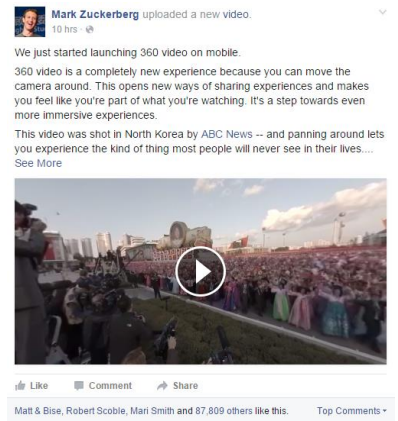


VIRTUAL REALITY IST REALITY. HEUTE

Facebook hat 2014 den Virtual Reality Brillenhersteller Oculus Rift für 2 Mrd. USD gekauft. Heute hat Marc Zuckerberg eine Ankündigung zu 360-Inhalten auf Facebook veröffentlicht. Die Videos sind nativ in die App eingebettet. Man kann sich in alle Richtungen umsehen. Ohne Brille, ganz einfach per Smartphone. Kein Zufall. Auch auf YouTube gibt es starke Beispiele.

Die MEC hat mit Vodafone beim Projekt „Ich zeig‘ dir die Welt“ und beim #WorldCupSylt native 360° Videos produziert und auch entsprechend verlängert.



WAS IST VIRTUAL REALITY?

Vor einigen Jahren versteckte sich hinter „Virtual Reality“ noch das „Eintauchen“ in eine animierte Computer-Welt. Die Technik macht möglich, dass wir heute die „echte“ Welt über virtuelle Kanäle transportieren können. Andere Begriffe für VR-Videos sind „Spherical“ oder „360“.

Dabei werden mehrere Kameras (bspw. GoPros) zu einem gemeinsamen Bild „zusammengeschnitten“ und Nutzer können einen Rundumblick der Szene genießen.

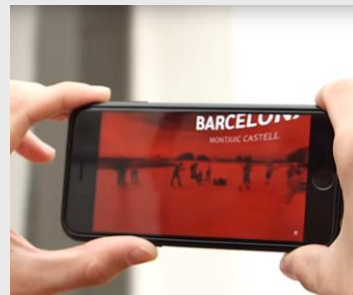
Klassisch gibt es drei verschiedene Wege, sich VR-Videos auf Videoplattformen wie YouTube & Facebook anzusehen:

- 1) mit dem Smartphone – mit dem Finger oder Bewegung
- 2) mit dem Desktop PC – mit Maus oder Pfeiltasten
- 3) mit einer VR-Brille – Aufsetzen und umsehen.

Alle Wege machen Spaß, aber mit einer Brille ist die virtuelle Erfahrung besonders beeindruckend, da man die Umgebung wahrnimmt, als wäre man vor Ort.



Virtual Reality-Shoot



1) Smartphone VR



2) Desktop VR



2) VR-Brille

WAS IST DARAN GUT?

„Virtual Reality“ als Medienkonsum steigt rasant an und Premiummarken produzieren gezielt VR-Content.

GoPro ist Vorreiter in der Produktion von atemberaubenden Inhalten. Es gibt bereits 360° Musikvideos, Tauchgänge, Autofahrten und vieles mehr zu genießen. Dass das „gut“ ist, davon kann sich jeder selber überzeugen (GoPro: Spherical).

Auch MEC Kunde Vodafone hat Erfahrungen mit VR-Videos gesammelt. Bei der Live Travel Experience „Ich zeig‘ Dir die Welt“ wurden 360° Szenen gedreht. Wer sich schon immer mal auf dem Tempelhofer Feld umsehen wollte, kann das jetzt auf YouTube virtuell in 4K-Qualität nachholen.

Beim Sylt Worldcup wurden Szenen mit einem Profisurfer auf einem Brett und auf einem Quad gedreht – auch sehenswert.

FAZIT

Virtual Reality ist kein Trend mehr. Es ist keine Spielerei, sondern sehr bald für uns alltäglich. Die Technologie wird unsere Streams und Devices erobern und wir werden ein ganz anderes Selbstverständnis für den Konsum entwickeln.

Aber als Marke reicht es nicht 360° Videos zu drehen, sondern man benötigt auch eine adäquate Verlängerung.

Mit Vodafone konnten wir spannende Insights generieren, indem wir ein zweiminütiges 360° Video als TrueView eingesetzt haben (Targeting: VR-enabled, mobile Devices).

Das Ergebnis: 30% Viewrate (mind. 30 Sek Sehdauer; Tech-Benchmark: 16,5%) und besonders beeindruckend: 17% Completion-Rate - von einem zwei Minuten Video (!). Scheint Spaß gemacht zu haben. Wir sagen: Mehr davon!