

## 2024-2029年中国VR&amp;AR行业竞争格局分析及发展前景预测报告

## 报告简介

VR(VirtualReality)是指利用计算机技术模拟产生一个为用户提供视觉、听觉、触觉等感官模拟的三维虚拟世界，用户借助特殊的输入/输出设备，可与虚拟世界进行自然交互。

AR(AugmentedReality)是一种通过实时计算影像位置及角度，生成相应虚拟场景的技术，这种技术可以通过全息投影，在镜片的显示屏幕中将虚拟世界与现实世界叠加，且操作者可以通过设备进行互动。

随着5G来临，无线通信技术的峰值速率提升到了20Gbit/s的量级，延时理论上可降低至1ms，有望扫清当前VR/AR产品在数据传输方面的应用障碍，显著提升产品的用户体验，从而推动VR/AR市场的成熟和发展。

5G时代衍生的边缘计算等相关技术也有望为VR/AR产业带来变革，为VR/AR市场注入新的活力。边缘计算位于移动通信网络边缘，它将数据中心的计算和存储等能力下沉，使之更接近用户终端，降低物理时延，也减少了与中心云的信息交换，降低网络负荷，从而可以创造出一个具备高性能、低延迟与高带宽的电信级服务环境。

在VR/AR中，引入边缘计算意味着原本需要在终端完成的海量数据的处理、图形的渲染等工作可以迁移到边缘计算网络上完成，而终端设备只需负责对网络中各项内容、服务及应用的分发和下载，让消费者享有更高质量网络体验。

全球VR头显出货量在2020年将达到12.33万台，同比增长61.39%。VR市场将保持快速的增长。2019年，全球VR市场规模将达到1000亿元左右，同比增速超过50%，其中，中国VR市场规模约310.2亿元，同比增长约36.35%。

全球AR头显出货量在2020年将达到306万台，同比增长240%。AR市场将保持高速增长，2019年，全球AR市场规模将达到262.89亿元左右，同比增速超过120%，其中，中国AR市场规模约16.4亿元，同比增长超过160%。

