

2024-2030年中国虚拟现实（VR）行业市场深度 评估及投资机会预测报告

报告大纲

智研咨询

www.chyxx.com

一、报告简介

智研咨询发布的《2024-2030年中国虚拟现实（VR）行业市场深度评估及投资机会预测报告》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：<https://www.chyxx.com/research/202110/981320.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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

由智研咨询专家团队精心编制的《2024-2030年中国虚拟现实（VR）行业市场深度评估及投资机会预测报告》（以下简称《报告》）重磅发布，《报告》旨在从国家经济及产业发展的战略入手，分析虚拟现实（VR）行业未来的市场走向，挖掘虚拟现实（VR）行业的发展潜力，预测虚拟现实（VR）行业的发展前景，助力虚拟现实（VR）业的高质量发展。

本《报告》从2022年全国虚拟现实（VR）行业发展环境、全球发展态势、行业规模、竞争格局、重点企业等角度进行入手，系统、客观的对我国虚拟现实（VR）行业发展运行进行了深度剖析，展望2023年中国虚拟现实（VR）行业发展趋势。《报告》是系统分析2022年度中国虚拟现实（VR）行业发展状况的著作，对于全面了解中国虚拟现实（VR）行业的发展状况、开展与虚拟现实（VR）行业发展相关的学术研究和实践，具有重要的借鉴价值，可供从事虚拟现实（VR）行业相关的政府部门、科研机构、产业企业等相关人员阅读参考。

虚拟现实（Virtual Reality），简称VR，也被译为虚拟实境，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度空间虚拟世界，用户借助特殊的输入/输出设备，与虚拟世界进行自然的交互。用户进行位置移动时，电脑可以通过运算，将精确的三维世界视频传回产生临场感，令用户及时、无限制地观察该空间内的事物，如身临其境一般。这种虚拟现实技术，集成了计算机图形、计算机仿真、人工智能、感应、显示及网络并行处理等技术的最新发展成果，是高技术的模拟系统。从产品形态演进看，VR完全沉浸于虚拟世界，与现实世界没有联系；AR是将三维虚拟物体叠加至真实世界，产生有益的价值创造，应用场景将类比智能手机。MR将是VR到AR长期存在的重要过渡形态。

2016年是VR行业大热的一年，但之后整个行业便逐步降温。近几年来，随着各项技术与配套的日益成熟，市场认可度持续提升，行业规模上升趋势显著，2021年5月以来，国内本土VR厂商接连推出新品，迭代节奏明显加快。其中，Pico Neo3、奇遇VR系列、Nolo Sonic为2021年线上电商平台份额较高的型号，2022年Meta和Pico分别推出Quest 2和Pico 4，整体来看，我国虚拟现实（VR）市场规模持续增长，2022年我国虚拟现实（VR）规模达775.9亿元，较2021年增长32.9%。

目前全球虚拟现实行业的企业主要分布在头戴设备显示、输入及反馈设备、全景摄像设备、内容制作和行业应用领域。在企业竞争格局上，主要是行业巨头搭建生态骨架，中小型创新公司是技术与内容主要来源。硬件厂商和平台搭建者通过投资和合作开发等形式打破软硬件、渠道和内容之间的壁垒，构造VR生态闭环。全球VR设备出货格局方面，资金和技术壁垒深厚背景下，VR设备市场集中度极高，三大厂商合计占比超9成。根据IDC数据，2022年全球VR头显市场格局方面，Meta占比超80%，PICO占比10.3%，DPVR、HTC和爱奇艺分列

3-5位。

随着Meta和PICO推出新VR头戴产品，且性价比持续提升，一定程度带动全球VR头显销量扩张，表明高昂的成本和价格是阻碍行业扩张的重要原因，相较头戴，以体验式市场为主的一体式VR价格更高，且相对不亲民的体验价格也在阻碍消费习惯的养成，未来技术推进行业降本提升性价比行业发展关键。

