den Produktivbereich zubewegt, sind es noch fünf bis zehn Jahre.

GARTNER HYPE CYCLE FOR EMERGING TECHNOLOGIES, 2017



Bildquelle: https://blogs.gartner.com/smarterwithgartner/files/2017/08/Emerging-Technology-Hype-Cycle-for-2017_fographic_R6A.jpg