

# 中国VR教育行业发展深度研究与投资前景分析报告（2023-2030年）

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《中国VR教育行业发展深度研究与投资前景分析报告（2023-2030年）》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://www.chinabaogao.com/baogao/202305/635467.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

### 一、VR/AR教育行业概述

随着科技的不断发展，数字化转型正在成为各行各业的必经之路。在这个数字时代，VR/AR技术正快速地崛起并在不同领域中发挥着重要的作用，其中教育领域尤为显著。VR/AR技术在教育领域中具有很大的潜力和广泛的应用前景，有助于提高学习效率和质量，丰富学习体验，促进学生的学习兴趣和积极性，培养创新精神和实践能力。

虚拟现实（Virtual Reality）技术是运用计算机技术模拟生成虚拟三维空间，通过逼真的虚拟仿真场景为用户提供视觉、听觉、触觉等感官虚拟，借助穿戴设备使人产生身临其境的感受和体验。随着各种技术的深度交融，互相促进，虚拟现实技术在教育、军事、工业、艺术与文娱、医疗、城市仿真、科学计算可视化等领域的应用都有极大的发展。

增强现实（Augmented Reality）技术是虚拟与真实的叠加，通过计算机技术，将虚拟的信息数据应用到真实环境，使真实世界对象与虚拟物体实时叠加到一个画面或空间，增强人们在多重感官方面的体验。AR技术的发展和成熟，使其更广泛地应用在医疗、军事、展览、旅游等领域。

### VR/AR在教学中的具体应用

资料来源：公开资料，观研天下数据中心整理

采用VR/AR课堂教学采用三维沉浸式教学，通过让学生置身于虚拟世界，采用VR/AR技术的优点包括以下几方面：

资料来源：观研天下数据中心整理

国家教育部明确将VR技术列入教育信息化的年度重点工作任务，利用互联网、大数据、人工智能和虚拟现实技术探索教育教学新模式，全力推动信息技术与教育教学深度融合。相关政策的提出，也为我国VR/AR教育行业发展提供了良好的政策环境。

VR/AR教育行业相关政策法规	时间	政策名称	部门	主要内容
	2019年 11月 20 日	《关于加强和改进中小学实验教学的意见》	教育部	应积极创新实验教学方法。世界各地的学校应该丰富实验教学的形式。对于现实世界中因时间和空间等等原因限制而无法观察和控制的事物和现象，对于变化过快或过慢的过程，对于危险、破坏性和对环境有害的实验，我们可以利用增强现实、虚拟现实等技术手段来呈现。
	2019年 2月 13日	《加快推进教育现代化实施方案（2018 - 2022年）》	中共中央办公厅、国务院办公厅	大力推进教育信息化。促进信息技术与教育教学深度融合，支持学校充分利用信息技术开展人才培养模式和教学方法改革。加快推进智慧教育创新发展，设立“智慧教育示范区”，开展国家虚拟仿真实验教学项目等建设。
	2018年 4 月 13日	《教育信息化2.0行动计划》	教育部	加强职业院校、高等学校虚拟仿真实训教学环境建设，服务信息化教学需要。

资料来源：公开资料，观研天下数据中心整理

## 二、VR/AR教育行业市场规模与产业链分析

VR/AR教育行业的总规模在2020年相较于2019年略微下降后自2021年开始呈现稳定增长的趋势。2019年至2022年的行业总规模分别为36.1亿、35.8亿、45.6亿和50.8亿。表明整个VR/AR教育行业在过去几年持续扩大，并且预计未来将继续增长。尽管VR/AR教育行业存在一些不稳定的趋势，但总体来看，该行业在未来可能将保持增长趋势。同时在政策支持下，行业有望持续扩张。

资料来源：观研天下数据中心整理

中国VR/AR教育行业的上游主要是VR/AR的硬件设备提供商，为VR/AR教育中游的企业提供硬件设备。中国VR/AR的中游主要是VR/AR教育应用软件开发商。中国VR/AR教育行业的下游主要是学校和教育机构，通过购置VR/AR设备和装载的应用软件为学生提供教育服务。

