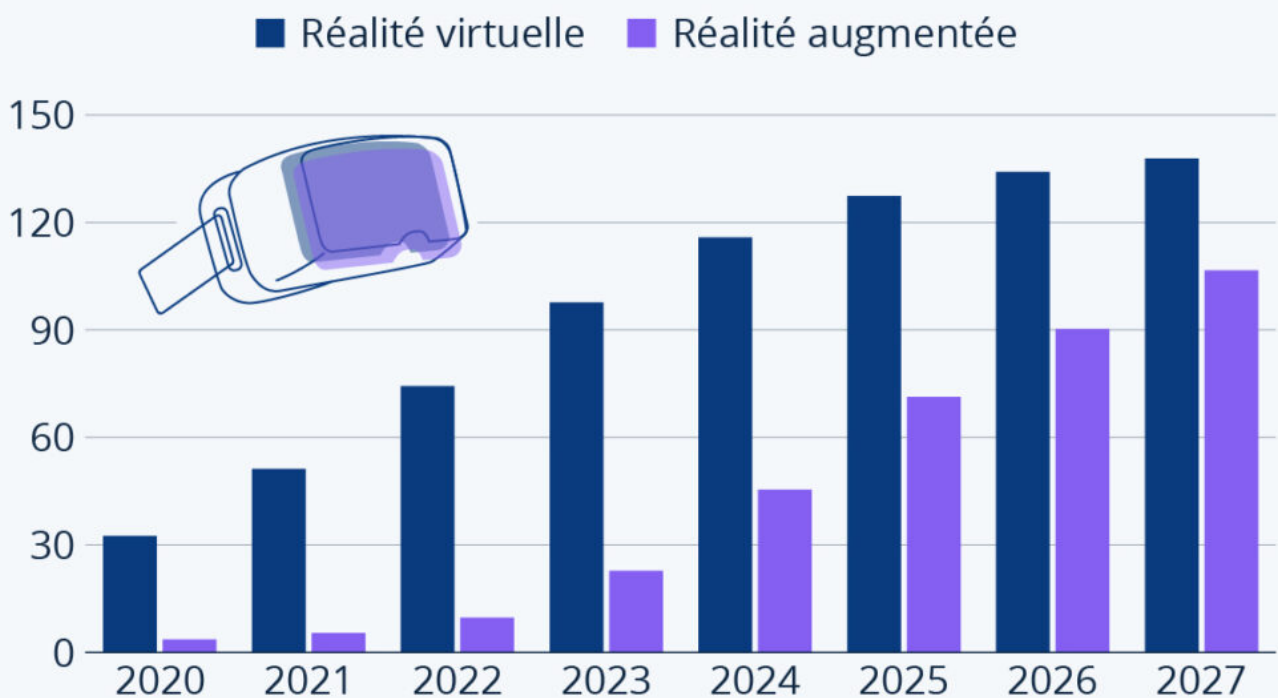


# Les mondes virtuels restent peu visités jusqu'à présent

## Les mondes virtuels restent peu visités jusqu'à présent

Estimation du nombre d'utilisateurs de casques de réalité virtuelle/augmentée dans le monde, en millions



Source : Statista Advertising & Media Outlook



**statista**



Ecrit par le 1 février 2026

Le groupe [Meta](#) s'apprête à commercialiser un nouveau casque de réalité virtuelle haut de gamme, le Quest Pro. Comme son nom l'indique, cet équipement s'adresse avant tout aux professionnels. Il sera disponible à partir du 25 octobre 2022 et coûte la coquette somme de 1 800 euros.

Comme le montre notre graphique, l'utilisation des casques de [réalité virtuelle](#) (VR) et augmentée (AR) reste de toute façon très marginale jusqu'à présent, et cela ne devrait guère changer dans un futur proche.

Selon les estimations du [Statista Advertising & Media Outlook](#), environ 74 millions de personnes dans le monde ont actuellement accès à un casque de réalité virtuelle, contre près de 10 millions pour les appareils de réalité augmentée. Si la base mondiale d'utilisateurs d'équipements VR/AR est amenée à doubler dans les deux prochaines années, les analystes de Statista estiment qu'elle devrait rester inférieure à 250 millions de personnes à l'horizon 2027, soit une petite fraction de l'humanité.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)