Bitkom e.V. |

Jeder Fünfte hat Augmented-Reality-Anwendungen ausprobiert

- **Gaming und Video-Filter am beliebtesten**
- **46 Prozent können sich nicht vorstellen, AR zu nutzen**

Berlin, 06. September 2019 - Digitale Zusatzinformationen in ein Live-Bild einblenden lassen – das leisten Augmented-Reality-Technologien (AR). Jeder fünfte Bundesbürger (19 Prozent) hat bereits Augmented-Reality-Anwendungen ausprobiert – per Smartphone oder über eine AR-Brille. Darunter sind 4 Prozent, die eine eigene AR-Brille besitzen. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage unter mehr als 1.200 Personen ab 16 Jahren im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. Ein weiteres Viertel (25 Prozent) würde AR-Lösungen nutzen, 46 Prozent können sich dies hingegen nicht vorstellen. Der überwiegenden Mehrheit ist Augmented Reality aber ein Begriff: Sieben von zehn Befragten (71 Prozent) haben schon davon gehört oder gelesen. „Augmented-Reality-Anwendungen können in vielen Situationen einen Mehrwehrt für Nutzer bieten“, sagt Bitkom-Experte Dr. Sebastian Klöß. „Gegenstände lassen sich per virtuellem Maßband vermessen und Möbelstücke probeweise in den eigenen vier Wänden platzieren. Für Städtereisende gibt es etwa Anwendungen, die den Weg zu Sehenswürdigkeiten weisen, Wissenswertes einblenden und längst verschwundene Gebäude an ihrem früheren Standort wiederauferstehen lassen.“

Interesse für AR auf Reisen, beim Gaming oder im Beruf

Am häufigsten kommt AR bisher im Gaming-Bereich zum Einsatz. Fast jeder zweite AR-Nutzer (48 Prozent) hat Augmented-Reality-Spiele wie Pokémon Go oder Wizards Unite gespielt. Ähnlich viele (45 Prozent) haben AR-Filter in Videos eingesetzt, z.B. bei Snapchat oder Instagram. Gut jeder Dritte (37 Prozent) hat AR zur Orientierung und Information auf Reisen genutzt, 13 Prozent für Bildungs- und Lernprojekte. Bei interessierten Nichtnutzern unterscheiden sich die Präferenzen. Wer bisher noch nicht mit AR in Kontakt gekommen ist, dies aber nutzen würde, sieht AR-Anwendungen im Reiseumfeld für sich an erster Stelle. Mehr als jeder zweite Interessierte (58 Prozent) gibt dies an. Dahinter folgen AR für Gaming (47 Prozent) und für Videofilter (32 Prozent). Und fast drei von zehn Interessierten (28 Prozent) würden Augmented Reality im beruflichen Umfeld nutzen. „Business-Anwendungen werden Augmented Reality zum Durchbruch verhelfen“, so Klöß. „Schon heute existieren viele gebrauchsfertige Lösungen für immer mehr Einsatzszenarien. Bei Schulungen lässt sich die Technik genauso einsetzen wie als Unterstützung bei Wartungs- und Reparaturarbeiten, im Operationssaal von Ärzten genauso wie auf der Baustelle von Baggerfahrern.“

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine repräsentative Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.224 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt. Die Fragestellungen lauteten: „Haben Sie bereits von Augmented Reality gehört bzw. gelesen?“, „Können Sie sich vorstellen, Augmented Reality zu nutzen?“, „Für welche Inhalte haben Sie Augmented Reality bereits genutzt?“ & „Für welche Inhalte würden Sie gerne Augmented Reality nutzen?“

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

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jeder-Fuenfte-hat-Augmented-Reality-Anwendungen-ausprobiert***