虚拟现实终端运行过程从捕捉视觉到实现画面更新，需经历数据采集、数据处理、数据互动等复杂接续过程，将分别于各环节产生不同程度的时延。各环节时延累积超过 20 毫秒的情况下，用户将因头部运动与视野回转时差超出生理承受范围而产生眩晕等不良症状，导致实际体验较差的问题，整体体验存在较大提升空间。

《2024-2030年中国虚拟现实（VR）行业市场深度评估及投资机会预测报告》是智研咨询重要成果，是智研咨询引领行业变革、寄情行业、践行使命的有力体现，更是虚拟现实（VR）领域从业者把脉行业不可或缺的重要工具。智研咨询已经形成一套完整、立体的智库体系，多年来服务政府、企业、金融机构等，提供科技、咨询、教育、生态、资本等服务。

报告目录：

第一章 全球虚拟现实行业发展现状分析

1.1 虚拟现实行业发展概述

1.1.1 虚拟现实概念

（1）虚拟现实定义

（2）虚拟现实技术特点

1.1.2 全球虚拟现实发展阶段及特征

1.2 全球虚拟现实行业发展现状

1.2.1 全球虚拟现实行业发展状况

1.2.2 全球虚拟现实行业市场规模

（1）全球虚拟现实行业市场规模

（2）全球虚拟现实行业市场结构

1.2.3 全球虚拟现实行业细分市场分析

（1）全球虚拟现实行业硬件市场分析

1) 硬件市场发展现状

2) 硬件市场规模分析

3) 硬件设备出货量分析

4) 硬件设备销售量分析

- 5) 硬件设备市场问题分析
 - (2) 全球虚拟现实行业软件市场分析
 - 1) 软件市场发展现状
 - 2) 软件市场规模分析
 - 3) 软件市场问题分析
- 1.2.4 全球虚拟现实行业竞争分析
 - (1) 行业整体竞争格局
 - (2) VR硬件市场竞争格局
 - (3) VR软件市场竞争格局
- 1.2.5 全球虚拟现实行业投融资分析
- 1.3 全球虚拟现实行业应用市场分析
 - 1.3.1 企业级应用市场分析
 - (1) 企业级应用市场发展概况
 - (2) 企业级应用市场规模
 - (3) VR+零售市场分析
 - (4) VR+房地产市场分析
 - (5) VR+医疗保健市场分析
 - (6) VR+军事市场分析
 - 1.3.2 消费级应用市场分析
 - (1) 消费级应用市场发展概况
 - (2) 消费级应用市场规模
 - (3) VR+游戏市场分析
 - (4) VR+影视市场分析
 - (5) VR+直播市场分析
- 1.4 主要国家虚拟现实行业发展状况
 - 1.4.1 美国VR行业发展状况
 - (1) VR行业扶持政策
 - (2) VR行业市场规模
 - (3) VR行业应用情况
 - (4) VR行业最新发展动态
 - 1.4.2 欧洲VR行业发展状况
 - (1) VR行业扶持政策
 - (2) VR行业市场规模
 - (3) VR行业应用情况
 - (4) VR行业最新发展动态

