

2023-2029年全球与中国虚拟现实 (VR)行业调查与投资策略报告

报告大纲

共研网

www.gonyn.com

一、报告简介

官网地址：<https://www.gonyn.com/report/1488395.html>

报告价格：电子版: 15000元 纸介版：15000元 电子和纸介版: 15500元

订购电话: 010-69365838 / 400-700-9228

电子邮箱: kefu@gonyn.com

联系人: 李经理

二、报告目录及图表目录

在经济全球化以及互联网快速发展的大趋势下，全球市场需求在不断释放，随着云计算、大数据、人工智能等新兴数字技术广泛运用于行业生产及销售领域，行业有望迎来新的发展契机。

2022年全球虚拟现实 (VR)市场规模大约为178亿元（人民币），预计2029年将达到1399亿元，2023-2029期间年复合增长率（CAGR）为37.2%。未来几年，本行业具有很大不确定性，本文的2023-2029年的预测数据是基于过去几年的历史发展、行业观点、以及本文分析师观点，综合给出的预测。

虚拟现实 (VR)的核心厂商包括Oculus (Meta)、Sony和 Pico Interactive，前三大厂商占有大约85%的份额。Oculus (Meta)是最大的厂商，占有69%的份额。北美是虚拟现实 (VR)最大的市场，占有大约40%的份额，接下来是亚太地区和欧洲，各自占有32%和23%的份额。就产品类型来说，一体式是最大的细分，所占的份额约为70%。就下游而言，消费者是最大的下游领域，所占的份额约为51%。

本报告研究“十三五”期间全球及中国市场虚拟现实

(VR)的发展现状，以及“十四五”期间行业发展预测。重点分析全球主要地区虚拟现实 (VR)的市场规模，历史数据2018-2022年，预测数据2023-2029年。

本文同时着重分析虚拟现实 (VR)行业竞争格局，包括全球市场主要企业中国本土市场主要企业竞争格局，重点分析全球主要企业近三年虚拟现实 (VR)的收入和市场份额。

此外针对虚拟现实 (VR)行业产品分类、应用、行业政策、行业发展有利因素、不利因素和进入壁垒也做了详细分析。

全球及国内主要企业包括：

Oculus (Meta)

Sony

Pico Interactive

HTC Corporation

DPVR

NoLo VR

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

一体式

分体式

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

消费者

商业的

本文包含的主要地区和国家：

北美（美国和加拿大）

欧洲（德国、英国、法国、意大利和其他欧洲国家）

亚太（中国、日本、韩国、中国台湾地区、东南亚、印度等）

拉美（墨西哥和巴西等）

中东及非洲地区

本文正文共9章，各章节主要内容如下：

第1章：报告统计范围、产品细分、下游应用领域，以及行业发展总体概况、有利和不利因素、进入壁垒等；

第2章：全球市场总体规模、中国地区总体规模，包括主要地区虚拟现实 (VR) 总体规模及市场份额等；

第3章：行业竞争格局分析，包括全球市场企业虚拟现实 (VR) 收入排名及市场份额、中国市场企业虚拟现实 (VR) 收入排名和份额等；

第4章：全球市场不同产品类型虚拟现实 (VR) 总体规模及份额等；

第5章：全球市场不同应用虚拟现实 (VR) 总体规模及份额等；

第6章：行业发展机遇与风险分析；

第7章：行业供应链分析，包括产业链、主要原料供应情况、下游应用情况、行业采购模式、生产模式、销售模式及销售渠道等；

第8章：全球市场虚拟现实 (VR) 主要企业基本情况介绍，包括公司简介、虚拟现实 (VR) 产品介绍、虚拟现实 (VR) 收入及公司最新动态等；

第9章：报告结论。

报告目录：

1 虚拟现实 (VR) 市场概述

1.1 产品定义及统计范围

1.2 按照不同产品类型，虚拟现实 (VR) 主要可以分为如下几个类别

1.2.1 不同产品类型虚拟现实 (VR) 增长趋势2018 VS 2022 VS 2029

1.2.2 一体式

1.2.3 分体式

1.3 从不同应用，虚拟现实 (VR) 主要包括如下几个方面

1.3.1 不同应用虚拟现实 (VR) 增长趋势2018 VS 2022 VS 2029

1.3.2 消费者

1.3.3 商业的

1.4 行业发展现状分析

1.4.1 十四五期间虚拟现实 (VR) 行业发展总体概况

1.4.2 虚拟现实 (VR)行业发展主要特点

1.4.3 进入行业壁垒

1.4.4 发展趋势及建议

2 行业发展现状及“十四五”前景预测

2.1 全球虚拟现实 (VR)行业规模及预测分析

2.1.1 全球市场虚拟现实 (VR)总体规模 (2018-2029)

2.1.2 中国市场虚拟现实 (VR)总体规模 (2018-2029)

2.1.3 中国市场虚拟现实 (VR)总规模占全球比重 (2018-2029)

2.2 全球主要地区虚拟现实 (VR)市场规模分析 (2018 VS 2022 VS 2029)

2.2.1 北美 (美国和加拿大)

2.2.2 欧洲 (德国、英国、法国和意大利等国家)

2.2.3 亚太主要国家/地区 (中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚)

2.2.4 拉美主要国家 (墨西哥和巴西等)

2.2.5 中东及非洲地区

3 行业竞争格局

3.1 全球市场竞争格局分析

3.1.1 全球市场主要企业虚拟现实 (VR)收入分析 (2018-2023)