上游VR/AR芯片组、整机和配件的供应商市场份额较大，存在技术“卡脖子”现象。中游VR/AR硬件供应商和应用软件开发商的市场竞争格局尚未明显，但VR/AR技术人才缺乏和硬件成本高昂等问题是制约VR/AR产业链向上游发展的难点。下游学校和教育机构则需要考虑VR/AR教育与传统教育相比的优势和成本效率。

我国上游行业来看，VR/AR产品的出货量逐年增加，需求旺盛，推动整机和配件制造业快速增长。但仍需关注芯片等高新科技产业本土化程度不足的风险。

我国中游从人才供需关系来看，中国VR行业对人才的需求占比高达18%，但供给只占全球2%。预计我国VR人才缺口将超过100万，远远无法满足行业企业对技术技能岗位的需求。由于人才短缺，本土市场无法形成长期可持续发展模式，芯片组、整机和配件供应商被迫依赖于国外品牌。设备的分辨率和渲染能力对用户体验产生直接影响，因此，如果中国无法解决人才短缺问题，VR/AR相关的芯片组、整机和配件供应商将继续难以实现自主研发，持续依赖进口，面临技术“卡脖子”风险。这将导致中游AR/VR硬件供应商面临零部件短缺的问题，无法进行大规模生产。

从我国下游需求看，对于VR/AR教育产业链的下游学校和教育机构而言，是否采用VR/AR进行授课需要综合考虑多个方面，包括学习环境及方式、成本、交互效果以及与传统教育相比的学习效果。

从财政预算角度来看，学校是否采用VR/AR不仅需要考虑教学质量的提升，还要考虑地方政府对这类新型教育手段的补贴和支持程度，以及学校的财务状况是否能够支持购买和维护VR/AR设备。然而，根据目前国内的情况来看，VR/AR教育产业的下游环节可能缺乏足够的财力来支持这类新型教育手段的大规模推广。

根据教育部、国家统计局和财政部等相关数据表明，2021年全国普通小学学校生均一般公共预算公用经费支出为2855.13元，而国内字节跳动旗下的Pico推出的VR设备起价也需249

9元。当前较高的AR/VR设备成本或成为阻碍教育产业加大与AR/VR深度融合的重要阻碍。

资料来源：观研天下数据中心整理

### 三、VR/AR教育行业SWOT分析与发展策略

#### 1. 优势分析

(1) 技术水平日益成熟：随着国内外科学技术水平的不断提高，高新技术企业在虚拟现实领域的研究不断深入，现阶段，在5G技术赋能下VR技术的发展迎来了新的突破。

(2) 不受时空限制：作为VR教育变革性的重大突破之一，开放的教育空间跨越了传统教育的樊篱。学生能够打破实际空间以及条件的束缚，直观地理解知识的内涵。除此以外，VR教育能够突破地理的局限，实现跨平台的远程教育。

#### 2. 劣势分析

(1) 产品不完善：由于相关技术尚未发展十分成熟，目前的虚拟现实设备仍存在分辨率低、刷新率低、视域狭窄、设备不便携、眩晕感强等问题。在硬件条件苛刻的教育领域，为满足不同的教育需求，虚拟现实产品仍旧需要相应的完善。

(2) 前期资源投入的风险性：在现行的形势下，VR教育仍旧处于初级阶段，无论是设备研发、平台搭建以及渠道的铺设都需要投资者大量的资金投入。在VR教育尚未得到普及的前提下，未来VR教育产业的投资回报率尚不明朗。投资者可能会因为收益缺乏足够的保障而转变投资方向，使得资金链存在风险。

#### 3. 机会分析

(1) 政府政策的支持：2015年国家公布《国务院关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》以支持相关产业的技术发展以及为应用领域提供了参考。近年来，国家对于高新技术企业在税收管理方面提供了对应的专项优惠，减少企业的资金压力。

