2024-2030年中国虚拟现实
行业分析与投资前景评估报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司
www.cction.com

一、报告报价

《2024-2030年中国虚拟现实行业分析与投资前景评估报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：http://www.cction.com/report/202310/414112.html

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司
订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838
海外报告销售: 010-69365838
Email: kefu@gonyn.com
联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

虚拟现实（Virtual Reality，VR）是指采用计算机技术为核心的现代高科技手段生成一种虚拟环境，用户借助特殊的输入/输出设备，与虚拟世界中的物体进行自然的交互，从而通过视觉、听觉和触觉等获得与真实世界相同的感受。虚拟现实具备沉浸感、交互性及构想性的特征。

IDC数据显示，2021年中国AR/VR市场IT相关支出规模约为21.3亿美元，并将在2026年增至130.8亿美元，为全球第二大单一国家市场；其中，AR支出规模将以49.0%的五年CAGR快速增长，VR支出规模以41.5%的五年CAGR保持稳定增长。VR技术在2023-2027的五年预测期内仍是用户关注的主要领域，将吸引约70%左右的AR/VR市场相关投资。2022年，中国AR/VR头显出货120.6万台，其中VR出货110.3万台。

2022年上半年VR/AR产业融资并购金额为61.9亿元，较2021年同比上涨了67%，发生数量为68起，较2021年上涨了45%；相对于2021年，国内整体融资额和融资事件都大幅上升；融资额暴涨3倍主要由于轮次多为A轮及以上，多数硬件企业已经进入B轮甚至C轮阶段，起点金额较高。

政策方面，2021年3月，工信部发布《“双千兆”网络协同发展行动计划（2021-2023年）》，增强现实/拟现实（AR/VR）、超高清视等高带宽应用进一步融入生产生活，典型行业千兆应用模式形成示范。2021年8月，《虚拟现实工程技术人员国家职业标准》通过评审，对提高虚拟现实相关专业技术人才的素质、规范化培养和社会化评价提供有力的支撑，也将对虚拟现实专业人才队伍建设和评定起到重要的作用。2022年11月，《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2024-2030年）》（以下简称《行动计划》）发布。根据《行动计划》，目标到2026年，三维化、虚实融合沉浸影音关键技术重点突破，新一代适人化虚拟现实终端产品不断丰富，产业生态进一步完善，虚拟现实在经济社会重要行业领域实现规模化应用，形成若干具有较强国际竞争力的骨干企业和产业集群，打造技术、产品、服务和应用共同繁荣的产业发展格局。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国虚拟现实行业分析与投资前景评估报告》共十六章。首先介绍了虚拟现实产业的相关概念及产业发展环境；其次具体分析了虚拟现实产业发展状况、虚拟现实产业链情况、虚拟现实关键技术、虚拟现实产业发展基础、增强现实产业发展状况及虚拟现实核心元器件市场；随后报告对虚拟现实设备市场、内容市场进行了深入分析；最后，分析国内外虚拟现实重要企业经营状况、虚拟现实行业投融资状况及虚拟现实产业典型项目投建情况，并对虚拟现实产业发展前景及趋势进行预测。

报告目录：

第一章　虚拟现实相关概述
1.1　虚拟现实介绍
1.1.1　虚拟现实定义
1.1.2　虚拟现实发展特征
1.2　虚拟现实发展历程
1.2.1　萌芽阶段
1.2.2　实现阶段
1.2.3　逐步完善阶段
1.2.4　爆发式增长阶段
1.3　虚拟现实的类型
1.3.1　桌面式虚拟现实
1.3.2　沉浸式虚拟现实
1.3.3　分布式虚拟现实
1.3.4　增强虚拟现实

第二章　2021-2023年虚拟现实产业发展环境分析
2.1　政策环境
2.1.1　政策发展历程
2.1.2　国家层面政策
2.1.3　地方支持政策
2.1.4　相关标准汇总
2.1.5　行业行动计划
2.2　经济环境
2.2.1　国内宏观经济概况
2.2.2　固定资产投资状况
2.2.3　工业经济运行情况
2.2.4　对外经济贸易分析
2.2.5　宏观经济发展展望
2.3　产业环境
2.3.1　电子信息产业状况
2.3.2　数字经济促进作用

