

# 2024-2030年中国虚拟现实 ( VR ) 市场分析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

《2024-2030年中国虚拟现实（VR）市场分析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/R91894X1XW.html>

【报告价格】纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

【出版日期】2023-11-06

【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《2024-2030年中国虚拟现实（VR）市场分析与投资前景研究报告》介绍了虚拟现实（VR）行业相关概述、中国虚拟现实（VR）产业运行环境、分析了中国虚拟现实（VR）行业的现状、中国虚拟现实（VR）行业竞争格局、对中国虚拟现实（VR）行业做了重点企业经营状况分析及中国虚拟现实（VR）产业发展前景与投资预测。您若想对虚拟现实（VR）产业有个系统的了解或者想投资虚拟现实（VR）行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

随着元宇宙概念的爆火，作为元宇宙初级核心载体的虚拟现实（VR）行业的到了快速发展，自从2018年底工业和信息化部发布《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》以来，中国虚拟现实产业发展迅速，核心技术不断突破，产业供给日益丰富，应用创新生态持续壮大，已经形成了较为完整的虚拟现实产业链条。2021年，我国虚拟现实（VR）行业市场规模达279亿元。

国家政策红利、5G快速商用化、&ldquo;非接触式&rdquo;经济的新需求等利好因素推动我国虚拟现实行业应用加速落地。整体而言，我国虚拟现实产业链基本健全，在丰富产品供给方面成效显著，整机设备、感知交互设备、内容采集制作设备、分发平台等方面取得有效进展。

随着技术日趋成熟，中国虚拟现实在各领域的应用逐步展开，加上虚拟现实（VR）关键技术日渐成熟，在大众消费和垂直行业中应用前景广阔，产业发展空间巨大，预计2022-2027年我国虚拟现实（VR）行业市场规模年复合增长率（CAGR）为43.8%，到2027年我国虚拟现实（VR）行业市场规模将达到2466亿元。