(2) 对新型教育的需求增加：在现行发展状况下，传统教育的劣势日趋明显。教育方式的扁平性以及抽象性成为了制约教育进步的主要障碍。VR教育作为一种创新型的教育方式，对于教育方式以及授课模式而言是里程碑式的变革，有效地推进了素质教育的进一步实施。

#### 4. 威胁分析

(1) 产业发展不均衡：VR教育模式的实现需要大量的设备投入，在电子产品更新换代频率不断提高的背景下，虚拟现实设备以及平台的后期维护需要投入大量的企业资源。

(2) 固化的教育观念：目前的人们对于教育模式已经形成了“以教师为中心”的固化观念，学生习惯于被动地接受“灌输式”知识。因此，传统教育模式向VR教育模式的过渡存在一定程度上的困难，VR教育现阶段的发展仍需注重与传统课堂的衔接。

资料来源：观研天下数据中心整理

VR教育在虚拟现实技术的快速发展以及国家政策上的辅助支持下，具有广阔的前景和迅猛的发展趋势。基于上述SWOT分析，VR教育发展应该采取适当战略，发挥优势，回避劣势

，因此提出以下几点发展战略：

(1) 统筹做好整体布局和顶层设计。为实现VR教育行业的长期发展，国家应当结合当前国内的教学发展现状，进一步细化VR教育的发展方向以及发展路径，为其持续发展提供正确的指导，增强其体系化和规范性。

(2) 多方协同，打造行业标准，拓展国际空间。通过政府助推，上游企业应积极相应号召，在同行中不分彼此，建立完善的资源共享长效机制与开放联合机制，协同制定VR教育相关的政策、规则、标准，在统一的标准下共同发展虚拟教学技术。同时中下游企业也应注意不断优化虚拟技术的性能，同时结合终端用户的调查反馈提出自己的想法并予以实施。

(3) 试点投放，改变传统观念。VR教育作为一种新兴技术，还未得到广泛的认可。应充分发挥重点试点工程的辐射和引领作用，展现VR教育的可行性，增强大众对本技术的信任，打造更有利的市场环境。(qmm)

注：上述信息仅供参考，具体内容以报告正文为准。

观研报告网发布的《中国VR教育行业发展深度研究与投资前景分析报告（2023-2030年）》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，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。

行业报告是业内企业、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。

## 【目录大纲】

### 第一章 2019-2023年中国VR教育行业发展概述

#### 第一节 VR教育行业发展情况概述

- 一、VR教育行业相关定义
- 二、VR教育特点分析
- 三、VR教育行业基本情况介绍
- 四、VR教育行业经营模式
  - 1、生产模式
  - 2、采购模式
  - 3、销售/服务模式
- 五、VR教育行业需求主体分析

#### 第二节 中国VR教育行业生命周期分析

- 一、VR教育行业生命周期理论概述
- 二、VR教育行业所属的生命周期分析

#### 第三节 VR教育行业经济指标分析

- 一、VR教育行业的赢利性分析
- 二、VR教育行业的经济周期分析
- 三、VR教育行业附加值的提升空间分析

### 第二章 2019-2023年全球VR教育行业市场发展现状分析

#### 第一节 全球VR教育行业发展历程回顾

#### 第二节 全球VR教育行业市场规模与区域分布情况

#### 第三节 亚洲VR教育行业地区市场分析

- 一、亚洲VR教育行业市场现状分析
- 二、亚洲VR教育行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲VR教育行业市场前景分析

#### 第四节 北美VR教育行业地区市场分析

- 一、北美VR教育行业市场现状分析
- 二、北美VR教育行业市场规模与市场需求分析
- 三、北美VR教育行业市场前景分析

#### 第五节 欧洲VR教育行业地区市场分析

- 一、欧洲VR教育行业市场现状分析
- 二、欧洲VR教育行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧洲VR教育行业市场前景分析