2.3.3　创新指数情况
2.3.4　信息化发展水平
2.4　社会环境
2.4.1　社会消费规模
2.4.2　居民消费水平
2.4.3　消费市场特征
2.4.4　娱乐消费需求
2.4.5　行业发展意义

第三章　2021-2023年虚拟现实产业发展基础分析
3.1　互联网为虚拟现实提供新的实现模式
3.1.1　互联网用户规模状况
3.1.2　互联网经济运行状况
3.1.3　互联网群体经济趋势
3.1.4　互联网区域发展水平
3.1.5　在虚拟现实中的应用
3.2　云计算为虚拟现实提供技术支持
3.2.1　云计算产业发展规模
3.2.2　云计算市场竞争格局
3.2.3　云计算发展特点
3.2.4　云计算服务商业模式
3.2.5　云计算产业盈利模式
3.2.6　云安全体系建设
3.2.7　云计算产业应用结构
3.2.8　在虚拟现实中的应用
3.3　虚拟现实时代要求更高的数据价值
3.3.1　大数据产业发展历程
3.3.2　大数据产业发展概况
3.3.3　大数据企业数量规模
3.3.4　大数据企业区域分布
3.3.5　大数据产业应用结构
3.3.6　大数据产业发展重点

3.3.7　在虚拟现实中的应用
3.4　虚拟现实时代创造新的交互方式
3.4.1　人机交互产业发展阶段
3.4.2　新型人机交互技术分析
3.4.3　人机交互产业技术发展
3.4.4　人机交互产业发展趋势
3.4.5　在虚拟现实中的应用

第四章　2021-2023年虚拟现实产业发展分析
4.1　2021-2023年国际虚拟现实产业分析
4.1.1　产业市场规模
4.1.2　技术竞争情况
4.1.3　专利申请情况
4.1.4　产品需求规模
4.1.5　市场竞争格局
4.2　2021-2023年中国虚拟现实市场发展状况
4.2.1　市场体系分析
4.2.2　市场规模分析
4.2.3　产业发展特点
4.2.4　市场需求点分析
4.2.5　企业数量变化
4.2.6　企业区域规模
4.2.7　创新应用场景
4.3　2021-2023年中国虚拟现实产业格局分析
4.3.1　市场主体分类
4.3.2　市场主体特征
4.3.3　行业竞争体系
4.3.4　企业布局情况
4.3.5　企业排名状况
4.3.6　地区发展格局
4.4　虚拟现实产业主要商业模式分析
4.4.1　生态型发展模式

4.4.2　平台型发展模式
4.4.3　产品型发展模式
4.4.4　技术型发展模式
4.5　虚拟现实产业与创新技术融合发展
4.5.1　AR/VR+AI
4.5.2　AR/VR+Cloud
4.5.3　融合发展案例
4.6　虚拟现实产业发展存在的问题
4.6.1　行业人才供给严重不足
4.6.2　行业法律法规有待完善
4.6.3　产业生态体系尚不成熟
4.6.4　虚拟现实内容供给不足
4.6.5　虚拟现实技术发展问题
4.6.6　行业发展面临的挑战
4.7　虚拟现实产业发展策略
4.7.1　产业发展建议
4.7.2　政策支持建议
4.7.3　规范市场秩序
4.7.4　标准体系建设
4.7.5　融合行业应用
4.7.6　政府支持作用
4.7.7　技术发展建议

第五章　2021-2023年虚拟现实产业链分析
5.1　虚拟现实产业链结构分析
5.1.1　产业链结构
5.1.2　产业链全景
5.2　虚拟现实产业链上游发展分析
5.2.1　产业链上游概述
5.2.2　上游行业发展分析
5.2.3　上游典型企业分析
5.3　虚拟现实产业链中游发展分析

5.3.1　产业链中游概述
5.3.2　中游市场发展分析
5.3.3　中游典型企业分析
5.4　虚拟现实产业链下游发展分析
5.4.1　产业链下游概述
5.4.2　下游应用场景分析
5.4.3　下游典型企业分析