## 报告目录：

### 第1章：虚拟现实（VR）行业综述及数据来源说明

#### 1.1 虚拟现实（VR）行业界定

##### 1.1.1 虚拟现实（VR）的界定

##### 1.1.2 虚拟现实（VR）相似概念辨析

##### 1.1.3 虚拟现实（VR）的分类

##### 1.1.4 《国民经济行业分类与代码》中虚拟现实（VR）行业归属

#### 1.2 虚拟现实（VR）专业术语说明

#### 1.3 本报告研究范围界定说明

#### 1.4 本报告数据来源及统计标准说明

#### 1.4.1 本报告权威数据来源

#### 1.4.2 本报告研究方法及统计标准说明

### 第2章：中国虚拟现实（VR）行业宏观环境分析（PEST）

#### 2.1 中国虚拟现实（VR）行业政策（Policy）环境分析

##### 2.1.1 中国虚拟现实（VR）行业监管体系及机构介绍

（1）中国虚拟现实（VR）行业主管部门

（2）中国虚拟现实（VR）行业自律组织

##### 2.1.2 中国虚拟现实（VR）行业标准体系建设现状

（1）中国虚拟现实（VR）标准体系建设

（2）中国虚拟现实（VR）行业现行标准汇总

1) 中国虚拟现实（VR）行业现行政府标准汇总

2) 中国虚拟现实（VR）行业部分现行市场标准汇总

3) 中国虚拟现实（VR）行业现行标准分析

（3）中国虚拟现实（VR）行业即将实施标准

（4）中国虚拟现实（VR）行业重点标准解读

##### 2.1.3 中国虚拟现实（VR）行业发展相关政策规划汇总及解读

（1）中国虚拟现实（VR）行业发展相关政策规划汇总

（2）中国虚拟现实（VR）行业重点政策规划解读

1) 《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》

2) 《5G应用“扬帆”行动计划（2021-2023年）》

##### 2.1.4 国家“十四五”规划对虚拟现实（VR）行业的影响分析

##### 2.1.5 政策环境对虚拟现实（VR）行业发展的影响总结

#### 2.2 中国虚拟现实（VR）行业经济（Economy）环境分析

##### 2.2.1 中国宏观经济发展现状

（1）中国GDP及增长情况

（2）中国三次产业结构

（3）中国工业经济增长情况

（4）中国第三产业增加值

（5）中国固定资产投资情况

##### 2.2.2 中国宏观经济发展展望

（1）国际机构对中国GDP增速预测

（2）国内机构对中国宏观经济指标增速预测

### 2.2.3 中国虚拟现实（VR）行业发展与宏观经济相关性分析

## 2.3 中国虚拟现实（VR）行业社会（Society）环境分析

### 2.3.1 中国虚拟现实（VR）行业社会环境分析

（1）中国人口规模及增速

（2）中国城镇化水平变化

1) 中国城镇化现状

2) 中国城镇化趋势展望

（3）中国居民人均可支配收入

（4）中国居民消费习惯变化

（5）中国网民规模及互联网普及率

### 2.3.2 社会环境对虚拟现实（VR）行业发展的影响总结

## 2.4 中国虚拟现实（VR）行业技术（Technology）环境分析

### 2.4.1 中国虚拟现实（VR）行业关键技术分析

### 2.4.2 中国虚拟现实（VR）新兴技术融合应用

### 2.4.3 中国虚拟现实（VR）行业科研投入状况

### 2.4.4 中国虚拟现实（VR）行业科研创新成果

（1）中国虚拟现实（VR）行业专利申请

（2）中国虚拟现实（VR）行业专利公开

（3）中国虚拟现实（VR）行业热门申请人

（4）中国虚拟现实（VR）行业热门技术

### 2.4.5 技术环境对虚拟现实（VR）行业发展的影响总结

## 第3章：全球虚拟现实（VR）行业发展现状调研及市场前景洞察

### 3.1 全球虚拟现实（VR）行业发展历程介绍

#### 3.1.1 全球虚拟现实（VR）行业发展历程

#### 3.1.2 全球虚拟现实（VR）行业重大事件节点梳理

### 3.2 全球虚拟现实（VR）行业宏观环境背景

#### 3.2.1 全球虚拟现实（VR）行业经济环境概况

（1）国际宏观经济现状