第六节 2023-2030年世界VR教育行业分布走势预测

第七节 2023-2030年全球VR教育行业市场规模预测

第三章 中国VR教育行业产业发展环境分析

第一节我国宏观经济环境分析

第二节我国宏观经济环境对VR教育行业的影响分析

第三节中国VR教育行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

三、主要行业标准

第四节政策环境对VR教育行业的影响分析

第五节中国VR教育行业产业社会环境分析

第四章 中国VR教育行业运行情况

第一节中国VR教育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VR教育行业市场规模分析

一、影响中国VR教育行业市场规模的因素

二、中国VR教育行业市场规模

三、中国VR教育行业市场规模解析

第三节中国VR教育行业供应情况分析

一、中国VR教育行业供应规模

二、中国VR教育行业供应特点

第四节中国VR教育行业需求情况分析

一、中国VR教育行业需求规模

二、中国VR教育行业需求特点

第五节中国VR教育行业供需平衡分析

第五章 中国VR教育行业产业链和细分市场分析

第一节中国VR教育行业产业链综述

一、产业链模型原理介绍

二、产业链运行机制

三、VR教育行业产业链图解



## 第二节中国VR教育行业产业链环节分析

- 一、上游产业发展现状
- 二、上游产业对VR教育行业的影响分析
- 三、下游产业发展现状
- 四、下游产业对VR教育行业的影响分析

## 第三节我国VR教育行业细分市场分析

- 一、细分市场一
- 二、细分市场二

## 第六章 2019-2023年中国VR教育行业市场竞争分析

### 第一节中国VR教育行业竞争现状分析

- 一、中国VR教育行业竞争格局分析
- 二、中国VR教育行业主要品牌分析

### 第二节中国VR教育行业集中度分析

- 一、中国VR教育行业市场集中度影响因素分析
- 二、中国VR教育行业市场集中度分析

### 第三节中国VR教育行业竞争特征分析

- 一、企业区域分布特征
- 二、企业规模分布特征
- 三、企业所有制分布特征

## 第七章 2019-2023年中国VR教育行业模型分析

### 第一节中国VR教育行业竞争结构分析（波特五力模型）

- 一、波特五力模型原理
- 二、供应商议价能力
- 三、购买者议价能力
- 四、新进入者威胁
- 五、替代品威胁
- 六、同业竞争程度
- 七、波特五力模型分析结论

### 第二节中国VR教育行业SWOT分析

- 一、SOWT模型概述
- 二、行业优势分析
- 三、行业劣势

四、行业机会

五、行业威胁

六、中国VR教育行业SWOT分析结论

第三节中国VR教育行业竞争环境分析（PEST）

一、PEST模型概述

二、政策因素

三、经济因素

四、社会因素

五、技术因素

六、PEST模型分析结论

第八章 2019-2023年中国VR教育行业需求特点与动态分析

第一节中国VR教育行业市场动态情况

第二节中国VR教育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 VR教育行业成本结构分析

第四节 VR教育行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节中国VR教育行业价格现状分析

第六节中国VR教育行业平均价格走势预测

一、中国VR教育行业平均价格趋势分析

二、中国VR教育行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国VR教育行业所属行业运行数据监测

第一节中国VR教育行业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VR教育行业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VR教育行业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

