

2020年中国虚拟现实内容行业前景分析报告- 产业供需现状与发展战略评估

报告大纲

一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国虚拟现实内容行业前景分析报告-产业供需现状与发展战略评估》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：<https://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/511015511015.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: sales@chinabaogao.com

联系人：客服

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，页面图表可能存在缺失；格式美观性可能有欠缺，实际报告排版规则、美观；可联系客服索取更完整的目录大纲。

二、报告目录及图表目录

虚拟现实内容是搭载于虚拟现实终端设备的三维信息，从产业链来看，上游是各类硬件设备供应商、软件系统供应商，中游是各类内容创作企业，下游是平台运营商和各类终端单位用户。

虚拟现实内容行业产业链

数据来源：公开资料整理

2016-2019年我国虚拟现实内容行业市场规模保持快速发展态势，从56.5亿元涨至398.4亿元，复合增长率为91.76%，2019年同比上涨52.29%，预计到2020年虚拟现实内容行业市场规模达556.3亿元。

2016-2020年我国虚拟现实内容行业市场规模及增速

数据来源：公开资料整理

从我国虚拟现实内容行业应用领域占比来看，2019年游戏领域以36.8%的占比位居第一，视频领域以20.5%的占比位居第二。

2019年我国虚拟现实内容行业应用领域占比（单位：%）

数据来源：公开资料整理

从我国虚拟现实产业所涉及行业企业布局来看，2019年上半年，游戏类用户规模达4.94亿，主要参与企业是网易、三七互娱、玖的、酷卡数字等；视频影视类用户规模达7.59亿，主要参与企业是兰亭数字、爱奇艺、Felix&Paul Studios等；此外，虚拟现实内容行业在直播、教育培训和医疗健康等领域均有涉及，其用户规模也十分可观。

我国虚拟现实产业所涉及行业企业布局情况

涉及行业

具体内容

用户基础规模

主要企业

游戏

用户身临其境体验游戏内容、置身沉浸式的虚拟世界，VR技术极大提高游戏体验

2019年上半年，网络游戏用户规模约4.94亿

网易、三七互娱、玖的、酷卡数字、东艺数科、超凡视幻等

视频影视

视频内容与VR技术结合，极大提升影视可看性

2019年上半年，网络视频用户规模约7.59亿

兰亭数字、爱奇艺、Felix&Paul Studios、Google Spotlight、Jaunt VR等

直播

人与内容场景互动，VR直播可应用体育赛事、综艺节目、新闻事件等各个场景

2019年上半年，网络直播用户规模月4.33亿

兰亭数字、微鲸vr、火柴全景VR、Next VR、True VR等

教育培训

广东、上海、贵州、浙江、安徽等多地纷纷落地云VR教室

2018年教育企业5544个，2018年普通高等徐晓、普通高中等各类学校数量达509251所

网龙华渔、赛欧比弗、讯飞幻境、黑晶科技、中唐科技等

医疗健康

医学院学生通过虚拟现实模拟学习，VR直播手术，VR技术治疗心理疾病、自闭症儿童教学、视力矫正等。

2018年医院数量33009所

北京触幻科技、医微讯等数据来源：公开资料整理

虚拟现实内容的特点有无云、云辅助、全面云三个阶段，其中无云和全面云均为电脑端、移动端VR，但游戏和视频内容有所不同。无云阶段游戏内容分为本地建模、本地渲染，视频内容分为视频下载、本地闭环；全面云阶段游戏内容分为云端实时渲染、高端建模，视频内容分为FOV视频下载、云端闭环。

不同云化阶段虚拟现实内容特点

数据来源：公开资料整理

目前，全国虚拟现实内容行业企业数量为400家，企业间因所关注类别不同，研发产品也不尽相似，且相同类别间产品也各有不同，因此公司间竞争压力不大。如教育类开发商包含北京幻鲸、微视酷，代表产品分别为大学物流VR教程、IES沉浸式教育系统；游戏类开发商TiGAMES工作室、灵境科技，代表产品分别为奇境守卫、滑雪。

