

2019年中国虚拟现实（VR）行业分析报告- 市场运营态势与发展规划趋势

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《2019年中国虚拟现实（VR）行业分析报告-市场运营态势与发展规划趋势》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/qitafuwu/398020398020.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

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

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的、交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中。

智能可穿戴设备是指应用先进电子技术对日常穿戴设备进行智能化开发、设计而成的智能设备。智能可穿戴设备可分为具有完整独立功能的智能眼镜、智能头带、智能头盔、智能手表等，以及专注于某一类应用功能并需要和其它设备配合使用的智能手环、智能服装等。

VRC产业链

产业链

细分领域

上游材料

半导体元件、定位器、五金件、体感设备等

中游生产

VR头盔、VR眼镜、VR一体机

下游应用

游戏、电影、医院、学校

资料来源：互联网

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。虚拟现实资本市场持续火热，产品逐步进入大众消费市场，应用领域不断扩张，虚拟现实设备体验不断提升，内容逐渐丰富，用户规模不断攀升，数据显示，用户规模从2015年的52万人增长至2017年的499.9万人，三年间增长了447.9万人。

2015-2020年中国虚拟现实消费者规模分析及预测

数据来源：工信部

VR行业将在匹配的领域中成为B端客户不可缺少的一部分，通过技术特性在多种行业中发挥作用。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2018年中国虚拟现实市场规模将突破百亿元大关。

2015-2020年中国虚拟现实市场规模分析及预测

数据来源：工信部

虚拟现实（VR）行业发展前景

1、强化跨领域技术储备

以近眼显示、网络传输、感知交互、渲染处理、内容制作关键技术领域为着力点，将光学、计算机、通信以及人因工程等领域的相关技术引入虚拟现实技术体系。从而加强知识产权工作，优化中国专利申请主体结构与地域分布，加强专利合作授权和风险防控机制建设。

2、技术提升，中国虚拟现实市场广阔

在经历过一个3-5年的常规增长期后，VR行业将在匹配的领域中成为B端客户不可缺少的一部分，通过技术特性在多种行业中发挥作用。虚拟现实终端已开始由单一向多元、由分立向融合方向演变，应用产业不断扩大。

3、构建公共服务平台，提升产业服务能力

建立针对虚拟现实领域的关键技术、产业链生态与内容应用数据平台，为产业运行分析、政策制定、知识产权等奠定基础。提供面向用户体验、安全可靠、软硬件协同与性能指标的产品测评与检测认证服务。通过设立专项资金、政府和社会资本合作模式等多种形式，支持虚拟现实产业发展与应用推进。（TLN JP）

【报告大纲】

第一章全球虚拟现实（VR）行业发展现状分析

1.1虚拟现实（VR）行业发展概述

1.1.1虚拟现实（VR）概念

（1）虚拟现实（VR）定义

（2）虚拟现实（VR）技术特点

1.1.2全球虚拟现实（VR）发展阶段及特征

1.2全球虚拟现实（VR）行业发展现状

1.2.1全球虚拟现实（VR）行业发展现状

（1）虚拟现实（VR）产业潜力大，但技术局限影响产业发展

（2）初创企业踊跃集结，行业巨头企业谨慎布局

(3) 虚拟现实 (VR) 应用丰富, 正在为多行业带来革命性变化

(4) 硬件是基础核心, 国外三巨头已占领硬件先发优势

(5) 内容分发尚未形成完整生态, 商业模式仍待探索

1.2.2全球虚拟现实 (VR) 行业市场规模

(1) 全球虚拟现实 (VR) 行业市场规模

(2) 全球虚拟现实 (VR) 行业市场结构

1.2.3全球虚拟现实 (VR) 行业细分市场调研

(1) 全球虚拟现实 (VR) 行业硬件市场调研

(2) 全球虚拟现实 (VR) 行业软件市场调研

1.2.4全球虚拟现实 (VR) 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 (VR) 行业投融资分析

