

2020-2026年中国虚拟现实（VR）行业产业运营 现状及风险管控分析报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2020-2026年中国虚拟现实（VR）行业产业运营现状及风险管控分析报告》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/201909/783557.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

虚拟现实技术(英文名称：Virtual Reality，缩写为VR)，又称灵境技术，是20世纪发展起来的一项全新的实用技术。虚拟现实技术囊括计算机、电子信息、仿真技术于一体，其基本实现方式是计算机模拟虚拟环境从而给人以环境沉浸感。随着社会生产力和科学技术的不断发展，各行各业对VR技术的需求日益旺盛。VR技术也取得了巨大进步，并逐步成为一个新的科学技术领域。

智研咨询发布的《2020-2026年中国虚拟现实（VR）行业产业运营现状及风险管控分析报告》共八章。首先介绍了虚拟现实（VR）行业市场发展环境、虚拟现实（VR）整体运行态势等，接着分析了虚拟现实（VR）行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实（VR）市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实（VR）做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟现实（VR）行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实（VR）产业有个系统的了解或者想投资虚拟现实（VR）行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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。

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) 显示器市场分析
- 3.1.4 VR软件市场分析
 - (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设备出货量
 - (2) VR设备销售量
 - (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头戴设备出货量
 - (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一体机出货量
 - (2) VR一体机销量
 - (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

- (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) 专利申请人分析

(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) 专利申请人分析

(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) 专利类型分析
- (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虚拟现实技术实验室

- (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 中国科学院遥感应用研究所

- (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

6.3.4 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 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) 虚拟现实生态布局

(2) 虚拟现实产品价格

(3) 虚拟现实产品体验

(4) 虚拟现实核心技术

(5) 商业模式深度解析

(6) 企业经营状况分析

(7) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.2 北京暴风科技股份有限公司

(1) 虚拟现实生态布局

(2) 虚拟现实产品价格

(3) 虚拟现实产品体验

(4) 虚拟现实核心技术

(5) 商业模式深度解析

(6) 企业经营状况分析

(7) 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) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实产品价格
- (3) 虚拟现实产品体验
- (4) 虚拟现实核心技术
- (5) 商业模式深度解析
- (6) 企业经营状况分析
- (7) 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) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实产品价格
- (3) 虚拟现实产品体验
- (4) 虚拟现实核心技术
- (5) 商业模式深度解析
- (6) 企业经营状况分析
- (7) 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 北京蚁视科技有限公司

- (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 上海乐相科技有限公司

- (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 深圳市经纬度科技有限公司

(1) 虚拟现实关键技术

(2) 虚拟现实产品体验

(3) 虚拟现实产品价格

(4) 虚拟现实业务布局

(5) 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) 汉麻产业虚拟现实领域布局情况

(4) 歌尔声学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

第八章虚拟现实行业前景趋势与投资战略规划 (ZY LII)

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 (ZY LII)

部分图表目录：

图表 1：虚拟现实发展阶段及特征

- 图表 2：2015-2019年全球虚拟现实行业市场规模
 - 图表 3：虚拟现实产品成本分析
 - 图表 4：虚拟现实主要技术瓶颈
 - 图表 5：动作捕捉类输入设备代表产品
 - 图表 6：动作捕捉类输入设备销量分析
 - 图表 7：泛体感类输入设备代表产品
 - 图表 8：泛体感类输入设备销量分析
 - 图表 9：Steam平台VR内容产品分类
 - 图表 10：大陆地区PSN商店VR内容产品分类
 - 图表 11：VIVEPORT平台VR内容产品分类
 - 图表 12：2015-2019年Steam平台发布的VR营销数量
 - 图表 13：2015-2019年Steam平台发布的VR游戏数量
 - 图表 14：国内外影视公司布局VR领域
 - 图表 15：国内外直播公司布局VR领域
 - 图表 16：VR与教育结合方式
 - 图表 17：虚拟现实商业模式概述及国内外代表企业
 - 图表 18：虚拟现实闭环模式简图
 - 图表 19：虚拟现实开源模式简图
 - 图表 20：虚拟现实平台型模式简图
 - 图表 21：虚拟现实产品型模式简图
 - 图表 22：虚拟现实技术型模式简图
 - 图表 23：2015-2019年全球虚拟现实技术专利数量（单位：件）
 - 图表 24：全球虚拟现实技术专利申请人TOP20（单位：件）
 - 图表 25：全球虚拟现实技术专利类型分布（单位：%）
 - 图表 26：全球虚拟现实技术专利热点分布（单位：%）
 - 图表 27：全球虚拟现实技术专利申请国别分布（单位：件）
- 更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201909/783557.html>