



半导体产品与半导体设备行业 跟踪报告：虚拟现实未来 5 年 规划推动产业加速



事件：近日，工业和信息化部、教育部、文化和旅游部、国家广播电视总局、国家体育总局等五部门联合印发《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022-2026 年）》。

发展目标：到 2026 年，三维化、虚实融合沉浸影音关键技术重点突破，新一代适人化虚拟现实终端产品不断丰富，产业生态进一步完善，虚拟现实在经济社会重要行业领域实现规模化应用，形成若干具有较强国际竞争力的骨干企业和产业集群，打造技术、产品、服务和应用共同繁荣的产业发展格局。

规划：到 2026 年，我国虚拟现实产业总体规模（含相关硬件、软件、应用等）超过 3500 亿元，虚拟现实终端销量超过 2500 万台，培育 100 家具有较强创新能力和行业影响力的骨干企业，打造 10 个具有区域影响力、引领虚拟现实生态发展的集聚区，建成 10 个产业公共服务平台。

重点任务：推进关键技术融合创新。围绕近眼显示、渲染处理、感知交互、网络传输、内容生产、压缩编码、安全可信等关键细分领域，做优“虚拟现实+”

内生能力，强化虚拟现实与 5G、人工智能、大数据、云计算、区块链、数字孪生等新一代信息技术的深度融合，叠加“虚拟现实+”赋能能力。推进云、网、边、端协同能力体系建设。支持产业链上下游协同、面向特定场景、具备商用潜力的应用技术研发。

重点任务：提升全产业链条供给能力。全面提升虚拟现实关键器件、终端外设、业务运营平台、内容生产工具、专用信息基础设施的产业化供给能力。研发高性能虚拟现实专用处理芯片、近眼显示等关键器件，促进一体式、分体式等多样化终端产品发展，提升终端产品的舒适度、易用性与安全性。加大对内容生产工具开发的投入力度，提高优质内容供给水平。

重点任务：加速多行业多场景应用落地。推进虚拟现实+工业生产、虚拟现实+文化旅游、虚拟现实+教育培训等十类场景的落地。

我们认为，技术成熟度是决定虚拟现实初期发展的关键。首先，虚拟现实技术是实现沉浸式体验的关键。元宇宙对沉浸式、拟真体验要求较高，现有的 PC、手机设备不能完美还原真实世界的感官体验，而具备 3D 显示、大视场角、直观体感交互的 XR 头显设备将成为现实世界与元宇宙的硬件接口。其次，5G、云计算保障体验及时性，算力算法驱动渲染模式升级。5G、10GPON、CloudVR 等基础设施的完善提升 VR 体验，保证大规模用户同时在线，带来实时、流畅的沉浸式体验，为虚拟现实的实现提供网络基础。5G 网络提供的带宽及网络延迟满足 AR/VR 完全沉浸（FI）要求，

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_48198

