Bitkom e.V. | Presseinformation

Unternehmen nutzen VR oder AR vor allem für die Weiterbildung

- **Je 3 von 10 Unternehmen diskutieren den Einsatz von Virtual und Augmented Reality**
- **Künftig könnten VR- und AR-Anwendungen öfter für Konstruktion und Planung eingesetzt werden**

Berlin, 29. August 2022 - Mit einer Brille in virtuelle Welten eintauchen oder digitale Informationen in das Sichtfeld einblenden: Jedes fünfte Unternehmen (20 Prozent) nutzt zumindest einzelne Anwendungen für Virtual Reality, 16 Prozent für Augmented Reality. Die Verbreitung könnte in den kommenden Jahren aber deutlich steigen: Weitere 30 Prozent planen oder diskutieren den VR-Einsatz, 27 Prozent die AR-Nutzung. Das ist das Ergebnis einer Befragung von 604 Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. „Auch wenn sich Virtual und Augmented Reality auf dem Massenmarkt noch nicht durchgesetzt haben, gibt es für Unternehmen schon seit vielen Jahren spezialisierte Anwendungen. Dabei geht es zum Beispiel um die Simulation von gefährlichen Situationen im Unternehmen mit Hilfe von VR oder das Einblenden von Wartungsanleitungen mit AR-Brillen direkt an einer Maschine“, sagt Dr. Sebastian Klöß, AR/VR-Experte beim Bitkom.

Unternehmen, die bereits VR-Lösungen einsetzen, verwenden diese vor allem für Schulungen der Beschäftigten (76 Prozent) oder bei Konstruktion und Planung (59 Prozent). Jedes zweite (50 Prozent) setzt Virtual Reality für die Kollaboration ein, also zum Beispiel für eine bessere Zusammenarbeit von Teams an verschiedenen Standorten. 3 von 10 (29 Prozent) greifen auf VR für Marketing-Maßnahmen und auf Messen zurück, nur jedes Zehnte (10 Prozent) im Verkauf, etwa um Produkte für potenzielle Kundinnen und Kunden anschaulich zu machen. Bei AR-Anwendungen liegen im Einsatz aktuell ebenfalls Schulungen zur Aus- und Weiterbildung an der Spitze (57 Prozent), gefolgt von Kollaboration (51 Prozent), Konstruktion und Planung (49 Prozent) sowie Marketing und Messe-Auftritten (35 Prozent). In jedem vierten Unternehmen (25 Prozent), das AR nutzt, werden Anwendungen zur Fernwartung verwendet, 14 Prozent setzen AR für Schritt-für-Schritt-Anleitungen ein. Nur 9 Prozent greifen auf AR im Verkauf zurück, 2 Prozent zur Orientierungshilfe oder Navigation.

Unternehmen, die derzeit noch über den Einsatz der Technologien diskutieren oder sie planen, interessieren sich vor allem für die Bereiche Konstruktion und Planung (VR: 69 Prozent, AR: 61 Prozent), Aus- und Weiterbildung (VR: 64 Prozent, AR: 58 Prozent) sowie Kollaboration (VR: 55 Prozent, AR: 37 Prozent).

Kontakt

Andreas Streim
Pressesprecher
Telefon: +49 30 27576-112
E-Mail: a.streim@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 durchgeführt hat. Dabei wurden 604

Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland befragt. Die Umfrage ist repräsentativ für die Gesamtwirtschaft. Die Fragestellung lautete „Welche der genannten Technologien oder Anwendungen sind in Ihrem Unternehmen bereits im Einsatz, werden geplant oder diskutiert oder sind derzeit kein Thema?“ und „Wofür wird Virtual Reality bzw. Augmented Reality in Ihrem Unternehmen eingesetzt bzw. wofür wird der Einsatz diskutiert oder geplant?“.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Unternehmen-nutzen-VR-oder-AR-vor-allem-fuer-die-Weiterbildung***