Bitkom e.V. | Presseinformation

Wie Unternehmen Augmented und Virtual Reality nutzen

- **Je ein Fünftel der Unternehmen setzt bereits AR- oder VR-Technologie ein**
- **Schulung und Weiterbildung sowie Konstruktion und Planung dominieren die Anwendungen**

Berlin, 29. Mai 2024 – Bei der Wartung einer Turbine die Schritt-für-Schritt-Anleitung direkt vor Augen haben oder die neue Werkhalle schon lange vor Fertigstellung im virtuellen Probebetrieb betrachten – das ist mit Augmented und Virtual Reality heute bereits möglich. Jedes fünfte Unternehmen (20 Prozent) nutzt bereits einzelne VR- oder AR-Anwendungen. Weitere 36 Prozent planen oder diskutieren den Einsatz von VR im Unternehmen, bei AR sind es 29 Prozent. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung von 605 Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. Die grundsätzliche Bedeutung der Technologien wird dabei ähnlich eingeschätzt: 57 Prozent glauben, dass Virtual Reality große Bedeutung für die Wettbewerbsfähigkeit ihres Unternehmens hat, bei Augmented Reality liegt der Anteil bei 48 Prozent. „Die lange Zeit von Science-Fiction-Filmen geprägte Vorstellung von Augmented und Virtual Reality ist in einigen Bereichen der Wirtschaft bereits Realität“, sagt Niklas Veltkamp, Mitglied der Bitkom-Geschäftsleitung.

Bei Augmented Reality stehen Schulung, Ausbildung und Weiterbildung ganz oben auf der Liste der Anwendungen, zwei Drittel (64 Prozent) der Unternehmen, die AR einsetzen oder dies derzeit planen oder diskutieren, nennen diesen Bereich. Knapp dahinter folgen Konstruktion und Planung (60 Prozent). Mit deutlichem Abstand liegt Kollaboration (36 Prozent) auf Platz drei, vor dem Einsatz im Marketing und für Messen (34 Prozent). Jeweils rund ein Fünftel nennt Fernwartung (22 Prozent) sowie Schritt-für-Schritt-Anleitungen (19 Prozent). Der Verkauf kommt auf 16 Prozent, die Einarbeitung neuer Mitarbeiter auf 10 Prozent und nur 1 Prozent geben Navigation oder Orientierungshilfe an.

Bei Virtual Reality liegt das Haupteinsatzgebiet aus Sicht der Unternehmen, die die Technologie einsetzen, dies planen oder diskutieren im Bereich die Konstruktion und Planung (74 Prozent). Dahinter folgen Schulung, Ausbildung und Weiterbildung (61 Prozent), Kollaboration (46 Prozent), Marketing und Messen (37 Prozent) sowie der Verkauf (14 Prozent). Schlusslicht beim VR-Einsatz ist die Einarbeitung neuer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (5 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 im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 605 Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland telefonisch befragt. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 2 bis KW 8 2024 statt. Die Umfrage ist

repräsentativ.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Wie-Unternehmen-Augmented-und-Virtual-Reality-nutzen***