

2026-2031年中国虚拟现实技术行业深度分析与投资前景预测报告

报告简介

中道泰和通过对虚拟现实技术行业长期跟踪监测，分析虚拟现实技术行业需求、供给、经营特性、获取能力、产业链和价值链等多方面的内容，整合行业、市场、企业、用户等多层面数据和信息资源，为客户提供深度的虚拟现实技术行业研究报告，以专业的研究方法帮助客户深入的了解虚拟现实技术行业，发现投资价值和投资机会，规避经营风险，提高管理和运营能力。虚拟现实技术行业报告是从事虚拟现实技术行业投资之前，对虚拟现实技术行业相关各种因素进行具体调查、研究、分析，评估项目可行性、效果效益程度，提出建设性意见建议对策等，为虚拟现实技术行业投资决策者和主管机关审批的研究性报告。以阐述对虚拟现实技术行业的理论认识为主要内容，重在研究虚拟现实技术行业本质及规律性认识的研究。虚拟现实技术行业研究报告持续提供高价值服务，是企业了解各行业当前最新发展动向、把握市场机会、做出正确投资和明确企业发展方向不可多得的精品资料。

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、国家海关总署、全国商业信息中心、中国经济景气监测中心、51行业报告网、国内外相关报刊杂志的基础信息以及虚拟现实技术专业研究单位等公布和提供的大量资料。对我国虚拟现实技术的行业现状、市场各类经营指标的情况、重点企业状况、区域市场发展情况等内容进行详细的阐述和深入的分析，着重对虚拟现实技术业务的发展进行详尽深入的分析，并根据虚拟现实技术行业的政策经济发展环境对虚拟现实技术行业潜在的风险和防范建议进行分析。最后提出研究者对虚拟现实技术行业的研究观点，以供投资决策者参考。

