

Digitalisierung

Arbeit & Bildung

Energiewende

Finanzen

Sean Keogh | eskape.digital

## Beitragsserie: Digitalisierung muss nicht schwer sein

### Teil IV: Deep Dive: Virtual Reality lohnt sich für jedes Unternehmen

12. Mai 2021

# Beitragsserie: Digitalisierung muss nicht schwer sein

## Teil IV: Deep Dive: Virtual Reality lohnt sich für jedes Unternehmen

**Für fast jedes Unternehmen der Welt ist Virtual Reality (VR) relevant – gewagte These? Im Folgenden werde ich das untermauern.**

Wie in jedem Artikel zu dem Thema muss man vorweg kurz die Unterscheidung zwischen *Virtual Reality* und *Augmented Reality* (AR) erläutern, gemeinsam heißen sie gern auch *Extended Reality* (XR).

Also los: Unter *Augmented Reality* versteht man die Ergänzung der tatsächlichen Umgebung durch digitale Funktionen. Setzt man eine AR Brille auf (oder schaut man auf das Display eines mobilen Gerätes), sieht man weiterhin die echte Welt, dabei aber mit grafischen Überlagerungen. Ein klassisches Beispiel dafür wäre, wenn man das Handy hochhält, die Straße runterschaut und dabei Navigationsanweisungen sehen kann. Die Straße ist auf dem Display weiterhin zu sehen, die zusätzlichen Informationen werden lediglich ergänzt.

Bei *Virtual Reality* wird die Außenwelt ausgesperrt, man befindet sich in einer immersiven Welt – dabei sollte man sich also nicht zu viel bewegen, weil man sich sonst stoßen und verletzen kann ;-).

### Welche Anwendungen findet man für Virtual Reality?

Es gibt eine ganze Reihe von Anwendungsbereichen und diese werden immer breiter. Als erstes ist das Thema *Training* zu nennen. Man kann in VR so gut wie jedes Szenario nachstellen und trainieren – berühmt sind Schulungsmodul für Chirurgen und Ärzte, bei denen ein Eingriff mehrfach durchexerziert werden kann. Es wurde festgestellt, dass solche, die eine Operation in VR trainiert hatten, 230% besser bei einer Testoperation abgeschnitten haben als diejenigen, die mittels traditioneller Methoden geschult wurden.

Das ist sehr spezifisch – wesentlich genereller ist zum Beispiel das Szenario der Feuerflucht: auch hier kann ein komplettes Gebäude in 3D nachgestellt werden und die Situation eines großen Feuers simuliert werden – wissen die Mitarbeiter, wo sie hinmüssen? Und finden sie den Weg auch bei dichter Rauchbildung?

---

<sup>1</sup> Sean Keogh, 50 Jahre alt, ist Geschäftsführer der digitalen Beratungsfirma *escape.digital* in Hamburg. Der gebürtige Engländer ist seit über 20 Jahren im digitalen Business und hat in der Zeit verschiedenste Online-Plattformen verantwortet. Zuletzt bei *Swarovski Professional* als VP eCommerce für die Digitalisierung des Unternehmens zuständig, hat er Erfahrung in Ländern wie UK, USA, Südkorea und zuletzt China gesammelt. *escape.digitals* Ansatz ist es, die Digitalisierung auf pragmatischer Basis zu ermöglichen und zu begleiten.

Damit wird ein wesentlicher Faktor herausgestellt: Die Möglichkeit, Gefahrensituationen zu simulieren – und zwar wiederholt und ohne Risiko. Das ist auch relevant für das Trainieren in großen Maschinen-Anlagen. Die neuen Mitarbeiter müssen natürlich geschult werden, dabei ist es aber günstig, wenn sie dabei keiner Gefahr ausgesetzt sind – und wenn dafür der Regelbetrieb nicht aufgehalten werden muss. Ein weiterer Vorteil: Die "Schüler" können das Szenario unendlich wiederholen, theoretisch auch von zuhause aus.

Vielleicht, um deutlich zu machen, wie realistisch und nachvollziehbar die virtuelle Realität in den vergangenen zwei bis drei Jahren geworden ist: Im Mai dieses Jahres hat die EASA (European Union Aviation Safety Agency), also die europäische Flugsicherheitsbehörde, Flugstunden, die in VR stattfinden, offiziell als Trainingsstunden anerkannt. Es geht hier also wahrlich nicht mehr um Spielereien.

Aus meiner Sicht ist aber die wichtigste Anwendung, die auch wirklich für jedes Unternehmen relevant sein kann, die Kollaboration in VR.

