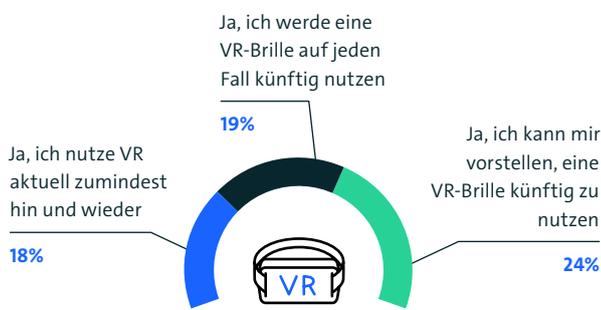


Fact Sheet: Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR) 2022/23

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

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

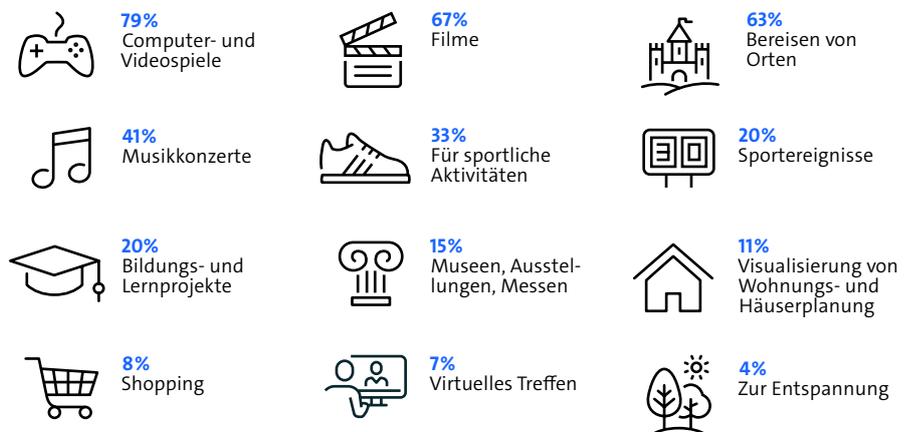
Die Bereitschaft, VR zu nutzen, ist hoch. Aktuell liegt sie bei 43 Prozent. Noch vor wenigen Jahren (2019) lag sie erst bei knapp der Hälfte (21 Prozent).

Dafür wird VR eingesetzt

Computerspiele sind mit 79 Prozent weiter klar das Haupteinsatzszenario von VR im Privatbereich.

Mit Blick auf das Metaverse sind die 7 Prozent spannend, die heute schon eine VR-Brille nutzen, um sich privat mit anderen zu treffen.

Nicht berücksichtigt sind hier die zahlreichen VR-Anwendungen im Berufs- und Arbeitsleben, etwa für Kollaboration, Konstruktion, Aus- und Weiterbildung etc. Mehr dazu im Leitfaden [»Augmented und Virtual Reality. Potenziale und praktische Anwendung immersiver Technologien«](#).

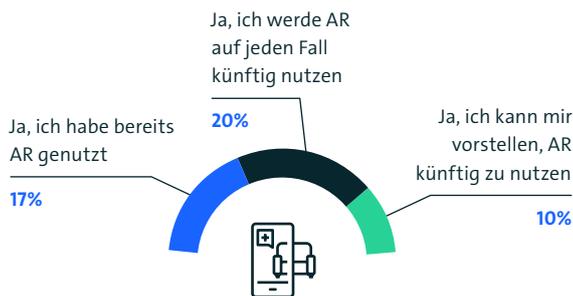


Basis: Nutzerinnen und Nutzer von VR-Brillen | Quelle: Bitkom Research

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.

17 Prozent der Bevölkerung in Deutschland ab 16 Jahren haben AR schon auf dem Smartphone ausprobiert. Zum Vergleich: 2019 waren es erst 7 Prozent.

30 Prozent wollen AR künftig nutzen.

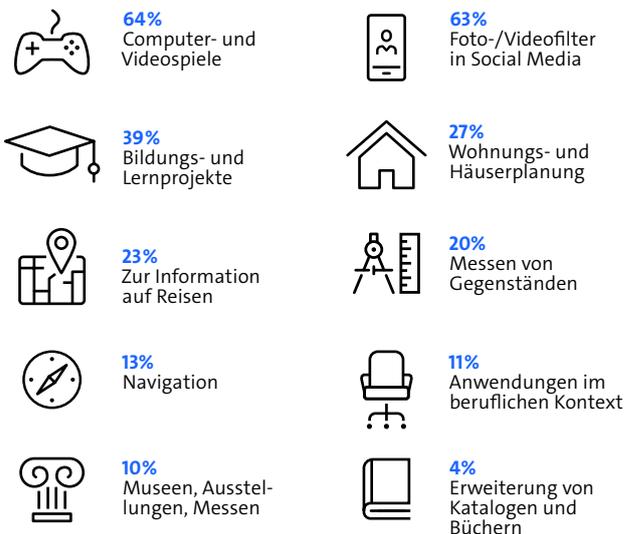
Dafür wird AR eingesetzt

AR-Games wie Pokémon Go, Jurassic World Alive oder Harry Potter Wizards Unite sind der privat am häufigsten genutzte AR-Inhalt: 64 Prozent.

Fast gleichauf liegen Foto- und Videofilter auf Social-Media-Plattformen: 63 Prozent.

Erneut deutlich zulegen konnte der Einsatz von AR für Bildungs- und Lernprojekte: plus 8 Prozentpunkte innerhalb eines Jahres auf jetzt 39 Prozent.

