

## Quelles sont les statistiques de l'usage des casques de Réalité virtuelle dans le monde. La tendance est en hausse ou en baisse ?

GEMINI, 01.10.2025, 23H30

L'utilisation des casques de Réalité Virtuelle (VR) et de Réalité Augmentée (AR) présente un tableau contrasté, avec une **tendance générale à la hausse à long terme** malgré des baisses de ventes ponctuelles et une adoption encore de niche.

Voici un résumé des statistiques et tendances principales :

### Statistiques Clés (VR/AR)

- **Nombre d'utilisateurs :**
  - On estime qu'il y avait environ **98 millions** d'utilisateurs de matériel VR en 2023.
  - Une source mentionnait **plus de 171 millions** d'utilisateurs de réalité virtuelle dans le monde (datant de début 2024).
  - Les prévisions suggèrent que la réalité virtuelle et la réalité augmentée (RA) devraient dépasser les **100 millions** d'utilisateurs à l'échelle mondiale d'ici 2027.
- **Taille du marché et croissance :**
  - La taille du marché mondial de la VR était estimée à environ **16,32 milliards USD en 2024** et devrait atteindre **123,06 milliards USD d'ici 2032**, avec un TCAC (Taux de Croissance Annuel Composé) de l'ordre de **28,9 %** sur la période 2025-2032.
  - D'autres estimations placent le marché mondial de la VR à **67,66 milliards USD en 2024**, avec une croissance à un TCAC de **24,74 %** pour atteindre **204,35 milliards USD d'ici 2029**.
- **Démographie :**
  - Aux États-Unis, environ **19 %** des consommateurs ont déjà utilisé la réalité virtuelle.
  - Les utilisateurs sont majoritairement des hommes (30 % des hommes ont essayé un casque contre 16 % des femmes).
  - La **Gen-Z** représente 45 % des utilisateurs de VR.

### Tendance : Hausse ou Baisse ?

La tendance globale est à la **hausse, mais de manière irrégulière** :

1. **Croissance à Long Terme : HAUSSE**
  - Malgré des reculs passagers, les prévisions de marché (TCAC élevés) indiquent une **croissance substantielle** sur le long terme, tirée par les innovations et la diversification des usages.
  - L'intégration de la **réalité mixte (RM)**, comme avec l'Apple Vision Pro, le Meta Quest 3 et les offres professionnelles de Sony/Siemens, est vue comme un moteur de cette croissance future, notamment dans le secteur professionnel (B2B).

## 2. **Ventes Récentes : BAISSSE ou REBOND**

- Le marché de la réalité virtuelle (VR) a connu un déclin des livraisons d'appareils, par exemple, une **baisse de 12 % en 2024** selon certaines études, après une année 2023 également difficile.
- Cependant, un **rebond** des ventes est attendu pour les années suivantes. Par exemple, une prévision tablait sur une **hausse de 46 % en 2024** (par rapport à 2023), grâce aux nouveaux produits et à des prix plus accessibles.

## **Principaux Moteurs de Croissance**

- **Jeux Vidéo (Gaming) :** Cela reste un moteur majeur de l'adoption, avec une utilisation record sur des plateformes comme SteamVR.
- **Usage Commercial/Professionnel (B2B) :** La VR/AR est de plus en plus utilisée pour la formation (ingénieurs, personnel de défense, santé), les expositions, l'immobilier et la collaboration, représentant une part significative de l'utilisation totale.
- **Avancées Technologiques :** L'amélioration de la qualité des écrans, la réduction des coûts, l'autonomie des casques (autonomes) et l'expansion de la 5G rendent la VR plus accessible et immersive.