

# Näher dran

Virtual Reality bleibt bislang hinter den Erwartungen zurück. Ausgerechnet die Pornobranche könnte der neuen Technologie zum Durchbruch verhelfen

VON JULIUS HEINRICHS

Auf einem Barhocker verrenkt sich Nick Ross wie sonst Teilnehmer von Yogakursen. Er legt den Kopf in den Nacken, seine Augen fixieren die Decke, auf der Stirn klebt ein Schweißfilm. Vor ihm steht Lola Myluv, 29 Jahre alt, 1,62 Meter groß, 44,9 Kilogramm schwer, blonde Haare, braune Augen. Zärtlich streicht sie über Nicks Oberkörper, verführt ihn – und die vier Kameralinsen, die auf sie gerichtet sind. An einer Angel aus Stahl und Plastik hängen sie vor Nicks Gesicht. In ein paar Wochen, wenn die Produktion abgeschlossen ist, soll jeder Nick Ross sein können, der Technik sei Dank.

Ross und Myluv sind Pornodarsteller. Gerade drehen sie eine Szene in virtueller Realität aus der Perspektive von Nick Ross. Mit einer entsprechenden Brille können Zuschauer Lola bald hautnah bei sich fühlen. In einem Radius von 180 Grad können sie dann nach rechts und links schauen, Lola ganz nah kommen oder sie in Gänze betrachten. Beinahe wie bei echtem Sex. Darum geht es: Pornografie so realistisch wie möglich zu machen.

Schon seit Jahren sagen Technikexperten, dass der virtuellen Realität, kurz VR, die Zukunft der Unterhaltungsindustrie gehört. Fußballfans hätten dabei auf dem Sofa beim Zusehen das Gefühl, als weilten sie unter den Spielern. Musikliebhaber müssten nicht länger Hunderte Euro blechen, um bei Konzerten dabei zu sein. 2012 gingen die ersten VR-Brillen in Serie. Seit 2015 sind sie halbwegs bezahlbar. Heute produzieren fast alle Technikkonzerne wie Sony, Samsung, HTC und Microsoft eigene Varianten.

Durchgesetzt hat sich die Technologie trotzdem noch nicht. Im Gegenteil: Keine der Brillen konnte die Hoffnungen erfüllen. Im Januar revidierte das Werbeunternehmen Digi-Capital seine Umsatzprognose für den weltweiten Markt für virtuelle Realität von 120 Milliarden US-Dollar in 2020 um ein Drittel auf 80 Milliarden nach unten. Erste Anbieter wie Intel oder Microsoft stellten Teile ihrer Entwicklung wieder ein. Die meisten Entwickler von VR-Spielen schreiben Verluste, Produzenten von VR-Filmen ebenso.

Doch ausgerechnet Pornofilme wie der von Lola Myluv und Nick Ross könnten das ändern. Sie könnten der Technologie noch zum Durchbruch verhelfen. Einer Studie der Investmentbank Piper Jaffray zufolge könnte der Umsatz mit Pornografie in der virtuellen Realität im Jahr 2025 bei einer Milliarde Dollar liegen.

## 12,5 Prozent aller Webseitenaufrufe entfallen auf pornografische Seiten

20, 30 Sekunden dauert die Szene, in der Lola Myluv ihren Konterpart Nick Ross verführt. Dann weicht alle Leidenschaft. Lola dreht sich weg und geht in die Küche, um ihr Smartphone zu holen. Auch Nick Ross verlässt seine Akrobatik-Pose um etwas zu essen. Im Hintergrund dudelt das Radio, *Something Just Like This* von den Chainsmokers, aktuell die Nummer eins in den tschechischen Charts. Ein West-Highland-Terrier trottet vorbei. Kein Gespräch, keine Romantik: Arbeitsalltag.

Die Sexfilmindustrie ist Massenproduktion, die Nachfrage riesig. Laut den Datenanalysten von Similarweb entfallen 12,5 Prozent aller Webseitenaufrufe in Deutschland auf pornografische Seiten. Nur an Heiligabend und Silvester, während des *Tatort*s oder bei Fußballspielen legen die Deutschen der Plattform PornHub zufolge eine Konsumpause ein. Den Markt beherrschen wenige Anbieter, und die machen ein Geheimnis um ihre Umsätze und Gewinne. Aber in der Branche ist man sicher: Die Profite der etablierten Unternehmen steigen.