报告目录

第一章 虚拟现实产业链分析

1.1 虚拟现实产业链

1.1.1 产业链全景

1.1.2 设备层

1.1.3 应用层

1.1.4 内容层

第二章 2021-2026年虚拟现实产业发展分析

2.1 2021-2026年虚拟现实产业商业模式分析

2.1.1 平台型商业模式

2.1.2 产品型商业模式

2.1.3 技术型商业模式

2.2 2021-2026年中国虚拟现实产业现状

2.2.1 产业政策分析

2.2.2 市场发展现状

2.2.3 市场发展规模

2.2.4 市场竞争格局

2.3 虚拟现实产业发展趋势

2.3.1 整体市场趋势

2.3.2 技术发展趋势

2.3.3 内容发展趋势

2.3.4 商品形态趋势

2.4 虚拟现实产业应用前景

2.4.1 产业发展驱动因素

2.4.2 产业的应用机遇

2.4.3 商业化应用前景

第三章 2021-2026年虚拟现实产业链上游硬件市场分析

3.1 2021-2026年虚拟现实设备产业发展现状

3.1.1 虚拟现实设备进化史

3.1.2 虚拟现实设备构成

3.1.3 市场发展规模

3.1.4 科技巨头积极布局

3.1.5 硬件设备发展状况

3.1.6 主流设备发展方向

3.1.7 虚拟现实设备发展趋势

3.2 2021-2026年虚拟现实输出设备市场分析

3.2.1 PC端VR头盔

3.2.2 游戏主机端VR头盔

3.2.3 移动端VR眼镜

3.2.4 其他VR输出设备

3.3 2021-2026年虚拟现实输入设备市场分析

3.3.1 输入设备市场概述

3.3.2 手柄类输入设备

3.3.3 可穿戴输入设备

3.3.4 计算机视觉动作感测

第四章 2021-2026年虚拟现实产业链中游内容分发平台市场分析

4.1 2021-2026年虚拟现实内容分发平台发展状况

4.1.1 主要平台类型

4.1.2 市场竞争格局

4.1.3 未来发展方向

4.2 2021-2026年虚拟现实操作系统市场分析

4.2.1 商业模式特征

4.2.2 闭环模式优势

4.2.3 开源模式优势

4.2.4 系统开发现状

4.3 2021-2026年虚拟现实内容分发模式分析

4.3.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式

4.3.2 硬件+O2O线上线下分发模式

4.3.3 内容付费+广告+线下体验模式

4.3.4 虚拟现实垂直分发模式

4.3.5 主题公园模式

4.4 2021-2026年大型互联网厂商虚拟现实平台布局分析

4.4.1 腾讯

4.4.2 阿里巴巴

4.4.3 乐视

4.5 2021-2026年虚拟现实内容分发平台需求分析

4.5.1 开发软件需求

4.5.2 内容分发需求

4.5.3 云服务需求

4.5.4 大数据需求

第五章 2021-2026年虚拟现实产业链下游应用内容市场分析

5.1 2021-2026年虚拟现实内容开发市场现状

5.1.1 内容应用领域

5.1.2 内容制作状况

5.1.3 内容开发态势

5.1.4 内容需求现状

5.2 2021-2026年虚拟现实内容供给规模分析

5.2.1 内容开发数量

5.2.2 内容销售占比

5.2.3 内容规模预测

5.3 2021-2026年虚拟现实应用市场分析

5.3.1 VR游戏市场发展分析

5.3.2 VR动漫市场开发分析

5.3.3 VR影视内容产品开发

5.3.4 VR直播应用领域

5.3.5 VR旅游市场开发

5.3.6 VR工业制造应用

5.3.7 VR医疗应用潜力

5.3.8 VR航天军工应用

5.3.9 VR社交通讯应用

5.3.10 电子/虚拟商务和广告

第六章 2026-2031年虚拟现实产业链投资潜力分析

6.1 虚拟现实产业链投资机会点

6.1.1 硬件市场

6.1.2 内容开发

6.1.3 软件和关键技术

6.1.4 渠道类布局

6.2 虚拟现实产业链投资策略建议

6.2.1 投资领域的选择

6.2.2 投资标的的选择

6.2.3 产业链投资策略

第七章 2026-2031年虚拟现实产业链前景预测

7.1 虚拟现实产业链上游发展前景展望

7.1.1 未来发展趋势

7.1.2 市场前景预测

7.1.3 产业发展前景

7.2 虚拟现实产业链中游发展预测

7.2.1 市场发展趋势

7.2.2 市场前景展望

7.3 虚拟现实产业链下游发展预测

7.3.1 市场发展趋势

7.3.2 市场前景展望

7.3.3 市场规模预测

图表目录

图表：虚拟现实产业链全景

图表：虚拟现实商业前景

图表：完整的VR设备及信息流转示意图

图表：VR主要设备构成

图表：VR/AR主要设备介绍

图表：VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件

图表：国内外主要外接式VR头盔

图表：国内外主要眼镜盒子产品一览

图表：国内外主要一体机产品

图表：VR输入设备不同之处

图表：三种VR输入设备比较

图表：虚拟现实内容分发平台类型

图表：迪士尼产业链布局

图表：闭环和开源模式比较

图表：全球VR/AR主题公园

图表：Tencent VR SDK通用方案

图表：腾讯在头显设备硬件计划实施“三步走”战略

图表：基于强大的阿里版图的三大VR战略

图表：乐视从云、源、端三方面布局VR领域

图表：VR内容应用领域

图表：各种VR内容的特性

图表：影视制作领域市场主体

图表：消费者对VR内容的需求

图表：对VR内容感兴趣的群体

图表：VR内容开发者数量占比

图表：VR内容数量

图表：VR内容销售占比

图表：VR游戏分类占比

图表：VR内容分类占比

图表：开发者预测VR/AR设备实现基本普及的时间

图表：VR游戏平台(一)

图表：VR游戏平台(二)

图表：事件直播与网络直播的特点对比

图表：适合VR直播的节目类型

图表：VR直播的应用领域

图表：2021-2026年我国出境游人数及其增长率

图表：全球各区域虚拟现实医疗健康需求占比

图表：部分国内虚拟现实概念上市公司

图表：2026-2031年虚拟现实用户和软件营收规模预测

图表：2021-2026年虚拟现实应用领域规模预测

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

报告编号：70604

本文地址：<https://www.51baogao.cn/bg/20170503/70604.shtml>

在线订购：[点击这里](#)