



传媒行业重大事项点评：五部委发布虚拟现实产业计划 产业链迎来政策催化



事项:

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发布《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划(2022—2026年)》,提出:(1)总体发展目标: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,虚拟现实在经济社会重要行业领域实现规模化应用;(2)产业生态持续完善的目标:到2026年,我国虚拟现实产业总体规模超过3500亿元、虚拟现实终端销量超过2500万台;(3)融合应用的目标:在工业生产、文化旅游、融合媒体、教育培训、体育健康、商贸创意、智慧城市等虚拟现实重点应用领域实现突破。

评论:

总体发展目标:突破技术、完善生态、多场景融合应用。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。

产业规模:截至2026年,总体规模超3500亿,终端出货量超2500万台,年化增速约87%。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。

三大重点工程：推进关键技术融合创新、提升全产业链条供给能力、加速多行业多场景应用落地。围绕近眼显示、渲染处理、感知交互等核心关键技术，强化与数字孪生、区块链等新技术的融合。全面提升关键器件、外设等环节产业化供给能力。加速虚拟现实与工业、教育、演绎、体育、旅游等场景的融合落地。

投资建议：虚拟现实技术是数字经济下一阶段可能性较高的技术路径，政策的出台为下一阶段国内产业的发展奠定了政策基础。而对于虚拟现实产业的发展除硬件和基础技术外，更需要丰富的应用场景和内容，除游戏外在工业、文化、教育方面的应用也值得重视。建议关注：宝通科技（工业）、风语筑（文化旅游）、锋尚文化（演艺）、力盛体育（体育游戏）、恺英网络（游戏）、天地在线（演艺直播旅游）等。

风险提示：技术发展不及预期；行业政策变化；行业竞争格局恶化

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_48352