Und das, obwohl man unzählige Videos kostenlos im Netz anschauen kann. Zum einen generieren die Umsonstgucker Werbeeinnahmen und liefern

Daten, die sich verkaufen lassen. Zum anderen bieten die Plattformen Abonnements an, mit denen man Filme in höherer Bildqualität schauen kann – mit ihnen ködern sie die Kostenlosgucker. Selbst wenn nur ein kleiner Teil der Hunderttausenden von Pornoguckern zu Zahlkunden wird, reicht das aus, um gute Geschäfte zu machen. Die Branche hat also Geld, um in virtuelle Realität zu investieren, und sie ist begierig, damit weiter zu wachsen.

Zumal die Konkurrenz im Ausland schon längst darauf setzt. Lola Myluv und Nick Ross werden vom slowakischen Unternehmen Smart Media Star bezahlt. Mit der Vermarktung von »Adult Entertainment«, Erwachsenenunterhaltung, will es neue Einnahmequellen erschließen. Größter Konkurrent ist das luxemburgische Unternehmen Mindgeek. Es vereint über 30 Pornomarken, darunter die bekanntesten der Branche – etwa PornHub, YouPorn und Playboy.tv. Ihm setzt der deutsche Inhaber von Smart Media Star, René Pour, »Reality Lovers« entgegen: eine Porno-Website, die nur hochqualitative, aufwendig produzierte VR-Inhalte anbietet. Die Produktion übernimmt das tschechische Unternehmen Amazing Content. Auch dessen Inhaber sind Deutsche: Stefan Geisler und Ingo John. Weil professionelle VR-Kameras derzeit noch nicht erhältlich sind, bauten sie ihre eigene Konstruktion aus mehreren Einzelgeräten. Monate hat das gedauert, Zehntausende Euro gekostet.

Durch Unternehmen wie Smart Media Star nimmt die Pornoindustrie eine Vorreiterrolle in der technologischen Entwicklung ein. Zum wiederholten Male. Bestes Beispiel war bisher die Sony Betamax: Sie verlor einst den Video-Formatkrieg gegen die VHS-Videokassette, obwohl Betamax technisch überlegen war. Der Grund: Der VHS-Erfinder JVC erlaubte der Pornoindustrie, das VHS-Format zu nutzen. Diese stürzte sich auf die Technologie, die Nachfrage war enorm, Konkurrent Sony musste sich geschlagen geben.

Nun also soll der Ersatzsex noch näher an die Realität heranrücken. Das garantiert wirtschaftlichen Erfolg, wie beispielsweise das Amateur-Sexportal »My Dirty Hobby« zeigt, das seit 2009 ebenfalls zum Mindgeek-Imperium gehört. Laut dem früheren Inhaber Fabian Thylmann fuhr das Portal mit der Illusion des »Mädchens von gegenüber« riesige Gewinne ein. Auch Filme von Darstellerinnen, die mit ihren Fans schlafen, werden zu Zehntausenden gekauft. Die Idee des »Das könnte ich sein« beschert hohe Einkommen. Je realer also, desto besser. Und virtuelle Realität ist ein großer Ruck in Richtung Echtheiterlebnis.

Der Konsument wird Filme sehen, die sich echter anfühlen sollen und dafür ganz anders konzipiert sind als klassische Sexfilme. Die Inhalte von VR-Pornos seien lebensnäher, sagt Unternehmer Stefan Geisler, kuscheliger, liebevoller, langsamer. Es wird geküsst und gestreichelt, geschmüht und verwöhnt. Die Sexualtherapeutin Ann-Marlene Henning behauptete bei einer Pressekonferenz der Branche sogar, Pornos in virtueller Realität könnten Jugendlichen die Angst vor dem ersten Mal nehmen. Während konventionelle Filme oft ein unrealistisches, gar brutales Bild von Sexualität zeigten und so beide Geschlechter unter Druck setzten, gebe die virtuelle Realität Heranwachsenden eine realistischere Ahnung von dem, was beim Sex auf sie zukomme.

Dass diese realistischen Formate dem Wunsch der Zuschauer entsprechen, weiß man bei Smart Media Star. Über anonyme Foren kommuniziert das Unternehmen mit seinen Kunden. Darin werden die Glaubenskriege des Genres ausgefochten: Wie oft darf die Hand der Darsteller im Bild sein? Welcher Kamerawinkel ist der richtige? Zudem hat das Unternehmen ein zwölfköpfiges Team zusammengestellt, das den Markt beobachtet: Was wird oft geklickt? Dann stellen wir das nach. Womit erzielt die Konkurrenz Erfolge? Dann brauchen wir das auch.