第六章　2021-2023年虚拟现实关键技术分析
6.1　虚拟现实技术概况
6.1.1　技术基本概述
6.1.2　技术体系分析
6.1.3　技术发展机遇
6.1.4　技术成熟趋势
6.1.5　技术创新发展
6.2　显示技术
6.2.1　广角立体显示
6.2.2　投影技术
6.2.3　结构光技术
6.2.4　光飞时间技术
6.2.5　多角成像技术
6.2.6　近眼显示技术
6.3　跟踪技术
6.3.1　体感识别技术
6.3.2　手势识别技术
6.3.3　眼球跟踪技术
6.4　其他关键技术
6.4.1　渲染处理技术
6.4.2　感知交互技术
6.4.3　网络传输技术

第七章　5G通信技术在虚拟现实产业的应用及影响分析

7.1　5G技术基本介绍
7.1.1　通信技术发展历程
7.1.2　5G技术内涵及特点
7.1.3　三大典型应用场景
7.2　5G行业发展状况分析
7.2.1　5G产业链结构
7.2.2　5G产业政策环境
7.2.3　5G商用发展进展
7.2.4　5G商业模式分析
7.2.5　5G个人市场规模
7.2.6　5G应用范围发展
7.2.7　5G业务发展趋势
7.3　5G技术在虚拟现实产业的应用状况
7.3.1　技术成熟路线
7.3.2　技术应用价值
7.3.3　应用案例分析
7.4　5G技术在虚拟现实产业重点应用领域
7.4.1　教育领域应用
7.4.2　娱乐领域应用
7.4.3　工业领域应用
7.4.4　医疗领域应用
7.4.5　游戏领域应用
7.5　5G技术在虚拟现实产业的应用前景
7.5.1　应用前景分析
7.5.2　应用重点预测
7.5.3　应用发展建议

第八章　2021-2023年增强现实产业发展分析
8.1　虚拟现实与增强现实对比分析
8.1.1　侧重点不同
8.1.2　技术不同
8.1.3　设备不同

8.1.4　交互区别
8.1.5　应用优势
8.2　2021-2023年中国增强现实产业发展综述
8.2.1　产业发展历程
8.2.2　产业发展价值
8.2.3　发展特征分析
8.2.4　技术发展阶段
8.2.5　技术原理分析
8.2.6　重点应用领域
8.2.7　应用平台分析
8.3　2021-2023年中国增强现实市场分析
8.3.1　市场发展状况
8.3.2　产品出货规模
8.3.3　市场规模情况
8.3.4　市场价格走势
8.3.5　市场主要玩家
8.3.6　企业数量变化
8.3.7　企业区域分布
8.3.8　硬件市场特点
8.3.9　企业布局变化
8.4　中国增强现实企业商业模式
8.4.1　生态级增强现实公司
8.4.2　增强现实软件公司
8.4.3　增强现实硬件公司
8.4.4　增强现实衍生品公司
8.4.5　企业实力发展对比
8.5　2021-2023年中国增强现实产品分析
8.5.1　硬件设备发展
8.5.2　市场产品竞争
8.5.3　硬件产品状况
8.6　增强现实产业应用案例分析
8.6.1　工业巡检

8.6.2　装配制造
8.6.3　远程协助
8.6.4　文博文旅
8.6.5　电子商务
8.7　增强现实产业发展前景展望
8.7.1　行业发展前景
8.7.2　产业发展趋势
8.7.3　技术融合趋势

第九章　2021-2023年虚拟现实核心元器件市场分析
9.1　芯片市场
9.1.1　全球芯片市场规模
9.1.2　中国芯片市场规模
9.1.3　中国芯片产量规模
9.1.4　VR芯片发展状况
9.1.5　芯片技术发展水平
9.1.6　芯片国产化进程
9.1.7　芯片应用的重要性
9.2　显示屏市场
9.2.1　显示屏技术发展阶段
9.2.2　显示屏市场发展规模
9.2.3　显示屏市场结构
9.2.4　VR显示屏需求空间
9.2.5　显示器市场出货量
9.2.6　显示屏应用的重要性
9.3　传感器市场
9.3.1　传感器产业发展历程
9.3.2　传感器产业链
9.3.3　传感器产业发展态势
9.3.4　传感器市场规模分析
9.3.5　传感器产业竞争格局
9.3.6　传感器应用市场结构

