Bitkom e.V. | Presseinformation

Hälfte der Deutschen nutzt Augmented Reality

- **Kamerafilter und AR-Spiele sind beliebteste Einsatzfelder**
- **Mehr als die Hälfte würde mit AR Museen und Städte erkunden**

Berlin, 30. Oktober 2025 – Virtuelle Selfie-Filter, Monsterjagd im Park oder digitale Animationen im Museum – mit Hilfe von Augmented Reality (AR) lassen sich digitale Inhalte in die reale Umgebung einblenden. Die Offenheit gegenüber dieser Technologie ist groß: Inzwischen nutzt die Hälfte (50 Prozent) der Deutschen mindestens eine AR-Anwendung. Besonders unter den Jüngeren findet sie Anklang: Unter den 16- bis 29-Jährigen nutzt aktuell sogar eine Mehrheit von 64 Prozent AR, unter den 30- bis 49-Jährigen 60 Prozent. Bei den 50- bis 64-Jährigen sind es 47 Prozent, aber auch in der Altersgruppe ab 65 Jahren noch rund ein Drittel (32 Prozent). Das sind Ergebnisse einer Befragung unter 1.156 Personen in Deutschland ab 16 Jahren im Auftrag des Digitalverbands Bitkom.

86 Prozent der Befragten wissen, dass AR-Anwendungen mit einer speziellen Augmented-Reality-Brille genutzt werden können. Mit 54 Prozent ist deutlich weniger Menschen bewusst, dass Augmented Reality auch mit dem eigenen Smartphone oder Tablet genutzt werden kann. „Vielen entgeht noch aus Unwissen der Einsatz von AR. Dabei sind die Einstiegshürden über bereits vorhandene Geräte niedrig, die Anwendungsfelder vielfältig und alltagsnah“, so Dr. Sebastian Klöß, Experte für Consumer Technology beim Bitkom.

Insgesamt am häufigsten genutzt werden bisher AR-Kamerafilter, wie man sie etwa von sozialen Medien kennt. Mit solchen Effekten lassen sich zum Beispiel Gesichter verändern oder digitale Elemente ins Bild einfügen. 21 Prozent der Deutschen haben solche Filter bereits verwendet. Für weitere 39 Prozent kommt dies zukünftig in Frage. Direkt dahinter folgen Augmented-Reality-Spiele, die digitale Inhalte in die reale Umgebung einbinden, wie etwa Pokémon Go: Diese wurden von 16 Prozent bereits genutzt. Fast doppelt so viele (31 Prozent) sind offen dafür.

Alle weiteren Anwendungsmöglichkeiten nutzt weniger als ein Zehntel, obwohl eine wesentlich größere Offenheit bestünde. 9 Prozent haben bisher Anwendungen genutzt, die mit AR Produkte wie Möbel virtuell im Raum oder Kleidung auf dem Körper platzieren. Weitere 39 Prozent wären dafür offen. 7 Prozent haben Erfahrungen mit AR-Navigation gemacht, bei der zum Beispiel Pfeile oder Wegbeschreibungen ins Kamerabild eingeblendet werden. Für weitere 36 Prozent käme das in Frage. Klöß: „Gerade Navigationslösungen zeigen, wie praktisch AR im Alltag sein kann – sie sind mittlerweile in vielen gängigen Karten-Apps integriert und erleichtern die Orientierung enorm.“ Nur 6 Prozent der Deutschen haben AR-Anwendungen für Stadtführungen oder Museumsbesuche genutzt, bei denen kontextbezogene Informationen erscheinen. Die Offenheit hierfür ist mit weiteren 51 Prozent besonders hoch.

Auch Trainings- und Schulungs-Apps mit AR haben bisher nur 6 Prozent verwendet, weitere 29 Prozent wären dafür offen. 4 Prozent haben Maßband-Apps verwendet, bei denen mit dem Smartphone Abstände oder Größen gemessen werden können. Rund ein Viertel (23 Prozent) kann sich den Einsatz vorstellen. Nur 2 Prozent geben an, Apps zu nutzen, die Inhalte aus Zeitungen, Zeitschriften oder Büchern erweitern, etwa durch eingeblendete Animationen oder Zusatzinhalte. Hierfür wäre ein weiteres Fünftel (20 Prozent) offen. Nur 1 Prozent nutzt AR-Anwendungen für Spielzeuge, bei denen Figuren, Karten oder andere Objekte digital zum Leben erweckt werden. In Frage kommt dies für weitere 8 Prozent.

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 1.156 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 19 bis KW 23 2025 statt. Die Umfrage ist repräsentativ. Die Fragestellungen lauteten: „Welche der folgenden Augmented Reality-Anwendungen haben Sie bereits genutzt bzw. können Sie sich vorstellen zu nutzen?“ und „Welche Möglichkeiten, Augmented Reality zu nutzen, sind Ihnen bekannt?“.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Haelfte-nutzt-Augmented-Reality***