



电子行业深度：产业链趋于成熟 VR 行业迎来高成长期



核心要点:

Quest2 的热销推动行业到达正反馈节点

当 VR 行业活跃用户达到 1000 万的时候, 行业将会进入内容开发者获利丰厚—开发者开发更多优质内容—硬件销量更多—内容开发者更多获利的正向反馈, Quest2 2020 年销量为 250 万台, 预期 2021 年销量为 700 万台, 加上 OculusQuest 超过 100 万台的销量, OculusQuest 系列销量将超过 1000 万台, 再加上其他品牌的 VR 产品, 有望推动行业进入正向反馈。

同时, Quest2 的热销带动其他厂商开发出相似性价比高的产品, 将进一步推动 2021 年 VR 头显销量增加, 从而促使行业进入正反馈。

VR 大厂中报验证行业高景气

VR 头显领域市场份额约为 70% 的 Facebook 2021 年中期业绩非广告业务同比增长 85.37%, 远高于过去四年, 根据官方会议纪要披露, 增长主要由 VR 推动。ODM 领域市场份额约为 70% 的歌尔股份 2021 年中期业绩智能硬件业务同比增长 210.83%, 远高于过去两年, 公司中报及投资者活动记录披露, 高增长主要源于 VR 业务在今年出现爆发性的增长。VR 行业大厂 VR 业务的高增长验证了行业的高景气。

供应链进一步成熟, 用户体验大幅改善

Fast-LCD 的普及在提高终端性价比的同时, 也提高了屏幕分辨率, 改

善了纱窗效应。受益于 6Dof 控制器成本下降以及高通 XR2 的发布，头手双 6Dof 成为标配，使得用户可以自由移动，动作不再受限。2021 年上半年短焦方案首次应用于 6Dof 一体机，预计下半年开始将会有越来越多的短焦一体机，短焦方案的头显体积和重量较菲涅尔方案有明显的减小，可以让 VR 头显更轻便。硬件供应链的一系列进步使得用户体验大幅改善。

高收入游戏快速增加，优质内容有望快速涌现游戏是 VR 头显销量的主要驱动力。2020 年 Steam 平台 VR 游戏收入同比增长 71%。Quest 平台上线一周年时累计收入规模就超过 1 亿美元，根据 VR 陀螺的预测，到 2021 年底，平台累计内容收入规模将达到 5 亿美元规模。Quest 平台于 2019 年 5 月上线，截至 2020 年 9 月，Quest 平台上有 0 款游戏收入超过 1000 万，3 款游戏收入超过 500 万，4 款游戏收入超过 300 万，而截至 2021 年 2 月，就已经有 6 款游戏收入超过 1000 万，10 款游戏收入超过 500 万，13 款游戏收入超过 300 万。2021 年还将有生化危机、星球大战、杀手 3 等多款热门 IP 游戏上线。Facebook 认为 3A 级 VR 游戏大作会是 VR 游戏的未来，表示接下来会延长开发周期以 3A 级 VR 游戏为目标，而今年上半年 Facebook 也先后买下了全球多个知名 VR 游戏厂商，目前，已有多家内容厂商正在开发 3A 大作，随着其他终端厂商和内容厂商的跟进，预期未来几年行业中将出现更多的 3AVR 大作。

OpenXR 标准发布，开发者更容易获利

Khronos 联盟为解决 AR 和 VR 标准碎片化问题，联合各大制造商和

平台、引擎商等联合制定了 OpenXR 标准，2020 年 8 月，发布了 1.0 正式版。以前，开发者需要为每个平台开发不同的应用版本，而通过 OpenXR API 则可以通过一次开发，完成多个平台的适配，降低了开发成本，提高了开发者获利能力。

投资建议

建议关注我国具有优势的产业链环节相关标的：ODM 制造领域我国具有长期的专利积累和显著技术优势，在全球处于领先地位；在 LCD 领域，已经形成全球面板双雄格局，并且我国多家面板大厂均在下一代 VR 屏幕 Micro-LED 领域深入布局；在光学器件领域，我国技术领先、优势突出。

建议关注 VR 代工、面板、光学器件环节。

风险提示

VR 头显销量不及预期的风险；技术迭代不及预期的风险；行业竞争加剧的风险。

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_27269