9.3.7　VR传感器市场空间
9.3.8　VR中传感器的应用情况

第十章　2021-2023年虚拟现实产业主要设备市场分析
10.1　2021-2023年虚拟现实设备产业发展综述
10.1.1　硬件设备系统
10.1.2　行业发展背景
10.1.3　全球VR终端设备介绍
10.1.4　中国VR终端设备介绍
10.1.5　VR终端设备发布动态
10.1.6　行业发展方向
10.1.7　行业面临挑战
10.1.8　行业发展趋势
10.2　2021-2023年虚拟现实硬件设备市场规模分析
10.2.1　VR硬件产品分类
10.2.2　VR设备销售现状
10.2.3　VR硬件市场特点
10.2.4　VR设备市场规模
10.2.5　VR硬件市场竞争格局
10.2.6　VR硬件市场集中度
10.2.7　VR设备产品优势
10.3　2021-2023年虚拟现实输出设备发展现状
10.3.1　输出设备生态
10.3.2　PC端VR头盔
10.3.3　游戏主机端VR头盔
10.3.4　移动端VR眼镜
10.3.5　其他VR设备
10.4　2021-2023年虚拟现实输入设备发展分析
10.4.1　输入设备发展状况
10.4.2　手柄类输入设备
10.4.3　可穿戴VR输入设备
10.4.4　计算机视觉感测设备

10.4.5　动作输入设备方案
10.4.6　动作带入设备
10.4.7　动作控制设备
10.5　2021-2023年虚拟现实头戴显示设备发展分析
10.5.1　头戴显示设备类型
10.5.2　全球头显设备出货量
10.5.3　国内头显设备出货量
10.5.4　头显设备销售结构
10.5.5　头显设备企业格局
10.5.6　头戴显示设备发展趋势

第十一章　2021-2023年中国虚拟现实内容市场分析
11.1　2021-2023年中国虚拟现实内容市场综述
11.1.1　内容市场规模
11.1.2　内容市场增长情况
11.1.3　消费级应用数量
11.1.4　应用领域分析
11.1.5　内容需求偏好
11.1.6　内容制作状况
11.1.7　内容产品发展
11.1.8　企业面临挑战
11.2　虚拟现实内容平台发展状况
11.2.1　虚拟现实主要平台类型
11.2.2　内容分发市场竞争格局
11.2.3　VR硬件厂商内容平台
11.2.4　5G运营商VR内容平台
11.2.5　传统内容运营VR平台
11.3　2021-2023年中国虚拟现实游戏市场分析
11.3.1　VR游戏基本介绍
11.3.2　产业链分析
11.3.3　市场规模情况
11.3.4　企业布局状况

11.3.5　市场主要特点
11.3.6　市场竞争格局
11.3.7　行业面临挑战
11.3.8　行业发展机遇
11.3.9　市场发展趋势
11.4　2021-2023年虚拟现实动漫市场分析
11.4.1　市场场景应用
11.4.2　市场发展现状
11.4.3　市场发展动态
11.4.4　市场发展模式
11.4.5　融合发展方向
11.5　2021-2023年虚拟现实影视市场分析
11.5.1　VR影视应用场景
11.5.2　VR影视产品分类
11.5.3　VR电影发展现状
11.5.4　市场参与主体
11.5.5　产业盈利模式
11.5.6　发展面临的问题
11.5.7　产业发展对策
11.5.8　VR影视制作趋势
11.5.9　市场发展前景
11.6　2021-2023年虚拟现实直播市场分析
11.6.1　VR直播产业链
11.6.2　VR直播优势分析
11.6.3　市场发展规模
11.6.4　企业布局情况
11.6.5　市场发展动态
11.6.6　VR直播应用场景
11.6.7　VR直播面临的挑战
11.6.8　VR直播实现过程
11.7　2021-2023年虚拟现实旅游市场分析
11.7.1　VR旅游需求驱动

11.7.2　VR旅游应用场景
11.7.3　VR旅游应用案例
11.7.4　VR旅游应用问题
11.7.5　VR旅游发展挑战
11.7.6　VR旅游发展建议
11.7.7　VR旅游市场潜力
11.8　2021-2023年虚拟现实内容其他市场分析
11.8.1　工业制造
11.8.2　医疗行业
11.8.3　汽车行业
11.8.4　航天航空行业
11.8.5　房地产行业
11.8.6　教育行业
11.8.7　城市规划
11.8.8　社交通讯
11.8.9　国防军事
11.8.10　电子/虚拟商务和广告

