Bitkom e.V. | Presseinformation

Immer mehr Deutsche nutzen Augmented Reality

- **Nutzung der Technologie steigt von 19 auf 28 Prozent**
- **Kamerafilter und AR-Spiele sind die beliebtesten Einsatzfelder**
- **Morgen beginnt die Consumer Electronics Show in Las Vegas**

Berlin, 06. Januar 2025 - Die Figuren aus dem Spiel laufen über die Straße, ein virtueller Blumenkranz schmückt das Haar oder das künftige Lieblingssofa steht schon einmal testweise im Wohnzimmer – mit Hilfe von Augmented Reality (AR) lassen sich digitale Inhalte in die reale Umgebung einblenden. Die Technologie wird in Deutschland immer beliebter: Inzwischen nutzt mehr als ein Viertel der Deutschen (28 Prozent) mindestens eine AR-Anwendung. Im vergangenen Jahr waren es erst 19 Prozent. Besonders unter den Jüngeren ist die Technologie beliebt: Unter den 16- bis 29-Jährigen nutzen aktuell sogar 43 Prozent AR, unter den 30- bis 49-Jährigen 41 Prozent. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung unter 1.149 Personen ab 16 Jahren im Auftrag des Digitalverbands Bitkom.

Und nach Einschätzung der Deutschen wird die Bedeutung von AR zukünftig noch zunehmen: Insgesamt die Hälfte der Deutschen (49 Prozent) ist überzeugt, in zehn Jahren wird AR nicht mehr aus unserem Alltag wegzudenken sein. Unter anderem um neue Einsatzmöglichkeiten und aktuelle Trends im Bereich von AR wird es daher auch auf der Elektronikmesse CES (Consumer Electronics Show) gehen, die am morgigen Dienstag in Las Vegas startet.

Bisher sind es nach wie vor hauptsächlich Kamerafilter sowie Spiele, für die AR eingesetzt wird: 15 Prozent der Deutschen nutzen bisher Kamerafilter von sozialen Netzwerken wie Instagram, Snapchat, TikTok und Co., mit denen sich zum Beispiel in Fotos oder Videos virtuelle Inhalte wie lustige Ohren oder Brillen einblenden lassen. Danach folgen mit 13 Prozent AR-Spiele wie Pokémon Go, Jurassic World Alive oder Ingress. „AR wird heute bereits regelmäßig in betrieblichen Kontexten wie Schulungen und der Fernwartung eingesetzt. Mit der zunehmenden Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten und der Integration in bestehende Anwendungen gewinnt die Technologie auch im Privatgebrauch an Bedeutung – und entwickelt sich dabei weit über ihren anfänglichen Fokus auf Entertainment hinaus“, so Dr. Sebastian Klöß, Experte für Consumer Technology beim Bitkom.

Die zahlreichen weiteren Anwendungsmöglichkeiten von AR werden bislang jedoch kaum genutzt. Je 4 Prozent der Deutschen verwenden AR beim Online-Shopping, zum Beispiel, um sich Produkte lebensecht in der realen Umgebung anzusehen, beziehungsweise haben AR in Museen, Ausstellungen oder auf Messen verwendet. Ebenfalls 4 Prozent nutzen AR zur Navigation. „Gerade die Navigation mit AR ist ein Feature, das leicht mit dem Smartphone genutzt werden kann, ist es doch direkt via Karten-Apps in den meisten größeren Städten verfügbar. Dabei werden im Kamerabild Navigationshinweise eingezeichnet, die so aussehen, als seien sie in der realen Umgebung. Die Orientierung fällt damit wesentlich leichter“, so Klöß.

Ähnlich gering ist bisher der Einsatz von Maßband-Apps mit AR, mit denen beispielsweise Gegenstände gemessen und Flächen bestimmt werden können (3 Prozent) sowie von Kamerafiltern, die nicht mehr existierende Gebäude in Städten einblenden (2 Prozent). Kaum genutzt wird AR auch, um Spielzeug wie Figuren aus dem Überraschungs-Ei oder Lego um virtuelle Inhalte zu erweitern (1 Prozent) oder um Printprodukte wie Zeitungen, Zeitschriften, Kataloge und Bücher um solche Inhalte zu ergänzen (1 Prozent).

„Anders als in Unternehmen wird AR im privaten Umfeld heute fast ausschließlich mit Smartphones und Tablets genutzt. Spezielle AR-Brillen gibt es bisher eher als wissenschaftliche Prototypen – aber die Chancen stehen gut, dass wir in absehbarer Zukunft einen Durchbruch für alltagstaugliche Modelle erleben werden. Solche Brillen werden nicht nur für AR ein Game Changer sein, sondern generell unsere Interaktion mit technischen Devices und unserer Umwelt verändern“, so Klöß. Rund

die Hälfte der Deutschen (46 Prozent) ist schon heute offen gegenüber solchen Brillen, die virtuelle Inhalte im Blickfeld einblenden können. 16 Prozent wären bereit, smarte Kontaktlinsen zu tragen.

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 sind zwei Umfragen, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dazu wurden 1.149 Personen bzw. 1.205 Personen ab 16 Jahren in Deutschland telefonisch befragt. Die Befragungen fanden im Zeitraum von KW 13 bis KW 18 2024 statt. Die Umfragen sind repräsentativ. Die Fragestellungen lauteten: „Welche der folgenden Augmented-Reality-Anwendungen haben Sie bereits genutzt?“; „Inwieweit treffen die folgenden Aussagen zu Augmented Reality-Anwendungen auf Sie bzw. Ihrer Meinung nach zu?” und „Welche der folgenden smarten Gegenstände bzw. Accessoires haben Sie bereits getragen bzw. würden Sie gerne tragen?“

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Immer-mehr-nutzen-Augmented-Reality***