

## 2024-2029年中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)行业调研及前景预测报告

## 报告简介

2018年，全球VR/AR市场规模约137亿美元，同比增长约50%。过去三年，VR/AR行业保持了50%以上的高增速。2019年行业将继续保持高增长态势，全球VR/AR市场规模有望在未来五年迎来全面爆发。

经过三年的发展，VR/AR

产品逐渐被市场接受，价格的降低和内容的增加引起用户关注。商业应用同步增加，包括商业培训、在线设计和在线展示等一系列细分行业的发展让商用VR/AR进入落地阶段。

2019年全球AR/VR支出将达到204亿美元，比2018年增长近70%。到2022年，全球AR/VR产品支出预计将以70%的年复合增长率增长。

人工智能的发展将推动VR/AR交互模式的改变，2019年或将有65%的VR/AR设备提供语音交互技术，从而改善VR虚拟键盘难以操作的短板。

此外，2019年VR游戏市场规模会增长75%。线下体验店游戏收入的整体占比中，VR游戏可超八成。另外，35%的VR一体机将被应用于家庭观影。由于厂商将带来更清晰、更具交互性的VR观影设备，观影娱乐很有可能成为VR头显进入家庭场景的重要方式。

中国VR线下娱乐市场在2018年至2023年的年复合增长率为34.1%，到2023年年底营收总额将突破13亿美元。这一切的增长，得益于三种因素：市场需求增加、开店成本降低、额外营收来源。

2022年增强现实和虚拟现实市场规模预计达到2092亿美元。AR和VR全球市场高于预期的估值，2018年约为267亿美元，预计到2025年将达到8147亿美元，2019年至2025年年复合增长率为63.01%。

可以看出，VR/AR市场超出了先前预期。AR和VR市场通常组合在一起，但AR和VR技术本身存在差异。

VR/AR都有强大的市场份额，但也可以结合使用，统称为增强虚拟(简称"AV")。

这两项技术的全球最大市场是北美和欧洲。由于娱乐市场需求的增长，北美预计将在AR和VR市场中占据最大份额，亚太地区则拥有最高的年复合增长率。

随着AR/VR技术的不断成熟，越来越多的企业进入AR领域，为AR带来更多的软硬件产品，预计2022年全球VR/AR头显出货量将达到6590万台。

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家工信部、国家商务部、国家发改委、国务院发展研究中心、中国电池工业协会、51行业报告网、全国及海外多种相关报刊杂志以及专业研究机构公布和提供的大量资料，对中国VR/AR行业及各子行业的发展状况、上下游行业发展状况、市场供需形势、新产品与技术等进行了分析，并重点分析了中国VR/AR行业发展状况和特点，以及中国VR/AR行业将面临的挑战、企业的发展策略等。报告还对全球VR/AR行业发展态势作了详细分析，并对VR/AR行业进行了趋向研判，是VR/AR生产、经营企业，科研、投资机构等单位准确了解目前VR/AR行业发展动态，把握企业定位和发展方向不可多得的精品。