第十二章　2021-2023年虚拟现实行业国外重点企业经营分析
12.1　Meta Platforms, Inc.
12.1.1　企业发展概况
12.1.2　产品研发动态
12.1.3　产品技术挑战
12.1.4　产品发展规划
12.1.5　企业营销方向
12.1.6　2020年企业经营状况分析
12.1.7　2021年企业经营状况分析
12.1.8　2022年企业经营状况分析
12.2　谷歌（Alphabet Inc.）
12.2.1　企业发展概况
12.2.2　虚拟现实布局
12.2.3　融资收购动态

12.2.4　2020年企业经营状况分析
12.2.5　2021年企业经营状况分析
12.2.6　2022年企业经营状况分析
12.3　微软（Microsoft Corporation）
12.3.1　企业发展概况
12.3.2　虚拟现实布局
12.3.3　产品发展动态
12.3.4　业务发展状况
12.3.5　2021财年企业经营状况分析
12.3.6　2022财年企业经营状况分析
12.3.7　2023财年企业经营状况分析
12.4　苹果公司（Apple Inc.）
12.4.1　企业发展概况
12.4.2　虚拟现实布局
12.4.3　技术研发布局
12.4.4　专利授予情况
12.4.5　2021财年企业经营状况分析
12.4.6　2022财年企业经营状况分析
12.4.7　2023财年企业经营状况分析
12.5　索尼（Sony Corporation）
12.5.1　企业发展概况
12.5.2　虚拟现实布局
12.5.3　产业布局动态
12.5.4　产品发布动态
12.5.5　2020财年企业经营状况分析
12.5.6　2021财年企业经营状况分析
12.5.7　2022财年企业经营状况分析
12.6　三星电子（Samsung Electronics）
12.6.1　企业发展概况
12.6.2　投资项目分析
12.6.3　产业布局动态
12.6.4　产品研发动态

12.6.5　2020年企业经营状况分析
12.6.6　2021年企业经营状况分析
12.6.7　2022年企业经营状况分析

第十三章　2020-2023年虚拟现实行业国内重点企业经营分析
13.1　科大讯飞股份有限公司
13.1.1　企业发展概况
13.1.2　经营效益分析
13.1.3　业务经营分析
13.1.4　财务状况分析
13.1.5　核心竞争力分析
13.1.6　公司发展战略
13.1.7　未来前景展望
13.2　歌尔股份有限公司
13.2.1　企业发展概况
13.2.2　虚拟现实布局
13.2.3　经营效益分析
13.2.4　业务经营分析
13.2.5　财务状况分析
13.2.6　核心竞争力分析
13.2.7　公司发展战略
13.2.8　未来前景展望
13.3　北京华力创通科技股份有限公司
13.3.1　企业发展概况
13.3.2　经营效益分析
13.3.3　业务经营分析
13.3.4　财务状况分析
13.3.5　核心竞争力分析
13.3.6　公司发展战略
13.3.7　未来前景展望
13.4　华谊兄弟传媒股份有限公司
13.4.1　企业发展概况

13.4.2　经营效益分析
13.4.3　业务经营分析
13.4.4　财务状况分析
13.4.5　核心竞争力分析
13.4.6　未来前景展望
13.5　奥飞娱乐股份有限公司
13.5.1　企业发展概况
13.5.2　经营效益分析
13.5.3　业务经营分析
13.5.4　财务状况分析
13.5.5　核心竞争力分析
13.5.6　公司发展战略
13.5.7　未来前景展望
13.6　四川川大智胜软件股份有限公司
13.6.1　企业发展概况
13.6.2　虚拟现实产品应用
13.6.3　经营效益分析
13.6.4　业务经营分析
13.6.5　财务状况分析
13.6.6　核心竞争力分析
13.6.7　未来前景展望
13.7　宏达国际电子股份有限公司（HTC）
13.7.1　企业发展概况
13.7.2　2020年企业经营状况分析
13.7.3　2021年企业经营状况分析
13.7.4　2022年企业经营状况分析

第十四章　2024-2030年虚拟现实产业的投资建议
14.1　虚拟现实产业投融资状况分析
14.1.1　全球投融资特点
14.1.2　投融资金额变化
14.1.3　投融资数量变化

