

# 2024-2030年中国虚拟现实 市场评估与投资策略报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2024-2030年中国虚拟现实市场评估与投资策略报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202310/414099.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

## 二、说明、目录、图表目录

虚拟现实技术是一种计算机仿真系统，通过对三维世界的模拟创造出一种崭新的交互系统。它利用计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的交互式三维动态视景和实体行为系统仿真，并使用户沉浸到该环境中。在产业界，将虚拟现实定义为三类技术应用方式：虚拟现实（VR，Virtual Reality）、增强现实（AR，Augmented Reality）和混合现实（MR，Mixed Reality）。实际上，在学术界的划分中，混合现实技术还分为增强现实和增强虚拟环境（AVE，Augmented Virtual Environment）两类。

2021年随着头部互联网公司入局，中国AR/VR市场被注入了巨大活力。市场规模方面，2021年中国AR/VR市场IT相关支出规模约为21.3亿美元，并将在2026年增至130.8亿美元，为全球第二大单一国家市场。其中，AR支出规模将以49.0%的五年CAGR快速增长，VR支出规模以41.5%的五年CAGR保持稳定增长。

产业快速增长的同时，国内虚拟现实产业在关键核心技术和重点应用领域也取得了多项突破。相对于国外偏重于软硬件技术而言，国内虚拟现实产业偏重于商业模式，目前技术驱动是行业发展主要动力，所以软硬件技术方面拥有优势的公司更被看好，技术成熟、价格无差异之后VR产业才会进入内容驱动阶段。

政策方面，2021年3月，工信部发布《“双千兆”网络协同发展行动计划（2021-2023年）》，增强现实/拟现实（AR/VR）、超高清视等高带宽应用进一步融入生产生活，典型行业千兆应用模式形成示范。2021年5月，国家新闻出版署发布的《关于开展出版业科技与标准创新示范项目试点工作的通知》，其中指出了要加强虚拟现实技术在出版领域的创新应用和研究。2022年1月12日，国务院发布的《“十四五”数字经济发展规划》，提出创新发展“云生活”服务，深化人工智能、虚拟现实、8K高清视频等技术的融合，拓展社交、购物、娱乐、展览等领域的应用，促进生活消费品质升级。2022年5月26日，国务院办公厅发布《推动外贸保稳提质的意见（国办发〔2022〕18号）》，指出促进企业用好线上渠道扩大贸易成交。加快中国进出口商品交易会（广交会）等展会数字化、智能化建设，加强与跨境电商平台等联动互促，积极应用虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、大数据等技术，优化云上展厅、虚拟展台等展览新模式，智能对接供采，便利企业成交。2022年10月，《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2024-2030年）》（以下简称《行动计划》）发布。根据《行动计划》，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，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。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国虚拟现实市场评估与投资策略报告》共四章。首先介绍了虚拟现实产业发展环境，其次介绍虚拟现实产业发展现状，紧接着分析虚拟现实产业的应用状况，最后分析虚拟现实产业发展前景。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、中国国家工业和信息化部、中企顾问网、中企顾问网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对虚拟现实产业有一个系统深入的了解、或者想投资虚拟现实市场，本报告将是您不可或缺的重要参考工具。

报告目录：

## 第一章 虚拟现实产业发展环境分析

- 1.1 国家政策助力产业发展
- 1.2 消费升级促进消费模式转变
- 1.3 资本流向VR全产业链

## 第二章 虚拟现实产业发展状况分析

- 2.1 产业链的覆盖范围
- 2.2 行业发展热点事件
- 2.3 行业支出规模提升
- 2.4 产业区域分布情况
- 2.5 代表性企业的布局

## 第三章 虚拟现实产业应用领域分析

- 3.1 消费级市场应用分析
  - 3.1.1 VR游戏发展分析
  - 3.1.2 VR影视发展分析
  - 3.1.3 VR直播市场发展
  - 3.1.4 VR动漫行业发展
  - 3.1.5 VR社交发展分析
  - 3.1.6 VR电竞发展动态
  - 3.1.7 VR综艺发展动态
- 3.2 企业级市场应用分析
  - 3.2.1 航空市场应用

- 3.2.2 医疗市场应用
- 3.2.3 旅游市场应用
- 3.2.4 教育市场应用
- 3.2.5 全景购物应用
- 3.2.6 军事领域应用
- 3.2.7 房地产市场应用

#### 第四章 虚拟现实投资机会及前景预测

##### 4.1 虚拟现实的投资机会

- 4.1.1 硬件市场
- 4.1.2 内容开发
- 4.1.3 先进技术普及

##### 4.2 虚拟现实发展的前景

- 4.2.1 VR市场发展潜力
- 4.2.2 VR市场发展趋势
- 4.2.3 商业化布局路径
- 4.2.4 VR行业发展思路

#### 图表目录

- 图表1 2012-2021年中国VR/AR行业投融资情况
- 图表2 2012-2021年中国VR/AR技术投融资情况
- 图表3 2021年中国VR/AR行业股权投融资事件轮次分布
- 图表4 2021年中国VR/AR行业投融资金额分布
- 图表5 2021年中国VR/AR行业重点投融资事件
- 图表6 中国虚拟现实（VR）产业链结构
- 图表7 中国虚拟现实（VR）产业链生态图谱
- 图表8 2021-2026年中国AR/VR指出规模及预测
- 图表9 代表性企业区域分布
- 图表10 中国规模以上虚拟现实（VR）行业产业园区分布情况
- 图表11 中国规模以上虚拟现实（VR）行业代表性企业产品对比
- 图表12 虚拟现实（VR）行业代表性企业最新投融资动向（一）
- 图表13 虚拟现实（VR）行业代表性企业最新投融资动向（二）

图表14 2016-2025年全球VR头显出货量及增速

图表15 我国部分企业VR游戏布局

图表16 中国VR游戏产业链图谱

图表17 2021年Steam平台最佳VR游戏

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202310/414099.html>