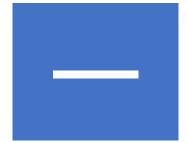


全球及中国虚拟现实行业分析报告-2022

CONTENTS **目录**



全球及中国虚拟现 实行业分析报告

- 一、全球及中国虚拟现实行业概述
- 二、全球虚拟现实行业发展现状
- 三、中国虚拟现实行业发展现状

四、中国虚拟现实行业发展趋势



● 虚拟现实(VR)产业链中主要包含硬件、软件、内容制作与分发,以及下游应用与服务四大板块。其中硬件包含核心器件、终端和配套外设,软件包含支撑软件和软件开发工具包,内容制作与分发包括内容制作和分发两大部分,下游应用与服务主要包括教育、医疗、服务等领域。

硬件 内容制作与分发 应用与服务 软件 教育领域 核心器件 支撑软件 内容制作 医疗领域 终端 软件开发工具 分发 包 服务领域 配套外设 制造领域 商贸领域



手机式

只需要放入手机即可观看,但体验感较差,适用于初级用户。

主机式

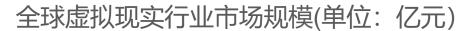
具备独立屏幕,但需要配备高性能电脑主机、定位器和专业手柄。

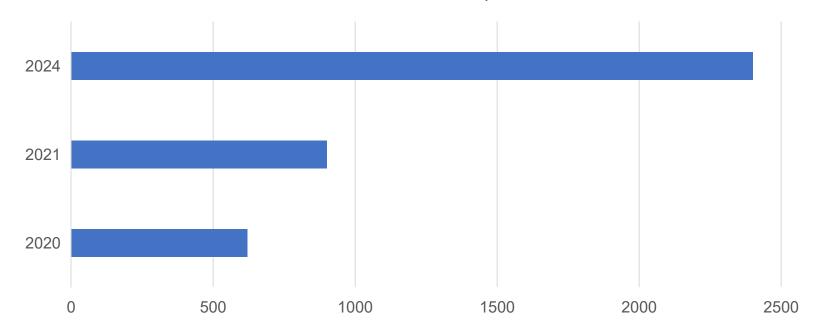
一体式

不需要借助电脑主机和任何输入设备就可以感受3D立体感。



根据北京研精毕智的行业分析数据,2020年全球虚拟现实(VR)行业市场规模约为620亿元,2021年市场规模增长至约900亿元。预计到2024年有望增长至2400亿元,年复合增长率达到45%。

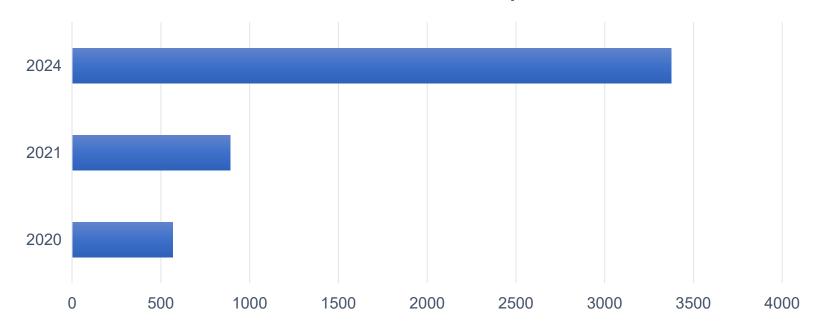






越来越多的企业加入到对虚拟现实(VR)投资与技术研发队伍中来,虚拟显示行业发展也变得十分迅速。据北京研精毕智数据显示, 2020年全球虚拟现实(VR)终端出货量约为570万台,2021年出货量增加至约890万台。预计到20024年将达到3300万台以上,年复 合增长率达到56%。

全球虚拟现实行业终端出货量(单位:万台)





● 自VR技术诞生以来,国家就对其保持高度关注,随着5G高速传输、物联网、人工智能、柔性显示、移动式高性能图形计算卡等技术的出现,虚拟现实技术应用已经成为了我国的重点发展方向之一。