14.1.4　投融资结构分布
14.1.5　投融资轮次分布
14.1.6　融资排行情况
14.2　虚拟现实产业投资价值评估分析
14.2.1　投资价值综合评估
14.2.2　市场发展机会分析
14.2.3　进入市场时机判断
14.3　虚拟现实产业投资机遇及热点分析
14.3.1　政策机遇分析
14.3.2　技术发展机遇
14.3.3　产业链投资机遇
14.3.4　产业投资热点
14.3.5　市场发展机遇
14.4　虚拟现实产业投资壁垒分析
14.4.1　竞争壁垒
14.4.2　技术壁垒
14.5　2024-2030年虚拟现实产业的投资建议及风险提示
14.5.1　产业投资建议
14.5.2　投资风险提示

第十五章　虚拟现实产业项目投资建设案例深度解析
15.1　虚拟现实投资案例发展概况
15.1.1　国外投资案例
15.1.2　国内投资案例
15.2　VR+教育投资项目
15.2.1　项目基本概述
15.2.2　项目投资背景
15.2.3　项目可行性分析
15.2.4　项目前景展望
15.3　VR场地运营中心
15.3.1　项目基本概述
15.3.2　项目投资概算

15.3.3　项目经济效益
15.3.4　项目建设必要性
15.3.5　项目可行性分析
15.4　VR数字资产生产项目
15.4.1　项目基本概述
15.4.2　项目投资概算
15.4.3　项目经济效益
15.4.4　项目建设必要性
15.4.5　项目可行性分析

第十六章　2024-2030年虚拟现实产业发展趋势及前景展望
16.1　虚拟现实发展价值分析
16.1.1　促进通信网络升级
16.1.2　物联网终端布局完善
16.1.3　引领产业发展变革
16.2　虚拟现实产业应用前景
16.2.1　产业发展驱动因素
16.2.2　产业的应用机遇
16.2.3　商业化应用前景
16.2.4　产业发展展望
16.2.5　产业发展机遇
16.2.6　应用市场前景
16.2.7　行业发展目标
16.3　虚拟现实产业发展趋势
16.3.1　硬件与科技趋势
16.3.2　生态发展趋势
16.3.3　内容发展趋势
16.3.4　元器件发展趋势
16.3.5　商品形态趋势
16.3.6　技术发展趋势
16.3.7　行业应用趋势
16.3.8　国产化发展趋势

16.4　2024-2030年中国虚拟现实产业预测分析
16.4.1　2024-2030年中国虚拟现实产业影响因素分析
16.4.2　2024-2030年中国虚拟现实产业市场规模预测
16.4.3　2024-2030年中国VR设备市场规模预测

图表目录

图表1　虚拟现实技术基本原理
图表2　虚拟现实重要特征
图表3　虚拟现实的四种类型
图表4　桌面虚拟现实系统的体系结构
图表5　沉浸式虚拟现实系统的体系结构
图表6　中国虚拟现实行业政策发展历程
图表7　中国虚拟现实行业国家层面政策汇总
图表8　虚拟现实有关国家标准
图表9　虚拟现实相关地方标准
图表10　2018-2022年国内生产总值及其增长速度
图表11　2018-2022年三次产业增加值占生产总值比重
图表12　2018-2022年全员劳动生产率
图表13　2022年三次产业投资占固定资产投资比重（不含农户）
图表14　2022年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度
图表15　2022年固定资产投资新增主要生产与运营能力
图表16　2022年房地产开发和销售主要指标及其增长速度
图表17　2022-2023年全国固定资产投资（不含农户）同比增速
图表18　2023年固定资产投资（不含农户）主要数据
图表19　2018-2022年全部工业增加值及其增长速度
图表20　2022年主要工业产品产量及其增长速度
图表21　2022-2023年规模以上工业增加值同比增长速度
图表22　2023年规模以上工业生产主要数据
图表23　2018-2022年货物进出口总额
图表24　2022年货物进出口总额及其增长速度
图表25　2022年主要商品出口数量、金额及其增长速度
图表26　2022年主要商品进口数量、金额及其增长速度

图表27　2022年对主要国家和地区货物进出口金额、增长速度及其比重
图表28　2021-2022年电子信息制造业和工业增加值累计增速
图表29　2021-2022年电子信息制造业和工业出口交货值累计增速
图表30　2021-2022年电子信息制造业营业收入、利润总额累计增速

详细请访问：http://www.cction.com/report/202310/414112.html