

# Aus der Neuen Welt

Die virtuelle Realität hat einen Nutzen für die reale Welt. Mit der Technologie sollen Schüler, Auszubildende und Mitarbeiter Lernerfolge erzielen. Das Start-up VRdirect hat eine Software dafür entwickelt und will einen globalen Standard setzen.

Von Henning Peitsmeier, München

Mit gemächlichem Schritt geht es über die Treppe zum Kölner Dom hinauf. Ein paar Tauben werden aufgeschreckt und flattern zum Himmel. Der Blick zur Spitze der riesigen Kathedrale ist erbauend – aber nicht real. Schon gar nicht zur Zeit des Mittelalters. Denn die so wirklichkeitsgetreu inszenierte Zeitreise ist einer Virtuall-Reality-Brille zu verdanken, und die Software dahinter stammt vom Münchner Unternehmen VRdirect.

Kurz vor den Schulferien in Bayern hat VRdirect drei Realschulen mit VR-Brillen ausgestattet. Eine Woche lang tauchten Schülerinnen und Schüler in eine computergenerierte Welt ein und probierten aus, wie digitaler Unterricht in der virtuellen Realität funktioniert. „Die Digitalisierung der Schulen ist nicht erst seit der Corona-Krise wichtig“, sagt VR-Geschäftsführer Rolf Illenberger. „Virtual Reality leistet dazu einen wichtigen Beitrag, denn es ist anders als zum Beispiel Fernsehen ein Lean-Forward-Medium: Der Schüler interagiert mit den Inhalten, lässt sich also etwa für den gotischen Baustil des Kölner Doms leichter begeistern. Und der Lerneffekt ist damit wesentlich größer.“

Die Initiative, unterstützt vom Verband Deutscher Realschullehrer (VDR), soll Illenberger zufolge keine Einmalaktion bleiben. „Zum nächsten Schuljahr wollen wir mit dem Pilotprojekt in die Breite gehen“, kündigt der Unternehmensgründer, selbst Vater einer zwölf-

jährigen Tochter, an. Virtual Reality ist derzeit vor allem in der Gaming-Szene angesagt. Doch abseits der Anwender von Computerspielen setzen immer mehr Unternehmen die Technik für Produktpräsentation oder zur Mitarbeiterschulung ein. Und in diesem Geschäftsfeld agiert die VRdirect. Das Münchner Start-up hat eine sogenannte SaaS-Lösung (Software-as-a-Service) entwickelt, um Virtual-Reality-Projekte zu erstellen. „Der Vorteil unserer Software ist, dass Anwender VR-Inhalte erstellen können ganz ohne Programmierkenntnisse“, behauptet Illenberger. „Wir sind das Powerpoint für VR!“

Der 40 Jahre alte frühere Unternehmensberater hat vor acht Jahren die VR-Technologie beim Medienunternehmen ProSiebenSat.1 kennengelernt. Damals glaubten viele Kreative, VR werde das Fernsehen revolutionieren. Doch die Begeisterung der Nerds sprang nicht auf das Massenpublikum über. Illenberger verließ 2017 mit acht Weggefährten den Medienkonzern und gründete die VRdirect GmbH, die ihren Kunden eine Software anbietet, auf der 360-Grad-Bilder oder Filme recht einfach in VR-Projekte umgesetzt werden können. Die so erstellten Inhalte können anschließend über VR-Brillen, Smartphones oder einen Webbrowser veröffentlicht werden.

Illenberger spricht von einem Basisbaukasten für Anwendungen in der Schulung und Weiterbildung. Ein typisches Beispiel sei die VR-Bedienungsanleitung, in der die Reinigung einer



Virtual Reality: Immer mehr Unternehmen setzen die Technik zur Mitarbeiterschulung ein.

Foto VRdirect

Galvanisiermaschine in zehn Schritten gezeigt werde.

Zu den Kunden des Start-ups zählen namhafte Adressen wie Nestlé, Siemens oder die Deutsche Telekom. „Virtual Reality stößt nicht nur bei den großen Konzernen, sondern auch im Mittelstand auf breites Interesse“, sagt Illenberger. „Der Markt ist heute noch stark fragmentiert, und Anwender suchen nach Lösungen. Ich bin überzeugt, dass wir immer mehr Firmen von VRdirect überzeugen und so schon bald eine Standardtechnologie etablieren wie heute MP3 oder PDF.“

So groß das Zukunftspotential auch sein mag, derzeit steht das Unternehmen mit seinen 20 Mitarbeitern noch in den Startlöchern. Der Verkauf der Softwarelizenzen hat gerade begonnen, und in diesem Jahr dürfte erstmals ein Millionenumsatz erwirtschaftet werden. Frisches Kapital hat zuletzt die Bayerische Beteiligungsgesellschaft eingebracht. Zu den Gesellschaftern gehört neben einigen vermögenden Privatinvestoren auch die SEK Ventures GmbH, das Investmentvehikel der drei FlixBus-Gründer. Illenberger selbst hält rund 17 Prozent der Anteile. Bis zum kommenden Jahr sei VRdirect

durchfinanziert, sagt er. Aber mit dem Ende der Corona-Pandemie sieht der VRdirect-Chef die Chance, die neue Technologie breit auszurollen: „Jetzt planen wir die internationale Expansion. Im Herbst werden wir in den USA Gespräche mit Venture-Capital-Fonds führen.“

Während VR in den Vereinigten Staaten, in Japan und Südkorea schon sehr populär sei, stünden einige große Länder in Europa noch am Anfang der Entwicklung. Auch hier will VRdirect auf Kundenakquise gehen und dabei das Netzwerk von Telekommunikationsunternehmen wie der Deutschen Telekom oder Vodafone

nutzen. Wagniskapitalgeber sollen die Expansion in weitere Branchen und Anwendungen finanzieren. Zwar werde die Aus- und Weiterbildung das wichtigste Geschäftsfeld von VRdirect bleiben, doch gebe es darüber hinaus weitere Anwendungsmöglichkeiten für die Software.

„In fünf Jahren soll VRdirect einer der Marktführer sein und mit dem Verkauf von Softwarelizenzen einen dreistelligen Millionenumsatz erwirtschaften“, gibt Illenberger das Ziel vor. Und der Manager ist sich sicher, dass es – anders als damals bei ProSiebenSat.1 – dieses Mal auch genau so kommt, wie er erwartet.