Wegen der hohen Nachfrage startete Smart Media Star neben »Reality Lovers« gerade zwei weitere Plattformen, eine davon heißt »Mature Reality«. Denn vor allem die reiferen Frauen kommen bei deutschen Konsumenten gut an. Auf PornHub ist der durchschnittliche Seitenbesucher männlich, 38 Jahre alt und klickt sich in 8,13 Minuten durch zwölf Seiten. Auch Frauen schauen zu Hunderttausenden Pornos, nur zahlen sie nicht dafür, das macht sie als Kunden uninteressanter als Männer. Entsprechend gering ist das Angebot. Bei Inhalten in virtueller Realität hingegen sei das anders, sagt Smart-Media-Star-Inhaber René Pour, vor allem wegen der Zärtlichkeit des Formats.

Wie hoch seine Einnahmen genau sind? »Zufriedenstellend und stark wachsend«, sagt Pour nur. Auch das meistbesuchte Pornportal PornHub schweigt, wenn es um Einnahmen geht. In den zwölf Monaten nach der Einführung von Formaten in virtueller Realität seien 2600 Filme hochgeladen worden, die täglich mehr als eine halbe Million mal angesehen würden. VR sei »die am stärksten wachsende Kategorie«.

In der Branche ist man aber überzeugt, dass es noch besser laufen könnte, und hofft auf die flächendecken-

de Ausstattung mit VR-Brillen in allen Haushalten. »Niemand kauft sich eine VR-Brille ausschließlich zum Pornoschauen«, sagt Produzent Geisler. »Porno ist für viele ein Anreiz, aber eben keiner, über den man offen redet. Man muss etwas vorschieben können.«

## Kommen neue VR-Kameras und Brillen auf den Markt, ist die Pornoindustrie vorbereitet

Doch an jugendfreien Formaten fehlt es noch, auch wenn »breite Bevölkerungsschichten« erste Erfahrungen mit VR gemacht hätten, wie Timm Lutter vom Technologieverband Bitkom sagt. Einer gerade erschienenen Bitkom-Studie zufolge hat jeder fünfte Bundesbürger schon einmal eine Virtual-Reality-Brille benutzt, doch nur jeder 20. besitzt ein Exemplar. Pornounternehmer Stefan Geisler hofft deswegen auf Serien auf Netflix oder bei Amazon in VR, denn dann gehörten VR-Brillen bald zu jedem Haushalt. »Das wäre der Killer«, sagt Geisler.

