Bitkom e.V. | Presseinformation

2035: Alltag nur noch mit smarter Brille

- **Bitkom veröffentlicht Leitfaden zur Zukunft von Extended Reality**
- **Wie entsprechende Technologien unser Leben bereichern können und ob der alltägliche Einsatz realistisch ist**

Berlin, 17. April 2025 – Im Geschichtsunterricht eine Zeitreise ins antike Rom unternehmen, Klavierstunden von einem Meisterpianisten erhalten, während eines einzigen Tages am Strand, in den Bergen und im eigenen Büro arbeiten – all das könnte schon 2035 Realität sein. Möglich machen das Technologien der sogenannten Extended Reality (XR), zu denen zum Beispiel Brillen gehören, die mittels Virtual Reality (VR) oder Augmented Reality (AR) eigenständige virtuelle Welten erlebbar machen oder die Realität um virtuelle Elemente ergänzen. Aber wie realistisch ist eine alltägliche Nutzung dieser Technologien tatsächlich?

Die Antwort findet sich im neuen Leitfaden „Wie wird die XR-Welt im Jahr 2035 aussehen?“ des Digitalverbands Bitkom. Die Publikation beschreibt Alltagsszenarien im Jahr 2035, die auf unterschiedliche Weisen XR-Anwendungen einbinden – am Beispiel vier verschiedener fiktiver Personen. Darüber hinaus analysiert der Leitfaden die Entwicklungen, die rund um XR im Bereich der Hardware und der Künstlichen Intelligenz zu erwarten sind, und wie sich Produkte und Marken verändern müssen, um neuen Anforderungen gewachsen zu sein. „Insbesondere Künstliche Intelligenz wird den Mehrwert, den XR-Technologien im Alltag bieten können, nochmal um ein Vielfaches steigern. Wir werden perspektivisch einen persönlichen KI-Assistenten haben, der uns ständig begleitet. Außerdem wird durch KI der Übergang zwischen physischer und virtueller Welt so gestaltet sein, dass er kaum noch wahrnehmbar ist“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Leiter Märkte und Technologien beim Bitkom. „In wenigen Jahren wird jede und jeder mit nur einer smarten Brille den eigenen Alltag durch virtuelle Elemente vereinfachen oder angenehmer gestalten können.“

Derzeit ist die Nutzung von VR-Brillen noch nicht stark verbreitet, das Interesse allerdings groß: Laut einer repräsentativen Bitkom-Studie unter mehr als 1.100 Personen ab 16 Jahren in Deutschland hat im vergangenen Jahr ein Fünftel (22 Prozent) einmal eine entsprechende Brille genutzt, knapp die Hälfte (48 Prozent) würde es allerdings gern in Zukunft tun. Beliebt sind die Brillen bei den Nutzerinnen und Nutzern für Videospiele (95 Prozent), zum Bereisen von Orten (70 Prozent) und um Filme, Serien oder Videos anzusehen (64 Prozent). Beim Shopping (15 Prozent), für Bildungs- und Lernprojekte (11 Prozent) oder für virtuelle Treffen mit anderen (5 Prozent) kommen die Brillen hingegen noch eher selten zum Einsatz. Schon 2024 war sich aber ein Drittel der Deutschen (31 Prozent) einig: VR-Brillen werden künftig Teil der Standardausstattung eines jeden Haushalts sein.

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 1.149 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 13 bis KW 17 2024 statt. Die Umfrage ist repräsentativ.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/2035-Alltag-mit-smarter-Brille***