1.3全球虚拟现实 (VR) 行业应用市场调研

1.3.1企业级应用市场调研

(1) 企业级应用市场发展概况

(2) 企业级应用市场规模

(3) VR+零售市场调研

(4) VR+房地产市场调研

(5) VR+医疗保健市场调研

(6) VR+军事市场调研

1.3.2消费级应用市场调研

(1) 消费级应用市场发展现状

(2) 消费级应用市场规模

(3) VR+游戏市场调研

(4) VR+影视市场调研

(5) VR+直播市场调研

1.3.3全球虚拟现实 (VR) 行业应用领域细分市场预测

1.4主要国家虚拟现实 (VR) 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（VR）行业发展现状分析

2.1中国虚拟现实（VR）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（VR）行业对社会发展的影响

2.2中国虚拟现实（VR）行业发展状况分析

2.2.1中国虚拟现实（VR）行业发展历程

2.2.2中国虚拟现实（VR）行业发展特点

2.2.3中国虚拟现实（VR）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（VR）行业面临的主要问题

2.2.5中国虚拟现实（VR）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（VR）行业市场规模分析

2.3.1中国虚拟现实（VR）行业企业规模

2.3.2中国虚拟现实（VR）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（VR）行业用户规模

2.4中国虚拟现实（VR）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（VR）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内容的偏好分布

（2）用户偏好的VR产品体验方式分布

（3）影响用户购买VR产品的因素分布

第三章中国虚拟现实（VR）行业设备市场调研

3.1VR行业产业链分析

3.1.1VR行业产业链概况

3.1.2VR零部件市场调研

(1) 传感器市场调研

(2) 芯片市场调研

(3) 光学设备市场调研

3.1.3VR软件市场调研

3.2VR设备市场调研

3.2.1VR设备构成分析

3.2.2VR输出设备发展状况

3.2.3VR输入设备发展状况

3.3PC端VR头戴设备市场调研

3.3.1PC端VR头戴设备发展状况

3.3.2PC端VR头戴设备市场规模

3.3.3PC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

3.3.5PC端VR头戴设备优劣势分析

3.4手机盒子市场调研

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

3.5VR一体机市场调研

3.5.1VR一体机市场规模

3.5.2VR一体机市场竞争格局

3.5.3VR一体机主要产品分析

3.5.4VR一体机优劣势分析

3.6输入设备市场调研

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分发平台市场调研
 - 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（VR）行业下游应用市场调研

- 4.1VR应用市场发展状况
 - 4.1.1VR应用领域分布
 - 4.1.2VR应用市场规模分析
 - 4.1.3VR应用结构分析
- 4.2VR在消费级领域的应用现状及前景分析
 - 4.2.1VR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游戏市场趋势预测及趋势分析
 - 4.2.2VR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影视市场趋势预测及趋势分析
 - 4.2.3VR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直播市场趋势预测及趋势分析

4.3VR在企业级领域的应用现状及前景分析

4.3.1VR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) 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教育市场趋势预测及趋势分析

4.3.2VR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医疗市场趋势预测及趋势分析

4.3.3VR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) VR在零售领域的应用规模

(4) 主要企业在VR零售领域的投资布局分析

(5) VR零售市场趋势预测及趋势分析

4.3.4VR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) VR在旅游领域的应用规模

(4) 主要企业在VR旅游领域的投资布局分析

(5) VR旅游市场趋势预测及趋势分析

4.3.5VR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) VR在营销领域的应用规模

(4) 主要企业在VR营销领域的投资布局分析

- (5) VR营销市场竞争格局分析
- (6) VR营销市场趋势预测及趋势分析

第五章中国虚拟现实（VR）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（VR）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（VR）行业盈利模式分析

5.3.1虚拟现实（VR）行业成本分析

5.3.2虚拟现实（VR）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（VR）行业盈利水平分析

5.4虚拟现实（VR）行业四大商业模式分析

5.4.1虚拟现实（VR）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（VR）技术研发现状与研究机构分析

