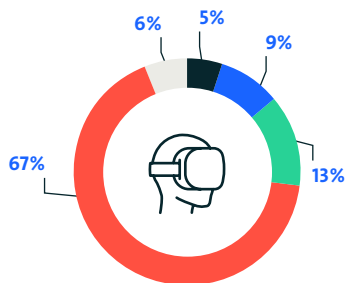


Fact Sheet: Metaverse 2022/23

So bekannt ist das Metaverse

Wie bekannt ist das Metaverse?

Haben Sie schon einmal vom Begriff Metaverse gelesen oder gehört?



- Ja, und ich kann gut erklären, was man darunter versteht
- Ja, und ich weiß in etwa, was es bedeutet
- Ja, aber ich weiß nicht genau, was es ist
- Nein, noch nie davon gelesen oder gehört
- Weiß nicht / k. A.

Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

67 Prozent aller Deutschen ab 16 Jahren haben Mitte 2022 noch nie vom Metaverse gehört oder gelesen – die Bekanntheit des Metaverse stieg somit seit Jahresbeginn 2022 um 7 Prozentpunkte.

9 Prozent meinen in etwa zu wissen, was das Metaverse ist.

Gut erklären können den Begriff Metaverse nach eigener Einschätzung 5 Prozent.

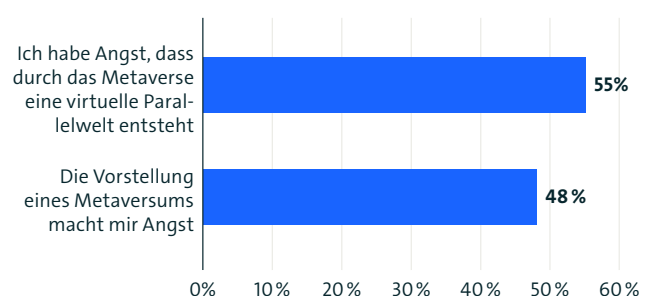
Diese Bedenken ruft das Metaverse hervor

55 Prozent geben an, sie hätten Angst, durch das Metaverse entstehe eine virtuelle Parallelwelt. Am wenigsten teilen diese Angst die 30- bis 49-Jährigen (49 Prozent), am meisten die Generation 65 plus (63 Prozent). Zu betonen ist: Das Metaverse soll gerade keine virtuelle Parallelwelt werden, sondern vielfältige Bezüge zwischen realer Welt und virtueller Erweiterung umfassen. Es wird genauso wenig eine separate Parallelwelt sein, wie es heute das Internet ist.

Knapp die Hälfte aller Befragten (48 Prozent) gibt an, dass ihnen die Vorstellung des Metaverse generell Angst mache. Erneut sind es die 30- bis 49-Jährigen, denen das Metaverse am wenigsten Angst macht (40 Prozent).

Mit dem Metaverse verbundene Befürchtungen

Inwiefern treffen die folgenden Aussagen zum Metaverse auf Sie zu?



Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

Das wollen die Deutschen im Metaverse machen

Für die Deutschen vorstellbare Aktivitäten im Metaverse

Inwiefern treffen die folgenden Aussagen zum Metaverse auf Sie zu?



Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

Ein Viertel der Bevölkerung ist dem Metaverse und den darin möglichen Aktivitäten gegenüber sehr aufgeschlossen – ein beachtlich hoher Wert dafür, dass das Metaverse noch so wenig bekannt ist.

27 Prozent können sich vorstellen, in der virtuellen Welt des Metaverse shoppen zu gehen – unter den 16- bis 29-Jährigen sogar jede und jeder Dritte (33 Prozent).

22 Prozent können sich vorstellen, sich mit Freundinnen und Freunden im Metaverse zu verabreden (35 Prozent der 16- bis 29-Jährigen).

Ebenfalls 22 Prozent sind überzeugt, dass wir künftig mit Freundinnen und Freunden im Metaverse Konzerte besuchen werden – aus der Altersgruppe der 16- bis 29-Jährigen sogar jede und jeder Dritte.