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. Mehr dazu im Leitfaden »Augmented und Virtual Reality. Potenziale und praktische Anwendung immersiver Technologien«.



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

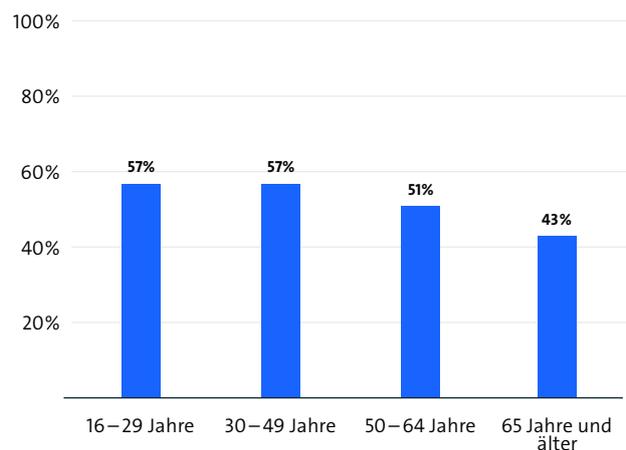
So groß ist das Interesse an AR-Brillen

Rund die Hälfte der deutschen Bevölkerung ab 16 Jahren kann sich vorstellen, eine AR-Brille zu verwenden (52 Prozent).

Besonders groß ist das Interesse an AR-Brillen bei den 16- bis 29-Jährigen (57 Prozent) – aber auch von den 50- bis 64-Jährigen können sich 51 Prozent vorstellen, künftig eine AR-Brille einzusetzen.

AR-Brillen: Nutzung und Nutzungsinteresse

Können Sie sich vorstellen, Augmented-Reality-Brillen zu nutzen?

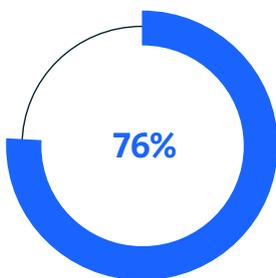


Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

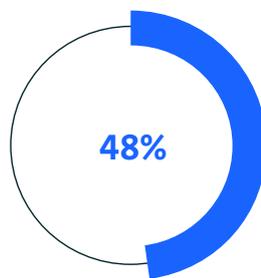
So groß ist die Akzeptanz von AR-Brillen

Einstellungen gegenüber AR-Brillen

Inwiefern treffen die folgenden Aussagen zum Thema AR-Brillen auf Sie zu?



Ich würde bei anderen nur AR-Brillen akzeptieren, die keine eingebaute Kamera besitzen



Ich würde mich unwohl fühlen, wenn Personen um mich herum AR-Brillen tragen

Besonders in AR-Brillen möglicherweise eingebaute Kameras stoßen auf Ablehnung.

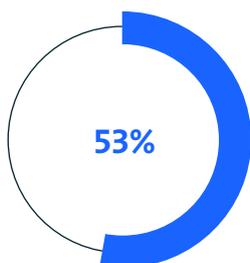
AR-Brillen müssen zwar ihre Umgebung erfassen, um virtuelle Objekte korrekt einblenden zu können, sie sind dabei jedoch nicht zwangsläufig auf Kameras angewiesen, die realistische Fotos oder Videos aufnehmen können.

Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

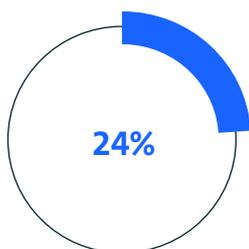
Diese Einsatzszenarien von AR-Brillen werden gewünscht

Was Nutzerinnen und Nutzer über AR-Brillen denken

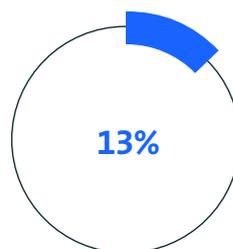
Inwiefern treffen die folgenden Aussagen zum Thema AR-Brillen auf Sie zu?



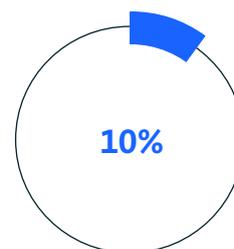
Ich fände es praktisch, wenn mir direkt im Raum vor mir Infos (Wegbeschreibung, Nachrichten) angezeigt werden



Ich fände gut, wenn mir AR-Brillen Infos zu Personen in meiner Umgebung einblenden (Name, Social-Media-Profil)



Ich fände es gut, wenn mir durch AR-Brillen Menschen ausgeblendet werden, die ich nicht sehen möchte



Ich fände es gut, wenn mir AR-Brillen Infos zur Stimmung meines Gegenübers einblenden

Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

Vor allem Informationen wie Wegbeschreibungen oder Nachrichten, die direkt im Sichtfeld eingeblendet werden, sind gefragt (53 Prozent).

Unabhängig davon, ob so etwas datenschutzrechtlich zulässig wäre, ist das Interesse an Informationen zu Personen in der Umgebung gering.



Alle Ergebnisse zum Thema Augmented und Virtual Reality sowie weitere Fakten rund um das Metaverse, Streaming (Audio & Video), Sprachassistenten und Gaming 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«](#).



Einen Einstieg in das Thema Metaverse und seine Anwendungsmöglichkeiten gibt der Bitkom-Leitfaden ↗ [»Wegweiser in das Metaverse. Technologische und rechtliche Grundlagen, geschäftliche Potenziale, gesellschaftliche Bedeutung«](#).