

# Virtual Reality – Utopia oder Dystopia?

September 2016



# UNTERSUCHUNGSDESIGN

## METHODE

- Explorative Vorstufe: Qualitative Interviews
- Internet-affine österreichische Bevölkerung: CAWI / Computer Assisted Web Interview im Gallup-eigenen Onlinepanel „gallupforum“
- Österreichische Bevölkerung gesamt: CAPI / Face-to-Face-Interviews

## STICHPROBE

- Explorative Vorstufe: 15 qualitative Interviews
- Internet-affine österreichische Bevölkerung: 600 Fälle, repräsentativ für die webaktive österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren
- Österreichische Bevölkerung gesamt: 974 Fälle, repräsentativ für die österreichische Bevölkerung ab 16 Jahren

## BEFRAGUNGSZEITRAUM

Qualitative Interviews: Mai 2016

CAWI: 18.05.2016, 07.06.2016

CAPI: 30.08. bis 15.09. 2016

# STRUKTUR DER BEFRAGTEN

	Bevölkerung gesamt		Internet-affine Bevölkerung	
	Total	In Prozent	Total	In Prozent
Total	974	100	600	100
<b>GESCHLECHT</b>				
Männer	472	49	291	49
Frauen	502	52	309	52
<b>ALTER</b>				
16 - 30 Jahre	219	23	135	23
31 - 50 Jahre	348	36	214	36
Über 50 Jahre	407	42	251	42
<b>BUNDESLAND</b>				
Wien	201	21	124	21
NÖ, Bgld	220	23	136	23
Strmk, Ktn	207	21	128	21
OÖ, Sbg	222	23	137	23
Trl, Vbg	124	13	76	13
<b>ORTSGRÖSSE</b>				
Bis 5.000	424	44	261	44
Bis 50.000	241	25	148	25
Über 50.000	109	11	67	11
<b>BERUF</b>				
Sst, Frb, LA	67	7	41	7
Beamte, Angestellte	311	32	192	32
Arbeiter	148	15	91	15
Schüler, Studenten	60	6	37	6
Hausfrauen	136	14	84	14
Pensionisten	251	26	154	26
<b>EINKOMMEN</b>				
Bis Euro 1.799	469	48	143	24
Bis Euro 2.549	156	16	119	20
Bis Euro 3.299	176	18	84	14
3.300 Euro und mehr	174	18	102	17
<b>BEKANNTHEIT VIRTUAL REALITY</b>				
Kenner	514	53	386	64
Nicht-Kenner	460	47	214	36