Schlüsseltechnologie für das Metaverse: Augmented & Virtual Reality

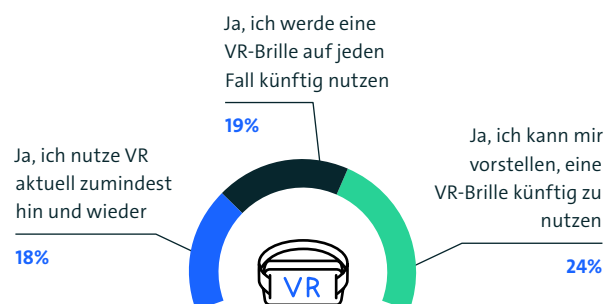
So stark wird VR genutzt

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).

VR: Nutzung und Nutzungsinteresse

Können Sie sich vorstellen, Virtual Reality zu nutzen?



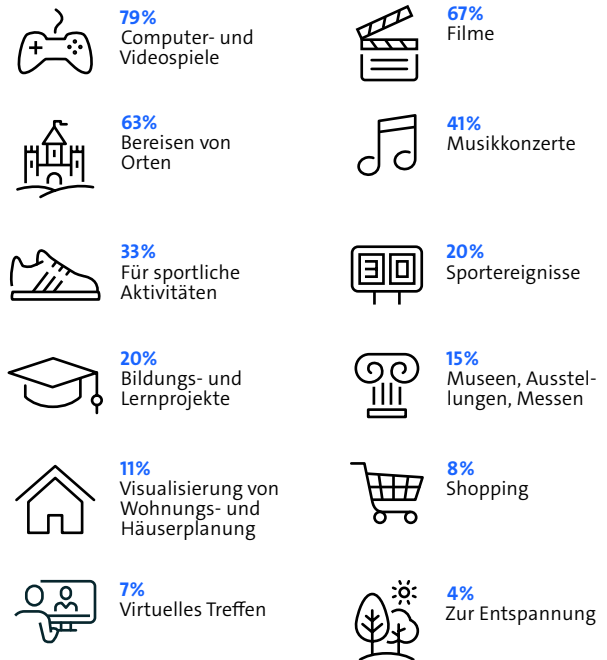
Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

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.

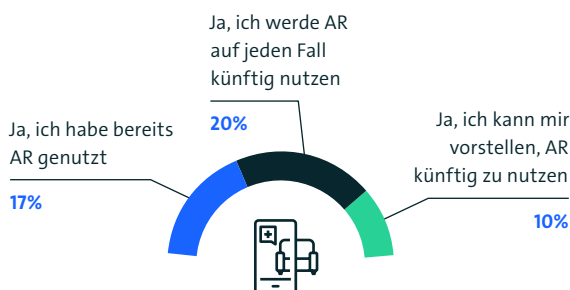
Nicht berücksichtigt sind hier die zahlreichen VR-Anwendungen im Berufs- und Arbeitsleben, etwa für Kollaboration, Konstruktion, Aus- und Weiterbildung etc. Mehr dazu im Leitfaden [»Augmented und Virtual Reality. Potenziale und praktische Anwendung immersiver Technologien«](#).



Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

AR: Nutzung und Nutzungsinteresse

Können Sie sich vorstellen, Augmented Reality zu nutzen?



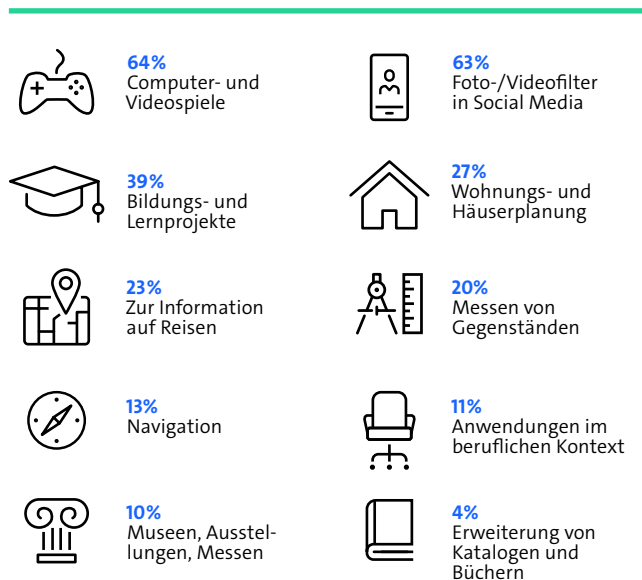
Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

So stark wird AR genutzt

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.



