2026-2031年全球虚拟现实（VR）行业市场调研与发展前景预测分析报告

目 录

CONTENTS

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：全球虚拟现实（VR）行业宏观环境分析（PEST）
2.1 全球虚拟现实（VR）行业技术环境分析
2.1.1 全球虚拟现实（VR）技术发展阶段
2.1.2 全球虚拟现实（VR）技术生命周期
2.1.3 全球虚拟现实（VR）技术发展现状
（1）虚拟现实（VR）关键技术体系
（2）虚拟现实（VR）细分技术现状
2.1.4 全球虚拟现实（VR）专利申请情况
（1）虚拟现实（VR）专利申请及授权
（2）虚拟现实（VR）热门申请人排名
（3）虚拟现实（VR）热门技术分析
（4）虚拟现实（VR）专利价值特征
2.1.5 全球虚拟现实（VR）技术创新研究
2.1.6 技术环境对虚拟现实（VR）行业发展的影响分析
2.2 全球虚拟现实（VR）行业经济环境分析
2.2.1 全球宏观经济发展现状
（1）全球宏观经济现状概况
（2）主要地区宏观经济走势分析
1）美国宏观经济环境分析
2）欧元区宏观经济环境分析
3）日本宏观经济环境分析
2.2.2 全球宏观经济发展展望
2.2.3 全球虚拟现实（VR）行业发展与宏观经济相关性分析
2.3 全球虚拟现实（VR）行业社会环境分析
2.3.1 全球消费市场变革升级趋势明显
2.3.2 全球网民规模及互联网普及率快速提升
2.3.3 消费者对虚拟现实（VR）技术关注度较高
2.3.4 社会环境对虚拟现实（VR）行业发展的影响分析
2.4 全球虚拟现实（VR）行业标准体系建设现状分析
2.5 新冠疫情对全球虚拟现实（VR）行业的影响分析
第3章：全球虚拟现实（VR）产业链结构及各产业链环节布局状况研究
3.1 全球虚拟现实（VR）行业链结构梳理
3.2 全球虚拟现实（VR）行业链生态图谱
3.3 虚拟现实（VR）行业成本结构分布情况
3.4 全球虚拟现实（VR）行业产业链分析—硬件市场
3.4.1 全球虚拟现实（VR）行业核心器件市场分析
（1）全球面板行业市场分析
（2）全球芯片行业市场分析

（3）全球存储芯片（存储器）行业市场分析
（4）全球传感器行业市场分析
3.4.2 全球虚拟现实（VR）行业终端设备市场分析
（1）全球VR终端设备市场结构
（2）全球VR终端设备主要企业
（3）全球主流VR终端设备对比
3.4.3 全球虚拟现实（VR）行业配套外设市场分析
（1）全球游戏主机市场分析
（2）全球体感设备市场分析
（3）其他配套外设市场分析
3.5 全球虚拟现实（VR）行业产业链分析—软件市场
3.5.1 全球虚拟现实（VR）行业支撑软件市场分析
3.5.2 全球虚拟现实（VR）行业内容生产工具软件市场分析
3.6 全球虚拟现实（VR）行业产业链分析—内容制作与分发市场
3.6.1 全球虚拟现实（VR）行业游戏制作与分发市场分析
（1）全球虚拟现实（VR）行业游戏制作市场分析
（2）全球虚拟现实（VR）行业游戏分发市场分析
3.6.2 全球虚拟现实（VR）行业视频制作与分发市场分析
3.6.3 全球虚拟现实（VR）行业直播制作与分发市场分析
3.6.4 全球虚拟现实（VR）行业社交制作与分发市场分析
第4章：全球虚拟现实（VR）市场发展现状分析
4.1 全球虚拟现实（VR）行业发展历程
4.2 全球虚拟现实（VR）行业参与主体类型及入场方式
4.2.1 全球虚拟现实（VR）行业参与主体类型
4.2.2 全球虚拟现实（VR）行业参与主体入场方式
4.3 全球虚拟现实（VR）行业市场发展状况
4.3.1 全球虚拟现实（VR）行业发展概况
4.3.2 全球虚拟现实（VR）行业供给分析
（1）全球虚拟现实（VR）行业主要企业布局
（2）全球虚拟现实（VR）终端产品出货量
（3）支持虚拟现实（VR）头显设备的应用程序数量
4.3.3 全球虚拟现实（VR）行业需求分析
4.4 全球虚拟现实（VR）行业经营效益分析
4.4.1 全球虚拟现实（VR）行业盈利能力分析
4.4.2 全球虚拟现实（VR）行业运营能力分析
4.4.3 全球虚拟现实（VR）行业偿债能力分析
4.4.4 全球虚拟现实（VR）行业发展能力分析
4.5 全球虚拟现实（VR）行业市场规模体量
第5章：全球虚拟现实（VR）行业下游内容应用市场需求分析
5.1 全球虚拟现实（VR）行业主流应用场景/行业领域分布
5.2 全球制造业领域虚拟现实（VR）需求潜力分析
5.2.1 全球制造业市场发展现状
（1）全球制造业市场发展现状
（2）美国制造业市场发展现状
（3）日本制造业市场发展现状
（4）韩国制造业市场发展现状
（5）欧洲制造业市场发展现状
（6）中国制造业市场发展现状
5.2.2 全球制造业虚拟现实（VR）需求特征分析
5.2.3 全球制造业领域虚拟现实（VR）需求案例分析
5.2.4 全球制造业领域虚拟现实（VR）市场需求趋势
5.3 全球教育领域虚拟现实（VR）需求潜力分析
5.3.1 全球教育行业发展现状
（1）全球教育行业发展现状分析
（2）美国教育行业发展现状分析
（3）日本教育行业发展现状分析
（4）韩国教育行业发展现状分析
（5）英国教育行业发展现状分析
（6）中国教育行业发展现状分析

