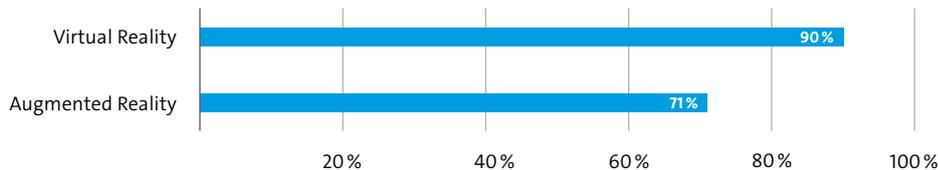


Fact Sheet: Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR)

So bekannt sind AR und VR

Schon von AR und VR gehört



Virtual Reality ist in Deutschland praktisch jedem ein Begriff

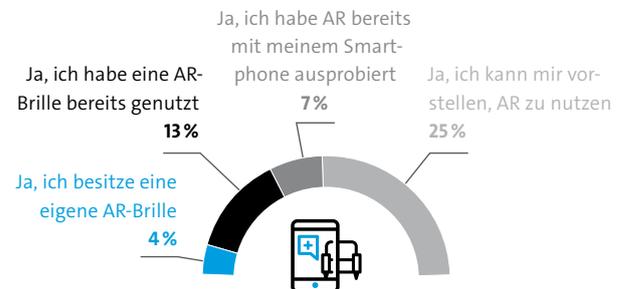
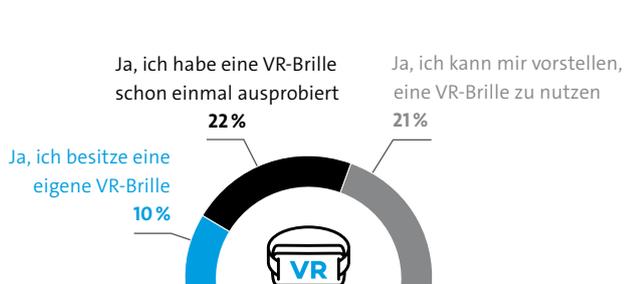
Fast drei von vier Befragten haben auch schon von Augmented Reality gehört, bei der computergenerierte Inhalte perspektivisch korrekt in die reale Umwelt eingeblendet werden

So stark werden AR und VR genutzt

Besitz, Nutzung und Nutzungsinteresse von Virtual-Reality-Brillen und Augmented-Reality-Anwendungen

Können Sie sich vorstellen, eine Virtual-Reality-Brille zu nutzen?

Können Sie sich vorstellen, Augmented Reality zu nutzen?



Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

Mehr als jeder Fünfte (22 Prozent) hat schon eine VR-Brille ausprobiert

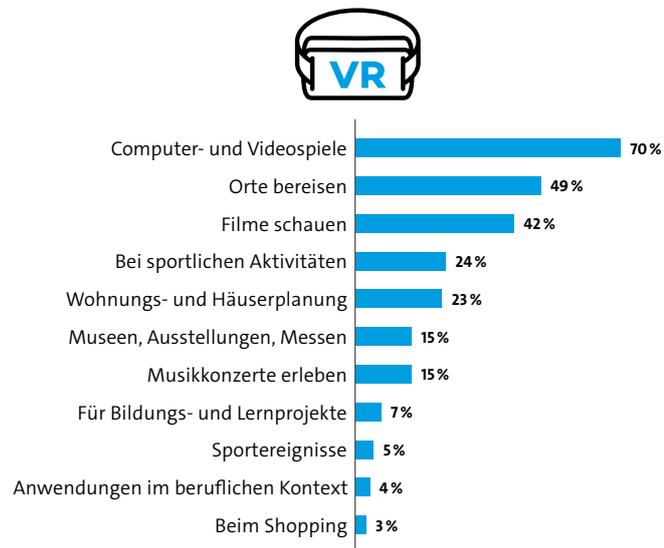
Jeder Zehnte besitzt eine VR-Brille

13 Prozent haben schon eine AR-Brille genutzt

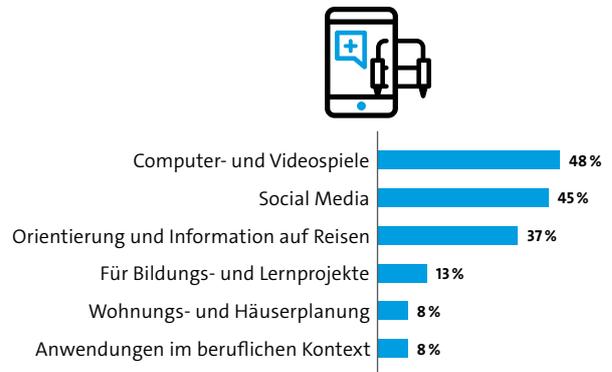
Dafür werden AR und VR eingesetzt

Genutzte VR- und AR-Inhalte

im Vergleich



Basis: Nutzer von Virtual Reality
Quelle: Bitkom Research



Basis: Nutzer von Augmented Reality
Quelle: Bitkom Research

Mit 70 Prozent bzw. 48 Prozent sind Computerspiele das Haupteinsatzszenario von VR & AR

VR wird außerdem häufig zum Bereisen von Orten eingesetzt (49 Prozent) und um Filme zu schauen (42 Prozent)

AR kommt oft für Social Media zum Einsatz (45 Prozent), etwa für Filter in Videos, und zur Orientierung und Information auf Reisen (37 Prozent)

Alle Ergebnisse zum Thema Augmented und Virtual Reality sowie weitere Fakten rund um Streaming, Gaming, Sprachassistenten und Kopfhörer finden sich in der Bitkom-Studie

[↗ Die Zukunft der Consumer Technology.](#)