## 报告目录

## 第一章 VR/AR行业相关概述

## 1.1 VR/AR行业概况

## 1.1.1 VR/AR的定义

## 1.1.2 VR/AR的区别

## 1.1.3 AR/VR的系统框架

## 1.2 VR/AR行业主要产品分类

1.2.1 AR/VR的硬件产品

1.2.2 AR/VR的软件产品

1.3 AR/VR头戴式显示设备比较

1.3.1 头戴式Mobile VR产品

1.3.2 头戴式PC/主机VR产品

1.3.3 头戴式AR产品

1.3.4 国内外头戴式VR产品的比较

1.4 AR/VR行业商业模式分析

1.4.1 VR行业商业模式分析

1、电影公司与硬件厂商合作

2、游戏公司与硬件厂商合

3、硬件厂商独自开发

4、内容公司独自开发

5、成人内容公司独自制作内容

1.4.2 AR内容生产模式

第二章 VR/AR行业市场特点概述

2.1 行业市场概况

2.1.1 行业市场特点

2.1.2 行业市场化程度

2.1.3 行业利润水平及变动趋势

2.2 进入本行业的主要障碍

2.2.1 资金准入障碍

2.2.2 市场准入障碍

2.2.3 技术与人才障碍

#### 2.2.4 其他障碍

### 2.3 行业的周期性、区域性

#### 2.3.1 行业周期分析

#### 2.3.2 行业的区域性

### 2.4 行业与上下游行业的关联性

#### 2.4.1 行业产业链模型

#### 2.4.2 上游产业分布

#### 2.4.3 下游产业分布

## 第三章 2019-2023年中国VR/AR行业发展环境分析

### 3.1 VR/AR行业政治法律环境

#### 3.1.1 行业管理体制分析

#### 3.1.2 《促进大数据发展行动纲要》

#### 3.1.3 《国民经济和社会发展第十三个五年规划的建议》

### 3.2 VR/AR行业经济环境分析

#### 3.2.1 宏观经济形势分析

#### 3.2.2 宏观经济环境对行业的影响分析

### 3.3 VR/AR行业社会环境分析

#### 3.3.1 居民收入水平提升

#### 3.3.2 互联网的飞速发展

#### 3.3.3 数字原住民的时代

#### 3.3.4 AR/VR技术的认可推广

### 3.4 VR/AR行业技术环境分析

#### 3.4.1 VR/AR技术分析

## 1、智能显示技术

2、三维注册技术

3、智能交互技术

3.4.2 VR/AR技术水平

3.4.3 行业主要技术发展趋势

3.4.4 中国AR/VR产业的技术运用

1、学界对AR/VR技术的研究与运用

2、业界对AR/VR技术的研究与运用

第四章 全球VR/AR行业发展概述

4.1 2019-2023年全球VR/AR行业发展情况概述

4.1.1 全球VR/AR行业发展现状

4.1.2 全球VR/AR行业发展特征

4.1.3 全球VR/AR行业市场规模

4.2 2019-2023年全球主要地区VR/AR行业发展状况

4.2.1 欧洲VR/AR行业发展情况概述

4.2.2 美国VR/AR行业发展情况概述

4.2.3 日韩VR/AR行业发展情况概述

4.3 2024-2029年全球VR/AR行业发展前景预测

4.3.1 全球VR/AR行业市场规模预测

4.3.2 全球VR/AR行业发展前景分析

4.3.3 全球VR/AR行业发展趋势分析

4.4 全球VR/AR行业重点企业发展分析

4.4.1 微软公司

4.4.2 索尼公司

4.4.3 三星公司

第五章 中国VR/AR行业发展概述

## 5.1 中国VR/AR行业发展状况分析

### 5.1.1 中国VR/AR行业发展阶段

### 5.1.2 中国VR/AR行业发展总体概况

### 5.1.3 中国VR/AR行业发展特点分析

## 5.2 2019-2023年VR/AR行业发展现状

### 5.2.1 2019-2023年中国VR/AR行业市场规模

### 5.2.2 2019-2023年中国VR/AR行业发展分析

### 5.2.3 2019-2023年中国VR/AR企业发展分析

## 5.3 2024-2029年中国VR/AR行业面临的困境及对策

### 5.3.1 中国VR/AR行业面临的困境及对策

#### 1、中国VR/AR行业面临困境

#### 2、中国VR/AR行业对策探讨

### 5.3.2 国内VR/AR企业的出路分析

## 第六章 中国VR/AR行业市场运行分析

### 6.1 2019-2023年中国VR/AR行业总体规模分析

#### 6.1.1 企业数量结构分析

#### 6.1.2 人员规模状况分析

#### 6.1.3 行业资产规模分析

#### 6.1.4 行业市场规模分析

### 6.2 2019-2023年中国VR/AR行业产销情况分析

#### 6.2.1 中国VR/AR行业工业总产值

#### 6.2.2 中国VR/AR行业工业销售产值

#### 6.2.3 中国VR/AR行业产销率

### 6.3 2019-2023年中国VR/AR行业市场供需分析

6.3.1 中国VR/AR行业供给分析

6.3.2 中国VR/AR行业需求分析

6.3.3 中国VR/AR行业供需平衡

