

2020年中国虚拟现实市场分析报告- 市场供需现状与发展战略规划

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国虚拟现实市场分析报告-市场供需现状与发展战略规划》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/476113476113.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

虚拟现实技术缩写为VR，又称灵境技术，是20世纪发展起来的一项全新的实用技术，主要包括计算机、电子信息、仿真技术等。随着社会生产力和科学技术的不断发展，各行各业对VR技术的需求日益旺盛。VR技术也取得了巨大进步，并逐步成为一个新的科学技术领域。

虚拟现实产业链全景图

信息来源：观研天下整理

近年来，我国出台多项政策大力支持虚拟现实发展。根据工业和信息化部电子信息司副司长吴胜武表示，我国虚拟现实关键技术不断突破，市场规模持续扩大。预计到2021年，我国虚拟现实市场规模将达到544.5亿元。工信部将支持虚拟现实制造业创新中心筹备建设，促进产业链关键环节提升，推动虚拟现实技术在制造、教育、文化等领域应用。

2016-2019年我国虚拟现实相关政策一览表

时间

部门/名称

内容

2016年5月

国务院印发《国家创新驱动发展战略纲要》

表示，创新驱动就是创新成为引领发展的第一动力，科技创新与制度创新、管理创新、商业模式创新、业态创新和文化创新相结合，推动发展方式向依靠持续的知识积累、技术进步和劳动力素质提升转变，促进经济向形态更高级、分工更精细、结构更合理的阶段演进。

2016年9月

国务院办公厅印发《消费品标准和质量提升规划（2016 - 2020年）》

规划明确要求有关部门尽快起草虚拟现实行业的质量标准细则。这预示着政府将在虚拟现实市场还未规范之时，加速推动VR消费品的质量标准与规范在短时间内出台，整治行业风气，尽快启动C端市场。

2016年9月

工业和信息化部印发《智能硬件产业创新发展专项行动（2016-2018年）》的通知

指出，在虚拟现实/增强现实技术领域，发展面向虚拟现实产品的新型人机交互、新型显示器件、GPU、超高速数字接口和多轴低功耗传感器，面向增强现实的动态环境建模、实时3D图像生成、立体显示及传感技术创新，打造虚拟/增强现实应用系统平台与开发工具研发环境。

2016年12月

国务院印发《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》(全文)

强调，要把战略性新兴产业摆在经济社会发展更加突出的位置。继五月国务院将VR行业上升至经济战略高度之后，再次督促各地方、部委要给已经上升至经济战略高度的VR行业开绿灯。

2016年12月

工业和信息化部印发信息通信行业发展规划（2016 - 2020年）的通知

提到：发挥互联网企业创新主体地位和主导作用，以技术创新为突破，带动移动互联网、5G、云计算、大数据、物联网、虚拟现实、人工智能、3D打印、量子通信等领域核心技术的研发和产业化。

2017年3月

文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见

提到，鼓励生产企业开发新产品。鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化和具有联网竞技功能的游戏游艺设备。为了发展建筑业信息环境、信息技术与建筑业发展深度结合，充分发挥信息化引领作用，鼓励建筑行业使用虚拟现实技术。而VR技术能让建筑、家居业在宣传上起到巨大作用，卖房与装修不再是费劲而生硬的解说。

2017年5月

科技部发展改革委工业和信息化部国家卫生计生委体育总局食品药品监管总局关于印发《“十三五”健康产业科技创新专项规划》的通知

要求要重点发展虚拟现实康复系统等智能康复辅具，加快增强现实、虚拟现实等关键技术的应用突破，提高治疗水平。

2017年6月

工业和信息化部印发《应急产业培育与发展行动计划（2017 - 2019年）》的通知

要求：促进物联网、北斗导航、虚拟现实/增强现实、人工智能、新材料等高新技术应用于突发事件应对并形成新产品、新装备、新服务。

2017年6月

科技部国家中医药管理局印发《“十三五”中医药科技创新专项规划》的通知

要求：发展符合中药制造特点的信息物理系统、物联网技术、人工智能技术、虚拟现实和增强现实技术。。。推动我国中药制造技术迈向高端水平。

2018年1月

新华社授权发布《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十三个五年规划的建议》

"十三五"规划纲要提出，未来将大力扶持虚拟现实技术，使其成为一个重要的经济增长点。随着规划出台，BAT相继宣布进入VR领域，其中阿里动静最大，不但自创实验室，此后还宣称未来将能实现虚拟购物。

