

# 2018-2023年中国虚拟现实 市场深度调研与投资前景研究报告

## 报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

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

## 报告报价

《2018-2023年中国虚拟现实市场深度调研与投资前景研究报告》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.bosidata.com/report/Q87504JSFF.html>

【报告价格】纸介版7000元 电子版7200元 纸介+电子7500元

【出版日期】2018-03-14

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

# 说明、目录、图表目录

## 报告说明:

博思数据发布的《2018-2023年中国虚拟现实市场深度调研与投资前景研究报告》共八章。报告介绍了虚拟现实行业相关概述、中国虚拟现实产业运行环境、分析了中国虚拟现实行业的现状、中国虚拟现实行业竞争格局、对中国虚拟现实行业做了重点企业经营状况分析及中国虚拟现实产业发展前景与投资预测。您若想对虚拟现实产业有个系统的了解或者想投资虚拟现实行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

## 第1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2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3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4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5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

#### (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6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7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8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2：2014-2017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12：2014-2017年Steam平台发布的VR营销数量

图表13：2014-2017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23：2014-2017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28：2014-2017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31：2014-2017年中国VR专利申请数量变化曲线（单位：件）

图表32：2014-2017年中国与全球VR专利申请数量对比图（单位：件）

图表33：2014-2017年中国VR专利申请数量占全球比重（单位：%）

图表34：中国虚拟现实技术专利申请TOP20单位（单位：件）

图表35：中国VR专利类型分布（单位：%）

图表36：中国虚拟现实技术专利热点分布（单位：%）

图表37：北京大学智能科学系视觉信息处理研究室总体发展目标

图表38：北京大学智能科学系视觉信息处理研究室研究团队情况

图表39：北京大学智能科学系视觉信息处理研究室主要研究方向

图表40：北京大学智能科学系视觉信息处理研究室重点科研成果

图表41：中国科学院遥感应用研究所总体发展目标

图表42：中国科学院遥感应用研究所研究团队情况

图表43：中国科学院遥感应用研究所主要研究方向

图表44：中国科学院遥感应用研究所重点科研成果

图表45：北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室总体发展目标

图表46：北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室研究团队情况

图表47：北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室主要研究方向

图表48：北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室重点科研成果

图表49：Facebook的虚拟现实重点技术

图表50：Facebook的虚拟现实产品情况

图表51：Facebook的虚拟现实投资并购

图表52：微软公司虚拟现实关键技术

图表53：微软公司虚拟现实设备分析

图表54：微软公司虚拟现实投资并购

图表55：索尼公司虚拟现实核心技术

图表56：索尼公司虚拟现实设备分析

图表57：索尼公司虚拟现实投资情况

图表58：谷歌公司虚拟现实技术分析

图表59：谷歌公司虚拟现实产品分析

图表60：谷歌公司虚拟现实投资情况  
图表61：三星公司虚拟现实核心技术  
图表62：三星公司虚拟现实设备分析  
图表63：三星公司虚拟现实投资情况  
图表64：HTC虚拟现实核心技术  
图表65：HTC虚拟现实设备分析  
图表66：HTC虚拟现实投资情况  
图表67：苹果虚拟现实核心技术  
图表68：苹果虚拟现实设备分析  
图表69：苹果虚拟现实投资情况  
图表70：杭州顺网科技股份有限公司主要经济指标  
图表71：杭州顺网科技股份有限公司偿债能力分析  
图表72：杭州顺网科技股份有限公司盈利能力分析  
图表73：杭州顺网科技股份有限公司发展能力分析  
图表74：杭州顺网科技股份有限公司运营能力分析  
图表75：杭州顺网科技股份有限公司发展VR业务优劣势  
图表76：北京暴风科技股份有限公司主要经济指标  
图表77：北京暴风科技股份有限公司偿债能力分析  
图表78：北京暴风科技股份有限公司盈利能力分析  
图表79：北京暴风科技股份有限公司发展能力分析  
图表80：北京暴风科技股份有限公司运营能力分析  
图表81：北京暴风科技股份有限公司发展VR业务优劣势  
图表82：奥飞娱乐股份有限公司主要经济指标  
图表83：奥飞娱乐股份有限公司偿债能力分析  
图表84：奥飞娱乐股份有限公司盈利能力分析  
图表85：奥飞娱乐股份有限公司发展能力分析  
图表86：奥飞娱乐股份有限公司运营能力分析  
图表87：奥飞娱乐股份有限公司发展VR业务优劣势  
图表88：浙江华策影视股份有限公司主要经济指标  
图表89：浙江华策影视股份有限公司偿债能力分析  
图表90：浙江华策影视股份有限公司盈利能力分析  
图表91：浙江华策影视股份有限公司发展能力分析

图表92：浙江华策影视股份有限公司运营能力分析

图表93：浙江华策影视股份有限公司发展VR业务优劣势

图表94：乐视网信息技术(北京)股份有限公司主要经济指标

图表95：乐视网信息技术(北京)股份有限公司偿债能力分析

图表96：乐视网信息技术(北京)股份有限公司盈利能力分析

图表97：乐视网信息技术(北京)股份有限公司发展能力分析

图表98：乐视网信息技术(北京)股份有限公司运营能力分析

图表99：乐视网信息技术(北京)股份有限公司发展VR业务优劣势

图表100：北京蚁视科技有限公司发展VR业务优劣势

图表101：上海乐相科技有限公司虚拟现实重点技术

图表102：上海乐相科技有限公司虚拟现实产品体验

图表103：上海乐相科技有限公司虚拟现实产品价格

图表104：上海乐相科技有限公司融资情况分析

图表105：上海乐相科技有限公司虚拟现实业务布局

图表106：上海乐相科技有限公司发展VR业务优劣势

图表107：深圳市经纬度科技有限公司发展VR业务优劣势

图表108：OPPO虚拟现实投资布局

图表109：联想虚拟现实投资布局

图表110：魅族虚拟现实投资布局

图表111：锤子科技虚拟现实投资布局

图表112：百度虚拟现实投资布局

图表113：腾讯虚拟现实投资布局

图表114：阿里虚拟现实投资布局

图表115：小米虚拟现实投资布局

图表116：2018-2023年全球虚拟现实行业市场规模预测

图表117：2018-2023年全球虚拟现实硬件市场规模预测

图表118：2018-2023年全球虚拟现实软件市场规模预测

图表119：2018-2023年全球虚拟现实内容服务市场规模预测

图表120：2018-2023年全球虚拟现实企业级应用市场容量预测

详细请访问：<http://www.bosidata.com/report/Q87504JSFF.html>