1.4.3 日本VR行业发展状况

- (1) VR行业扶持政策
- (2) VR行业市场规模
- (3) VR行业应用情况
- (4) VR行业最新发展动态

1.4.4 韩国VR行业发展状况

- (1) VR行业扶持政策
- (2) VR行业市场规模
- (3) VR行业应用情况
- (4) VR行业最新发展动态

第二章 中国虚拟现实所属行业发展现状分析

2.1 中国虚拟现实行业发展环境分析

2.1.1 行业政策环境分析

- (1) 行业管理体制分析
- (2) 行业主要法律法规
- (3) 行业现行标准分析
- (4) 行业相关规划分析
- (5) 政策环境对行业的影响分析

2.1.2 行业经济环境分析

- (1) 国内经济环境分析
- (2) 国内经济环境展望
- (3) 经济环境对行业的影响分析

2.1.3 行业社会环境分析

- (1) 人口环境分析
- (2) 居民收入及消费环境分析
- (3) 社会环境对行业的影响分析
- (4) 虚拟现实行业对社会发展的影响

2.2 中国虚拟现实行业发展状况分析

2.2.1 中国虚拟现实行业发展历程

2.2.2 中国虚拟现实行业发展特点

2.2.3 中国虚拟现实行业发展概况

2.2.4 中国虚拟现实行业面临的主要问题

2.2.5 中国虚拟现实行业发展痛点分析

- (1) 成本较高

- (2) 技术瓶颈
- (3) 内容匮乏
- 2.3 中国虚拟现实行业市场规模分析
 - 2.3.1 中国虚拟现实行业企业规模
 - 2.3.2 中国虚拟现实行业市场规模
 - (1) VR行业市场规模
 - (2) VR行业市场规模结构
 - 2.3.3 中国虚拟现实行业设备出货量
 - 2.3.4 中国虚拟现实行业用户规模
- 2.4 中国虚拟现实行业竞争格局分析
 - 2.4.1 中国虚拟现实行业总体竞争格局
 - (1) 区域竞争格局
 - (2) 企业竞争格局
 - 2.4.2 VR零部件市场竞争格局
 - 2.4.3 VR软件市场竞争格局
 - 2.4.4 VR设备市场竞争格局
 - 2.4.5 VR内容市场竞争格局
 - 2.4.6 VR分发平台市场竞争格局
- 2.5 中国虚拟现实行业用户调研分析
 - 2.5.1 用户画像调研
 - (1) 用户性别分布
 - (2) 用户年龄分布
 - (3) 用户区域分布
 - (4) 用户收入分布
 - (5) 用户职业分布
 - 2.5.2 用户对VR产品认知调研
 - (1) 用户对VR替代电视、投影等设备的认知分布
 - (2) 用户可接受的VR设备价格分布
 - (3) 用户认为VR产品普及最重要的因素
 - 2.5.3 用户体验反馈调研
 - (1) 用户对VR的体验与态度反馈
 - (2) 用户对VR内容的偏好分布
 - (3) 用户偏好的VR产品体验方式分布
 - (4) 影响用户购买VR产品的因素分布

