



传媒互联网行业：《虚拟现实行动计划》发布 内容研发商有望率先受益



行业事件：

11月1日，工业和信息化部、教育部、文化和旅游部、国家广播电视总局、国家体育总局联合发布《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022—2026年）》。

政策整体性利好VR/AR产业链，2026年终端销量目标超过2500万台此前，工信部曾于2018年发布我国首份虚拟现实产业政策《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》。此次五部委联合出台《行动计划》，边际变化主要体现在三个方面：

1) 发展思路：VR/AR产业发展的下一关键目标聚焦于应用和推广。本次《行动 V 计 R/划 AR》多由行五业部多委场联景合应发用布落，地支。持 2) 发展目标上：提出到年 2026 年，我国虚拟现实产业总体规模（含软硬件、应用等）超过 3500 亿元，终端销量超过 2500 万台等定量目标。

3) 重点工作上：结合前沿产业趋势，重点关注关键技术的融合创新：包括近眼显示（显示屏、光学方案等）、渲染处理、感知交互等细分领域？行业基本面稳健向上，政策指引长期增长空间行业层面，全球 VR/AR 自 2022 年起进入新一轮硬件迭代周期。海外方面，苹果、Meta 持续加码，均有望于 2023 年推出下一代 VR/AR 头显。国内方面，自字节去年收购 Pico 后大力投入，国内 VR 出货量“奇点”有望加速到来。而此次《行动计划》提出市场规模、出货量的定量目标，有望整体性利好 VR/AR 产业链：

1) 从出货量看，2021 年国内 VR 终端出货量约 143 万台，2022 年前三

季度约 85 万台，距《行动计划》指引的 2026 年 2500 万台尚有较大增长空间。2) 分软硬件看，按终端硬件均价 3000 元计，2026 年国内 VR/AR 终端硬过 2500 亿元。件市场规模有望达 750

国内外头部硬件性能持平，国内渗透率提升核心在于内容生态 22H1 海外头部硬件 Quest2 出货量约 590 万台，国内头部硬件 PicoNeo3 出货量约 35 万台，存在近 16 倍差距。从硬件性能看：二者在光学、交互、显示等多项参数上均相差无几，新一代 Pico4 性能略超 Quest2。从内容生态看：

基于先发优势，Quest 的内容生态丰富度远超 Pico。从数量来看，截至 22H1, Quest 平台游戏 371 款，Pico 仅 191 款。从质量来看，Quest 正逐步成为头部 VR 内容研发商的首选平台，而 Pico 的内容生态仍显单薄，首发、独占内容中尚无爆款作品，IP 游戏也相对较少。因此，内容生态是目前国内外 VR/AR 行业的核心差距，也是国内硬件渗透率提升的关键所在。

投资建议

在行业及政策的双重驱动下，国内 VR/AR 行业是“未上”有望加速到

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_48074

