

Sie verschmelzen echte und virtuelle Welt

Digitalisierung Zwei Berner Oberländer Software-Tüftler mischen den Markt für Games in der virtuellen Realität auf. Doch damit geben sie sich nicht zufrieden.

Marco Zysset

Okay, das «Platsch» ist kein «Platsch», sondern ein «Bip». Und der Schnee, der mir ins Gesicht klatscht, ist zum Glück weder kalt noch nass noch schmerzhaft. Aber die Puste, die mir beim Versuch, den gegnerischen Schneebällen auszuweichen und mich hinter den Hindernissen in Deckung zu bringen, langsam ausgeht, die ist echt. Und der Schweiß, der spätestens mit der zweiten Spielrunde zu laufen beginnt, auch. Was für Mitspielerinnen und Mitspieler in gewisser Weise Realität ist, ist für all jene eine Gaudi, die von aussen zuschauen, wie sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in einem völlig leeren Raum hektisch hin und her bewegen, rennen, ducken, rollen oder hüpfen, als wären sie Teil einer echten Schneeballschlacht. Oder eines Laser-Duells auf einem Raumschiff. Oder einer Saloon-Schiesserei im Wilden Westen.

Der Jungfraupark als Labor

In der Virtual Arena im Jungfraupark Interlaken spielen seit letztem Sommer Besucherinnen und Besucher virtuell und geraten dabei echt ausser Atem. «Das ist E-Sport, wie er im Buche steht», flachst Gerrit Schneider. Er ist Mitgründer und Geschäftsführer der Virtual Discovery GmbH in Matten, welche die Virtual Arena aufgebaut hat. Während sich Schneider vor allem um Verkauf und Vermarktung kümmert, ist Sébastien Broggi – der andere Mitgründer der Firma – als CTO für die technologische Entwicklung zuständig. Zudem kann das Team auf die Dienste eines Tüftlers aus Utendorf zählen, der mithilft, wenn es darum geht, nicht im virtuellen Raum zu bauen, sondern in der Realität. Zum Beispiel Halterungen für Sensoren, mit denen sich die Virtual-Reality-Brillen, welche die Spielerinnen und Spieler tragen, im Raum orientieren können.

Forschen mit der ETH

Schneider ist sichtlich stolz auf das, was das junge Unternehmen in den letzten rund anderthalb Jahren auf die Beine gestellt hat. Schneider, Broggi und Co. haben die Virtual Arena nämlich komplett in Eigenregie aufgebaut. «Unsere Spielszenarien basieren auf unseren eigenen Ideen, wir gestalten die virtuellen Räume inspiriert von Orten, an denen wir selbst waren, und programmieren sowohl Spielabläufe, Funkti-



Die Macher der Virtual Arena im Jungfraupark Interlaken: Gerrit Schneider (r.) und Sébastien Broggi mit den virtuellen Brillen. Im Hintergrund sind Kinder auf der Spielfläche unterwegs. Foto: Patric Spahni



Blick in ein virtuelles Winterdorf, in dem schon bald eine Schneeballschlacht ausbrechen könnte. Foto: PD



Einmal im Leben die Welt aus der Sicht Lego-Männchen erleben? In der Virtual Arena ist das möglich.

onen und Gestaltung 100 Prozent in Eigenregie und in der Schweiz», versichert Schneider. Und fügt an, dass bei der Entwicklung der Spiele die Familientauglichkeit im Vordergrund stehe. «Unsere Spiele sind ab 7 Jahren geeignet.»

Dass die umtriebigen Jungunternehmer, die sich als Angestellte eines bundesnahen Betriebs

kennen gelernt hatten, in grösseren Dimensionen denken, zeigt sich etwa daran, wie sie im Rahmen eines Forschungsprojekts zusammen mit der ETH daran sind, ein neuartiges Positionierungssystem für die VR-Brillen zu entwickeln. Dieses ist nicht mehr allein auf eingebaute Kameras angewiesen. «Damit wird es mög-

lich, unser System auch draussen in der Natur zu installieren», sagt Schneider. Und deutet damit an, dass der spielerische Einsatz der Technologie nur der Anfang sein soll für die Firma.

Gesucht: Investoren

Zwar wollen die beiden die Technologie in Virtual Arenas

im ganzen deutschsprachigen Raum etablieren: Anlagen in Zofingen und München sind schon in Betrieb, weitere sollen folgen. Zudem kann das System vermietet und in praktisch jedem leer stehenden Raum installiert werden. Aber Schneider und Broggi denken weiter. «Wir sind aktuell auf der Suche nach In-

vestoren», sagt Schneider. Ziel ist, noch dieses Jahr eine AG zu gründen und den Sitz von Virtual Discovery ins Zentrum für Innovation und Digitalisierung (ZID) in Stettlen BE zu verlegen.