6.4 2019-2023年中国VR/AR行业财务指标总体分析

6.4.1 行业盈利能力分析

6.4.2 行业偿债能力分析

6.4.3 行业营运能力分析

6.4.4 行业发展能力分析

第七章 中国VR/AR行业细分市场分析

7.1 VR/AR行业细分市场概况

7.1.1 市场细分充分程度

7.1.2 市场细分发展趋势

7.1.3 市场细分战略研究

7.1.4 细分市场结构分析

7.2 VR头显设备市场

7.2.1 市场发展现状概述

7.2.2 行业市场规模分析

7.2.3 行业市场需求分析

7.2.4 产品市场潜力分析

7.3 AR头显设备市场

7.3.1 市场发展现状概述

7.3.2 行业市场规模分析

7.3.3 行业市场需求分析

7.3.4 产品市场潜力分析

## 7.4 建议

### 7.4.1 细分市场研究结论

### 7.4.2 细分市场建议

## 第八章 中国VR/AR行业上、下游产业链分析

### 8.1 VR/AR行业产业链概述

#### 8.1.1 产业链的定义

#### 8.1.2 VR/AR行业产业链

#### 8.1.3 主要环节的增值空间

### 8.2 VR/AR行业主要上游产业发展分析

#### 8.2.1 硬件制造商发展现状

#### 8.2.2 内容提供商发展现状

#### 8.2.3 平台提供商发展现状

#### 8.2.4 上游产业对行业的影响

### 8.3 VR/AR行业主要下游产业发展分析

#### 8.3.1 旅游领域发展现状

#### 8.3.2 教育领域需求分析

#### 8.3.3 医疗领域需求分析

#### 8.3.4 游戏领域需求分析

#### 8.3.5 下游产业对行业的影响

## 第九章 中国VR/AR行业市场竞争格局分析

### 9.1 中国VR/AR行业竞争结构分析

#### 9.1.1 行业上游议价能力

#### 9.1.2 行业下游议价能力

#### 9.1.3 行业新进入者威胁

9.1.4 行业替代产品威胁

9.1.5 行业现有企业竞争

9.2 中国VR/AR行业竞争格局分析

9.2.1 行业区域分布格局

9.2.2 行业企业规模格局

9.2.3 行业企业性质格局

9.2.4 行业集中度分析

9.3 中国VR/AR行业竞争SWOT分析

9.3.1 行业优势分析

9.3.2 行业劣势分析

9.3.3 行业机会分析

9.3.4 行业威胁分析

9.4 中国VR/AR行业竞争策略

9.4.1 我国VR/AR市场竞争的优势

9.4.2 VR/AR行业竞争能力提升途径

9.4.3 提高VR/AR行业核心竞争力的对策

第十章 中国VR/AR行业领先企业竞争力分析

10.1 湖北视纪印象科技股份有限公司

10.1.1 企业发展基本情况

10.1.2 企业主要产品分析

10.1.3 企业竞争优势分析

10.1.4 企业经营状况分析

10.1.5 企业最新发展动态

10.1.6 企业发展战略分析



## 10.2 深圳市中视典数字科技有限公司

### 10.2.1 企业发展基本情况

### 10.2.2 企业主要产品分析

### 10.2.3 企业竞争优势分析

### 10.2.4 企业经营状况分析

### 10.2.5 企业最新发展动态

### 10.2.6 企业发展战略分析

## 10.3 广州亮风台信息科技有限公司

### 10.3.1 企业发展基本情况

### 10.3.2 企业主要产品分析

### 10.3.3 企业竞争优势分析

### 10.3.4 企业经营状况分析

### 10.3.5 企业最新发展动态

### 10.3.6 企业发展战略分析

## 10.4 成都微力互动科技有限公司

### 10.4.1 企业发展基本情况

### 10.4.2 企业主要产品分析

### 10.4.3 企业竞争优势分析

### 10.4.4 企业经营状况分析

### 10.4.5 企业最新发展动态

### 10.4.6 企业发展战略分析

## 10.5 视辰信息科技(上海)有限公司

### 10.5.1 企业发展基本情况

### 10.5.2 企业主要产品分析

- 10.5.3 企业竞争优势分析
- 10.5.4 企业经营状况分析
- 10.5.5 企业最新发展动态
- 10.5.6 企业发展战略分析
- 10.6 南京投石科技有限公司
  - 10.6.1 企业发展基本情况
  - 10.6.2 企业主要产品分析
  - 10.6.3 企业竞争优势分析
  - 10.6.4 企业经营状况分析
  - 10.6.5 企业最新发展动态
  - 10.6.6 企业发展战略分析
- 10.7 万达信息股份有限公司
  - 10.7.1 企业发展基本情况
  - 10.7.2 企业主要产品分析
  - 10.7.3 企业竞争优势分析
  - 10.7.4 企业经营状况分析
  - 10.7.5 企业最新发展动态
  - 10.7.6 企业发展战略分析
- 10.8 厦门美域中央信息科技有限公司
  - 10.8.1 企业发展基本情况
  - 10.8.2 企业主要产品分析
  - 10.8.3 企业竞争优势分析
  - 10.8.4 企业经营状况分析
  - 10.8.5 企业最新发展动态

