

# 2020-2026年中国虚拟现实 (VR)产业发展现状与产业竞争格局报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

# 一、报告报价

《2020-2026年中国虚拟现实（VR）产业发展现状与产业竞争格局报告》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/202005/165297.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

2016年，中国VR市场各细分市场占比情况中，VR头戴设备以占比59.4%，稳居榜首；排在第二的是2015年开始兴起的VR体验馆，占比为10.3%；VR摄像机排在第三，占比为9.7%。

2016年中国虚拟现实（VR）市场各细分市场占比情况 2019年中国虚拟现实市场规模达到52.8亿元，随着虚拟现实技术的逐渐成熟，资本逐渐进入，市场规模将进一步扩大，预计2019年中国虚拟现实市场规模将突破百亿元大关。2016-2020年中国虚拟现实（VR）行业市场规模及增长走势

中企顾问网发布的《2020-2026年中国虚拟现实（VR）产业发展现状与产业竞争格局报告》共八章。首先介绍了中国虚拟现实（VR）行业市场发展环境、虚拟现实（VR）整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实（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，最后分析了中国虚拟现实（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中国虚拟现实（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随着科技和产业生态的持续发展，推动着虚拟现实概念的不断演进。虚拟现实是借助近眼显示、感知交互、渲染处理、网络传输和内容制作等新一代信息通信技术，构建跨越端管云的新业态，通过满足用户在身临其境等方面的体验需求，进而促进信息消费扩大升级与传统行业的融合创新。2017Q1全球 VR 硬件厂商出货量及市场份额2017Q2 全球 VR 硬件厂商出货量及市场份额

### 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

#### 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 1：虚拟现实发展阶段及特征

图表 2：2013-2019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 12：2013-2019年Steam平台发布的VR营销数量

图表 13：2013-2019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 23：2013-2019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）

图表 28：2013-2019年美国虚拟现实技术专利数量（单位：件）

图表 29：美国虚拟现实技术专利申请人TOP20（单位：件）

图表 30：美国虚拟现实技术专利热点分布（单位：%）

图表 31：2013-2019年中国VR专利申请数量变化曲线（单位：件）

图表 32：2013-2019年中国与全球VR专利申请数量对比图（单位：件）

图表 33：2013-2019年中国VR专利申请数量占全球比重（单位：%）

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/165297.html>