6.1虚拟现实（VR）技术发展状况

6.1.1中国虚拟现实（VR）技术水平总体概况

6.1.2中国虚拟现实（VR）行业最新技术研究

- 6.1.3中国虚拟现实（VR）行业技术发展水平
- 6.1.4中国虚拟现实（VR）行业硬件技术发展水平
- 6.1.5中国虚拟现实（VR）行业软件技术发展水平
- 6.1.6我国在虚拟现实（VR）技术领域的领先企业
- 6.2虚拟现实（VR）行业专利技术分析
 - 6.2.1全球虚拟现实（VR）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）知识产权竞争力分析展现产业发展趋势
 - 6.2.2中国虚拟现实（VR）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（VR）行业技术与国际领先水平差距分析
- 6.3国内虚拟现实（VR）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（VR）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（VR）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（VR）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（VR）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（VR）与多媒体技术实验室

(3) 山东大学人机交互与虚拟现实（VR）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（VR）行业重点企业发展分析

7.1国际科技巨头的虚拟现实（VR）业务布局

7.1.1Facebook虚拟现实（VR）业务布局

(1) 企业在虚拟现实（VR）领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实（VR）重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实（VR）相关产品

(4) 企业在虚拟现实（VR）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（VR）业务布局

(1) 企业在虚拟现实（VR）领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实（VR）重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实（VR）相关产品

(4) 企业在虚拟现实（VR）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（VR）业务布局

(1) 企业在虚拟现实（VR）领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实（VR）重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实（VR）相关产品

(4) 企业在虚拟现实 (VR) 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 (VR) 业务布局

(1) 企业在虚拟现实 (VR) 领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实 (VR) 重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实 (VR) 相关产品

(4) 企业在虚拟现实 (VR) 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 (VR) 业务布局

(1) 企业在虚拟现实 (VR) 领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实 (VR) 重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实 (VR) 相关产品

(4) 企业在虚拟现实 (VR) 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 (VR) 业务布局

(1) 企业在虚拟现实 (VR) 领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实 (VR) 重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实 (VR) 相关产品

(4) 企业在虚拟现实 (VR) 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 (VR) 业务布局

(1) 企业在虚拟现实 (VR) 领域的规划布局

(2) 企业研发的虚拟现实 (VR) 重点技术

(3) 企业发布的虚拟现实 (VR) 相关产品

(4) 企业在虚拟现实 (VR) 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 (VR) 业务分析

(1) 雷蛇公司虚拟现实 (VR) 业务布局

(2) 英特尔虚拟现实 (VR) 业务布局

7.2 国内虚拟现实 (VR) 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 (VR) 生态布局

(2) 虚拟现实 (VR) 产品价格

(3) 虚拟现实 (VR) 产品体验

(4) 商业模式深度解析

(5) 企业经营状况分析

(6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.2北京暴风科技股份有限公司

(1) 虚拟现实（VR）生态布局

(2) 虚拟现实（VR）产品价格

(3) 虚拟现实（VR）产品体验

(4) 商业模式深度解析

(5) 企业经营状况分析

(6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.3奥飞娱乐股份有限公司

(1) 虚拟现实（VR）生态布局

(2) 商业模式深度解析

(3) 企业经营状况分析

(4) 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（VR）生态布局

(2) 商业模式深度解析

(3) 企业经营状况分析

(4) 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（VR）投资前景

(2) 虚拟现实（VR）业务布局

(3) 虚拟现实（VR）发展优势

(4) 虚拟现实（VR）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（VR）生态布局

(2) 虚拟现实（VR）核心技术

(3) 虚拟现实（VR）产品价格

(4) 虚拟现实（VR）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（VR）重点技术

- (2) 虚拟现实 (VR) 产品体验
- (3) 虚拟现实 (VR) 产品价格
- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实 (VR) 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 (VR) 关键技术
- (2) 虚拟现实 (VR) 产品体验
- (3) 虚拟现实 (VR) 产品价格
- (4) 虚拟现实 (VR) 业务布局
- (5) 企业发展VR业务优劣势分析

7.3 虚拟现实 (VR) 行业其它重点企业分析

7.3.1 智能手机厂商的虚拟现实 (VR) 业务布局

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

7.3.2 互联网巨头的虚拟现实 (VR) 投资布局

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

7.3.3 其它上市公司虚拟现实 (VR) 业务布局

- (1) 天音控股虚拟现实 (VR) 领域布局情况
- (2) 联络互动虚拟现实 (VR) 领域布局情况
- (3) 汉麻产业虚拟现实 (VR) 领域布局情况
- (4) 歌尔声学虚拟现实 (VR) 领域布局情况
- (5) 恺英网络虚拟现实 (VR) 领域布局情况