2018年9月

国家发展改革委、教育部、科技部、工业和信息化部等19部门联合印发《关于发展数字经济稳定并扩大就业的指导意见》

意见指出数字人才供给缺口大等问题，要求：创新人才培养培训方式，积极采用移动技术、互联网、虚拟现实与增强现实、人机互动等数字化教学培训手段。

2018年12月

工信部发布《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》

要求把握虚拟现实等新一代信息技术孕育发展机遇，坚持市场主导、应用牵引、创新驱动、协同发展，以加强技术产品研发、丰富内容服务供给为抓手，以优化发展环境、建立标准规范、强化公共服务为支撑，提升产业创新发展能力，推动新技术、新产品、新业态、新模式在各领域广泛应用，推动我国信息产业高质量发展，为我国经济社会发展提供新动能。

2018年12月

文化和旅游部发布《关于提升假日及高峰期旅游供给品质的指导意见》

将两者的结合落到实处：强化科技支撑，充分运用虚拟现实（VR）、4D、5D等人工智能技术打造立体、动态展示平台，为游客提供线上体验和游览线路选择。

2019年1月

发改委等多部门联合印发《进一步优化供给推动消费平稳增长促进形成强大国内市场的实施方案(2019年)》

该实施方案明确提出，要扩大升级信息消费，加快推出5G商用牌照。有条件的地方可对超高清电视、机顶盒、虚拟现实/增强现实设备等产品推广应用予以补贴，扩大超高清视频终端消费。

2019年3月

工业和信息化部办公厅关于组织开展2019年新型信息消费示范项目申报工作的通知

在生活类信息消费中提出要鼓励利用虚拟现实、增强现实等技术，构建大型数字内容制作渲染平台，加快文化资源数字化转换及开发利用，支持原创网络作品创作，拓展数字影音、动漫游戏、网络文学等数字文化内容，支持融合型数字内容业务和知识分享平台发展。

2019年3月

教育部关于公布2018年度国家虚拟仿真实验教学项目认定结果的通知

该通知明确要求各省级教育行政部门和有关高校要加强对虚拟仿真实验教学项目建设工作的领导，加大建设力度，加快机制创新，推进广泛应用，持续提高实践教学质量，促进高等教育内涵式发展。

2019年3月

工业和信息化部办公厅关于组织开展2019年新型信息消费示范项目申报工作的通知

鼓励利用虚拟现实、增强现实等技术，构建大型数字内容制作渲染平台，加快文化资源数字化转换及开发利用，支持原创网络作品创作，拓展数字影音、动漫游戏、网络文学等数字文化内容，支持融合型数字内容业务和知识分享平台发展。

2019年3月

工业和信息化部、国家广播电视总局、中央广播电视总台联合发布了《超高清视频产业发展行动计划（2019-2022年）》

突破超高清成像、高带宽实时传输、超高速存储、HDR显示兼容与动态适配、三维声编解码与渲染、三维声采集、视频人脸识别、行为动态分析、医学影像诊断等关键技术，支持面向超高清视频的SoC核心芯片、音视频处理芯片、编解码芯片、存储芯片、图像传感器、新型显示器件等的开发和量产。加强4K/8K显示面板创新，发展高精密光学镜头等关键配套器件。

2019年4月

国家发改委《产业结构调整指导目录（2019年本，征求意见稿）》

该指导目录是在2011年基础上修订的，旨在以供给侧结构性改革为主线，把发展经济的着力点放在实体经济上，顺应新一轮世界科技革命和产业变革，大力破除无效供给等。虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、等技术的研发与应用纳入2019年“鼓励类”产业。

