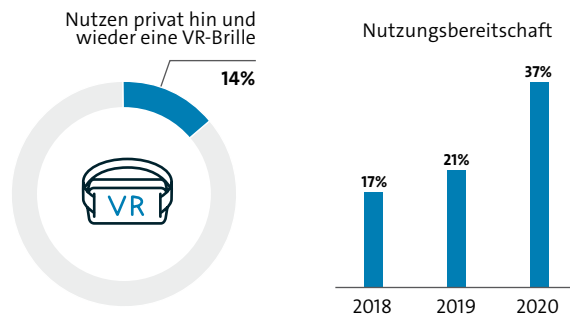


Fact Sheet: Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR) 2020/21

So stark wird VR genutzt

VR-Brillen: Nutzung und Nutzungsinteresse

Nutzen Sie privat eine VR-Brille? Können Sie sich vorstellen, künftig eine VR-Brille zu nutzen?

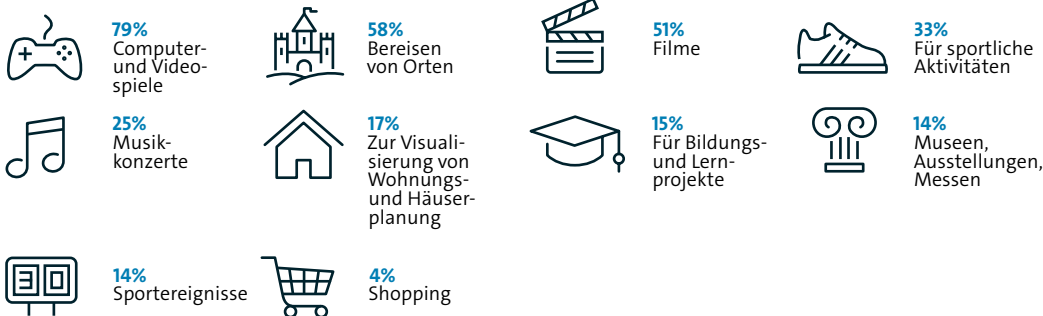


Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren (vgl. Anhang) | Quelle: Bitkom Research

14 Prozent der Bevölkerung in Deutschland ab 16 Jahren nutzen zumindest hin und wieder privat eine VR-Brille

Die Bereitschaft, VR zu nutzen, steigt stark: Seit 2018 hat sie sich mehr als verdoppelt, allein von 2019 zu 2020 ist sie um 16 Prozentpunkte gestiegen (nun 37 Prozent)

Dafür wird VR eingesetzt



Basis: Nutzer von VR-Brillen | Quelle: Bitkom Research

Mit 79 Prozent sind Computerspiele das Haupteinsatzszenario von VR im Privatbereich

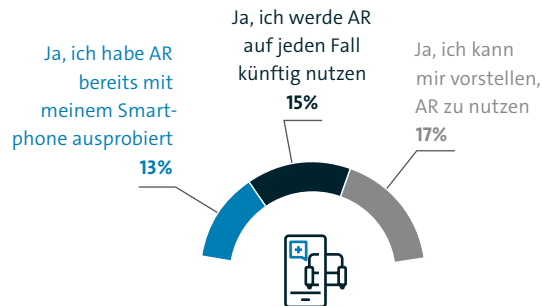
VR wird außerdem häufig verwendet, um Orte virtuell zu bereisen (58 Prozent) und Filme zu schauen (51 Prozent)

Nicht berücksichtigt sind hier die zahlreichen VR-Anwendungen im Berufs- und Arbeitsleben, etwa für Kollaboration, Konstruktion, Aus- und Weiterbildung etc.

So stark wird AR genutzt

AR: Nutzung und Nutzungsinteresse

Können Sie sich vorstellen, Augmented Reality zu nutzen?



Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

Bei Augmented Reality werden digitale Inhalte perspektivisch korrekt in die reale Umwelt eingeblendet. Außerhalb der Business-Welt geschieht das derzeit praktisch ausschließlich via Smartphone oder Tablet

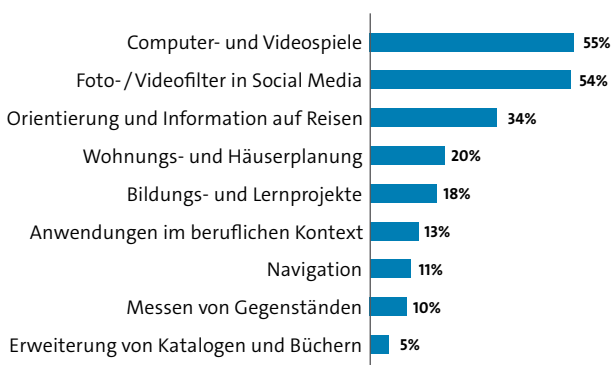
13 Prozent der Bevölkerung in Deutschland ab 16 Jahren haben AR schon auf dem Smartphone ausprobiert – fast eine Verdopplung innerhalb eines Jahres (2019: 7 Prozent)

32 Prozent wollen AR künftig nutzen

Dafür wird AR eingesetzt

Genutzte AR-Anwendungen

Für welche Inhalte haben Sie AR bereits genutzt?



Basis: Nutzer von Augmented Reality | Quelle: Bitkom Research

AR-Games wie Pokémon Go, Harry Potter Wizards Unite, Minecraft Earth und Co. sind der am häufigsten genutzte AR-Inhalt: 55 Prozent

Fast gleichauf liegen Videofilter auf Social-Media-Plattformen: 54 Prozent

Gut jeder Dritte (34 Prozent) hat sich per AR auf Reisen orientiert oder mit Zusatzinfos versorgt

Nicht berücksichtigt sind hier die zahlreichen AR-Anwendungen im Berufs- und Arbeitsleben, etwa für Remote Assistance, Fort- und Weiterbildung, Konstruktion, Schritt-für-Schritt-Anleitungen etc.

Alle Ergebnisse zum Thema Augmented und Virtual Reality sowie weitere Fakten rund um Streaming, Gaming, Roboter, Sprachassistenten und Kopfhörer finden sich in der Bitkom-Studie [↗ Die Zukunft der Consumer Technology](#).