第三章 中国虚拟现实行业设备市场分析

3.1 VR行业产业链分析

3.1.1 VR行业产业链概况

3.1.2 VR行业上游市场分析

3.1.3 VR零部件市场分析

(1) 传感器市场分析

(2) 芯片市场分析

3.1.4 VR软件市场分析

(3) 显示器市场分析

(1) VR操作系统市场分析

(2) VR SDK市场分析

(3) VR引擎市场分析

3.2 VR设备市场分析

3.2.1 VR设备构成分析

3.2.2 VR设备市场发展状况

3.2.3 VR设备市场规模分析

(1) VR设备需求量

(2) VR设备销售分析

(3) VR设备市场规模

3.2.4 VR输出设备发展状况

3.2.5 VR输入设备发展状况

3.3 PC端VR头戴设备市场分析

3.3.1 PC端VR头戴设备发展状况

(1) PC端VR头戴设备发展概况

(2) PC端VR头戴设备特点分析

(3) PC端VR头戴设备优缺点分析

3.3.2 PC端VR头戴设备市场规模

(1) PC端VR头戴设备需求量

(2) PC端VR头戴设备销量

(3) PC端VR头戴设备市场规模

3.3.3 PC端VR头戴设备市场竞争格局

3.3.4 PC端VR头戴设备主要产品分析

3.3.5 主要企业在PC端VR头戴设备领域的布局

3.3.6 PC端VR头戴设备价格变化趋势

3.3.7 PC端VR头戴设备存在问题分析

3.4 手机盒子市场分析

3.4.1 手机盒子发展状况

- (1) 手机盒子发展概况
- (2) 手机盒子特点分析
- (3) 手机盒子优缺点分析

3.4.2 手机盒子市场规模

- (1) 手机盒子出货量
- (2) 手机盒子销量
- (3) 手机盒子市场规模

3.4.3 手机盒子市场竞争格局

3.4.4 手机盒子主要产品分析

3.4.5 主要企业在手机盒子领域的布局

3.4.6 手机盒子价格变化趋势

3.4.7 手机盒子存在问题分析

3.5 VR一体机市场分析

3.5.1 VR一体机发展状况

- (1) VR一体机发展概况
- (2) VR一体机特点分析
- (3) VR一体机优缺点分析

3.5.2 VR一体机市场规模

- (1) VR一体机需求量
- (2) VR一体机销售分析
- (3) VR一体机市场规模

3.5.3 VR一体机市场竞争格局

3.5.4 VR一体机主要产品分析

3.5.5 主要企业在VR一体机领域的布局

3.5.6 VR一体机价格变化趋势

3.5.7 VR一体机存在问题分析

3.6 输入设备市场分析

3.6.1 动作捕捉类输入设备

- (1) 发展概况
- (2) 市场规模分析
- (3) 市场竞争格局
- (4) 主要产品分析

3.6.2 泛体感类输入设备

- (1) 发展概况
- (2) 市场规模分析
- (3) 市场竞争格局
- (4) 主要产品分析
- 3.7 分发平台市场分析
 - 3.7.1 分发平台市场发展概况
 - 3.7.2 分发平台分类
 - (1) VR硬件厂商自有分发平台
 - (2) 内容提供商搭建的分发平台
 - (3) 传统手机应用市场分发VR内容
 - (4) VR媒体分发平台
 - 3.7.3 分发平台市场规模
 - 3.7.4 主要企业在分发平台的布局

第四章 中国虚拟现实行业下游应用市场分析

- 4.1 VR应用市场发展状况
 - 4.1.1 VR应用领域分布
 - 4.1.2 VR应用市场规模分析
 - (1) 企业级应用市场规模
 - (2) 消费级应用市场规模
 - (3) VR营销市场规模
 - 4.1.3 VR应用结构分析
- 4.2 VR在营销领域的应用现状及前景分析
 - 4.2.1 VR在营销领域的应用概况
 - 4.2.2 VR在营销领域的应用政策
 - 4.2.3 VR在营销领域的应用现状
 - 4.2.4 VR在营销领域的应用规模
 - 4.2.5 主要企业在VR营销领域的投资布局分析
 - 4.2.6 VR营销市场竞争格局分析
 - 4.2.7 VR营销市场发展前景及趋势分析
- 4.3 VR在消费级领域的应用现状及前景分析
 - 4.3.1 VR在游戏领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在游戏领域的应用概况
 - (2) VR在游戏领域的应用政策
 - (3) VR在游戏领域的应用现状

- (4) VR在游戏领域的应用规模
- (5) 主要企业在VR游戏领域的投资布局分析
- (6) VR游戏市场竞争格局分析
- (7) VR游戏市场发展前景及趋势分析
- 4.3.2 VR在影视领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在影视领域的应用概况
 - (2) VR在影视领域的应用政策
 - (3) VR在影视领域的应用现状
 - (4) VR在影视领域的应用规模
 - (5) 主要企业在VR影视领域的投资布局分析
 - (6) VR影视市场竞争格局分析
 - (7) VR影视市场发展前景及趋势分析
- 4.3.3 VR在直播领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在直播领域的应用概况
 - (2) VR在直播领域的应用政策
 - (3) VR在直播领域的应用现状
 - (4) VR在直播领域的应用规模
 - (5) 主要企业在VR直播领域的投资布局分析
 - (6) VR直播市场竞争格局分析
 - (7) VR直播市场发展前景及趋势分析
- 4.4 VR在企业级领域的应用现状及前景分析
 - 4.4.1 VR在教育领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在教育领域的应用概况
 - 1) VR在教育领域的应用概况
 - 2) VR教育的优劣势
 - (2) VR在教育领域的应用政策
 - (3) VR在教育领域的应用现状
 - (4) VR在教育领域的应用规模
 - (5) 主要企业在VR教育领域的投资布局分析
 - (6) VR教育市场竞争格局分析
 - (7) VR教育市场发展前景及趋势分析
 - 4.4.2 VR在医疗领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在医疗领域的应用概况
 - (2) VR在医疗领域的应用政策
 - (3) VR在医疗领域的应用现状