我国虚拟现实内容行业不同类别企业及竞争产品

类别

开发商

代表产品

产品特点

教育类

北京幻鲸

大学物流VR教程

搭配HTC VIVE，仿真港口集装箱调度场景，学者编写教案、解说

微视酷

IES沉浸式教育系统

不间断VR教育环境，具备教学指挥功能，情景切换自然

安防类

世峰数字

虚拟仿真实验室

采用实时渲染技术，应急预案流程清晰，仿真地质灾害等环境互动

定制类

指挥家

房地产+VR营销解决方案

打造100款以上定制化地产内容，线下渠道搭配线上推广

游戏类

TiGAMES工作室

奇境守卫

第一人称VR射击类游戏，仅支持PS MOVE操作系统，画面精致

灵境科技

滑雪

线下体验官销量高，小团队研发，稳抓目标市场，实际运营情况好数据来源：公开资料整理

自2016年以来，我国鼓励支持虚拟现实内容行业发展，先后颁布了一系列相关政策推动行业市场发展。

我国虚拟现实内容行业相关政策汇总表

时间

政策名称

发布机构

主要内容

2016.08

《“十三五”国家科技创新规划》

国家发展和改革委员会

突破虚实融合渲染、真三维呈现、实时定位注册、适人性虚拟现实技术等一批关键技术，形成高性能真三维显示器、智能眼镜、动作捕捉和分析系统、个性化虚拟现实整套装置等具有自主知识产权的核心设备。基本形成虚拟现实与增强现实技术在显示、交互、内容、接口等方面的规范标准

2016.12

《信息通信行业发展规划(2016-2020年)》

工业和信息化部

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

2017.01

《国家教育事业发展规划“十三五”规划》

国家发展和改革委员会发展规划司

全力推动信息技术与教育教学深度融合。支持各级各类学校建设智慧校园，综合利用互联网、大数据、人工智能和虚拟现实技术探索未来教育教学新模式

2017.04

《推动数字文化产业创新发展意见》

文化部

促进虚拟现实产业健康有序发展，开拓混合现实娱乐、智能家庭娱乐等消费新领域，推动智能制造、智能语音、三维(3D)打印、无人机、机器人等技术和装备在数字文化产业领域的应用，不断丰富产品形态和服务模式，拓展产业边界

2017.08

《升级信息消费释放内需指导意见》

国务院

升级智能化、高端化、融合化信息产品，重点发展面向消费升级的中高端移动通信终端、可穿戴设备、数字家庭产品等新型信息产品，以及虚拟现实、增强现实、智能网联汽车、智能服务机器人等前沿信息产品

2018.12

《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》

工业和信息化部

到2020年，我国虚拟现实产业链条基本健全，在经济社会重要行业领域的应用得到深化，建设若干个产业技术创新中心，核心关键技术创新取得显著突破；到2025年，我国虚拟现实产业整体实力进入全球前列，掌握虚拟现实关键核心专利和标准，形成若干具有较强国际竞争力的虚拟现实骨干企业

2019.03

《关于促进移动互联网健康有序发展的意见》

中共中央办公厅国务院办公厅

坚定不移实施创新驱动发展战略，在科研投入上集中力量办大事，加快移动芯片、移动操作系统、智能传感器、位置服务等核心技术突破和成果转化；加紧人工智能、虚拟现实、增强现实、微机电系统等新兴移动互联网关键技术布局

《超高清视频产业发展行动计划（2019-2020年）》

工信部、国家广电总局等

推动重点产品产业化列为重点任务，其中包括超高清电视、虚拟现实/增强现实设备等产品

。

《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》

发改委

提出鼓励利用虚拟现实、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

数字化转型及开发利用。

2019.11

《青岛市崂山区虚拟现实产业发展三年行动计划（2020-2022年）》

青岛市崂山区工业和信息化局

提出打造“虚拟现实应用创新示范区”，通过VR进小区等一系列成规模、可落地、有产出的应用创新作为产业发展新引擎，全力打造虚拟现实产业之都2.0。

《关于促进文化和科技深度融合的指导意见》

工信部、科技部等15部门

鼓励AR/VR等技术在购物、广电等常见中应用、推进消费服务和制造业创新融合。数据来源：公开资料整理（CMY）

中国报告网是观研天下集团旗下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年中国虚拟现实内容行业前景分析报告-产业供需现状与发展战略评估》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年中国虚拟现实内容行业发展概述