（2）主要地区宏观经济走势分析

1) 美国宏观经济分析

2) 日本宏观经济分析

3) 欧盟宏观经济分析

### (3) 国际宏观经济预测

#### 3.2.2 全球虚拟现实（VR）行业政法环境概况

#### 3.2.3 全球虚拟现实（VR）行业技术环境概况

##### (1) 全球虚拟现实（VR）行业专利申请

##### (2) 全球虚拟现实（VR）行业专利公开

##### (3) 全球虚拟现实（VR）行业热门申请人

##### (4) 全球虚拟现实（VR）行业热门技术

#### 3.2.4 新冠疫情对全球虚拟现实（VR）行业的影响分析

### 3.3 全球虚拟现实（VR）行业发展现状及市场规模体量分析

#### 3.3.1 全球虚拟现实（VR）终端设备出货量状况

#### 3.3.2 全球虚拟现实（VR）行业市场规模体量分析

### 3.4 全球虚拟现实（VR）行业区域发展格局及重点区域市场分析

#### 3.4.1 全球虚拟现实（VR）行业区域发展格局

#### 3.4.2 全球虚拟现实（VR）行业重点区域分析

##### (1) 美国虚拟现实（VR）行业发展状况分析

##### 1) 美国虚拟现实（VR）行业市场规模

##### 2) 美国虚拟现实（VR）行业需求现状

##### 3) 美国虚拟现实（VR）行业竞争格局

##### (2) 欧洲虚拟现实（VR）行业发展状况分析

##### 1) 欧洲虚拟现实（VR）行业市场规模

##### 2) 欧洲虚拟现实（VR）行业需求现状

##### 3) 欧洲虚拟现实（VR）行业竞争格局

### 3.5 全球虚拟现实（VR）行业市场竞争格局及重点企业案例研究

#### 3.5.1 全球虚拟现实（VR）行业市场竞争格局

##### (1) 硬件市场竞争格局

##### (2) 软件市场竞争格局

##### (3) 内容制作与分发市场竞争格局

#### 3.5.2 全球虚拟现实（VR）企业兼并重组状况

#### 3.5.3 全球虚拟现实（VR）行业重点企业案例

##### (1) Facebook（Meta）

##### 1) 企业发展历程

##### 2) 企业基本信息

3) 企业经营状况

4) 企业业务架构

5) 企业虚拟现实 (VR) 产品详情介绍

(2) Unity

1) 企业发展历程

2) 企业基本信息

3) 企业经营状况

4) 企业业务架构

5) 企业虚拟现实 (VR) 业务详情介绍

3.6 全球虚拟现实 (VR) 行业发展趋势预判及市场前景分析

3.6.1 全球虚拟现实 (VR) 行业发展趋势预判

3.6.2 全球虚拟现实 (VR) 行业市场前景分析

3.7 全球虚拟现实 (VR) 行业发展经验借鉴

第4章：中国虚拟现实 (VR) 行业市场供需状况及发展痛点分析

4.1 中国虚拟现实 (VR) 行业发展历程

4.2 中国虚拟现实 (VR) 行业商业模式

4.2.1 VR+行业应用商业模式现状

4.2.2 VR+行业商业模式创新

4.3 中国虚拟现实 (VR) 行业市场主体类型及入场方式

4.3.1 中国虚拟现实 (VR) 行业市场主体类型

4.3.2 中国虚拟现实 (VR) 行业企业入场方式

4.4 中国虚拟现实 (VR) 行业市场主体规模及特征

4.4.1 中国虚拟现实 (VR) 行业市场主体规模

4.4.2 中国虚拟现实 (VR) 行业注册企业特征

(1) 中国虚拟现实 (VR) 行业注册企业注册资本分布

(2) 中国虚拟现实 (VR) 行业注册企业类型分布

4.5 中国虚拟现实 (VR) 行业市场供给状况

4.6 中国虚拟现实 (VR) 行业招投标市场解读

