

Планы Китая на мировом рынке VR

Виртуальная реальность - одна из наиболее быстро растущих и перспективных цифровых технологий. Объем мирового рынка на 2022 год оценивается в \$16 млрд. а прогноз среднегодового темпа роста рынка составляет 45% в год.

Важнейшим драйвером роста рынка являются проекты создания



Источник: Fortune Business Insight, Reuters, собственный анализ



метавселенных - интерактивных цифровых пространств в которых пользователи получают возможность выполнять большинство видов социальных взаимодействий.

Кроме того, значительную роль в поддержке роста рынка сыграл переход экономики в онлайн, связанный с пандемией COVID-19. В виртуальную реальность активно переносятся многие мероприятия, такие как концерты или выставки. Технология виртуальной реальности демонстрирует высокую эффективность в самых разных отраслях. Так, например в машиностроении по данным Ford виртуальные учебные занятия снизили количество травм и несчастных случаев на 70%.

Активно используются решения для виртуального обучения в сфере здравоохранения, в авиации и др.

Главным ограничивающим фактором для рынка VR в настоящее время являются высокие требования к производительности компьютеров. Кроме того, большинство современных устройств, таких как смартфоны, плохо совместимы с технологиями виртуальной реальности. В перспективе это создает значительный дополнительный потенциал спроса.

Наибольшим спросом среди оборудования для виртуальной реальности пользуются устройства визуализации - VR шлемы и очки (суммарно - более 50% на этом сегменте рынка). Также широко распространены многоканальные VR - симуляторы и перчатки для тактильной обратной связи.

Развитие цифровой экономики - сложный, комплексный процесс, успех которого, во многом, зависит от эффективной государственной поддержки. Так, например российская стратегия цифровизации выделяет в качестве ключевого направления технологии искусственного интеллекта. Китай - один из признанных мировых лидеров в развитии высоких технологий. Согласно принятому недавно плану действий, разработанному пятью министерствами, во главе с Министерством промышленности и информационных технологий, виртуальная реальность рассматривается как важнейшая отрасль цифровой экономики в рамках 14 пятилетки.

Планируется, что уже к 2026 году промышленность Китая должна произвести более 25 миллионов VR - устройств общей стоимостью более 350 миллиардов юаней, что соответствует приблизительно \$48 млрд. Это - очень амбициозные планы, но их реализация обеспечит Китаю ведущие позиции на одном из самых быстрорастущих глобальных цифровых рынков.