Bitkom e.V. | Presseinformation

Ein Fünftel der Deutschen nutzt Virtual-Reality-Brillen

- **Großes Interesse an Nutzung von Virtual- und Augmented-Reality-Technologien**
- **Heute startet die Elektronikmesse Consumer Electronic Show (CES) in Las Vegas**

Berlin, 5. Januar 2022 – Fremde Welten mit Haut und Haaren erkunden – das verspricht die virtuelle Realität, eine Computer-generierte Wirklichkeit, die mit sogenannten VR-Brillen erkundet werden kann. Fast ein Fünftel der Deutschen (17 Prozent) taucht so zumindest hin und wieder aus dem Alltag ab. Und das Interesse an den Brillen wächst stetig: 21 Prozent der Nicht-Nutzerinnen und -Nutzer wollen eine VR-Brille künftig auf jeden Fall verwenden. 28 Prozent können sich die Nutzung vorstellen. 18 Prozent halten eine Verwendung eher für unwahrscheinlich, und 30 Prozent wollen VR-Brillen auf keinen Fall im Einsatz haben. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung im Auftrag des Bitkom, die der Digitalverband zum Start der Elektronikmesse CES in Las Vegas vorgestellt hat. Dafür wurden mehr als 1.250 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt.

„Schon länger zeigt die virtuelle Realität beim Gaming, in der Konstruktion und im Industrieeinsatz ihre vielfältigen Möglichkeiten. Und der nächste Entwicklungsschritt steht bevor. Mit dem Metaverse wird VR einen weiteren Schub erhalten. Um komplett in diese virtuelle Welt einzutauchen, mit anderen interagieren und virtuelle Gegenstände erschaffen zu können, führt kein Weg an VR-Brillen vorbei“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter für Consumer Technology & AR/VR beim Bitkom.

Wie groß die Möglichkeiten der virtuellen Realität sind, zeigen die vielen verschiedenen Szenarien, in denen die Brillen zum Einsatz kommen: 77 Prozent der Befragten, die eine VR-Brille aktuell zumindest hin und wieder privat oder beruflich nutzen, verwenden sie für Computer- und Videospiele, 71 Prozent zum Bereisen von Orten. 56 Prozent schauen in der virtuellen Realität Filme, 39 Prozent verfolgen Konzerte. Auch Fitness, Kultur und Bildung haben hohes VR-Potenzial: 37 Prozent der Nutzerinnen und Nutzer verwenden ihre Brillen für sportliche Aktivitäten, 16 Prozent für Bildungs- und Lernprojekte und 12 Prozent in Museen – etwa bei Ausstellungen oder Messen. Bereits 7 Prozent haben eine VR-Brille im beruflichen Umfeld im Einsatz.

Neben der Virtual Reality gibt es auch die Augmented Reality – eine Erweiterung der Realität. Hier werden digitale Inhalte in die reale Umgebung eingeblendet, etwa als virtuelles Maßband per App oder in Form kleiner Monster in Videospielen. Bereits 16 Prozent aller Menschen im Land haben Augmented Reality genutzt, 19 Prozent wollen das künftig auf jeden Fall tun, und weitere 18 Prozent können sich die Nutzung vorstellen. Ihnen gegenüber stehen 17 Prozent, die Augmented Reality eher nicht nutzen wollen sowie 24 Prozent, die eine Nutzung ablehnen.

„Augmented Reality wird unser Leben revolutionieren. Anders als die virtuelle Realität lässt sie sich nahtlos in unseren Alltag integrieren. Schon heute unterstützt sie bei der Orientierung an unbekannten Orten mit perspektivisch korrekt eingeblendeten Hinweisen im Kamerabild des Smartphones oder im Head-up-Display des Autos. Schon bald werden wir dafür alltagstaugliche AR-Brillen verwenden, welche die erweiterte Realität direkt in unser Blickfeld projizieren“, sagt Bitkom-Experte Klöß.

Auch für die erweiterte Realität sind die Anwendungsmöglichkeiten groß: 61 Prozent haben AR-Anwendungen bereits für Videospiele genutzt, 59 Prozent für Video-Filter in Apps wie Snapchat oder Instagram. In rund einem Drittel der Fälle (31 Prozent) waren AR-Technologien bei Bildungs- und Lernprojekten im Einsatz, für je ein Viertel (25 Prozent) dienten sie zur Visualisierung bei der Wohnungs- oder Häuserplanung sowie zur Orientierung auf Reisen, etwa zum Einblenden nicht mehr existierender Gebäude in der realen Umgebung. 15 Prozent nutzen Augmented Reality zum Vermessen von Gegenständen per App oder zur Navigation, bei der Pfeile ins Kamerabild der Umgebung eingeblendet werden. Ein Zehntel (11 Prozent) der Nutzerinnen und Nutzer berichtet

zudem von einer Anwendung im beruflichen Umfeld.

Kontakt

Nina Paulsen
Pressesprecherin
Telefon: +493027576168
E-Mail: n.paulsen@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom im Juli 2021 durchgeführt hat. Dabei wurden 1.269 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Fuenftel-nutzt-Virtual-Reality-Brillen***