

XR-Markt schrumpft, AR-Brillen boomen



8. Juni 2026 - Der Markt für VR-Headsets ist im ersten Quartal 2026 geschrumpft. Gleichzeitig legten die Auslieferungen von AR-Brillen deutlich zu.

Die weltweiten Auslieferungen von VR-Headsets gingen im ersten Quartal 2026 gegenüber dem Vorjahr um 17 Prozent zurück. Im Vergleich zum Vorquartal betrug das Minus sogar 39 Prozent. Als Gründe nennen Marktforscher von Counterpoint Research das Ausbleiben neuer Produkte sowie fehlende Impulse für den Markt.

Marktführer blieb Meta mit einem Anteil von 58 Prozent. Gegenüber dem Vorquartal verlor das Unternehmen allerdings acht Prozentpunkte Marktanteil. Der Rest des Marktes ist stark fragmentiert. Auf den weiteren Plätzen folgen Sony mit 7 Prozent, Ray Neo mit 6 Prozent sowie Pico und Viture mit jeweils 5 Prozent.

Meta hat laut Counterpoint inzwischen eingeräumt, dass sich der VR-Markt langsamer entwickelt als erwartet. Das Unternehmen hat deshalb Sparmassnahmen in seiner Reality-Labs-Sparte eingeleitet und die Kosten gesenkt. Gleichzeitig betont Meta, weiterhin am VR-Geschäft festhalten zu wollen.

Deutlich positiver entwickelte sich der Markt für AR-Brillen. Die weltweiten Auslieferungen stiegen im ersten Quartal gegenüber dem Vorjahr um 136 Prozent. Gegenüber dem starken Weihnachtsquartal gingen die

Verkäufe zwar um 23 Prozent zurück, die Marktforscher sprechen jedoch von einer Normalisierung nach dem saisonalen Höhepunkt.

Besonders gefragt waren im ersten Quartal die Rokid Glasses sowie das Modell Meta Ray-Ban Display. Beide Modelle verdrängten frühere AR-Brillen, die primär für die Videowiedergabe konzipiert waren, von den Spitzenplätzen. Die Analysten sehen darin einen Trend hin zu leichteren AR-Brillen mit KI-Funktionen, die sich optisch stärker an klassischen Brillen orientieren und für den ganztägigen Einsatz geeignet sind.