信息来源：观研天下整理

VR最早启用于上世纪的军用仿真器研发，直至2016年VR概念开始推广普及并渗透入各垂直行业。近年来，我国虚拟现实资本市场持续火热，应用领域不断扩张。根据数据显示，2016年，VR行业的市场规模为34.6亿元，2018年上升到108.3亿元，同比增长106.68%。预测，2020年市场规模将达到460亿元。2017年我国虚拟现实消费者达499.9万人，预测2019年将超1000万人。

2016-2020年中国VR行业市场规模及增长情况

数据来源：工信部

2015-2019年我国虚拟现实消费者规模与预测情况

数据来源：工信部（YZ）

中国报告网是观研天下集团旗下打造的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国虚拟现实市场分析报告-市场供需现状与发展战略规划》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面

了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国家统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【报告大纲】

第一章 2017-2020年中国虚拟现实行业发展概述

第一节 虚拟现实行业发展情况概述

- 一、虚拟现实行业相关定义
- 二、虚拟现实行业基本情况介绍
- 三、虚拟现实行业发展特点分析

第二节 中国虚拟现实行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、虚拟现实行业产业链条分析
- 三、中国虚拟现实行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 中国虚拟现实行业生命周期分析

- 一、虚拟现实行业生命周期理论概述
- 二、虚拟现实行业所属的生命周期分析

第四节 虚拟现实行业经济指标分析

- 一、虚拟现实行业的赢利性分析
- 二、虚拟现实行业的经济周期分析
- 三、虚拟现实行业附加值的提升空间分析

第五节 中国虚拟现实行业进入壁垒分析

- 一、虚拟现实行业资金壁垒分析
- 二、虚拟现实行业技术壁垒分析
- 三、虚拟现实行业人才壁垒分析
- 四、虚拟现实行业品牌壁垒分析

五、虚拟现实行业其他壁垒分析

第二章 2017-2020年全球虚拟现实行业市场发展现状分析

第一节 全球虚拟现实行业发展历程回顾

第二节 全球虚拟现实行业市场区域分布情况

第三节 亚洲虚拟现实行业地区市场分析

一、亚洲虚拟现实行业市场现状分析

二、亚洲虚拟现实行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲虚拟现实行业市场前景分析

第四节 北美虚拟现实行业地区市场分析

一、北美虚拟现实行业市场现状分析

二、北美虚拟现实行业市场规模与市场需求分析

三、北美虚拟现实行业市场前景分析

第五节 欧盟虚拟现实行业地区市场分析

一、欧盟虚拟现实行业市场现状分析

二、欧盟虚拟现实行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟虚拟现实行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界虚拟现实行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球虚拟现实行业市场规模预测

第三章 中国虚拟现实产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

一、中国GDP增长情况分析

二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品虚拟现实总额

五、城乡居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国虚拟现实行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

第三节 中国虚拟现实产业社会环境发展分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

第四章 中国虚拟现实行业运行情况

第一节 中国虚拟现实行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国虚拟现实行业市场规模分析

第三节 中国虚拟现实行业供应情况分析

第四节 中国虚拟现实行业需求情况分析

第五节 中国虚拟现实行业供需平衡分析

第六节 中国虚拟现实行业发展趋势分析

第五章 中国虚拟现实所属行业运行数据监测

第一节 中国虚拟现实所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国虚拟现实所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国虚拟现实所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第六章 2017-2020年中国虚拟现实市场格局分析

第一节 中国虚拟现实行业竞争现状分析

一、中国虚拟现实行业竞争情况分析

二、中国虚拟现实行业主要品牌分析

第二节 中国虚拟现实行业集中度分析

一、中国虚拟现实行业市场集中度分析

二、中国虚拟现实行业企业集中度分析

第三节 中国虚拟现实行业存在的问题

第四节 中国虚拟现实行业解决问题的策略分析

第五节 中国虚拟现实行业竞争力分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2017-2020年中国虚拟现实行业需求特点与动态分析