## 报告目录

### 第一章 vr/ar行业发展概述

#### 第一节 vr/ar概念

##### 一、vr/ar定义

##### 二、vr/ar系统构成

##### 三、vr/ar工作原理

##### 四、vr/ar产品分类

##### 五、vr/ar应用领域

#### 第二节 vr/ar行业模式及其经济地位

##### 一、vr/ar行业主要商业模式

##### 二、vr/ar行业产业链分析

##### 三、vr/ar行业在国民经济中的地位

#### 第三节 vr/ar行业市场环境及影响分析

##### 一、行业监管体制分析

##### 二、vr产业政策规划

##### 1、vr产业已上升至国家战略层面

##### 2、省市积极布局虚拟现实产业

##### 三、国内外经济走势

##### 四、行业社会环境

##### 五、vr/ar技术分析

### 第二章 全球vr/ar行业发展分析

#### 第一节 全球vr/ar行业发展情况

##### 一、全球vr/ar行业发展现状

##### 二、全球vr/ar行业市场规模

### 三、全球vr/ar行业技术专利

#### 第二节 全球vr/ar行业市场情况

##### 一、全球vr/ar出货量

##### 二、全球ar/vr产品支出

##### 三、全球ar/vr投融资情况

###### 1、整体投融资情况

###### 2、从投融资金额来看

###### 3、从投融资轮次来看

###### 4、从投融资领域来看

###### 5、从国别来看

#### 第三节 全球主要vr/ar企业分析

##### 一、oculus

###### 1、公司简介

###### 2、vr/ar产品介绍

###### 3、市场份额

###### 4、用户痛点

##### 二、google

###### 1、公司简介

###### 2、vr/ar产品介绍

##### 三、htc

###### 1、公司简介

###### 2、vr/ar产品介绍

###### 3、经营情况

###### 4、出货量

#### 四、sony

##### 1、公司简介

##### 2、vr/ar产品介绍

##### 3、经营情况

#### 五、meta124

##### 1、公司简介

##### 2、vr/ar产品介绍

#### 第四节 全球vr/ar市场发展瓶颈与发展趋势

### 第三章 中国vr/ar市场情况

#### 第一节 中国vr/ar行业发展情况

##### 一、中国vr/ar行业发展现状

##### 二、中国vr/ar行业市场规模

##### 三、中国vr/ar行业技术专利

#### 第二节 中国vr/ar行业市场情况

##### 一、中国vr/ar出货量

##### 二、中国ar/vr产品支出

##### 三、中国ar/vr投融资情况

##### 1、整体投融资情况

##### 2、从投融资金额来看

##### 3、从投融资轮次来看

##### 4、从投融资领域来看

#### 第三节 vr/ar行业竞争格局

### 第四章 vr/ar行业上下游产业分析

#### 第一节 vr/ar行业输出/入硬件设备

一、输出设备

二、输入设备

第二节 vr/ar行业元器件

一、视频处理芯片

二、芯片厂商

三、显示屏

四、传感器

五、微投器件

第三节 vr/ar行业应用领域市场分析

一、游戏

1、行业发展现状

2、vr/ar在行业的应用现状

3、vr/ar在行业的应用前景

二、视频

1、行业发展现状

2、vr/ar在行业的应用现状

3、vr/ar在行业的应用前景

二、医疗

1、行业发展现状

2、vr/ar在行业的应用现状

3、vr/ar在行业的应用前景

三、教育

1、行业发展现状

2、vr/ar在行业的应用现状

### 3、vr/ar在行业的应用前景

### 四、其它

## 第四节 vr/ar解决方案分析

### 一、交互方案

### 二、全景视频

## 第五章 中国vr/ar行业营销趋势及策略分析

### 第一节 vr/ar行业销售渠道分析

#### 一、营销分析与营销模式推荐

#### 二、vr/ar营销环境分析与评价

#### 三、销售渠道存在的主要问题

#### 四、营销渠道发展趋势与策略

### 第二节 vr/ar行业营销策略分析

#### 一、中国vr/ar营销概况

#### 二、vr/ar营销策略探讨

##### 1、中国vr/ar产品营销策略浅析

##### 2、vr/ar新产品的市场推广策略

##### 3、vr/ar细分产品营销策略分析

### 第三节 vr/ar营销的发展趋势

#### 一、未来vr/ar市场营销的出路

#### 二、中国vr/ar营销的趋势预测

## 第六章 中国主要vr/ar企业分析

### 第一节 北京暴风魔镜科技有限公司

#### 一、公司介绍

#### 二、vr/ar产品介绍

## 第二节 乐视控股(北京)有限公司

### 一、公司介绍

### 二、vr/ar产品介绍

### 三、经营情况

### 四、vr业务

## 第三节 深圳市经纬度科技有限公司

### 一、公司介绍

### 二、vr/ar产品介绍

## 第四节 联想集团有限公司

### 一、公司介绍

### 二、ar产品

### 三、vr/ar业务

## 第五节 亮风台(上海)信息科技有限公司

### 一、公司介绍

### 二、ar产品

## 第六节 北京维阿时代科技有限公司

### 一、公司介绍

### 二、vr/ar产品介绍

## 第七章 vr/ar行业发展趋势分析

### 第一节 2024-2029年中国vr/ar行业趋势分析

#### 一、2024-2029年中国vr/ar行业发展趋势分析

#### 二、2024-2029年中国vr/ar行业市场发展空间

#### 三、2024-2029年中国vr/ar行业竞争格局展望

#### 六、2024-2029年中国vr/ar行业市场规模预测

## 第二节 2024-2029年中国vr/ar行业发展问题

### 一、存在的问题

### 二、面临的挑战

### 三、发展对策

## 第八章 研究结论及发展建议

### 第一节 vr/ar行业研究结论及建议

### 第二节 中道泰和vr/ar行业发展建议

#### 图表目录

图表：vr/ar行业生命周期

图表：vr/ar行业产业链结构

图表：虚拟现实体验

图表：vr的发展历程

图表：vr设备市场amc模型

图表：ar的主要特征

图表：增强现实在生活中的应用

图表：ar的发展历程

图表：ar行业amc模型

图表：桌面vr体系结构

图表：沉浸式vr体系结构

图表：分布式vr发展进程

图表：ar的三种呈现方式(头戴式、手持式、空间展示)

图表：retinal displays原理图

图表：视频式头戴显示技术

图表：光学式头戴显示技术



图表：2019-2023年vr/ar行业需求分析

图表：2024-2029年中国vr/ar行业供给预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业产量预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业需求预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业供需平衡预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业产品价格预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业产品消费预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业市场规模预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业总产值预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业销售收入预测

图表：2024-2029年中国vr/ar行业总资产预测

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/20190516/119893.shtml>

在线订购 : [点击这里](#)