Bitkom e.V. | Presseinformation

Jede und jeder fünfte Deutsche nutzt Augmented Reality

- **Technologie kommt am häufigsten beim Gaming zum Einsatz**
- **Die Hälfte kann sich vorstellen, eine AR-Brille zu nutzen**
- **Morgen startet die Consumer Electronics Show in Las Vegas**

Berlin, 08. Januar 2024 - Ob zum Gaming, für lustige Kamerafilter oder zur Navigation: Rund jeder und jede fünfte Deutsche (19 Prozent) nutzt aktuell mindestens eine Augmented-Reality-Anwendung. Am häufigsten wird die Technologie, bei der digitale Inhalte in die reale Umgebung eingeblendet werden, für AR-Spiele genutzt, die die echte Welt in ein Spiel integrieren, wie etwa bei Pokémon Go – 15 Prozent haben dies schon mal ausprobiert. 12 Prozent haben bereits Kamerafilter genutzt, die Gesichter und Fotos um digitale Inhalte wie lustige Ohren oder Brillen erweitern. 6 Prozent haben schon mal Apps genutzt, die Navigationshinweise per AR direkt im Bild der Umgebung einblenden. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung unter 1.165 Personen ab 16 Jahren im Auftrag des Digitalverbands Bitkom.

Unter anderem um Einsatzmöglichkeiten und die neusten AR-Trends wird es auch auf der Elektronikmesse CES (Consumer Electronics Show) gehen, die am morgigen Dienstag in Las Vegas beginnt. „Verglichen mit Virtual Reality ist Augmented Reality oft die unauffälligere Technologie – allerdings jene, die sich nahtlos in den Alltag integrieren lässt. Auch wenn die meisten AR mit Gaming und Entertainment verbinden, wird oft übersehen, dass AR heute außerdem bereits produktiv in Unternehmen eingesetzt wird – von Schulungen und Fernwartungen bis hin zu Kollaboration und Planung“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter für Consumer Technology & AR/VR beim Bitkom. Auch zum Online-Shopping, für Maßband-Apps zum Ausmessen von Gegenständen, für Apps, die in Museen oder Ausstellungen virtuelle Inhalte in die reale Welt einblenden sowie für Trainings- oder Schulungs-Apps, die ihre Lerninhalte lebensecht in der realen Umgebung anzeigen, kam AR bei jeweils 3 Prozent bereits zum Einsatz.

Anders als im Unternehmenseinsatz wird AR im privaten Umfeld heute fast ausschließlich auf Smartphones und Tablets genutzt. Künftig werden alltagstaugliche AR-Brillen eine größere Rolle spielen, die fast wie herkömmliche Brillen aussehen. Generell kann sich jeder und jede Zweite (51 Prozent) vorstellen, eine AR-Brille zu nutzen. Drei Viertel (77 Prozent) würden eine solche Brille bei anderen allerdings nur ohne eingebaute Kamerafunktion akzeptieren. Mehr als die Hälfte (57 Prozent) fände es praktisch, durch AR-Brillen Informationen wie Wegebeschreibungen oder Nachrichten angezeigt zu bekommen.

46 Prozent würden sich jedoch unwohl fühlen, wenn andere um sie herum eine AR-Brille tragen. Ein Viertel (25 Prozent) fände es gut, wenn AR-Brillen Menschen, die sie nicht sehen möchten, ausblenden würden. 21 Prozent fänden es wiederum gut, wenn sie Informationen zu der Person in ihrer Umgebung eingeblendet bekämen, zum Beispiel Social-Media-Profile. 8 Prozent würden über ihre AR-Brille sogar gerne erfahren, in welcher Stimmung sich sein oder ihr Gegenüber befindet. Klöß: „Von der idealen AR-Brille sind wir voraussichtlich noch fünf Jahre entfernt. Erste AR-Brillen aus dem Consumer-Bereich sind in ihrer Leistungsfähigkeit derzeit noch eingeschränkt und auch Brillen für den Business-Einsatz sind in ihrer Größe und ihrem Gewicht bisher noch nicht alltagstauglich. Allerdings machen die Unternehmen hier aktuell große Fortschritte, sodass wir damit rechnen können, dass AR-Anwendungen in Zukunft noch sehr viel stärker Einzug in den Alltag halten werden. Ein Schritt in diese Richtung sind auch die aktuellen Virtual-Reality-Brillen, die mittels Kameras die Umgebung anzeigen und virtuell erweitern können.“

Kontakt

Merle Wiez

Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@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 durchgeführt hat. Dazu wurden 1.165 Personen ab 16 Jahren in Deutschland telefonisch befragt. Die Gesamtumfrage ist repräsentativ. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 20 bis KW 24 2023 statt. Die Fragestellungen lauteten: „Welche der folgenden Augmented-Reality-Anwendungen haben Sie bereits genutzt?“ und „Inwiefern treffen die folgenden Aussagen zum Thema AR-Brillen auf Sie zu bzw. nicht zu?“

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jede-und-jeder-fuenfte-Deutsche-nutzt-Augmented-Reality***