



科技行业专题研究：1 月元宇宙 收购优质内容+交互 升级



优质内容及生产工具仍具稀缺性，传感器数量增加支持交互方式持续升级。我们观察到，1月以来元宇宙内容侧收购频出：微软宣布拟以687亿美元收购动视暴雪，同时游戏引擎龙头Unity宣布完成对Zavi的收购，助力数字人等虚拟角色创建。我们认为在元宇宙中，优质的内容仍然具有稀缺性，内容生产的工具（游戏引擎）以及面向终端用户的作品、IP具有较大的市场空间。在硬件侧，新曝光的MagicLeap2共搭载18个传感器摄像头，我们认为该趋势有望延续，未来随着元宇宙应用的数据量与交互方式升级，更多种类的传感器与控制器将被搭载到头显、手柄等终端设备，持续优化用户的沉浸式体验。

内容和生态：元宇宙生态活跃，优质内容及生产工具重要性提升。据青亭网，2021年12月SteamVR活跃玩家占Steam总玩家数量的1.93%，环比提升0.09pct，活跃VR用户数约232万人，生态保持活跃。

同时我们观察到，元宇宙中优质内容的重要性持续提升。2022年1月18日微软宣布拟以687亿美元的价格收购动视暴雪，收购完成后将获得《使命召唤》、《守望先锋》、《魔兽世界》、《暗黑破坏神》和《糖果粉碎传奇》

等多个优质IP，有望持续打造优质内容；2022年1月24日Unity宣布收购Zavi，我们认为，游戏引擎公司在相关领域的收购能够丰富创作者功能，助力元宇宙数字内容场景建设。

硬件：MagicLeap2规格曝光，更多传感器支撑交互方式升级。1月

CES2022 大会上, 包括索尼、松下、雷鸟等众多厂家推出其 VR 硬件新品, InWith 也展出了其 AR 隐形眼镜样品, Pancake 等方向升级趋势更加明显。同时我们看到新曝光的 MagicLeap2 共搭载了 18 个传感器摄像头, 包括环境光传感器、高度计、磁力计传感器、加速计、眼动追踪摄像头和用于深度计算和感知计算的传感器。我们认为未来随着元宇宙中的应用需要的数据量持续增加和交互方式持续升级, 更多种类和数量的传感器与控制器将被搭载上头显和手表、手柄等配件, 为使用者带来更好的沉浸感体验。

本期聚焦: AR 光学模组——光波导的三种技术路径我们看到, 当前 AR 光学模组主要采用自由曲面方案 (自由曲面棱镜、反射镜、BirdBath), 但由于体积笨重, 不能满足 AR 眼镜的设计构想, 行业内仍然在持续探索光波导解决方案。我们看到目前光波导主要具有三种技术路径: 几何/阵列光波导色彩效果好但生产良率低, 目前来看并不适用于 C 端大规模出货; 光栅衍射光波导生产更加标准化, 并且能实现二维瞳扩, 但光栅原理可能导致色散, RGB 分色显示可能造成彩虹效应, 设计上仍然需要持续的改进; 全息光栅光波导能进一步使镜片轻薄, 但目前探索的公司较少, 技术也未成熟, 仍需要持续研发。

投融资: 全球 AR/VR 投融资持续保持活跃

据 VR 陀螺, 21 年 1-12 月发生 AR/VR 投融资事件 340 起, 同比提升 57%; 12 月为 29 起, 同比提升 7%; 21 年 1-12 月 AR/VR 投融资金额 556.9 亿元, 同比提升 129%, 12 月为 31.2 亿元, 同比提升 263%。

ALVASystems 宣布完成 B 轮融资数亿元，布局工业元宇宙；RecRoom 宣布完成 1.45 亿美元融资，扩大 VR 社交平台布局；至格科技宣布完成 A+ 轮融资，由小米产投独家投资。

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 全息

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_36821