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

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«](#).

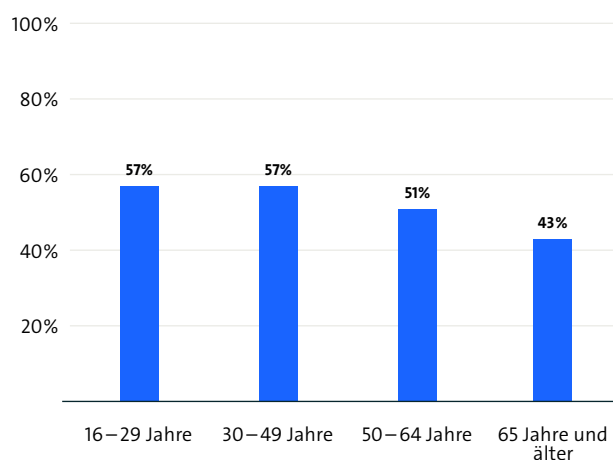
So groß ist das Interesse an AR-Brillen

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

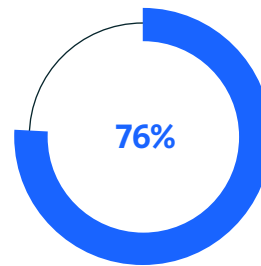
So groß ist die Akzeptanz von AR-Brillen

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

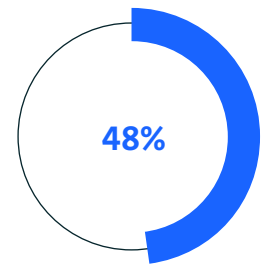
AR-Brillen müssen zwar ihre Umgebung erfassen, um virtuelle Objekte korrekt einblenden zu können, sie sind dabei jedoch nicht zwangsläufig auf Kameras angewiesen, die realistische Fotos oder Videos aufnehmen können.

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



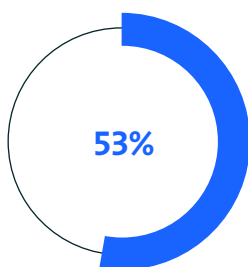
Ich würde mich unwohl fühlen, wenn Personen um mich herum AR-Brillen tragen

Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

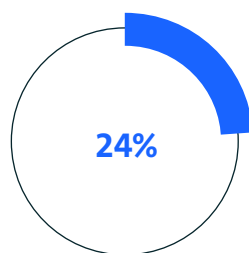
Diese Einsatzszenarien von AR-Brillen werden gewünscht

Was Nutzerinnen und Nutzer über AR-Brillen denken

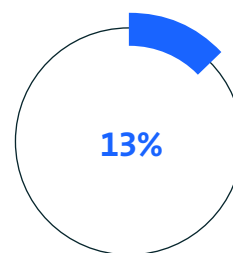
Inwiefern treffen die folgenden Aussagen zum Thema AR-Brillen auf Sie zu?



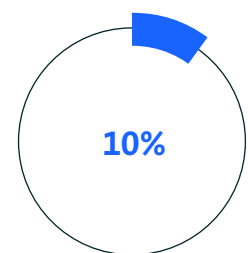
Ich fände es praktisch, wenn mir direkt im Raum vor mir Infos (Wegbeschreibung, Nachrichten) angezeigt werden



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.

Schlüsseltechnologie für das Metaverse: Non-Fungible Tokens (NFTs)

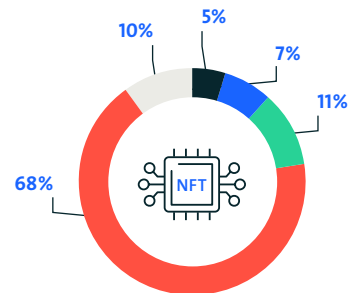
So bekannt sind NFTs

Zwei Drittel der Menschen in Deutschland (68 Prozent) haben noch nie etwas von NFTs gelesen oder gehört.

