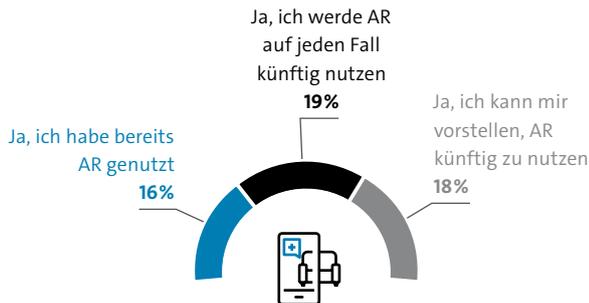


Fact Sheet: Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR) 2021/22

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.

16 Prozent der Bevölkerung in Deutschland ab 16 Jahren haben AR schon auf dem Smartphone ausprobiert – mehr als eine Verdopplung innerhalb von zwei Jahren (2019: 7 Prozent).

37 Prozent wollen AR künftig nutzen.

Dafür wird AR eingesetzt



Basis: Nutzerinnen und Nutzer von AR | Quelle: Bitkom Research

AR-Games wie Pokémon Go, Harry Potter Wizards Unite, Minecraft Earth und Co. sind der privat am häufigsten genutzte AR-Inhalt: 61 Prozent.

Knapp dahinter folgen Videofilter auf Social-Media-Plattformen: 59 Prozent.

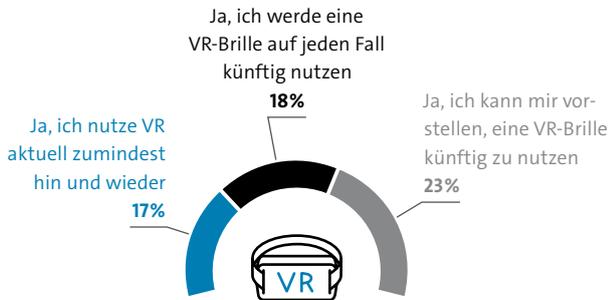
Den deutlichsten Sprung nach vorne, um 13 Prozentpunkte innerhalb von 12 Monaten, machte der Einsatz von AR für Bildungs- und Lernprojekte.

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.

So stark wird VR genutzt

VR: Nutzung und Nutzungsinteresse

Können Sie sich vorstellen, Virtual Reality zu nutzen?



Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

17 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 seit 2019 ist sie um 20 Prozentpunkte gestiegen (nun 41 Prozent).

Dafür wird VR eingesetzt



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

Mit 77 Prozent sind Computerspiele das Haupteinsatzszenario von VR im Privatbereich.

Stark gestiegen ist der Einsatz von VR, um Orte virtuell zu bereisen (plus 13 Prozentpunkte gegenüber 2020) und um Musikkonzerte in VR zu erleben (plus 14 Prozentpunkte).

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



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



Weitere Informationen zu Augmented & Virtual Reality und ihren Einsatzmöglichkeiten bietet der Bitkom-Leitfaden [↗ Augmented und Virtual Reality. Potenziale und praktische Anwendung immersiver Technologien](#).