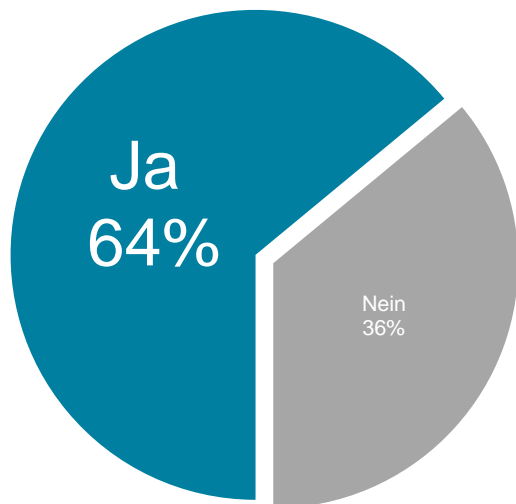


# BEKANNTHEIT IN DER ÖSTERREICHISCHEN BEVÖLKERUNG

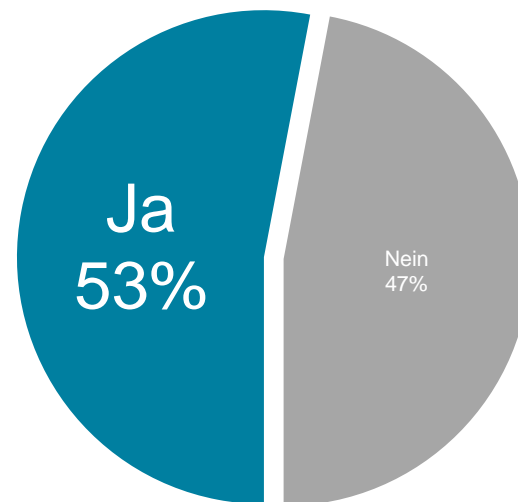
# BEKANNTHEIT DES BEGRIFFS „VIRTUAL REALITY“



Internet-affine österreichische Bevölkerung



Österreichische Bevölkerung gesamt

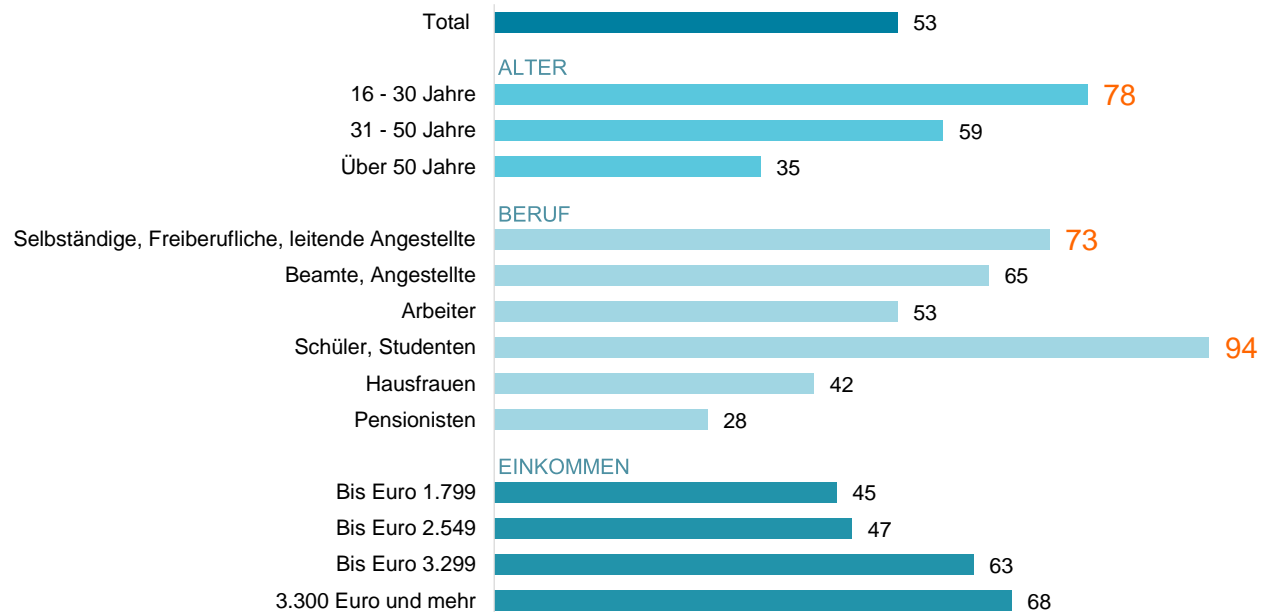


In Prozent, n=600/n=974

Kennen Sie den Begriff Virtual Reality (virtuelle Realität)?

