

versicherungen steigen

14.02.2022 *Armin Nadjafkhani*

Ausflüge in virtuelle Welten haben oft Schadensmeldungen in der realen Welt zur Folge.

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

Platz für virtuelle Ausflüge

Die Brillen, die derzeit vorwiegend bei Computerspielen zum Einsatz kommen und künftig im Metaversum eine zentrale Rolle spielen sollen, erzeugen mithilfe von speziellen Linsen ein **stereoskopisches 3D-Bild**, das den Eindruck entstehen lässt, man befindet und bewegt 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 Kund*innen 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 Brit*innen 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).

Bisher 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 selbst-verursachter Schaden im eigenem Heim durch österreichische Haushaltsversicherungen nicht gedeckt. "Denkbar wäre prinzipiell nur ein Haftpflichtschaden, wenn jemand fremdes Eigentum beschädigt. ", schreibt **Sabine Hartzhauser**, Sprecherin des Unternehmens. Sonst käme bei einem Unfall die **Unfallversicherung** ins Spiel.

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.