第一节 中国虚拟现实行业消费市场动态情况

第二节 中国虚拟现实行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 虚拟现实行业成本分析

第四节 虚拟现实行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国虚拟现实行业价格现状分析

第六节 中国虚拟现实行业平均价格走势预测

一、中国虚拟现实行业价格影响因素

二、中国虚拟现实行业平均价格走势预测

三、中国虚拟现实行业平均价格增速预测

第八章 2017-2020年中国虚拟现实行业区域市场现状分析

第一节 中国虚拟现实行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区虚拟现实市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区虚拟现实市场规模分析

四、华东地区虚拟现实市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区虚拟现实市场规模分析

四、华中地区虚拟现实市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区虚拟现实市场规模分析

四、华南地区虚拟现实市场规模预测

第九章 2017-2020年中国虚拟现实行业竞争情况

第一节 中国虚拟现实行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国虚拟现实行业SWOT分析

一、行业优势分析

二、行业劣势分析

三、行业机会分析

四、行业威胁分析

第三节 中国虚拟现实行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 虚拟现实行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第十一章 2021-2026年中国虚拟现实行业发展前景分析与预测

第一节 中国虚拟现实行业未来发展前景分析

一、虚拟现实行业国内投资环境分析

二、中国虚拟现实行业市场机会分析

三、中国虚拟现实行业投资增速预测

第二节 中国虚拟现实行业未来发展趋势预测

第三节 中国虚拟现实行业市场发展预测

一、中国虚拟现实行业市场规模预测

二、中国虚拟现实行业市场规模增速预测

三、中国虚拟现实行业产值规模预测

四、中国虚拟现实行业产值增速预测

五、中国虚拟现实行业供需情况预测

第四节 中国虚拟现实行业盈利走势预测

一、中国虚拟现实行业毛利润同比增速预测

二、中国虚拟现实行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国虚拟现实行业投资风险与营销分析

第一节 虚拟现实行业投资风险分析

一、虚拟现实行业政策风险分析

二、虚拟现实行业技术风险分析

三、虚拟现实行业竞争风险

四、虚拟现实行业其他风险分析

第二节 虚拟现实行业企业经营发展分析及建议

- 一、虚拟现实行业经营模式
- 二、虚拟现实行业销售模式
- 三、虚拟现实行业创新方向

第三节 虚拟现实行业应对策略

- 一、把握国家投资的契机
- 二、竞争性战略联盟的实施
- 三、企业自身应对策略

第十三章 2021-2026年中国虚拟现实行业发展战略及规划建议

第一节 中国虚拟现实行业品牌战略分析

- 一、虚拟现实企业品牌的重要性
- 二、虚拟现实企业实施品牌战略的意义
- 三、虚拟现实企业品牌的现状分析
- 四、虚拟现实企业的品牌战略
- 五、虚拟现实品牌战略管理的策略

第二节 中国虚拟现实行业市场重点客户战略实施

- 一、实施重点客户战略的必要性
- 二、合理确立重点客户
- 三、对重点客户的营销策略
- 四、强化重点客户的管理
- 五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国虚拟现实行业战略综合规划分析

- 一、战略综合规划
- 二、技术开发战略
- 三、业务组合战略
- 四、区域战略规划
- 五、产业战略规划
- 六、营销品牌战略
- 七、竞争战略规划

第十四章 2021-2026年中国虚拟现实行业发展策略及投资建议

第一节 中国虚拟现实行业产品策略分析

- 一、服务产品开发策略
- 二、市场细分策略
- 三、目标市场的选择

第二节 中国虚拟现实行业定价策略分析

第三节 中国虚拟现实行业营销渠道策略

一、虚拟现实行业渠道选择策略

二、虚拟现实行业营销策略

第四节 中国虚拟现实行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国虚拟现实行业重点投资区域分析

二、中国虚拟现实行业重点投资产品分析

图表详见正文

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/476113476113.html>