5.3.2 全球教育领域虚拟现实（VR）需求特征分析
5.3.3 全球教育领域虚拟现实（VR）需求现状
5.3.4 全球教育领域虚拟现实（VR）市场需求趋势
5.4 全球文化娱乐领域虚拟现实（VR）需求潜力分析
5.4.1 全球文化娱乐产业发展现状
（1）美国文化娱乐产业发展现状
（2）日本文化娱乐产业发展现状
（3）韩国文化娱乐产业发展现状
（4）英国文化娱乐产业发展现状
（5）中国文化娱乐产业发展现状
5.4.2 全球文化娱乐领域虚拟现实（VR）需求特征分析
5.4.3 全球文化娱乐领域虚拟现实（VR）需求案例分析
5.4.4 全球文化娱乐领域虚拟现实（VR）市场需求趋势
5.5 全球商贸领域虚拟现实（VR）需求潜力分析
5.5.1 全球商贸产业发展现状
（1）全球商品贸易发展现状分析
（2）美国商品贸易发展现状分析
（3）日本商品贸易发展现状分析
（4）韩国商品贸易发展现状分析
（5）欧盟商品贸易发展现状分析
（6）中国商品贸易发展现状分析
5.5.2 全球商贸领域虚拟现实（VR）需求特征分析
5.5.3 全球商贸领域虚拟现实（VR）需求案例分析
5.5.4 全球商贸领域虚拟现实（VR）市场需求趋势
5.6 全球医疗健康领域虚拟现实（VR）需求潜力分析
5.6.1 全球医疗健康产业发展现状
（1）全球医疗健康产业发展现状分析
（2）欧美医疗健康产业发展现状分析
（3）日本医疗健康产业发展现状分析
（4）韩国医疗健康产业发展现状分析
（5）中国医疗健康产业发展现状分析
5.6.2 全球医疗健康领域虚拟现实（VR）需求特征分析
5.6.3 全球医疗健康领域虚拟现实（VR）需求案例分析
5.6.4 全球医疗健康领域虚拟现实（VR）市场需求趋势
第6章：全球虚拟现实（VR）行业市场竞争状况及重点区域市场研究
6.1 全球虚拟现实（VR）行业市场竞争格局分析
6.1.1 全球虚拟现实（VR）企业市场份额
6.1.2 全球虚拟现实（VR）上市产品对比
6.2 全球虚拟现实（VR）行业市场集中度分析
6.3 全球虚拟现实（VR）行业兼并重组状况
6.3.1 全球虚拟现实（VR）行业融资并购金额
6.3.2 全球虚拟现实（VR）行业融资并购数量
6.3.3 全球虚拟现实（VR）行业兼并重组事件汇总
6.4 全球虚拟现实（VR）行业企业区域分布热力图
6.5 全球虚拟现实（VR）行业区域发展格局
6.5.1 全球虚拟现实（VR）行业区域需求分布
6.5.2 全球虚拟现实（VR）行业区域研发布局
6.6 美国虚拟现实（VR）行业发展状况分析
6.6.1 美国虚拟现实（VR）行业市场规模
6.6.2 美国虚拟现实（VR）行业需求现状
6.6.3 美国虚拟现实（VR）行业竞争格局
6.6.4 美国虚拟现实（VR）行业研发布局
6.6.5 美国虚拟现实（VR）行业发展前景
6.7 日本虚拟现实（VR）行业发展状况分析
6.7.1 日本虚拟现实（VR）行业市场规模
6.7.2 日本虚拟现实（VR）行业需求现状
6.7.3 日本虚拟现实（VR）行业竞争格局
6.7.4 日本虚拟现实（VR）行业研发布局
6.7.5 日本虚拟现实（VR）行业发展前景

