

2020年中国虚拟现实（VR）行业市场现状分析报告-市场深度调研与发展趋势研究

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国虚拟现实（VR）行业市场现状分析报告-市场深度调研与发展趋势研究》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://baogao.chinabaogao.com/dianzishebei/502535502535.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

【报告大纲】

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现状

(1) 全球虚拟现实产业地图

(2) 全球虚拟现实产业发展特点

(3) 全球虚拟现实产业生态

(4) 虚拟现实应用不断丰富

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

(2) 全球虚拟现实行业软件市场分析

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) VR+零售市场分析

(3) VR+房地产市场分析

(4) VR+医疗保健市场分析

(5) VR+军事市场分析

(6) VR+教育

1.3.2 消费级应用市场分析

- (1) 消费级应用市场发展现状
- (2) VR+游戏市场分析
- (3) VR+影视市场分析
- (4) VR+直播市场分析

1.3.3 全球虚拟现实行业应用领域细分市场预测

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) 行业现行标准分析
- (3) 行业相关政策/规划分析
- (4) 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

- (1) 成熟行业依据老业务的软硬件优势向VR复制
- (2) 新型VR产业公司，包括生态型平台型公司和初创型公司

2.2.3 中国虚拟现实行业发展概况

- (1) 头显设备竞争激烈
- (2) 周边产业开始起步

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
- (4) 标准缺失

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 中国虚拟现实行业用户规模

2.4 中国虚拟现实行业竞争格局分析

2.4.1 区域竞争格局

2.4.2 企业竞争格局

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) 用户职业分布

2.5.2 用户对VR产品认知调研

- (1) 用户对VR设备体验情况
- (2) 用户获取VR信息渠道
- (3) 用户体验VR设备渠道
- (4) 用户购买VR意愿度

2.5.3 用户体验反馈调研

- (1) 用户对VR设备性能偏好
- (2) 用户对VR设备满意度
- (3) 用户VR产品使用目的

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零部件市场分析

- (1) 传感器市场分析
- (2) 集成电路市场分析
- (3) 光学设备市场分析

3.1.3 VR软件市场分析

3.2 VR设备发展状况

3.2.1 VR设备构成分析

3.2.2 VR输出设备发展状况

3.2.3 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

3.3.2 PC端VR头戴设备市场规模

3.3.3 PC端VR头戴设备主要产品分析

3.3.4 主要企业在PC端VR头戴设备领域的布局

3.3.5 PC端VR头戴设备优劣势分析

3.4 手机盒子市场分析

3.4.1 手机盒子发展状况

3.4.2 手机盒子市场规模

3.4.3 手机盒子主要产品分析

3.4.4 手机盒子竞争格局分析

3.4.5 主要企业在手机盒子领域的布局

3.4.6 手机盒子优劣势分析

3.5 VR一体机市场分析

3.5.1 VR一体机市场规模

3.5.2 VR一体机市场竞争格局

(1) HTC一体机发展情况

(2) 小鸟看看Pico一体机发展情况

3.5.3 VR一体机主要产品对比分析

3.5.4 VR一体机优劣势分析

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) 市场竞争格局

(3) 主要产品分析

3.6.2 泛体感类输入设备

(1) 市场竞争格局

(2) 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

3.7.3 主要企业在分发平台的布局

(1) 应用商店类

(2) 网站分发类

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

4.1.3 VR应用结构分析

4.2 VR在消费级领域的应用现状及前景分析

4.2.1 VR在游戏领域的应用现状及前景分析

(1) VR在游戏领域的应用特点

(2) VR在游戏领域的应用现状

(3) VR在游戏领域的应用规模

- (4) 主要企业在VR游戏领域的投资布局分析
- (5) VR游戏市场竞争格局分析
- (6) VR游戏市场发展前景及趋势分析
- 4.2.2 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在影视领域的应用现状
 - (3) VR在影视领域的应用规模
 - (4) 主要企业在VR影视领域的投资布局分析
 - (5) VR影视市场竞争格局分析
 - (6) VR影视市场发展前景及趋势分析
- 4.2.3 VR在直播领域的应用现状及前景分析
 - (1) VR在直播领域的应用特点
 - (2) VR在直播领域的应用现状
 - (3) VR在直播领域的应用规模
 - (4) 主要企业在VR直播领域的投资布局分析
 - (5) VR直播市场竞争格局分析
 - (6) VR直播市场发展前景及趋势分析
- 4.3 VR在企业级领域的应用现状及前景分析
 - 4.3.1 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
 - (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) 主要企业在VR教育领域的投资布局分析
 - (5) VR教育市场发展前景及趋势分析
 - 4.3.2 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) 主要企业在VR医疗领域的投资布局分析
 - (5) VR医疗市场发展前景及趋势分析