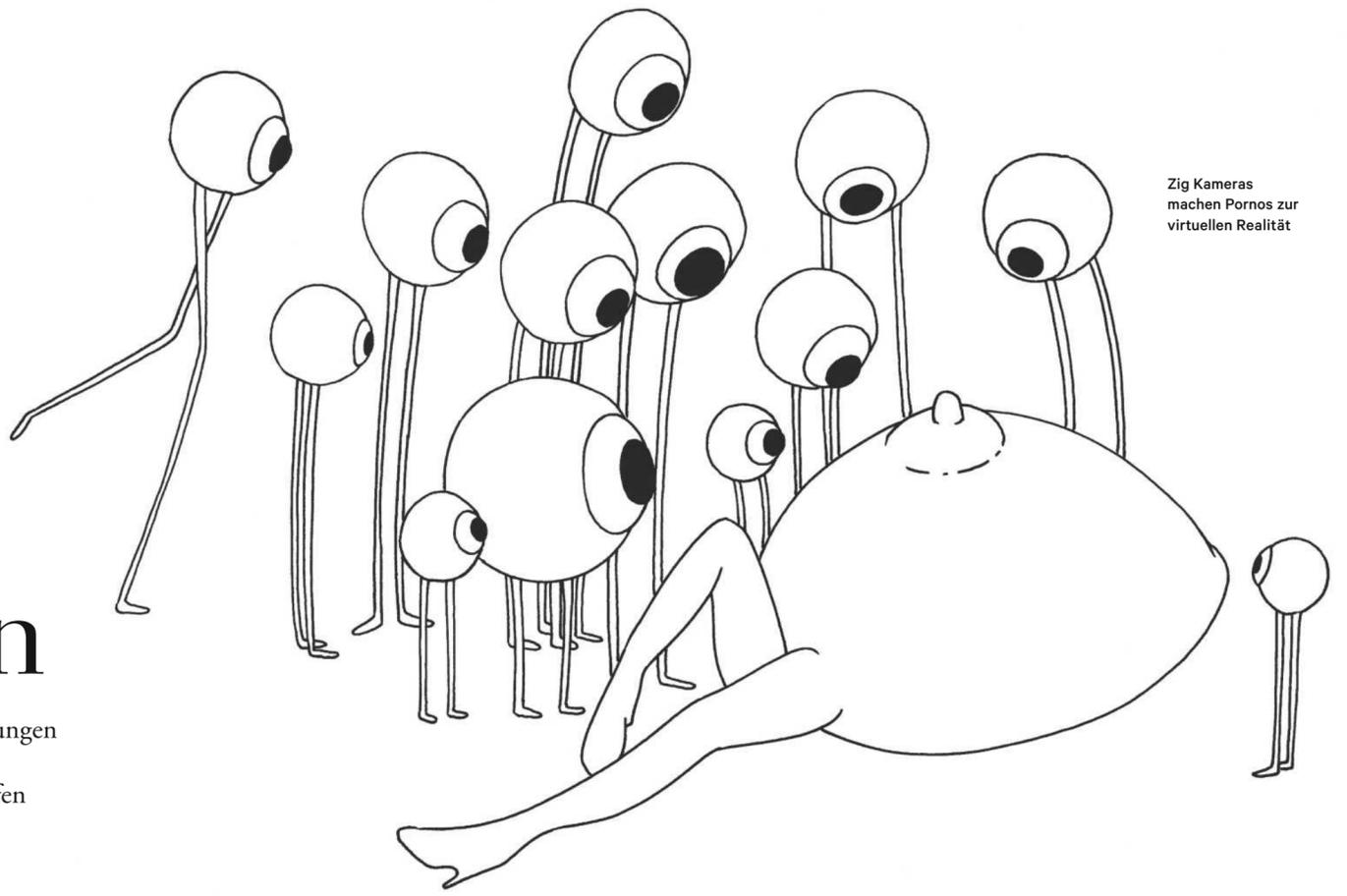
20th Century Fox, eines der größten Filmunternehmen der USA, experimentiert zumindest in diese Richtung. Auch andere Medien nutzen 360-Grad-

Videos. Erste Konzerte und Sport-Events werden mit VR-Technik aufgenommen. Aber ganze Filme oder Serien lassen sich noch auf sich warten. Ende des Jahres könnte sich das ändern: Dann sollen neue VR-Kameras und günstigere Brillen auf den Markt kommen.

Die Pornobranche ist vorbereitet. Und träumt schon von weiteren Innovationen. »Augmented Reality« zum Beispiel, zu Deutsch: erweiterte Realität. »Virtual Reality ist nur ein Zwischenschritt«, sagt Geisler. Mit neueren Technologien ließen sich die Darsteller sogar in das Bett der Zuschauer beamen. Dann sollen Maschinen ihre Bewegungen imitieren.

Wie die aufgenommen werden können, weiß heute noch keiner. Beim Dreh mit Lola Myluv baumelt Nick Ross noch eine kompliziert aussehende Kamera-konstruktion über der Stirn. Um die Verrenkungen durchzustehen, platziert er ein Kissen zwischen Rücken und Barhocker. Der Dreh findet in Rudná bei Prag statt, in einer Villa im Landhausstil, gelegen zwischen Kinderspielplatz und Feuerwache. Es ist einer von vielen Arbeitsplätzen von Lola und Nick. Ob Darsteller wie sie von der neuen Technik am Ende auch finanziell profitieren, das ist noch unklar.

Zig Kameras machen Pornos zur virtuellen Realität



ANZEIGE

KYOCERA WORKFLOW MANAGER  
NUTZEN SIE DAS GANZE  
POTENZIAL IHRER DOKUMENTE



MAKING WORKFLOW



Der KYOCERA Workflow Manager optimiert Ihren Dokumenten-Workflow zu Geschäftsprozessen mit klaren Abläufen. So nutzen Sie das gesamte Potenzial Ihrer Dokumente und der Workflow – von Auftragsfassung bis zur Rechnungsstellung – wird zu einem echten Ertragsfaktor für Ihr Unternehmen.

KYOCERA Document Solutions Deutschland GmbH  
Infoline 0800 187 187 7 – www.kyoceradocumentsolutions.de  
KYOCERA Document Solutions Inc. – www.kyoceradocumentsolutions.com

KYOCERA  
Document Solutions