- (4) VR在医疗领域的应用规模
- (5) 主要企业在VR医疗领域的投资布局分析
- (6) VR医疗市场竞争格局分析
- (7) VR医疗市场发展前景及趋势分析
- 4.4.3 VR在零售领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在零售领域的应用概况
 - (2) VR在零售领域的应用政策
 - (3) VR在零售领域的应用现状
 - (4) VR在零售领域的应用规模
 - (5) 主要企业在VR零售领域的投资布局分析
 - (6) VR零售市场竞争格局分析
 - (7) VR零售市场发展前景及趋势分析
- 4.4.4 VR在旅游领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在旅游领域的应用概况
 - (2) VR在旅游领域的应用政策
 - (3) VR在旅游领域的应用现状
 - (4) VR在旅游领域的应用规模
 - (5) 主要企业在VR旅游领域的投资布局分析
 - (6) VR旅游市场竞争格局分析
 - (7) VR旅游市场发展前景及趋势分析

第五章 中国虚拟现实行业商业模式分析

- 5.1 行业商业模式基本思想介绍
 - 5.1.1 商业模式的定义
 - 5.1.2 商业模式的核心构成要素及构建流程
- 5.2 虚拟现实行业销售模式分析
 - 5.2.1 线上模式分析
 - 5.2.2 线下体验模式分析
 - (1) 线下体验馆模式
 - (2) 主题乐园模式
 - (3) 主题公园模式
- 5.3 虚拟现实行业盈利模式分析
 - 5.3.1 虚拟现实行业成本分析
 - 5.3.2 虚拟现实行业盈利模式分析
 - (1) 行业盈利模式总结

- (2) VR硬件公司盈利模式分析
- (3) VR行业应用盈利模式分析
- (4) VR渠道盈利模式分析
- (5) VR内容盈利模式分析
- 5.3.3 虚拟现实行业盈利水平分析
- 5.4 虚拟现实行业四大商业模式分析
 - 5.4.1 虚拟现实行业商业模式分类
 - 5.4.2 生态型VR模式
 - (1) 闭环模式
 - (2) 开源模式
 - 5.4.3 平台型VR模式
 - (1) 模式概述
 - (2) 模式评价
 - 5.4.4 产品型VR模式
 - (1) 模式概述
 - (2) 模式评价
 - 5.4.5 技术型VR模式
 - (1) 模式概述
 - (2) 模式评价

第六章 虚拟现实技术研发现状与研究机构分析

- 6.1 虚拟现实技术发展状况
 - 6.1.1 中国虚拟现实技术水平总体概况
 - 6.1.2 中国虚拟现实行业最新技术研究
 - 6.1.3 中国虚拟现实行业技术发展水平
 - 6.1.4 中国虚拟现实行业硬件技术发展水平
 - 6.1.5 中国虚拟现实行业软件技术发展水平
 - 6.1.6 主要企业在虚拟现实技术领域的布局
- 6.2 虚拟现实行业专利技术分析
 - 6.2.1 全球虚拟现实行业专利技术分析
 - (1) 专利数量分析
 - (2) 专利状态分析
 - (3) 专利类型分析
 - (4) 热点专利分析
 - (5) 专利申请国别分析

6.2.2 美国虚拟现实行业专利技术分析

- (1) 专利数量分析
- (2) 专利状态分析
- (3) 热点专利分析

6.2.3 中国虚拟现实行业专利技术分析

- (1) 专利数量分析
- (2) 专利申请人分析
- (3) 专利状态分析
- (4) 热点专利分析

6.3 国内虚拟现实技术研究重点机构分析

6.3.1 北京大学智能科学系视觉信息处理研究室

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

6.3.2 中国科学院计算技术研究所前瞻研究实验室

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

6.3.3 中国科学院空天信息创新研究院

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

6.3.4 北京师范大学虚拟现实与可视化技术研究所

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

6.3.5 北京理工大学信息与电子学院

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

6.3.6 北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

6.3.7 其它虚拟现实技术研究重点单位分析

- (1) 石家庄铁道大学信息科学与技术学院
- (2) 西南交通大学虚拟现实与多媒体技术实验室
- (3) 山东大学人机交互与虚拟现实研究中心
- (4) 浙江大学计算机辅助设计与图形学国家重点实验室

