

VR-Brillen: Häufig ausprobiert, noch selten Alltag

- **Rund ein Drittel der Deutschen hat inzwischen eine VR-Brille genutzt**
- **Nur 12 Prozent setzen sie mindestens wöchentlich auf**
- **Gaming bleibt wichtigste Anwendung**

Berlin, 21. Oktober 2026 - Mitten im Computerspiel stehen, vom Sofa aus an ferne Orte reisen oder Filme auf einer riesigen virtuellen Leinwand erleben: Immer mehr Menschen in Deutschland machen Erfahrungen mit Virtual Reality (VR). Inzwischen haben 35 Prozent der Deutschen ab 16 Jahren schon einmal eine VR-Brille genutzt. Im vergangenen Jahr waren es noch 28 Prozent. Weitere 43 Prozent würden eine solche Brille gerne nutzen. Damit sind insgesamt 78 Prozent grundsätzlich offen für Virtual Reality. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Befragung unter 1.164 Personen in Deutschland ab 16 Jahren im Auftrag des Digitalverbands Bitkom.

Vor allem Jüngere haben bereits Erfahrung gesammelt: Unter den 16- bis 29-Jährigen hat sogar eine Mehrheit von 57 Prozent schon eine VR-Brille genutzt, bei den 30- bis 49-Jährigen sind es 45 Prozent. Unter den 50- bis 64-Jährigen liegt der Anteil bei 30 Prozent, bei den Menschen ab 65 Jahren nur bei 14 Prozent. Das Interesse ist aber auch im Alter hoch: 56 Prozent der ab 65-Jährigen haben zwar noch keine VR-Brille genutzt, möchten dies aber gerne tun.

Vom Ausprobieren zur Alltagsroutine ist es allerdings noch ein weiter Weg: Unter denjenigen, die bereits eine VR-Brille genutzt haben, setzen sie nur 12 Prozent mindestens einmal pro Woche auf. Weitere 17 Prozent nutzen sie mehrmals im Monat. Mit Abstand am größten ist die Gruppe, die nur einmal im Monat oder seltener zur VR-Brille greift: Das sind 63 Prozent der VR-Nutzerinnen und -Nutzer. „Virtual Reality erreicht immer mehr Menschen, aber aus dem ersten Erlebnis wird noch nicht automatisch eine regelmäßige Nutzung“, sagt Bitkom-Experte für ConsumerTechnology Dr. Sebastian Klöß. „Für den nächsten Entwicklungsschritt braucht es Anwendungen, die einen konkreten und wiederkehrenden Mehrwert bieten. Gerade dort, wo sich Dinge erleben oder trainieren lassen, die in der realen Welt nur schwer, teuer oder aufwendig umzusetzen wären, kann VR ihre besonderen Stärken ausspielen.“

Der mit Abstand wichtigste Einsatzbereich bleibt das Gaming: 92 Prozent der VR-Nutzerinnen und -Nutzer haben mit einer VR-Brille bereits Computer- oder Videospiele gespielt. 68 Prozent haben damit virtuell andere Orte bereist, 66 Prozent Filme, Serien oder Videos geschaut. Daneben kommt VR auch abseits klassischer Unterhaltungsangebote zum Einsatz: Jeweils 26 Prozent haben eine VR-Brille in Museen, bei Ausstellungen oder Messen, für Musikkonzerte sowie für Lernen, Schulungen oder Weiterbildung genutzt. 23 Prozent haben VR-Brillen zur Visualisierung von Einrichtungs-, Wohnungs- und Häuserplanung genutzt. 22 Prozent verwendeten sie für Fitness- oder Sportanwendungen. Deutlich seltener werden VR-Brillen für Shopping, Sportereignisse oder Kontaktpflege genutzt: 14 Prozent haben per VR-Brille geshoppt, Sportereignisse wurden von 10 Prozent mit VR-Brille verfolgt, ebenfalls 10 Prozent haben VR genutzt, um sich virtuell mit anderen zu treffen.

Kontakt

Merle Wiez

Pressereferentin

Telefon: +49 30 27576-274

E-Mail: m.wiez@bitkom.org

[Download Pressefoto](#)

Dr. Sebastian Klöß

Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die [Bitkom Research](#) im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dazu wurden 1.164 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 403 Nutzerinnen und Nutzer von VR-Brillen. Die Befragung fand im Zeitraum von KW 20 bis KW 24 2026 statt. Die Umfrage ist repräsentativ. Die Fragestellungen lauteten: „Haben Sie eine Virtual-Reality-Brille bereits genutzt?“ und „Wie häufig nutzen Sie eine solche Virtual-Reality-Brille?“ sowie „Für welche Inhalte haben Sie eine Virtual-Reality-Brille genutzt?“.

Direktlink: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/VR-Brillen-Haeufig-ausprobiert-selten-Alltag>