 - 4.3.3 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在零售领域的应用现状
 - (3) 主要企业在VR零售领域的投资布局分析
 - (4) VR零售市场发展前景及趋势分析

4.3.4 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在旅游领域的应用现状
- (3) 主要企业在VR旅游领域的投资布局分析
- (4) VR旅游市场前景及趋势分析

4.3.5 VR在营销领域的应用现状及前景分析

- (1) VR在营销领域的应用概况
- (2) VR在营销领域的应用现状
- (3) 主要企业在VR营销领域的投资布局分析
- (4) VR营销市场竞争格局分析
- (5) VR营销市场前景及趋势分析

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

5.4.4 产品型VR模式

5.4.5 技术型VR模式

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 我国在虚拟现实技术领域的领先企业

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) 专利申请国别分析

(3) 知识产权竞争态势展现产业发展趋势

6.2.2 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

6.2.3 我国虚拟现实行业技术与国际领先水平差距分析

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：虚拟现实行业行业企业分析（随数据更新有调整）

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) 企业发展简况分析
- (2) 企业产品服务分析
- (3) 企业发展现状分析
- (4) 企业竞争优势分析

7.1.2 微软虚拟现实业务布局

- (1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.1.3 索尼虚拟现实业务布局

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.1.4 谷歌虚拟现实业务布局

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.1.5 三星虚拟现实业务布局

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.1.6 HTC虚拟现实业务布局

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.1.7 苹果虚拟现实业务布局

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.1.8 其它科技巨头的虚拟现实业务分析

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.2 国内虚拟现实行业行业企业分析

7.2.1 杭州顺网科技股份有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.2.2 暴风集团股份有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.2.3 奥飞娱乐股份有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.2.4 浙江华策影视股份有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.2.5 北京蚁视科技有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.2.6 上海乐相科技有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

7.2.7 深圳市虚拟现实技术集团

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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

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) 联络互动虚拟现实领域布局情况
- (2) 歌尔声学虚拟现实领域布局情况
- (3) 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) 全球虚拟现实细分市场规模预测

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) 中国虚拟现实细分市场规模预测

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) 细分行业投资结构

- (3) 融资轮次分布
- 8.3.3 虚拟现实行业投资事件汇总
- 8.3.4 虚拟现实行业投资趋势
 - (1) VR产业投资重点由硬件逐步向内容演进
 - (2) 掌握VR核心技术的企业将得到资本持续关注
 - (3) VR产业投资从天使轮等早期阶段向后期过渡
- 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
 - (1) 虚拟现实+医疗
 - (2) 虚拟现实+社交
 - (3) 虚拟现实+汽车业
 - (4) 虚拟现实+教育

图表目录

- 图表1：虚拟现实的3i特征
- 图表2：虚拟现实行业发展阶段及其特征
- 图表3：美国虚拟现实代表性企业名单
- 图表4：全球主要国家/地区虚拟现实产业地图/代表性企业（不包括美国）
- 图表5：全球虚拟现实产业发展特点
- 图表6：全球虚拟现实产业生态链
- 图表详见报告正文 (GYCYY)

【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国虚拟现实（VR）行业市场现状分析报告-市场深度调研与发展趋势研究》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。

它是业内企业、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、阿里巴巴、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。更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/dianzishabei/502535502535.html>