第一节 虚拟现实内容行业发展情况概述

- 一、虚拟现实内容行业相关定义
- 二、虚拟现实内容行业基本情况介绍
- 三、虚拟现实内容行业发展特点分析
- 四、虚拟现实内容行业经营模式
 - 1、生产模式
 - 2、采购模式
 - 3、销售模式
- 五、虚拟现实内容行业需求主体分析

第二节 中国虚拟现实内容行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、虚拟现实内容行业产业链条分析
- 三、产业链运行机制
 - 1、沟通协调机制
 - 2、风险分配机制
 - 3、竞争协调机制
- 四、中国虚拟现实内容行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 中国虚拟现实内容行业生命周期分析

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

第四节 虚拟现实内容行业经济指标分析

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

第五节 中国虚拟现实内容行业进入壁垒分析

- 一、虚拟现实内容行业资金壁垒分析
- 二、虚拟现实内容行业技术壁垒分析
- 三、虚拟现实内容行业人才壁垒分析
- 四、虚拟现实内容行业品牌壁垒分析
- 五、虚拟现实内容行业其他壁垒分析

第二章 2017-2020年全球虚拟现实内容行业市场发展现状分析

第一节 全球虚拟现实内容行业发展历程回顾

第二节 全球虚拟现实内容行业市场区域分布情况

第三节 亚洲虚拟现实内容行业地区市场分析

一、亚洲虚拟现实内容行业市场现状分析

二、亚洲虚拟现实内容行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲虚拟现实内容行业市场前景分析

第四节 北美虚拟现实内容行业地区市场分析

一、北美虚拟现实内容行业市场现状分析

二、北美虚拟现实内容行业市场规模与市场需求分析

三、北美虚拟现实内容行业市场前景分析

第五节 欧盟虚拟现实内容行业地区市场分析

一、欧盟虚拟现实内容行业市场现状分析

二、欧盟虚拟现实内容行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟虚拟现实内容行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界虚拟现实内容行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球虚拟现实内容行业市场规模预测

第三章 中国虚拟现实内容产业发展环境分析

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内容总额

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 中国虚拟现实内容行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

第三节 中国虚拟现实内容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 中国虚拟现实内容行业运行情况

第一节 中国虚拟现实内容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

1、行业技术发展现状

2、行业技术专利情况

3、技术发展趋势分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国虚拟现实内容行业市场规模分析

第三节 中国虚拟现实内容行业供应情况分析

第四节 中国虚拟现实内容行业需求情况分析

第五节 我国虚拟现实内容行业进出口形势分析

一、进口形势分析

二、出口形势分析

三、进出口价格对比分析

第六节 我国虚拟现实内容行业细分市场分析（2015-2019年）

一、细分市场一

二、细分市场二

三、其它细分市场

第七节 中国虚拟现实内容行业供需平衡分析

第八节 中国虚拟现实内容行业发展趋势分析

第五章 中国虚拟现实内容所属行业运行数据监测

第一节 中国虚拟现实内容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 中国虚拟现实内容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 中国虚拟现实内容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年中国虚拟现实内容市场格局分析

