



传媒行业点评报告：VR 与行业 应用融合或加速 积极布局 VR 内容机会



五部门联合发文，2026 年我国 VR 产业规模或超 3500 亿元 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）》（下文简称：计划）。《计划》指出，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。根据华经产业研究院数据，2020 年国内 VR 行业市场规模为 414 亿元，2020-2026 年 VR 行业市场规模年复合增速或达 42.73%。根据 IDC 数据，2021 年国内 VR 设备出货量为 138 万台，2021-2026 年 VR 设备出货量年复合增速或达 78.49%。目前 VR 硬件相关技术升级趋势逐渐明晰，VR 芯片升级、Pancake 光学方案以及硅基 OLED 显示技术的发展带来 VR 硬件性能提升，Pico、Quest 等平台不断丰富 VR 内容生态，Pico4、QuestPro 等头部新品陆续发布提升 C 端和 B 端市场热度，同时基于政策利好推动，我们看好未来 VR 硬件设备出货量保持快速增长，同时带动 VR 内容端商业化空间逐步打开。

基于《计划》三大专项工程，建议布局游戏、视频、直播、线下娱乐等板块《计划》提出三大专项工程，一是关键技术融合创新工程，其中提出渲染处理技术、感知交互技术、网络传输技术、内容生产技术等发展方向；二是全产业链条供给提升工程，其中提出业务运营平台、内容生产工具、专用信息基础设施等发展方向；三是多场景应用融合推广工程，包括

“VR/AR 工业赋能”、“VR/AR 沉浸式旅游体验”、“VR/AR 大众健身”、“VR/AR 线上演播”、“VR/AR 智慧商圈”

等工程。关键技术融合创新工程方面，我们认为游戏融合了渲染、交互、网络传输、内容生产等技术，具备较强技术实力与积累的游戏研发公司或在 VR 技术融合与内容开发中更具优势，重点推荐腾讯控股、网易-S、完美世界、吉比特、心动公司、创梦天地、姚记科技，受益标的包括三七互娱、恺英网络、电魂网络等；全产业链条供给提升工程方面，我们认为线下沉浸式体验场景与虚拟现实服务平台是提升 VR 供给的重要来源，云计算是支撑虚拟现实的重要信息基础设施，重点推荐兆讯传媒，受益标的包括锋尚文化、风语筑、神州泰岳、盛天网络、顺网科技、捷成股份、佳创视讯、恒信东方、湖北广电等；多场景应用融合推广工程方面，我们认为安全生产、文化旅游、体育健身、线上演播、生活购物、线下娱乐等行业与 VR 技术融合性强，通过 VR 技术赋能，或进一步提升用户体验，扩大用户规模，打开商业化空间，重点推荐快手-W、芒果超媒、奥飞娱乐，受益标的包括宝通科技、哔哩哔哩-W、浙文互联、宋城演艺、蓝色光标、中屹在线、天地在线等。

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_48098