4.6.1 中国虚拟现实 (VR) 行业招投标信息汇总

4.6.2 中国虚拟现实 (VR) 行业招投标信息解读

(1) 中国虚拟现实 (VR) 行业招投标资金来源

(2) 中国虚拟现实 (VR) 行业招投标区域分布

## 4.7 中国虚拟现实（VR）行业市场需求状况

### 4.7.1 中国虚拟现实（VR）设备出货量

### 4.7.2 中国虚拟现实（VR）行业需求特征分析

## 4.8 中国虚拟现实（VR）设备供需平衡状况及市场行情走势

### 4.8.1 中国虚拟现实（VR）设备供需平衡分析

### 4.8.2 中国虚拟现实（VR）设备市场行情走势

## 4.9 中国虚拟现实（VR）行业市场规模体量测算

## 4.10 中国虚拟现实（VR）行业市场痛点分析

# 第5章：中国虚拟现实（VR）行业市场竞争状况及融资并购分析

## 5.1 中国虚拟现实（VR）行业市场竞争布局状况

### 5.1.1 中国虚拟现实（VR）行业竞争者入场进程

### 5.1.2 中国虚拟现实（VR）行业竞争者区域分布热力图

### 5.1.3 中国虚拟现实（VR）行业竞争者投资前景布局状况

## 5.2 中国虚拟现实（VR）行业市场竞争格局

### 5.2.1 中国虚拟现实（VR）行业企业战略集群状况

### 5.2.2 中国虚拟现实（VR）行业企业竞争格局分析

#### （1）中国VR50强企业排名

#### （2）中国VR50强企业区域分布

#### （3）中国VR企业出货量市场份额

## 5.3 中国虚拟现实（VR）行业市场集中度分析

## 5.4 中国虚拟现实（VR）行业波特五力模型分析

### 5.4.1 中国虚拟现实（VR）行业供应商的议价能力

### 5.4.2 中国虚拟现实（VR）行业消费者的议价能力

### 5.4.3 中国虚拟现实（VR）行业新进入者威胁

### 5.4.4 中国虚拟现实（VR）行业替代品威胁

### 5.4.5 中国虚拟现实（VR）行业现有企业竞争

### 5.4.6 中国虚拟现实（VR）行业竞争状态总结

## 5.5 中国虚拟现实（VR）行业投融资、兼并与重组状况

### 5.5.1 中国虚拟现实（VR）行业投融资发展状况

### 5.5.2 中国虚拟现实（VR）行业兼并与重组状况

# 第6章：中国虚拟现实（VR）产业链结构及全产业链布局状况研究

## 6.1 中国虚拟现实（VR）产业结构属性（产业链）分析

#### 6.1.1 中国虚拟现实（VR）产业链结构梳理

#### 6.1.2 中国虚拟现实（VR）产业链生态图谱

### 6.2 中国虚拟现实（VR）产业价值属性（价值链）分析

#### 6.2.1 中国虚拟现实（VR）价值链分析

##### （1）内容活动价值属性

##### （2）支持活动价值属性

##### 1) 数据支持

##### 2) 交付支持

##### 3) 设备支持

##### （3）最终用户

##### 1) 消费者

##### 2) 行业企业

#### 6.2.2 中国虚拟现实（VR）产业链各环节毛利率

### 6.3 中国虚拟现实（VR）行业产业链分析&mdash;硬件市场

#### 6.3.1 中国虚拟现实（VR）行业核心器件市场调研

##### （1）芯片

##### 1) 中国芯片行业产量情况分析

##### 2) 中国芯片行业产值情况分析

##### 3) 中国芯片行业制造企业竞争格局分析

##### 4) 虚拟现实（VR）行业芯片需求

##### （2）面板

##### 1) 中国面板行业产值情况

##### 2) 中国面板行业企业竞争格局

##### 3) 虚拟现实（VR）行业面板需求特点

##### （3）传感器

##### 1) 中国传感器行业代表性企业传感器供给情况

##### 2) 中国传感器制造行业市场需求状况

##### 3) 中国传感器制造行业市场竞争格局分析

##### 4) 虚拟现实（VR）行业传感器需求特点

#### 6.3.2 中国虚拟现实（VR）行业终端设备市场调研

##### （1）VR终端设备构成

##### （2）中国VR终端设备市场现状

(3) 中国VR终端设备主要企业