# BEKANNTHEIT DES BEGRIFFS „VIRTUAL REALITY“

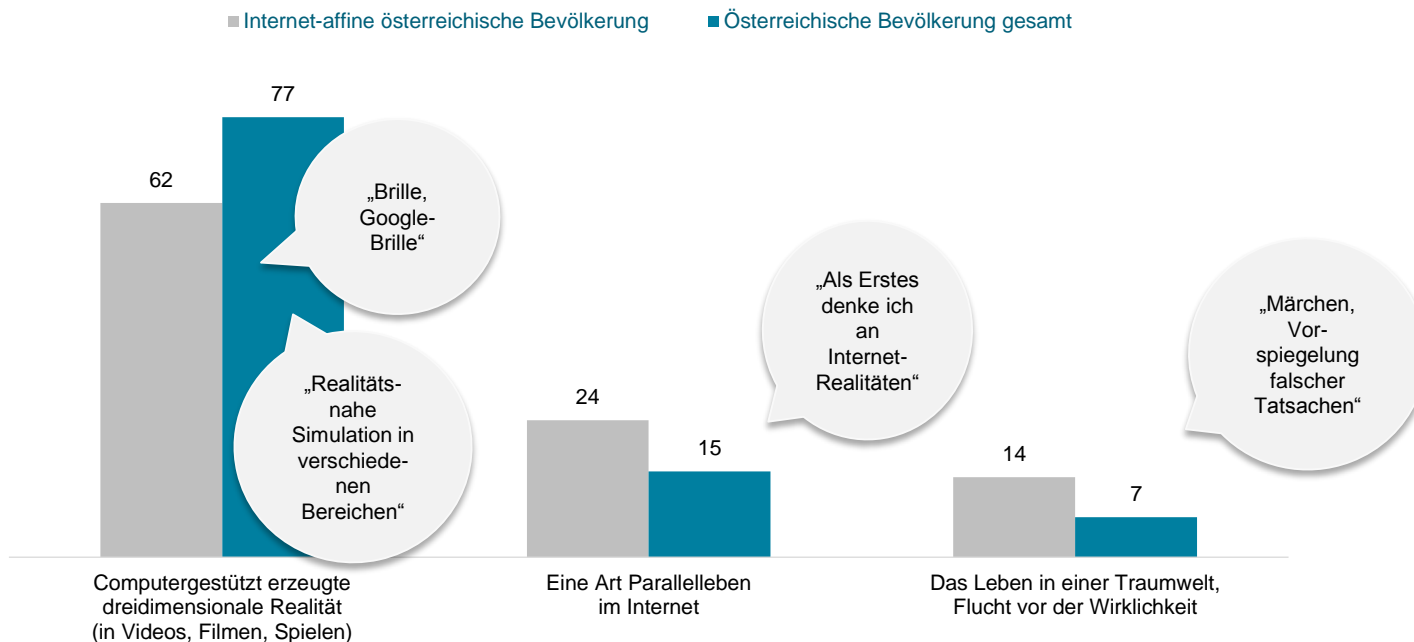
## Österreichische Bevölkerung gesamt



In Prozent, n=600/n=974

Kennen Sie den Begriff Virtual Reality (virtuelle Realität)?

# EINORDNUNG DES BEGRIFFS



In Prozent, Basis: Begriff Virtual Reality bekannt, n=386/514

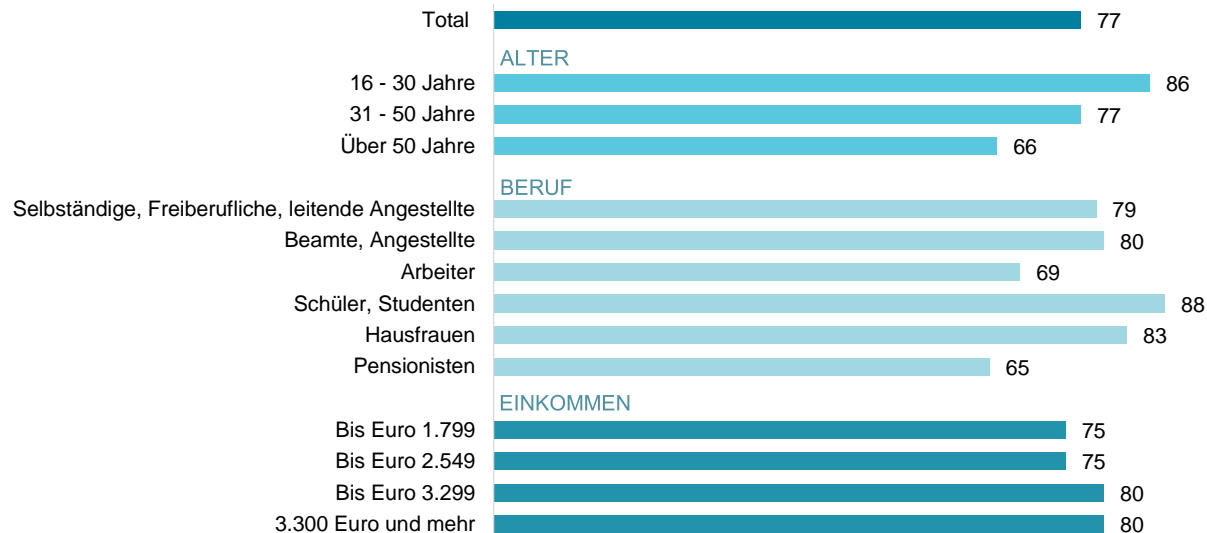
Was verstehen Sie unter dem Begriff Virtual Reality? (QUANT)

Was verbinden Sie spontan mit dem Begriff „Virtual Reality“? Was kommt Ihnen als Erstes in den Sinn? (QUAL)

# EINORDNUNG DES BEGRIFFS

## Österreichische Bevölkerung gesamt

Eine computergestützt erzeugte dreidimensionale Realität (z.B. in Videos oder bei Videospiele), die das visuelle und akustische Eintauchen in die dargestellte Umgebung ermöglicht und das Gefühl erzeugt, dass man sich tatsächlich in dieser Welt befindet



In Prozent, Basis: Begriff Virtual Reality bekannt, n=514

Was verstehen Sie unter dem Begriff Virtual Reality? (QUANT)