«Wir sehen in Mission-Critical-Funktionen grosses Potenzial.»

Gerrit Schneider
Gründer und Mitinhaber
Virtual Discovery GmbH

Dann sieht der Plan für die nächsten fünf Jahre rasantes Wachstum vor. «Im besten Fall beschäftigen wir 2026 rund 20 Personen», sagt Gerrit Schneider.

Bald für Armee und Polizei?

Diese sollen sich dann nicht mehr ausschliesslich um Freizeitaktivitäten kümmern. «Wir sehen in Mission-Critical-Funktionen grosses Potenzial», sagt Gerrit Schneider. Will heissen: Polizei, Feuerwehr oder Armee sollen in echten oder virtuellen Schauplätzen mit der Technologie aus dem Hause Virtual Discovery trainieren – oder in einem Mix aus den beiden Welten. «Wir gehen stark davon aus, dass Augmented Reality uns intensiv beschäftigen wird», sagt Schneider. Heisst: Anders als heute sehen Spielende – oder Trainierende – in Zukunft nicht mehr eine komplett virtuelle Welt in ihren Brillen, sondern virtuelle Figuren, die sich in einer echten Umgebung bewegen. Zum Beispiel in einem militärischen Trainingsgelände für Nahkampf.

Noch sind solche Gedanken und Szenarien aber Zukunftsmusik. «Heute geht es darum, in den Virtual Arenas die Menschen zu unterhalten», sagt Gerrit Schneider. Zum Beispiel im Jungfraupark Interlaken, wo die Anlage in den letzten Wochen vom etwas versteckten Standort im ersten Stock auf eine prominent gelegene Fläche im Erdgeschoss gezügelt ist. Oder in der Stadthalle Thun, wo die Betreiber auf das Angebot aus Matten aufmerksam geworden sind und momentan mit ihnen über die genaue Form einer Zusammenarbeit verhandeln.

Alles virtuell oder was?

Analyse Ein deutscher Journalist ist der Frage nachgegangen, was mit einer Gesellschaft passiert, in der immer mehr virtuell passiert.

«Sport, Freizeit, Reisen – machen wir das bald nur noch virtuell?», fragte Thomas Fromm vor wenigen Wochen in einem Artikel zum Thema Virtual Reality (VR) in der «Süddeutschen Zeitung». Sicher ist: Die IT-Industrie verspricht sich viel von der Technologie. Meta, Apple, Alphabet, Microsoft, chinesische Unternehmen wie ByteDance – alle wollten in den nächsten Jahren dabei sein, wenn sich die Menschheit die

Brille aufsetze, schreibt Fromm. Kaum irgendwo in der Industrie werde derzeit so viel investiert. Nicht zufällig hat Facebook-Gründer Mark Zuckerberg seinen Konzern in Meta umbenannt. Sein erklärtes Ziel: mit dem Metaverse eine virtuelle Parallelwelt zu schaffen.

Fragt sich: Wenn das Leben in der virtuellen Welt die Zukunft ist, wer bleibt noch im echten Leben? «Gerade junge Men-

schen werden zunehmend Freizeitaktivitäten in der virtuellen Welt erleben», zitiert Fromm Rolf Illenberger, Gründer des Virtual-Reality-Startups VR Direct in München.

VR wird auch schon in Seniorenheimen eingesetzt. Alte Familienbilder, Videos vom jahrelangen Ferienort, die Hochzeit einer Enkelin im Ausland, zu der man selbst nicht mehr fahren kann, können über

eine solche Brille gezeigt werden. Neurologe Philipp Kellmeyer von der Uniklinik Freiburg im Breisgau sieht für die Praxis daher klare Grenzen: «Eine typische Anwendung in einem Seniorenheim könnte ja sein: Die Menschen bekommen eine Brille mit einem Video, das ihr ehemaliges Zuhause zeigt. Sie setzen sich virtuell in ihren alten Sessel, sehen die eigene Wohnstube, die Bilder der Kinder auf dem Schrank.» Dies könne «erst

einmal einen beruhigenden Effekt haben, gerade bei demenzten Menschen». Und dann? «Eigentlich lässt man die Leute über längere Zeit in einem simulierten Raum leben», sagt Kellmeyer. Und das finde er problematisch, denn dies könne «eine Verletzung der Menschenwürde sein, sie werden in die Irre geführt».

Um Senioren nach einem Ausflugsflug in die virtuelle Welt wieder

zurück in ihre reale Umgebung zu begleiten, empfehlen die Anbieter, die Augen zu schliessen und sich vorzustellen, dass es wieder nach Hause geht. Für Thomas Fromm ist dies «eine sehr schöne Umschreibung für das, um das es geht: Augen schliessen, die Welt wechseln. Am Ende wird es darum gehen, immer wieder gut nach Hause zu kommen und nicht in der falschen Welt hängen zu bleiben.» (maz)