(4) 中国主流VR终端设备对比

#### 6.3.3 中国虚拟现实（VR）行业配套外设市场调研

(1) 中国VR手柄市场调研

1) 中国VR手柄市场现状

2) 中国VR手柄市场主要企业

3) 中国VR手柄市场发展趋势

(2) 中国VR摄像头市场调研

1) 中国VR摄像头市场现状

2) 中国VR摄像头市场主要企业

(3) 中国体感设备市场调研

#### 6.4 中国虚拟现实（VR）行业产业链分析&mdash;软件市场

##### 6.4.1 中国虚拟现实（VR）行业开发环境/工具市场调研

##### 6.4.2 中国虚拟现实（VR）行业采集系统市场调研

(1) VR内容采集

(2) 三维重建

#### 6.5 中国虚拟现实（VR）行业产业链分析&mdash;分发渠道市场

##### 6.5.1 中国虚拟现实（VR）行业线下体验厅市场调研

(1) 消费群体分析

(2) 现状分析

(3) 发展问题

##### 6.5.2 中国虚拟现实（VR）行业云控平台市场调研

(1) 中国云计算发展规模

(2) 云VR发展现状及优势

(3) 云VR发展趋势

#### 6.6 中国虚拟现实（VR）行业产业链分析&mdash;内容应用市场

##### 6.6.1 制造业领域应用分析

(1) 中国制造业市场发展现状

(2) 中国制造业领域虚拟现实（VR）应用现状及应用场景分析

1) 中国制造业领域虚拟现实（VR）应用现状及

2) 中国制造业领域虚拟现实（VR）应用场景分析

(3) 中国制造业领域虚拟现实（VR）需求案例分析

## 6.6.2 教育领域应用分析

### (1) 中国教育行业发展现状分析

### (2) 中国教育领域虚拟现实（VR）应用现状及应用场景分析

#### 1) 中国VR/AR教育培训市场规模

#### 2) 中国教育领域虚拟现实（VR）应用场景

### (3) 中国VR/AR教育投融资市场

### (4) 中国教育领域虚拟现实（VR）需求现状

## 6.6.3 文化娱乐领域应用分析

### (1) 中国文化产业现状分析

### (2) 中国文化产业领域虚拟现实（VR）应用现状及应用场景分析

### (3) 中国文化产业领域虚拟现实（VR）需求案例分析

## 6.6.4 商贸领域应用分析

### (1) 中国商品贸易发展现状分析

### (2) 中国商贸领域虚拟现实（VR）应用现状及应用场景分析

### (3) 中国商贸领域虚拟现实（VR）需求案例分析

## 6.6.5 医疗健康领域应用分析

### (1) 中国医疗健康产业发展现状分析

### (2) 中国医疗健康领域虚拟现实（VR）应用现状及应用场景分析

### (3) 中国医疗健康领域虚拟现实（VR）需求案例分析

## 第7章：中国虚拟现实（VR）行业重点企业布局案例研究

### 7.1 中国虚拟现实（VR）重点企业布局梳理及对比

### 7.2 中国虚拟现实（VR）重点企业布局案例分析-硬件企业

#### 7.2.1 青岛小鸟看看科技有限公司

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

#### 2) 企业基本信息

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

#### 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实（VR）业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实（VR）产品类型