# INTERESSE AN VIRTUAL REALITY

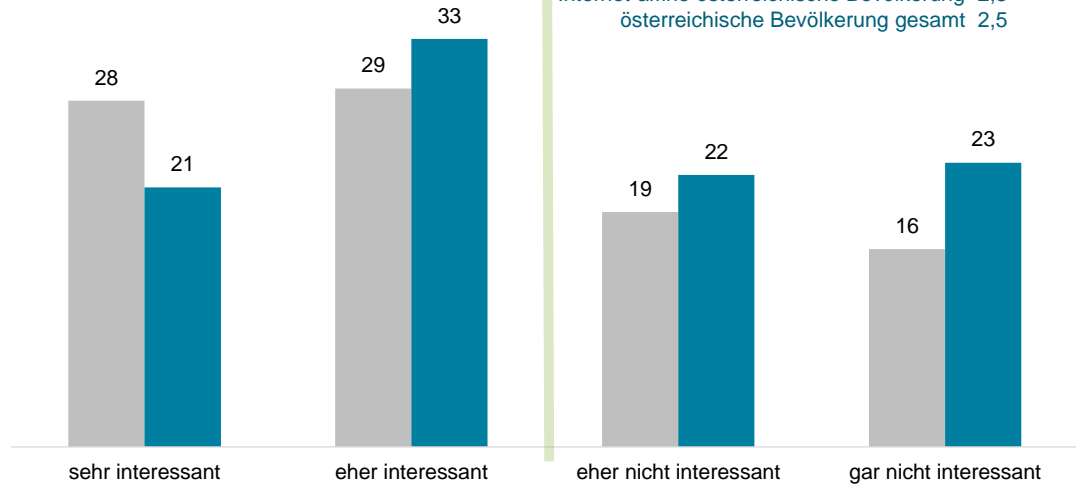
# INTERESSE AN VIRTUAL REALITY: 54%



■ Internet-affine österreichische Bevölkerung ■ Österreichische Bevölkerung gesamt

Mittelwert

Internet-affine österreichische Bevölkerung 2,3  
österreichische Bevölkerung gesamt 2,5



- „Ja, hat einen sehr guten Vorführ-effekt“
- „Ja, interessante Dimensionen“
- „Ja, in bestimmten Bereichen, also punktuell“

„Unbefriedigend, weil die Technologie noch nicht ausgereift ist. Sie kommt mit der Realität nicht mit.“

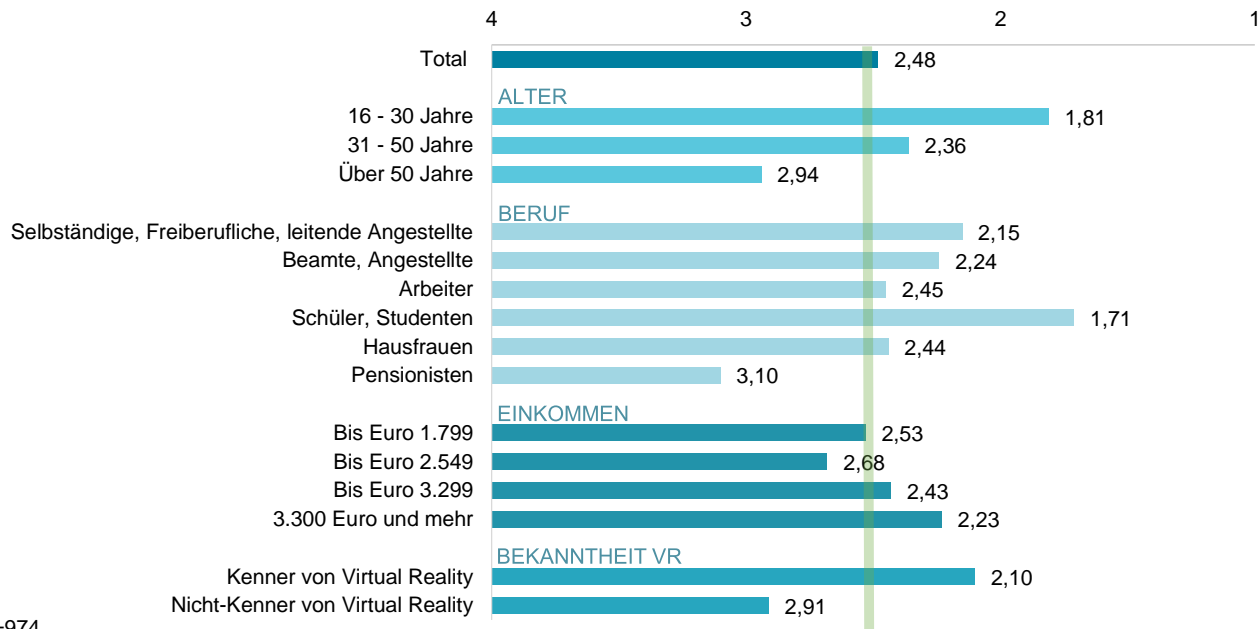
In Prozent, n=600/n=974

Wie interessant finden Sie persönlich diese Möglichkeit, in virtuelle Welten einzutauchen – auch jene, die man in der Realität nicht besuchen kann - und diese wirklichkeitsnah zu erleben? (QUANT)  
Was halten Sie davon? Weckt diese Technologie Ihr Interesse? (QUAL)