第八章 虚拟现实 (VR) 行业前景趋势与投资规划建议规划

8.1 虚拟现实 (VR) 行业趋势预测展望

8.1.1 全球虚拟现实 (VR) 行业市场规模预测

- (1) 全球虚拟现实 (VR) 行业市场规模预测
- (2) 全球虚拟现实 (VR) 硬件销售规模预测
- (3) 全球虚拟现实 (VR) 软件销售规模预测

- (4) 全球虚拟现实（VR）内容服务市场规模预测
- (5) 全球虚拟现实（VR）企业级应用市场规模预测
- (6) 全球虚拟现实（VR）消费级应用市场规模预测
- 8.1.2 中国虚拟现实（VR）行业市场预测
 - (1) 中国虚拟现实（VR）市场规模预测
 - (2) 中国虚拟现实（VR）头戴设备市场规模预测
 - (3) 中国虚拟现实（VR）内容市场规模预测
 - (4) 中国虚拟现实（VR）企业级内容市场规模预测
 - (5) 中国虚拟现实（VR）消费级内容市场规模预测
 - (6) 中国虚拟现实（VR）营销市场规模预测
 - (7) 中国虚拟现实（VR）设备出货量预测
 - (8) 中国虚拟现实（VR）用户规模预测
- 8.2 虚拟现实（VR）行业整体趋势预测
 - 8.2.1 中国虚拟现实（VR）行业整体发展趋势
 - 8.2.2 中国虚拟现实（VR）行业市场竞争趋势
 - 8.2.3 中国虚拟现实（VR）行业技术发展趋势
 - 8.2.4 中国虚拟现实（VR）行业应用发展趋势
 - 8.2.5 中国虚拟现实（VR）产品发展趋势
- 8.3 虚拟现实（VR）行业投资现状分析
 - 8.3.1 中国虚拟现实（VR）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（VR）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（VR）行业投资事件汇总
 - (1) VR硬件行业投融资事件
 - (2) VR内容行业投融资事件
 - 8.3.4 虚拟现实（VR）投资成功案例深度解析
 - 8.3.5 中国虚拟现实（VR）行业投资前景分析
- 8.4 虚拟现实（VR）行业重大投资机会
 - 8.4.1 虚拟现实（VR）硬件产品投资机会
 - 8.4.2 虚拟现实（VR）产业链投资机会

- 8.4.3虚拟现实（VR）内容投资机会
- 8.4.4虚拟现实（VR）技术投资机会
- 8.4.5虚拟现实（VR）+其它行业投资机会

图表目录

- 图表1：虚拟现实（VR）行业发展阶段及其特征
- 图表2：虚拟现实（VR）行业发展阶段及其特征
- 图表3：2019-2025年全球虚拟现实（VR）行业市场规模及预测（单位：亿美元，%）
- 图表4：全球虚拟现实（VR）行业市场结构（单位：%）
- 图表5：2019-2025年全球虚拟现实（VR）硬件市场规模及其预测（单位：亿元，%）
- 图表6：2015-2018年各品牌VR设备出货量（单位：万台）
- 图表7：2018年全球虚拟现实（VR）行业主要硬件设备销售量（单位：万部）
- 图表8：VR头戴设备类型
- 图表9：2019-2025年全球VR软件市场规模及其预测（单位：亿美元，%）
- 图表10：全球VR行业企业分布
- 图表11：2015-2018年AR/VR创企公布投融资（单位：亿人民币）
- 图表12：2018年VR创企投融资事件汇总（单位：万元，万美元）
- 图表13：2019-2025年全球虚拟现实（VR）行业企业级应用市场规模及预测（单位：亿美元）

图表详见报告正文（GYYL）

【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下打造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。《2019年中国虚拟现实（VR）行业分析报告-市场运营态势与发展规划趋势》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。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/qitafuwu/398020398020.html>