



Schäden durch Nutzung von VR-Brillen nehmen zu

Versicherung. Ausflüge in virtuelle Welten habe oft Schadensmeldungen zur Folge

VON **ARMIN NADJAFKHANI**

Zersplitterte Fernsehbildschirme, zertrümmerte Wohnzimmerkästen oder zerbrochene Blumenvasen. Wer sich mithilfe von Virtual-Reality-Brillen in virtuellen Welten bewegt, kann in der realen oft Schaden verursachen. Die britische Versicherungsgesellschaft Aviva verzeichnete allein im vergangenen Jahr einen Anstieg von Schäden, welche durch die Nutzung von VR-Brillen verursacht wurden, um 31 Prozent. Seit 2016 waren es sogar 68 Prozent, berichtet der britische Guardian.

Die Brillen, die vorwiegend bei Computerspielen zum Einsatz kommen, erzeugen mithilfe von speziellen Linsen ein stereoskopisches 3-D-Bild, das den Eindruck entstehen lässt, man befinde und bewege sich in einer virtuellen Welt. Nutzt man sie im Wohnzimmer und stellt dabei nicht genügend Platz zur Verfügung, kann es zu Unfällen und Sachschäden kommen. „Wenn neue Spiele und Gadgets populär werden, spiegelt sich das oft in den Ansprüchen unserer Kunden wider“, sagte Kelly Whittington, Leiterin der Abteilung für Sachschäden bei Aviva, der britischen Zeitung. In der Vergangenheit habe man ähnliche Trends bei Konsolen mit Bewegungssteuerung, etwa der Nintendo Wii, Fitness-Spielen und sogar bei Fidget-Spinnern beobachtet.

Laut Aviva haben viele Briten zu Weihnachten VR-Brillen als Geschenk erhalten. Die ersten Schadensmeldungen für 2022 seien bereits eingegangen und man erwarte,

dass noch weitere hinzukommen.

Im Netz kursieren einige Videos, die zeigen, wie Kinder und Erwachsene mit einer VR-Brille das Gleichgewicht verlieren, gegen Möbel stoßen oder unbedacht herumspringen. Im Zusammenhang mit der Verwendung von VR-Brillen wurden dementsprechend schon verschiedenste Schadensfälle bei Aviva gemeldet. Ein Kunde warf einen Controller gegen den Fernseher, als ein Zombie ihn im Spiel erschreckte. Ein Kind warf Designerfiguren auf dem Kamin um, als es im Spiel eine Wisch-Bewegung durchführen wollte. „Diese Geräte können viel Spaß machen, aber wir möchten die Leute ermutigen, auf ihre Umgebung zu achten und entsprechende Versicherungen abzuschließen“, fügte Whittington hinzu. Der durchschnittlich geltend gemachte Schaden in solchen Fällen betrug im vergangenen Jahr laut Aviva rund 650 Pfund (rund 780 Euro).

Kaum Fälle in Österreich

Wie oft solche Unfälle in Österreich vorkommen, ist nicht bekannt. Bei der VAV Versicherung gibt es laut der Schadensabteilung keine Daten dazu. Außerdem sei selbstversuchter Schaden im eigenen Heim durch österreichische Haushaltsversicherungen nicht gedeckt. Laut Allianz kann es sein, dass es Einzelfälle gab. Einen Anstieg an Schadensmeldungen in Verbindung mit VR-Brillen könne man derzeit aber nicht verzeichnen. Auch die UNIQA hat noch keine Häufung von solchen Schäden festgestellt.



VR-Brillen ermöglichen Interaktionen in virtuellen Welten