# INTERESSE AN VIRTUAL REALITY



## Österreichische Bevölkerung gesamt



Mittelwert, n=600/n=974

Wie interessant finden Sie persönlich diese Möglichkeit, in virtuelle Welten einzutauchen – auch jene, die man in der Realität nicht besuchen kann - und diese wirklichkeitsnah zu erleben? (QUANT)



# POTENZIELLE ANWENDUNGSGEBIETE

# POTENZIELLE ANWENDUNGSGEBIETE



Mittelwert, 1=sehr sinnvoll, 4=gar nicht sinnvoll, n=600/n=974

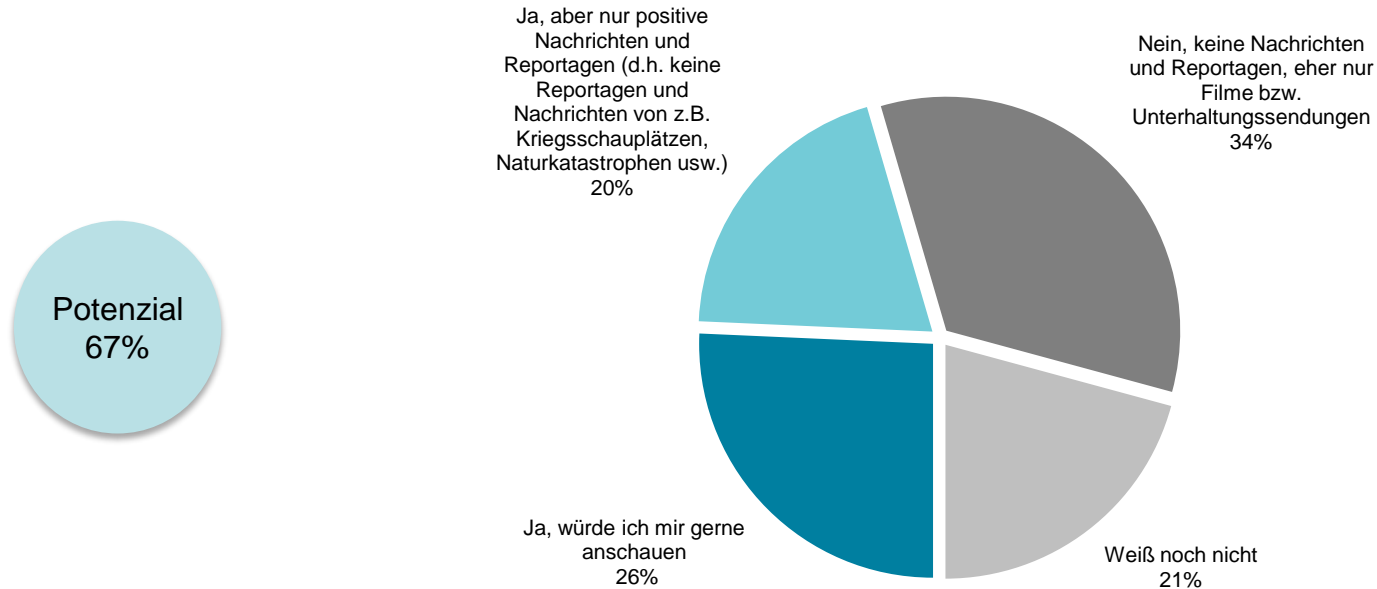
Wie sinnvoll wäre Ihrer Meinung nach die Anwendung der Virtual Reality-Technologie in den folgenden Bereichen? (QUANT)



# VIRTUAL REALITY UND JOURNALISMUS

# POTENZIAL VON VIRTUAL REALITY FÜR DEN JOURNALISMUS

Österreichische Bevölkerung gesamt



In Prozent, n=974

Wenn Sie die Möglichkeit hätten, würden Sie sich gerne im Fernsehen oder Internet Nachrichten und Reportagen über aktuelle politische, wirtschaftliche, soziale, kulturelle, sportliche und sonstige Ereignisse in diesem Format anschauen?