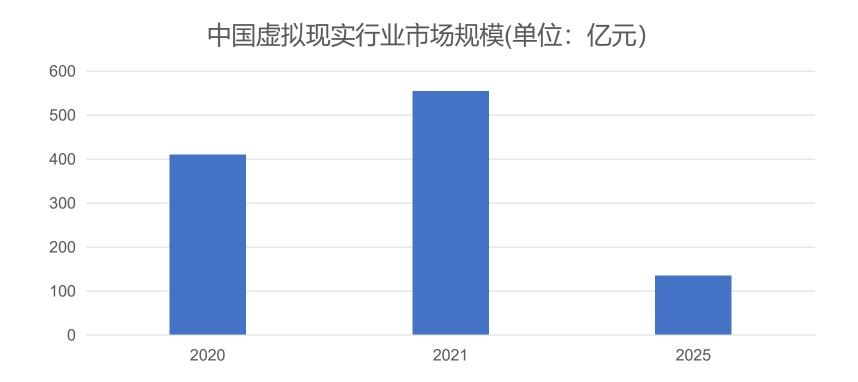
时间	政策名称	发布部门	主要内容
2020 年3月	《中小企业数字化赋能专 项行动发方案》	工业和信息化部	搭建技术水平高、集成能力强、行业应用广的数字化平台,应用物联网、大数据、边缘计算、5G、人工智能、增强现实/虚拟现实等新兴技术,集成工程设计、电子设计、建模、仿真、产品生命周期管理、执照运营管理、自动化控制等通用操作系统、团建和工具包
2021 年12 月	《关于推动生活性服务业 补短板上水平提高人民生 活品质若干意见的通知》	国家发改委	促进"服务+制造"融合创新,加强物联网、人工智能、大数据、虚拟现实等在健康、 养老、育幼、文化、旅游、体育等领域应用,发展健康设备、活动设备、健身器材、 文创产品、康复辅助器械设计制造,实现服务需求和产品创新相互促进
2022 年1月	《"十四五"数字经济发 展规划》	国务院	创新发展"云生活"服务,神话人工智能、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12 月	《"十四五"特殊教育发 展提升行动计划》	国务	鼓励有条件的地方充分应用互联网、云计算、大数据、虚拟现实和人工智能等新技术, 推进特殊教育智慧校园、智慧课堂建设

三、中国虚拟现实行业发展现状

>> 市场规模



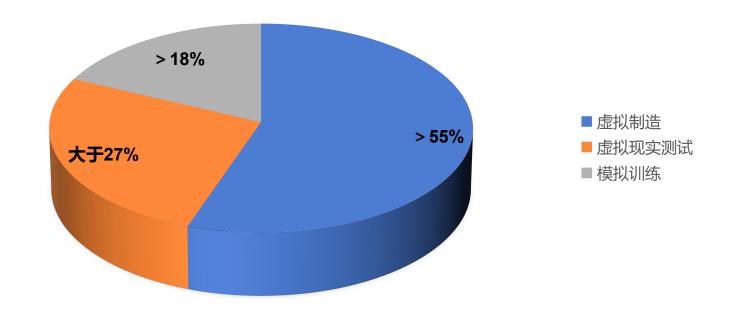
随着人工智能技术、虚拟现实技术、增强现实技术等的开发和普及,虚拟现实技术得到了广泛的应用,并取得了显著成效,各个领域都对虚拟现实技术提出了迫切的要求。2020年我国虚拟现实产业市场规模约410亿元,2021年增长至约555亿元。预计在2025年虚拟现实行业规模将达到135亿元。





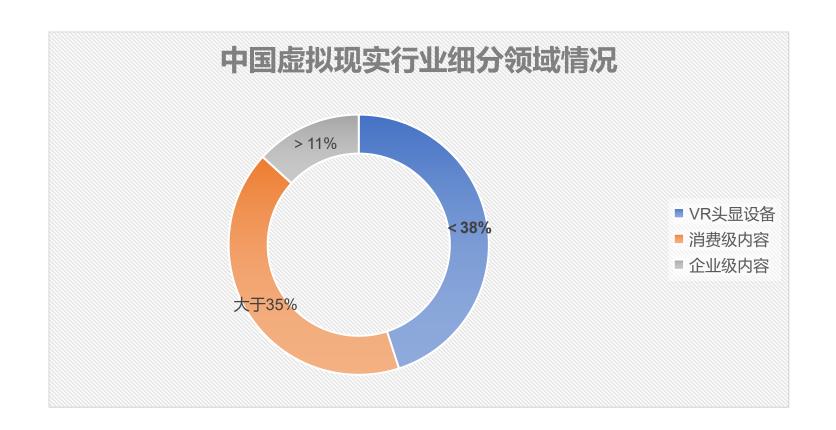
虚拟现实行业的产业结构主要分为虚拟制造、虚拟现实测试和模拟训练三个领域。其中,虚拟制造约占虚拟现实的55%以上,其次 是虚拟现实测试和模拟训练,分别占比约27%和18%。

中国虚拟现实行业产业结构





● 根据北京研精毕智的调研,VR头显设备是VR行业最主要的细分领域,占比37.8%,消费级内容仅次于VR头显设备,占比约35.1%。 其中,VR游戏和VR影视将成为两大主流内容细分领域,分别占比34%和32%。





根据北京研精毕智的调研,VR头显设备是VR行业最主要的细分领域,占比37.8%,消费级内容仅次于VR头显设备,占比约35.1%。其中,VR游戏和VR影视将成为两大主流内容细分领域,分别占比34%和32%。

>>