第一节 中国虚拟现实内容行业竞争现状分析

- 一、中国虚拟现实内容行业竞争情况分析
- 二、中国虚拟现实内容行业主要品牌分析

第二节 中国虚拟现实内容行业集中度分析

- 一、中国虚拟现实内容行业市场集中度分析
- 二、中国虚拟现实内容行业企业集中度分析

第三节 中国虚拟现实内容行业存在的问题

第四节 中国虚拟现实内容行业解决问题的策略分析

第五节 中国虚拟现实内容行业竞争力分析

- 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年中国虚拟现实内容行业需求特点与动态分析

第一节 中国虚拟现实内容行业消费市场动态情况

第二节 中国虚拟现实内容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 虚拟现实内容行业成本分析

第四节 虚拟现实内容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 中国虚拟现实内容行业价格现状分析

第六节 中国虚拟现实内容行业平均价格走势预测

- 一、中国虚拟现实内容行业价格影响因素
- 二、中国虚拟现实内容行业平均价格走势预测
- 三、中国虚拟现实内容行业平均价格增速预测

第八章 2017-2020年中国虚拟现实内容行业区域市场现状分析

第一节 中国虚拟现实内容行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区虚拟现实内容市场分析

- 一、华东地区概述
- 二、华东地区经济环境分析
- 三、华东地区虚拟现实内容市场规模分析
- 四、华东地区虚拟现实内容市场规模预测

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、华中地区虚拟现实内容市场规模分析
- 四、华中地区虚拟现实内容市场规模预测

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、华南地区虚拟现实内容市场规模分析
- 四、华南地区虚拟现实内容市场规模预测

第九章 2017-2020年中国虚拟现实内容行业竞争情况

第一节 中国虚拟现实内容行业竞争结构分析（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 中国虚拟现实内容行业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 中国虚拟现实内容行业SCP分析

一、理论介绍

二、SCP范式

三、SCP分析框架

第四节 中国虚拟现实内容行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 虚拟现实内容行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业1

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况分析

四、公司优劣势分析

第二节 企业2

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业3

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第四节 企业4

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第五节 企业5

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十一章 2021-2026年中国虚拟现实内容行业发展前景分析与预测

第一节 中国虚拟现实内容行业未来发展前景分析

- 一、虚拟现实内容行业国内投资环境分析
- 二、中国虚拟现实内容行业市场机会分析
- 三、中国虚拟现实内容行业投资增速预测

第二节 中国虚拟现实内容行业未来发展趋势预测

第三节 中国虚拟现实内容行业市场发展预测

- 一、中国虚拟现实内容行业市场规模预测
- 二、中国虚拟现实内容行业市场规模增速预测
- 三、中国虚拟现实内容行业产值规模预测
- 四、中国虚拟现实内容行业产值增速预测
- 五、中国虚拟现实内容行业供需情况预测

第四节 中国虚拟现实内容行业盈利走势预测

- 一、中国虚拟现实内容行业毛利润同比增速预测
- 二、中国虚拟现实内容行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国虚拟现实内容行业投资风险与营销分析

第一节 虚拟现实内容行业投资风险分析

- 一、虚拟现实内容行业政策风险分析
- 二、虚拟现实内容行业技术风险分析
- 三、虚拟现实内容行业竞争风险分析
- 四、虚拟现实内容行业其他风险分析

第二节 虚拟现实内容行业应对策略

- 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年中国虚拟现实内容行业发展战略及规划建议

第一节 中国虚拟现实内容行业品牌战略分析

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

第二节 中国虚拟现实内容行业市场的重点客户战略实施

- 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 中国虚拟现实内容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

第四节 虚拟现实内容行业竞争力提升策略

- 一、虚拟现实内容行业产品差异性策略
- 二、虚拟现实内容行业个性化服务策略
- 三、虚拟现实内容行业的促销宣传策略
- 四、虚拟现实内容行业信息智能化策略
- 五、虚拟现实内容行业品牌化建设策略
- 六、虚拟现实内容行业专业化治理策略

第十四章 2021-2026年中国虚拟现实内容行业发展策略及投资建议

第一节 中国虚拟现实内容行业产品策略分析

- 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 中国虚拟现实内容行业定价策略分析

第三节 中国虚拟现实内容行业营销渠道策略

- 一、虚拟现实内容行业渠道选择策略
- 二、虚拟现实内容行业营销策略

第四节 中国虚拟现实内容行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国虚拟现实内容行业重点投资区域分析
- 二、中国虚拟现实内容行业重点投资产品分析

图表详见报告正文

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<https://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/511015511015.html>