## 第十章 2019-2023年中国VR教育行业区域市场现状分析

### 第一节中国VR教育行业区域市场规模分析

#### 一、影响VR教育行业区域市场分布的因素

#### 二、中国VR教育行业区域市场分布

### 第二节中国华东地区VR教育行业市场分析

#### 一、华东地区概述

#### 二、华东地区经济环境分析

#### 三、华东地区VR教育行业市场分析

##### (1) 华东地区VR教育行业市场规模

##### (2) 华南地区VR教育行业市场现状

##### (3) 华东地区VR教育行业市场规模预测

### 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VR教育行业市场分析

##### (1) 华中地区VR教育行业市场规模

##### (2) 华中地区VR教育行业市场现状

##### (3) 华中地区VR教育行业市场规模预测

### 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VR教育行业市场分析

##### (1) 华南地区VR教育行业市场规模

##### (2) 华南地区VR教育行业市场现状

##### (3) 华南地区VR教育行业市场规模预测

### 第五节华北地区VR教育行业市场分析

## 一、华北地区概述

### 二、华北地区经济环境分析

### 三、华北地区VR教育行业市场分析

#### (1) 华北地区VR教育行业市场规模

#### (2) 华北地区VR教育行业市场现状

#### (3) 华北地区VR教育行业市场规模预测

## 第六节东北地区市场分析

### 一、东北地区概述

### 二、东北地区经济环境分析

### 三、东北地区VR教育行业市场分析

#### (1) 东北地区VR教育行业市场规模

#### (2) 东北地区VR教育行业市场现状

#### (3) 东北地区VR教育行业市场规模预测

## 第七节西南地区市场分析

### 一、西南地区概述

### 二、西南地区经济环境分析

### 三、西南地区VR教育行业市场分析

#### (1) 西南地区VR教育行业市场规模

#### (2) 西南地区VR教育行业市场现状

#### (3) 西南地区VR教育行业市场规模预测

## 第八节西北地区市场分析

### 一、西北地区概述

### 二、西北地区经济环境分析

### 三、西北地区VR教育行业市场分析

#### (1) 西北地区VR教育行业市场规模

#### (2) 西北地区VR教育行业市场现状

#### (3) 西北地区VR教育行业市场规模预测

## 第十一章 VR教育行业企业分析（随数据更新有调整）

### 第一节企业

#### 一、企业概况

#### 二、主营产品

#### 三、运营情况

##### 1、主要经济指标情况

##### 2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第六节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第七节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第八节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优势分析

#### 第九节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优势分析

#### 第十节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优势分析

### 第十二章 2023-2030年中国VR教育行业发展前景分析与预测

#### 第一节 中国VR教育行业未来发展前景分析

- 一、VR教育行业国内投资环境分析
- 二、中国VR教育行业市场机会分析
- 三、中国VR教育行业投资增速预测

#### 第二节 中国VR教育行业未来发展趋势预测

#### 第三节 中国VR教育行业规模发展预测

- 一、中国VR教育行业市场规模预测
- 二、中国VR教育行业市场规模增速预测
- 三、中国VR教育行业产值规模预测
- 四、中国VR教育行业产值增速预测
- 五、中国VR教育行业供需情况预测

#### 第四节 中国VR教育行业盈利走势预测

### 第十三章 2023-2030年中国VR教育行业进入壁垒与投资风险分析

#### 第一节 中国VR教育行业进入壁垒分析

- 一、VR教育行业资金壁垒分析
- 二、VR教育行业技术壁垒分析
- 三、VR教育行业人才壁垒分析
- 四、VR教育行业品牌壁垒分析

## 五、VR教育行业其他壁垒分析

### 第二节 VR教育行业风险分析

#### 一、VR教育行业宏观环境风险

#### 二、VR教育行业技术风险

#### 三、VR教育行业竞争风险

#### 四、VR教育行业其他风险

### 第三节中国VR教育行业存在的问题

### 第四节中国VR教育行业解决问题的策略分析

## 第十四章 2023-2030年中国VR教育行业研究结论及投资建议

### 第一节观研天下中国VR教育行业研究综述

#### 一、行业投资价值

#### 二、行业风险评估

### 第二节中国VR教育行业进入策略分析

#### 一、行业目标客户群体

#### 二、细分市场选择

#### 三、区域市场的选择

### 第三节 VR教育行业营销策略分析

#### 一、VR教育行业产品策略

#### 二、VR教育行业定价策略

#### 三、VR教育行业渠道策略

#### 四、VR教育行业促销策略

### 第四节观研天下分析师投资建议

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202305/635467.html>