

XR-Brillen sollen Headset-Markt wieder ankurbeln



18. Juni 2026 - Die weltweiten Auslieferungen von XR-Headsets sollen 2026 um 12 Prozent auf 6,2 Millionen Geräte sinken. Ab 2027 wird wieder Wachstum erwartet, weil leichtere XR-Brillen den Rückgang bei klassischen Headsets teilweise auffangen sollen.

Nach dem erwarteten Minus von 12 Prozent auf 6,2 Millionen Geräte im Jahr 2026 soll der Markt für XR-Headsets ab 2027 wieder wachsen, weil leichtere XR-Brillen einen Teil der schwächeren Nachfrage nach klassischen Headsets auffangen. Laut Omdia sollen die Auslieferungen 2027 auf 6,5 Millionen Einheiten steigen, was einem Plus von 4,8 Prozent entspricht.

Besonders kabelgebundene XR-Brillen sollen zulegen. Die leichteren, brillenartigen Geräte werden je nach Modell mit Smartphone, PC oder Konsole verbunden und dienen vor allem als tragbarer Bildschirm, teilweise mit einfachen AR-Funktionen. In diesem Segment erwartet das Marktforschungsunternehmen für 2026 rund 900'000 ausgelieferte Geräte, 19 Prozent mehr als im Vorjahr. Bis 2030 sollen die Auslieferungen auf 3,8 Millionen Einheiten steigen.

Klassische XR-Headsets entwickeln sich laut Prognose schwächer. Grössere All-in-One-Geräte wie Meta

Quest 3 und Apple Vision Pro sollen 2026 um 15 Prozent auf 4,7 Millionen Einheiten zurückgehen. Für kabelgebundene Headsets, die mit einem PC oder einer Konsole verbunden werden müssen, erwartet Omdia ein Minus von 34 Prozent auf 500'000 Geräte.

Eine Erholung bei All-in-One-Headsets sieht der Marktforscher erst 2028. Dann könnten die Auslieferungen auf 5 Millionen Einheiten steigen. Voraussetzung dafür sei unter anderem ein günstigeres Vision-Pro-Modell von Apple sowie mehr Wettbewerb durch Anbieter wie Samsung und Vivo.