Auswertung der Unternehmensumfrage zum ESEP-Projekt

Projekt: ESEP – Enhancing Self-Empowerment and Participation through AR/VR
Erhebungszeitraum: Sommer 2025

Hintergrund

Im Rahmen des Erasmus+-Projekts ESEP wurde eine quantitative Online-Befragung unter Arbeitgebenden durchgeführt. Ziel war es, erste Einschätzungen zum Einsatz von AR/VR zur beruflichen Inklusion von Menschen mit Behinderungen zu erfassen.

An der Umfrage nahmen 20 Organisationen im Zeitraum von Juni bis August 2025 teil.

Fazit

Die Ergebnisse zeigen eine branchenübergreifende Offenheit für AR/VR-basierte Inklusionslösungen. Die Vielfalt der Unternehmensgrößen unterstreicht, dass das Thema sowohl für KMU als auch größere Organisationen von Relevanz ist.

Die Mehrheit der befragten Organisationen zeigt Interesse an vertiefendem Austausch, etwa in Form von Workshops oder Vernetzungsformaten. Dies ist eine wertvolle Grundlage für die nächste Projektphase, in der praxisnahe Prototypen entwickelt und gemeinsam evaluiert werden sollen.

Die Einschätzungen der Unternehmen zeigen einen besonders hohen Nutzen im Bereich Schulung und Einarbeitung (Ø 3,70). Auch für Kommunikation, Interaktion sowie Sicherheit und Orientierung am Arbeitsplatz werden mittlere bis hohe Potenziale gesehen. Dies legt nahe, dass AR/VR v. a. in didaktischen und unterstützenden Funktionen als sinnvoll betrachtet wird.

Die größten Herausforderungen wurden in der technischen Barrierefreiheit, dem hohen Individualisierungsbedarf und dem Fehlen konkreter Anwendungsszenarien gesehen. Dies weist auf die Notwendigkeit hin, maßgeschneiderte und gleichzeitig skalierbare Lösungen zu entwickeln.

Nur ein kleiner Teil der befragten Unternehmen setzt derzeit AR/VR-Technologien aktiv ein. Dies unterstreicht den frühen Innovationsgrad im Bereich der inklusiven Digitalisierung. Gleichzeitig zeigt die Offenheit vieler Teilnehmender für zukünftige Anwendungen ein klares Potenzial für gezielte Entwicklungen.

Teil A - Angaben zum Unternehmen

Branchen

Andere: Verein- Umweltschutz

Unternehmensgröße

Erfahrung mit Beschäftigung von Menschen mit Behinderung

Teil B - Einsatz von AR/VR im Unternehmen

Nutzen Sie in Ihrem Unternehmen aktuell AR- oder VR-Technologien?

Für welche Bereiche werden AR/VR-Anwendungen aktuell eingesetzt?

Welche Barrieren sehen Sie beim Einsatz von AR/VR im Kontext Inklusion? (Bitte wählen Sie maximal drei Barrieren aus)

Andere Antworten:

- Hoher Grad zur Individualisierung erforderlich
- hohe Individualisierung erforderlich
- Barrierefreiheit für alle
- Leider: zu zeitaufwändig bei kosteneffizienten Prozessen
- Fehlender Use-Case

Wie wahrscheinlich ist es, dass Ihr Unternehmen in den nächsten 2 Jahren AR/VR gezielt zur Unterstützung von Menschen mit Behinderungen einsetzt?

Wie bewerten Sie den potenziellen Nutzen von AR/VR zur Unterstützung von Mitarbeitenden mit Behinderungen in folgenden Bereichen?

Bewertung von 1 (kein Nutzen) bis 5 (hoher Nutzen)

Schulung und Einarbeitung	3,70
Arbeitsplatzanpassung	2,95
Kommunikation und Interaktion	3,35
Sicherheit und Orientierung am Arbeitsplatz	3,35

Die Einschätzungen der Unternehmen zeigen einen besonders hohen Nutzen im Bereich Schulung und Einarbeitung (Ø 3,70). Auch für Kommunikation, Interaktion sowie Sicherheit und Orientierung am Arbeitsplatz werden mittlere bis hohe Potenziale gesehen. Dies legt nahe, dass AR/VR v. a. in didaktischen und unterstützenden Funktionen als sinnvoll betrachtet wird.

Würden Sie an einem weiterführenden Dialog (z. B. Workshop, Vernetzung) zu diesem Thema interessiert sein?

Fazit

Die Ergebnisse zeigen eine branchenübergreifende Offenheit für AR/VR-basierte Inklusionslösungen. Die Vielfalt der Unternehmensgrößen unterstreicht, dass das Thema sowohl für KMU als auch größere Organisationen von Relevanz ist.