Nur 7 Prozent haben eine ungefähre Ahnung von NFTs, gerade einmal 5 Prozent wissen nach eigenem Dafürhalten so gut über NFTs Bescheid, dass sie anderen erklären könnten, was man darunter versteht.

Wie bekannt sind Non-Fungible Token (NFT)?

Haben Sie schon einmal vom Begriff Non-Fungible Token oder kurz NFT gelesen oder gehört?



- Ja, und ich kann gut erklären, was man darunter versteht
- Ja, und ich weiß in etwa, was es bedeutet
- Ja, aber ich weiß nicht genau, was es ist
- Nein, noch nie davon gelesen oder gehört
- Weiß nicht/k. A.

Basis: Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research

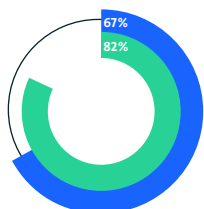
Das sind die Einstellungen gegenüber NFTs

Rund vier von fünf Befragten (82 Prozent) sagen, dass die Nutzungsmöglichkeiten von NFTs noch in den Kinderschuhen stecken. Von all jenen, die zuvor schon einmal von NFTs gehört hatten, sagen das 67 Prozent.

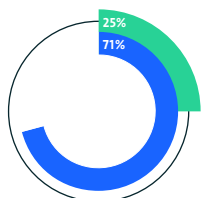
6 Prozent aller Befragten gehen davon aus, dass NFTs bald in unseren Alltag kommen werden, 57 Prozent rechnen hingegen mit einem Hype. Werden nur all jene berücksichtigt, die zuvor schon von NFTs gehört hatten, liegen diese Werte bei 20 bzw. 49 Prozent.

Das wird über Non-Fungible Tokens gedacht

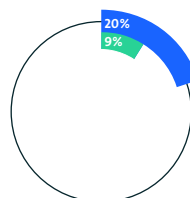
Inwiefern stimmen Sie den folgenden Aussagen zu NFTs zu?



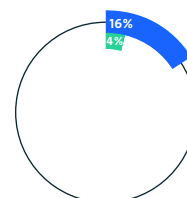
Nutzungsmöglichkeiten von NFTs stecken noch in den Kinderschuhen



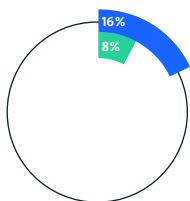
Verstehe nicht, wie NFTs funktionieren



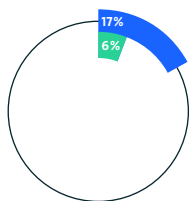
Habe noch keine NFTs gekauft, da die rechtlichen und steuerlichen Rahmenbedingungen unklar sind



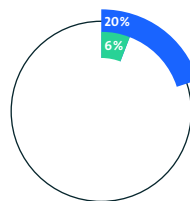
Würde gerne NFTs kaufen, weiß aber nicht, wie das geht



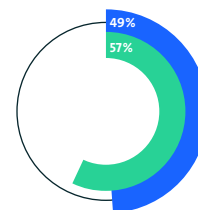
Mit NFTs kann man seine Verbundenheit zeigen, zum Beispiel zu einer Marke oder einem Künstler



NFTs können als langfristige Wertanlage dienen



NFTs werden bald in unseren Alltag kommen (z. B. digitaler Besitznachweis, Wartungsprotokolle)



NFTs sind nur ein Hype, der bald verschwinden wird

■ Befragte, die schon von NFTs gehört haben
 ■ alle Befragten

Quelle: Bitkom Research



Alle Ergebnisse zu den Themen Metaverse sowie Augmented und Virtual Reality sowie weitere Fakten rund um Streaming (Audio & Video), Sprachassistenten und Gaming finden sich in der Bitkom-Studie ↗ »Die Zukunft der Consumer Technology«.



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«.