#### 2) 企业虚拟现实（VR）业务销售布局状况

3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

(4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

(5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

#### 7.2.2 北京梦想绽放科技有限公司

(1) 企业发展历程及基本信息

1) 企业发展历程

2) 企业基本信息

(2) 企业业务架构及经营情况

1) 企业整体业务架构

2) 企业整体经营情况

(3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

1) 企业虚拟现实 (VR) 产品类型

2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

(4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

(5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

#### 7.2.3 宏达通讯有限公司

(1) 企业发展历程及基本信息

1) 企业发展历程

2) 企业基本信息

(2) 企业业务架构及经营情况

1) 企业整体业务架构

2) 企业整体经营情况

(3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

1) 企业虚拟现实 (VR) 产品类型

2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

3) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

(4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

(5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

#### 7.2.4 乐相科技有限公司

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

#### 2) 企业基本信息

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

#### 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实 (VR) 产品类型

#### 2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

#### 3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

#### 4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

### (4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

### (5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

## 7.3 中国虚拟现实 (VR) 重点企业布局案例分析-软件企业

### 7.3.1 上海曼恒数字技术股份有限公司

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

#### 2) 企业基本信息

#### 3) 企业股权结构

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

#### 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实 (VR) 相关软件类型状况

#### 2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

#### 3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

#### 4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

### (4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

### (5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

### 7.3.2 南京睿悦信息技术有限公司 (Nibiru)

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

## 2) 企业基本信息

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

#### 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实 (VR) 相关软件类型状况

#### 2) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

#### 3) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

### (4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

### (5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

## 7.3.3 中科创达软件股份有限公司

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

#### 2) 企业基本信息

#### 3) 企业股权结构

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

#### 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实 (VR) 相关软件类型状况

#### 2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

#### 3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

#### 4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

### (4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

### (5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

## 7.4 中国虚拟现实 (VR) 重点企业布局案例分析-分发企业

### 7.4.1 咪咕文化科技有限公司

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

#### 2) 企业基本信息

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

## 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实 (VR) 业务类型

#### 2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

#### 3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

#### 4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

#### (4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

#### (5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

## 7.4.2 江苏视博云信息技术有限公司

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

#### 2) 企业基本信息

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

#### 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实 (VR) 业务类型

#### 2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

#### 3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

#### 4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

#### (4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

#### (5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

## 7.4.3 北京乐客灵境科技有限公司

### (1) 企业发展历程及基本信息

#### 1) 企业发展历程

#### 2) 企业基本信息

### (2) 企业业务架构及经营情况

#### 1) 企业整体业务架构

#### 2) 企业整体经营情况

### (3) 企业虚拟现实 (VR) 业务布局及发展状况

#### 1) 企业虚拟现实 (VR) 业务类型

#### 2) 企业虚拟现实 (VR) 业务销售布局状况

3) 企业虚拟现实 (VR) 业务研发创新状况

4) 企业虚拟现实 (VR) 业务投融资分析

(4) 企业虚拟现实 (VR) 业务最新发展动向

(5) 企业虚拟现实 (VR) 业务发展优劣势分析

第8章：中国虚拟现实 (VR) 行业市场及投资前景建议规划策略建议

8.1 中国虚拟现实 (VR) 行业SWOT分析

8.2 中国虚拟现实 (VR) 行业发展潜力评估

8.3 中国虚拟现实 (VR) 行业趋势预测分析

8.4 中国虚拟现实 (VR) 行业发展趋势预判

8.5 中国虚拟现实 (VR) 行业进入与退出壁垒

8.6 中国虚拟现实 (VR) 行业投资前景预警

8.7 中国虚拟现实 (VR) 行业投资价值评估

8.8 中国虚拟现实 (VR) 行业投资机会分析

8.9 中国虚拟现实 (VR) 行业投资趋势分析与建议

8.10 中国虚拟现实 (VR) 行业可持续发展建议

图表目录

图表1：虚拟现实 (VR) 展示图

图表2：虚拟现实 (VR) 与增强现实 (AR) 概念辨析

图表3：虚拟现实 (VR) 的分类

图表4：《国民经济行业分类与代码》中虚拟现实 (VR) 行业归属

图表5：虚拟现实 (VR) 专业术语说明

图表6：本报告研究范围界定

图表7：本报告权威数据资料来源汇总

图表8：本报告的主要研究方法统计标准说明

图表9：中国虚拟现实 (VR) 行业监管体系

图表10：中国虚拟现实 (VR) 行业主管部门

图表11：中国虚拟现实 (VR) 行业自律组织

图表12：中国虚拟现实 (VR) 标准体系建设

图表13：中国虚拟现实 (VR) 行业标准体系建设规划

图表14：截至2022年中国虚拟现实 (VR) 现行政府标准汇总

图表15：截至2022年中国虚拟现实 (VR) 部分现行市场标准汇总

图表16：截至2022年中国基站行业现行标准属性分布 (单位：项，%)

图表17：截至2022年中国虚拟现实（VR）正在制定标准

图表18：中国虚拟现实（VR）行业重点标准解读

图表19：截至2022年中国虚拟现实（VR）行业发展相关政策汇总

图表20：《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》解读

图表21：《5G应用“扬帆”行动计划（2021-2023年）》解读

图表22：国家“十四五”规划对虚拟现实（VR）行业的影响分析

图表23：政策环境对虚拟现实（VR）行业发展的影响总结

图表24：2010-2022年中国GDP增长走势图（单位：万亿元，%）

图表25：2010-2022年中国三次产业结构（单位：%）

图表26：2010-2022年中国全部工业增加值及增速（单位：万亿元，%）

图表27：2010-2022年中国第三产业增加值及增速（单位：万亿元，%）

图表28：2010-2022年中国固定资产投资额（不含农户）及增速（单位：万亿元，%）

图表29：部分国际机构对2022年中国GDP增速的预测（单位：%）

图表30：2022年中国宏观经济核心指标预测（单位：%）

详细请访问：<http://www.bosidata.com/report/R91894X1XW.html>