第七章 虚拟现实行业重点企业发展分析

7.1 国际科技巨头的虚拟现实业务布局

7.1.1 META (FACEBOOK) 虚拟现实业务布局

- (1) 企业在虚拟现实领域的规划布局
- (2) 企业研发的虚拟现实重点技术
- (3) 企业发布的虚拟现实相关产品
- (4) 企业在虚拟现实领域的投资并购
- (5) 企业最新发展动向分析

7.1.2 微软虚拟现实业务布局

- (1) 企业在虚拟现实领域的规划布局
- (2) 企业研发的虚拟现实重点技术
- (3) 企业发布的虚拟现实相关产品
- (4) 企业在虚拟现实领域的投资并购
- (5) 企业最新发展动向分析

7.1.3 索尼虚拟现实业务布局

- (1) 企业在虚拟现实领域的规划布局
- (2) 企业研发的虚拟现实重点技术
- (3) 企业发布的虚拟现实相关产品
- (4) 企业在虚拟现实领域的投资并购
- (5) 企业最新发展动向分析

7.1.4 谷歌虚拟现实业务布局

- (1) 企业在虚拟现实领域的规划布局
- (2) 企业研发的虚拟现实重点技术
- (3) 企业发布的虚拟现实相关产品

(4) 企业在虚拟现实领域的投资并购

(5) 企业最新发展动向分析

7.1.5 三星虚拟现实业务布局

(1) 企业在虚拟现实领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实相关产品

(4) 企业在虚拟现实领域的投资并购

(5) 企业最新发展动向分析

7.1.6 HTC虚拟现实业务布局

(1) 企业在虚拟现实领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实相关产品

(4) 企业在虚拟现实领域的投资并购

(5) 企业最新发展动向分析

7.1.7 苹果虚拟现实业务布局

(1) 企业在虚拟现实领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实相关产品

(4) 企业在虚拟现实领域的投资并购

(5) 企业最新发展动向分析

7.1.8 其它科技巨头的虚拟现实业务分析

(1) 雷蛇公司虚拟现实业务布局

(2) 英特尔虚拟现实业务布局

7.2 国内虚拟现实行业领先企业案例分析

7.2.1 杭州顺网科技股份有限公司

(1) 虚拟现实重点技术

(2) 虚拟现实产品体验

(3) 虚拟现实产品价格

(4) 企业融资情况分析

(5) 虚拟现实业务布局

(6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.2 北京凌宇智控科技有限公司

(1) 虚拟现实重点技术

(2) 虚拟现实产品体验

(3) 虚拟现实产品价格

- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.3 奥飞娱乐股份有限公司

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.4 浙江华策影视股份有限公司

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.5 乐视网信息技术（北京）股份有限公司

- (1) 虚拟现实发展战略
- (2) 虚拟现实业务布局
- (3) 虚拟现实发展优势
- (4) 虚拟现实产品分析
- (5) 企业经营状况分析
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.6 小派科技（杭州）有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实核心技术
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 虚拟现实产品体验
- (5) 企业经营状况分析
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.7 乐相科技有限公司

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格

- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.8 北京爱奇艺科技有限公司

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.3 虚拟现实行业其它重点企业分析

7.3.1 智能手机厂商的虚拟现实业务布局

- (1) OPPO虚拟现实业务布局
- (2) 联想虚拟现实业务布局
- (3) 魅族虚拟现实业务布局
- (4) 锤子科技虚拟现实业务布局

7.3.2 互联网巨头的虚拟现实投资布局

- (1) 百度虚拟现实投资布局
- (2) 腾讯虚拟现实投资布局
- (3) 阿里虚拟现实投资布局
- (4) 小米虚拟现实投资布局

7.3.3 其它上市公司虚拟现实业务布局

- (1) 天音控股虚拟现实领域布局情况
- (2) 联络互动虚拟现实领域布局情况
- (3) 联创电子虚拟现实领域布局情况
- (4) 歌尔股份虚拟现实领域布局情况
- (5) 恺英网络虚拟现实领域布局情况