3.1.2 虚拟现实 (VR)行业集中度分析：2022年全球Top 5厂商市场份额

3.1.3 全球虚拟现实 (VR)市场份额

3.1.4 全球主要企业总部、虚拟现实 (VR)市场分布及商业化日期

3.1.5 全球主要企业虚拟现实 (VR)产品类型及应用

3.1.6 全球行业并购及投资情况分析

3.2 中国市场竞争格局

3.2.1 中国本土主要企业虚拟现实 (VR)收入分析 (2018-2023)

3.2.2 中国市场虚拟现实 (VR)销售情况分析

3.3 虚拟现实 (VR)中国企业SWOT分析

4 不同产品类型虚拟现实 (VR)分析

4.1 全球市场不同产品类型虚拟现实 (VR)总体规模

4.1.1 全球市场不同产品类型虚拟现实 (VR)总体规模 (2018-2023)

4.1.2 全球市场不同产品类型虚拟现实 (VR)总体规模预测 (2024-2029)

4.2 中国市场不同产品类型虚拟现实 (VR)总体规模

4.2.1 中国市场不同产品类型虚拟现实 (VR)总体规模 (2018-2023)

4.2.2 中国市场不同产品类型虚拟现实 (VR)总体规模预测 (2024-2029)

5 不同应用虚拟现实 (VR)分析

5.1 全球市场不同应用虚拟现实 (VR)总体规模

- 5.1.1 全球市场不同应用虚拟现实 (VR)总体规模 (2018-2023)
- 5.1.2 全球市场不同应用虚拟现实 (VR)总体规模预测 (2024-2029)
- 5.2 中国市场不同应用虚拟现实 (VR)总体规模
 - 5.2.1 中国市场不同应用虚拟现实 (VR)总体规模 (2018-2023)
 - 5.2.2 中国市场不同应用虚拟现实 (VR)总体规模预测 (2024-2029)
- 6 行业发展机遇和风险分析
 - 6.1 虚拟现实 (VR)行业发展机遇及主要驱动因素
 - 6.2 虚拟现实 (VR)行业发展面临的风险
 - 6.3 虚拟现实 (VR)行业政策分析
- 7 行业供应链分析
 - 7.1 虚拟现实 (VR)行业产业链简介
 - 7.1.1 虚拟现实 (VR)产业链
 - 7.1.2 虚拟现实 (VR)行业供应链分析
 - 7.1.3 虚拟现实 (VR)主要原材料及其供应商
 - 7.1.4 虚拟现实 (VR)行业主要下游客户
 - 7.2 虚拟现实 (VR)行业采购模式
 - 7.3 虚拟现实 (VR)行业开发/生产模式
 - 7.4 虚拟现实 (VR)行业销售模式
- 8 全球市场主要虚拟现实 (VR)企业简介
 - 8.1 Oculus (Meta)
 - 8.1.1 Oculus (Meta)基本信息、虚拟现实 (VR)市场分布、总部及行业地位
 - 8.1.2 Oculus (Meta)公司简介及主要业务
 - 8.1.3 Oculus (Meta) 虚拟现实 (VR)产品规格、参数及市场应用
 - 8.1.4 Oculus (Meta) 虚拟现实 (VR)收入及毛利率 (2018-2023)
 - 8.1.5 Oculus (Meta)企业最新动态
 - 8.2 Sony
 - 8.2.1 Sony基本信息、虚拟现实 (VR)市场分布、总部及行业地位
 - 8.2.2 Sony公司简介及主要业务
 - 8.2.3 Sony 虚拟现实 (VR)产品规格、参数及市场应用
 - 8.2.4 Sony 虚拟现实 (VR)收入及毛利率 (2018-2023)
 - 8.2.5 Sony企业最新动态
 - 8.3 Pico Interactive
 - 8.3.1 Pico Interactive基本信息、虚拟现实 (VR)市场分布、总部及行业地位
 - 8.3.2 Pico Interactive公司简介及主要业务
 - 8.3.3 Pico Interactive 虚拟现实 (VR)产品规格、参数及市场应用

8.3.4 Pico Interactive 虚拟现实 (VR)收入及毛利率 (2018-2023)

8.3.5 Pico Interactive企业最新动态

8.4 HTC Corporation

8.4.1 HTC Corporation基本信息、虚拟现实 (VR)市场分布、总部及行业地位

8.4.2 HTC Corporation公司简介及主要业务

8.4.3 HTC Corporation 虚拟现实 (VR)产品规格、参数及市场应用

8.4.4 HTC Corporation 虚拟现实 (VR)收入及毛利率 (2018-2023)

8.4.5 HTC Corporation企业最新动态

8.5 DPVR

8.5.1 DPVR基本信息、虚拟现实 (VR)市场分布、总部及行业地位

8.5.2 DPVR公司简介及主要业务

8.5.3 DPVR 虚拟现实 (VR)产品规格、参数及市场应用

8.5.4 DPVR 虚拟现实 (VR)收入及毛利率 (2018-2023)

8.5.5 DPVR企业最新动态

8.6 NoLo VR

8.6.1 NoLo VR基本信息、虚拟现实 (VR)市场分布、总部及行业地位

8.6.2 NoLo VR公司简介及主要业务

8.6.3 NoLo VR 虚拟现实 (VR)产品规格、参数及市场应用

8.6.4 NoLo VR 虚拟现实 (VR)收入及毛利率 (2018-2023)

8.6.5 NoLo VR企业最新动态

9 研究成果及结论

详细请访问：<https://www.gonyn.com/report/1488395.html>