10.8.6 企业发展战略分析

10.9 深圳数虎图像股份有限公司

10.9.1 企业发展基本情况

10.9.2 企业主要产品分析

10.9.3 企业竞争优势分析

10.9.4 企业经营状况分析

10.9.5 企业最新发展动态

10.9.6 企业发展战略分析

10.10 广州市三川田文化科技股份有限公司

10.10.1 企业发展基本情况

10.10.2 企业主要产品分析

10.10.3 企业竞争优势分析

10.10.4 企业经营状况分析

10.10.5 企业最新发展动态

10.10.6 企业发展战略分析

第十一章 2024-2029年中国VR/AR行业发展趋势与前景分析

11.1 2024-2029年中国VR/AR市场发展前景

11.1.1 2024-2029年VR/AR市场发展潜力

11.1.2 2024-2029年VR/AR市场发展前景展望

11.1.3 2024-2029年VR/AR细分行业发展前景分析

11.2 2024-2029年中国VR/AR市场发展趋势预测

11.2.1 2024-2029年VR/AR行业发展趋势

11.2.2 2024-2029年VR/AR市场规模预测

11.2.3 2024-2029年VR/AR行业应用趋势预测

11.2.4 2024-2029年细分市场发展趋势预测

11.3 2024-2029年中国VR/AR行业供需预测

11.3.1 2024-2029年中国VR/AR行业供给预测

11.3.2 2024-2029年中国VR/AR行业需求预测

11.3.3 2024-2029年中国VR/AR供需平衡预测

11.4 影响企业生产与经营的关键趋势

11.4.1 行业发展有利因素与不利因素

11.4.2 市场整合成长趋势

11.4.3 需求变化趋势及新的商业机遇预测

11.4.4 企业区域市场拓展的趋势

11.4.5 科研开发趋势及替代技术进展

11.4.6 影响企业销售与服务方式的关键趋势

第十二章 2024-2029年中国VR/AR行业投资前景

12.1 VR/AR行业投融资情况

12.1.1 行业资金渠道分析

12.1.2 固定资产投资分析

12.1.3 兼并重组情况分析

12.1.4 VR/AR行业投资现状分析

12.2 VR/AR行业投资特性分析

12.2.1 行业进入壁垒分析

12.2.2 行业盈利模式分析

12.2.3 行业盈利因素分析

12.3 VR/AR行业投资机会分析

12.3.1 产业链投资机会

12.3.2 细分市场投资机会

12.3.3 重点区域投资机会

12.3.4 产业发展的空白点分析

12.4 VR/AR行业投资风险分析

12.4.1 行业政策风险

12.4.2 宏观经济风险

12.4.3 市场竞争风险

12.4.4 关联产业风险

12.4.5 技术研发风险

12.4.6 其他投资风险

12.5 VR/AR行业投资潜力与建议

12.5.1 VR/AR行业投资潜力分析

12.5.2 VR/AR行业最新投资动态

12.5.3 VR/AR行业投资机会与建议

第十三章 2024-2029年中国VR/AR企业投资战略与客户策略分析

13.1 VR/AR企业发展战略规划背景意义

13.1.1 企业转型升级的需要

13.1.2 企业做大做强的需要

13.1.3 企业可持续发展需要

13.2 VR/AR企业战略规划制定依据

13.2.1 国家政策支持

13.2.2 行业发展规律

13.2.3 企业资源与能力

13.2.4 可预期的战略定位

### 13.3 VR/AR企业战略规划策略分析

#### 13.3.1 战略综合规划

#### 13.3.2 技术开发战略

#### 13.3.3 区域战略规划

#### 13.3.4 产业战略规划

#### 13.3.5 营销品牌战略

#### 13.3.6 竞争战略规划

### 13.4 VR/AR中小企业发展战略研究

#### 13.4.1 中小企业存在主要问题

- 1、缺乏科学的发展战略
- 2、缺乏合理的企业制度
- 3、缺乏现代的企业管理
- 4、缺乏高素质的专业人才
- 5、缺乏充足的资金支撑

#### 13.4.2 中小企业发展战略思考

- 1、实施科学的发展战略
- 2、建立合理的治理结构
- 3、实行严明的企业管理
- 4、培养核心的竞争实力
- 5、构建合作的企业联盟

## 第十四章 研究结论及建议

### 14.1 VR/AR行业研究结论

### 14.2 VR/AR行业投资价值评估

### 14.3 VR/AR行业投资建议

14.3.1 行业发展策略建议

14.3.2 行业投资方向建议

14.3.3 行业投资方式建议

图表目录

图表：VR/AR行业特点

图表：VR/AR行业生命周期

图表：VR/AR行业产业链分析

图表：VR/AR行业SWOT分析

图表：2019-2023年中国GDP增长及增速图

图表：2019-2023年全国工业增加值及增速图

图表：2019-2023年全国固定资产投资图

图表：2019-2023年VR/AR行业市场规模分析

图表：2024-2029年VR/AR行业市场规模预测

图表：中国VR/AR行业盈利能力分析

图表：中国VR/AR行业运营能力分析

图表：中国VR/AR行业偿债能力分析

图表：中国VR/AR行业发展能力分析

图表：中国VR/AR行业经营效益分析

图表：2019-2023年VR/AR重要数据指标比较

图表：2019-2023年中国VR/AR行业销售情况分析

图表：2019-2023年中国VR/AR行业利润情况分析

图表：2019-2023年中国VR/AR行业资产情况分析

图表：2019-2023年中国VR/AR竞争力分析

图表：2024-2029年中国VR/AR产能预测

图表：2024-2029年中国VR/AR消费量预测

图表：2024-2029年中国VR/AR市场价格走势预测

图表：2024-2029年中国VR/AR发展趋势预测

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : [kf@51baogao.cn](mailto:kf@51baogao.cn)

本文地址 : <https://www.51baogao.cn/bg/20171208/96214.shtml>

在线订购 : [点击这里](#)