### Meetings in VR?

Wir haben uns alle seit März 2020 daran gewöhnt, über Video-Conferencing Tools wie Zoom oder Teams unsere Zusammenarbeit ohne physische Präsenz fortzuführen. Tatsächlich haben wir gelernt, dass in vielen Fällen das Arbeiten von Zuhause durchaus möglich ist. Allerdings hat sich im Laufe der Pandemie ein Phänomen entwickelt, das sich "Zoom-Fatigue" nennt, also eine Ermüdung, die sich in der Produktivität durchschlägt. Obwohl eine Verbindung über die Bildschirme möglich ist, ist es bei weitem nicht optimal. Eine Lösung, die sich nun verstärkt herausbildet ist, Meetings in Virtual Reality abzuhalten. Es ergeben sich eine Reihe von signifikanten Vorteilen:

#### 1. Eine neue Art von Präsenz.

Wenn sich zwei oder mehrere Team-Mitglieder in einem virtuellen Raum treffen, entsteht ein ganz neues Gefühl von Präsenz. Man kann sich in dem Raum bewegen, sich unterschiedlichen Themen widmen, Parallelgespräche führen und dabei auch mit Gestik und – begrenzt – mit Mimik ausdrücken. Man muss diese Form der Zusammenarbeit erlebt haben, um zu verstehen, wie viel besser das funktioniert als die üblichen zweidimensionalen Werkzeuge. Tatsächlich ist es möglich, dass drei Personen an einem großen Board stehen und diskutieren, während 4 Meter entfernt zwei weitere sich über ein anderes Thema kurzschließen und dabei aufgrund des räumlichen Audios nicht gehört und nicht gestört werden.

#### 2. Unendlich viel Platz.

Wer von zuhause aus an einem Laptop arbeitet, kennt das Problem: Man befindet sich in einer Video-Konferenz und sieht die übliche Matrix der kleinen Köpfe. Parallel wird ein Dokument gemeinsam betrachtet, welches von einem der Teilnehmer geteilt wird. Wenn man jetzt noch eine Information aus einer E-Mail aufrufen möchte, muss der Rest erstmal weichen. Kommt theoretisch noch aus einem anderen Dokument irgendwas dazu, ist der Fokus endgültig vorbei. In VR genießt man unendliche Weiten, kann Präsentationen und Bilder riesengroß darstellen und sich intensiv mit Inhalten beschäftigen statt mit dem Management von Bildschirm-Fenstern.

### 3. Kostengünstiger und umweltfreundlicher.

Jenseits der Pandemie birgt das Treffen in VR einen ganz anderen Vorteil: Anstatt, dass für ein Meeting Mitarbeiter aus verschiedenen Städten anreisen müssen, können diese nun in einem virtuellen Raum zusammenkommen – und zwar recht spontan. Wo bisher horrendes Geld für Reisekosten und der Arbeitsausfall für die Reisezeit einfach akzeptiert wurde, kann man nun Menschen aus aller Welt an einem virtuellen Ort zusammenbringen und hochgradig effektiv arbeiten. Viele Unternehmen nehmen für ein Sales-Meeting mit 50 oder mehr Teilnehmern Kosten in fünfstelliger oder gar sechsstelliger Höhe in Kauf, mieten Konferenzräume und Hotelzimmer – all das lässt sich mit ganz geringem Kostenaufwand heute in VR abbilden. Als positiver Nebeneffekt kommt natürlich hinzu, dass der CO<sub>2</sub>-Ausstoß für diese ganze Reiserei komplett wegfällt.

#### Warum ausgerechnet jetzt?

Das Thema Virtual Reality ist nicht neu und wurde immer mal wieder medial breitgetreten. Der Grund, warum es jetzt aus meiner Sicht plötzlich relevant geworden ist, liegt einerseits an technischem Fortschritt und andererseits an der neuen Erschwinglichkeit der Hardware.

Bis vor ca. einem Jahr war die Handhabung von VR-Brillen eher kompliziert; die Geräte mussten physisch per Kabel an PCs angeschlossen sein und im Zweifel musste ein Raum für die Nutzung mit Sensorik ausgestattet werden – alles nicht wirklich nutzbar für den täglichen Gebrauch im Büro oder zuhause. Seit der Einführung neuer Produkte – wie z.B. der Oculus Quest von facebook – fällt diese aufwendige Ausrüstung komplett weg. Die aktuelle Quest 2 ist eine vollkommen eigenständige Brille, mit der man sich frei im Raum bewegen kann. Hinzu kommt, dass dieses Gerät in der Consumer-Version nur €300 kostet. Selbst die Business-Fassung, die es Unternehmen ermöglicht, Geräte zentral zu verwalten, liegt bei €800 immer noch günstiger als ein fähiges Laptop. Das Entfernen der beiden Hürden *Nutzbarkeit* und *Kosten* bringt uns zu einem entscheidenden Punkt, bei der viele Unternehmen sich ernsthaft damit auseinandersetzen können, diese Technologie zu nutzen und ungeahnte Vorteile daraus zu genießen. Teams, egal welcher Größe, werden garantiert davon profitieren, sich von der zweidimensionalen Art der Zusammenarbeit zu lösen.

Ich persönlich halte inzwischen täglich Meetings in Virtual Reality ab und kann aus eigener Erfahrung berichten: Ich möchte diese Vorteile nicht mehr missen und kann jedem empfehlen, es einfach mal auszuprobieren. Wer mehr erfahren möchte, wie das gehen kann, soll mich gern kontaktieren.