



科技行业专题研究-2 月元 宇宙：行业有所回调 长期 向好



元宇宙板块股价有所回调，行业长期向好，冬奥会 ARVR 应用广泛 2 月我们观察到国内外元宇宙公司股价出现一定回调，其中 Meta 管理层表示主因短视频竞品、IDFA 政策及宏观因素冲击导致收入指引承压；Roblox 管理层表示伴随疫情解封，高基数效应在 22 年 5 月前将有一定影响。长期来看，我们认为伴随 Meta 等大厂持续投入以及 Roblox 等元宇宙社区用户破圈，行业将持续向好。在硬件侧，冬奥会 ARVR 应用场景丰富，如观众可以通过 PicoNeo3 下载央视视频 VR 版本，同时 AR 导航导览、AR 赛事推广也均有应用；电池方面，主流头显使用时长约 2-3 小时，我们认为，为保证理想效果需满足 8 小时工作时间，期待高密度电池技术成熟。

内容及生态：重点公司有所回调，行业整体稳健发展 Meta 与 Roblox 业绩发布后，股价均有一定程度回调：Meta 管理层表示受竞品冲击，用户时长向短视频转移，FacebookDAU 首次环比下滑，同时苹果 IDFA 政策、通胀/供应链短缺等宏观因素影响广告定价，1Q22 营收指引承压 (yoy+3-11%)，但看好 Reels 长期商业化前景；Roblox 方面，4Q21 流水基本符合公司预期，但伴随英美疫情解封，高基数效应逐渐显现，22 年 1 月流水增速指引承压 (yoy+2-3%)，公司预计 22 年 5-6 月将逐步回归常态化。整体来看，元宇宙行业生态持续完善，据青亭网，1 月 SteamVR 活跃用户占比 2.14%，环比提升 0.21pct，用户总量约 256.8 万，保持活跃。

硬件：冬奥会 ARVR 应用场景丰富，或带动硬件设备加速渗透在 2022

年冬奥会上，ARVR 应用更加丰富。VR 方面，观众可以通过 PicoNeo3 下载央视视频 VR 版应用，观看 19 个比赛日 569 场比赛，此外，本次冬奥会同样引入了多套相关 VR 训练模拟器，包括钢架雪山训练系统、越野滑雪训练系统等，以供运动员进行赛前的模拟训练。AR 方面，开幕式《构建一朵雪花》节目中，96 块写着各国（各区）名字汇聚在一起的雪花为虚拟雪花正是通过 AR 技术实现，AR 导航导览、AR 赛事推广、AR 演播室、AR 智慧运维和防护等也都在冬奥会期间实现应用。我们认为随着 ARVR 应用的扩展，或将在消费端获得更多认可，带动硬件设备加速渗透。

本期聚焦：ARVR 电池技术——目前与平板电脑电池相似 VRAR 头显设备的穿戴时间受到续航能力和设备舒适性的限制，如何在提高电池容量的同时，维持用户的体验一直是 VR 发展的难题。以 Oculusquest2 和 Hololens2 为例，当下主流头显电池寿命为 2-3 小时，充电时间为 1.5-3h，重量在 70-80g 之间，占总重量的约 15%。与其他消费电子产品对比，目前头显电池的容量和规格与平板电脑比较相似。目前与 ARVR 头显搭配的充电宝类产品已经推出。我们认为想要达到理想中的 AR 眼镜要求，电池需要在小型化、轻量化的同时满足超 8 小时的工作时间，这在目前比较难达到，仍需要等待未来高密度电池技术的成熟。

投融资：全球 AR/VR 持续投融资保持活跃

1 月全球 AR/VR 投融资整体保持活跃。据 VR 陀螺，2022 年 1 月全球发生 22 起 VR/AR/XR 投融资事件，同比 2021 年 1 月(16 起)提升 38%；

投融资金额为 18.1 亿元，同比 2021 年 1 月 (9.8 亿元) 增加 85%。其中 AR 隐形眼镜厂商 MojoVision 获 B1 轮融资 4,500 万美元，布局健身元宇宙；VIRNECT 获 B 轮融资 3,000 万美元，致力工业 XR 解决方案；

风险提示：元宇宙技术开发进度不及预期，商业化存在不确定性，政策监管风险。

关键词: AR 健身 疫情 苹果

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_38664