7.4 虚拟现实行业补充企业分析

7.4.1 北京微想科技有限公司虚拟现实业务布局

7.4.2 上海蛙色网络科技有限公司虚拟现实业务布局

7.4.3 深圳积木易搭科技技术有限公司虚拟现实业务布局

7.4.4 众趣（北京）科技有限公司虚拟现实业务布局

第八章 虚拟现实行业前景趋势与投资战略规划

8.1 虚拟现实行业发展前景展望

8.1.1 全球虚拟现实行业市场规模预测

- (1) 全球虚拟现实行业市场规模预测
- (2) 全球虚拟现实硬件销售规模预测
- (3) 全球虚拟现实软件销售规模预测
- (4) 全球虚拟现实内容服务市场规模预测
- (5) 全球虚拟现实企业级应用市场规模预测
- (6) 全球虚拟现实消费级应用市场规模预测

8.1.2 中国虚拟现实行业市场预测

- (1) 中国虚拟现实市场规模预测
- (2) 中国虚拟现实头戴设备市场规模预测
- (3) 中国虚拟现实内容市场规模预测
- (4) 中国虚拟现实企业级内容市场规模预测
- (5) 中国虚拟现实消费级内容市场规模预测
- (6) 中国虚拟现实营销市场规模预测
- (7) 中国虚拟现实设备出货量预测
- (8) 中国虚拟现实用户规模预测

8.2 虚拟现实行业整体趋势预测

8.2.1 中国虚拟现实行业整体发展趋势

8.2.2 中国虚拟现实行业市场竞争趋势

8.2.3 中国虚拟现实行业技术发展趋势

8.2.4 中国虚拟现实行业应用发展趋势

8.2.5 中国虚拟现实产品发展趋势

8.3 虚拟现实行业投资现状分析

8.3.1 中国虚拟现实行业投资主体情况

- (1) 企业直投
- (2) VC/PE机构投资

8.3.2 中国虚拟现实行业投资规模分析

- (1) VR投融资规模
- (2) 细分领域投资结构
- (3) 应用领域投资结构
- (4) 融资轮次分布

8.3.3 虚拟现实行业投资事件汇总

- (1) VR硬件行业投融资事件
- (2) VR软件行业投融资事件

8.3.4 虚拟现实投资成功案例深度解析

8.3.5 中国虚拟现实行业投资风险分析

8.4 虚拟现实行业重大投资机会

8.4.1 虚拟现实硬件产品投资机会

8.4.2 虚拟现实产业链投资机会

8.4.3 虚拟现实内容投资机会

8.4.4 虚拟现实技术投资机会

8.4.5 虚拟现实+其它行业投资机会

图表目录：

图表：VR工作原理

图表：VR 技术成熟度曲线

图表：2019-2023年全球VR/AR行业投资重点领域变化图

图表：2019-2023全球VR市场规模走势图

图表：2023年全球VR新品终端形态

图表：2019-2023全球虚拟现实硬件市场规模

图表：2019-2023年全球VR头显出货量情况

图表：2019-2023全球VR软件销售规模

图表：谷歌眼镜、微软 Hololens 和 Oculus 等 VR 头盔比较

图表：国外虚拟现实行业生态图

图表：2019-2023全球AR/VR行业投融资情况

图表：2019-2023年全球企业级VR市场规模

图表：2019-2023年全球消费级VR市场规模

图表：2019-2023年美国VR市场规模

图表：2019-2023年欧洲VR市场规模

图表：我国虚拟现实行业相关政策

图表：行业相关标准

图表：部分省市虚拟现实行业相关政策

图表：近年来中国VR相关企业年度新增注册企业数量

图表：2019-2023年中国虚拟现实行业规模现状及预测

图表：2023年中国VR行业市场规模结构

图表：2019-2023年我国VR设备出货量现状及预测

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202110/981320.html>