6.8 欧洲虚拟现实（VR）行业发展状况分析
6.8.1 欧洲虚拟现实（VR）行业市场规模
6.8.2 欧洲虚拟现实（VR）行业需求现状
6.8.3 欧洲虚拟现实（VR）行业竞争格局
6.8.4 欧洲虚拟现实（VR）行业研发布局
6.8.5 欧洲虚拟现实（VR）行业发展前景
6.9 中国虚拟现实（VR）行业发展状况分析
6.9.1 中国虚拟现实（VR）行业发展综述
6.9.2 中国虚拟现实（VR）行业竞争格局
（1）企业竞争格局
（2）区域竞争格局
6.9.3 中国虚拟现实（VR）行业供给现状
6.9.4 中国虚拟现实（VR）行业需求现状
6.9.5 中国虚拟现实（VR）行业研发布局
6.9.6 中国虚拟现实（VR）行业发展前景
6.10 韩国虚拟现实（VR）行业发展状况分析
6.10.1 韩国虚拟现实（VR）行业发展现状
6.10.2 韩国虚拟现实（VR）行业竞争格局
6.10.3 韩国虚拟现实（VR）行业研发布局
6.10.4 韩国虚拟现实（VR）行业发展前景
第7章：全球虚拟现实（VR）重点企业布局案例研究
7.1 全球虚拟现实（VR）重点企业布局汇总与对比
7.2 全球虚拟现实（VR）重点企业案例分析-硬件企业
7.2.1 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
（6）企业虚拟现实（VR）研发/设计/生产布局状况
（7）企业虚拟现实（VR）销售/服务网络布局
7.2.2 DPVR
（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
（6）企业虚拟现实（VR）研发/设计/生产布局状况
（7）企业虚拟现实（VR）销售/服务网络布局
7.2.3 微软
（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
（6）企业虚拟现实（VR）研发/设计/生产布局状况
（7）企业虚拟现实（VR）销售/服务网络布局
7.2.4 索尼
（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
（6）企业虚拟现实（VR）研发/设计/生产布局状况
（7）企业虚拟现实（VR）销售/服务网络布局
7.3 全球虚拟现实（VR）重点企业案例分析-软件企业
7.3.1 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
（6）企业虚拟现实（VR）销售/服务网络布局
7.3.2 The Foundry
（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
7.3.3 Epic Games
（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
7.3.4 Nibiru
（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
（6）企业虚拟现实（VR）研发布局状况
7.4 全球虚拟现实（VR）重点企业案例分析-内容企业
7.4.1 HBO
（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
7.4.2 Wevr
（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
7.4.3 Veer
（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
第8章：全球虚拟现实（VR）行业市场前瞻
8.1 全球虚拟现实（VR）行业SWOT分析
8.2 全球虚拟现实（VR）行业发展潜力评估
8.3 全球虚拟现实（VR）行业发展前景预测
8.4 全球虚拟现实（VR）行业发展趋势预判
8.5 全球虚拟现实（VR）行业发展机会解析
8.6 全球虚拟现实（VR）行业国际化发展建议

图表目录

图表1：虚拟现实（VR）与增强现实（AR）概念辨析
图表2：虚拟现实（VR）的分类
图表3：《国民经济行业分类与代码》中虚拟现实（VR）行业归属
图表4：虚拟现实（VR）专业术语说明

图表5：本报告研究范围界定
图表6：本报告权威数据资料来源汇总
图表7：本报告的主要研究方法及统计标准说明
图表8：全球虚拟现实（VR）行业技术发展阶段
图表9：全球虚拟现实（VR）行业技术周期
图表10：虚拟现实（VR）关键技术体系
图表11：全球虚拟现实（VR）行业技术发展现状分析
图表12：2013-2025年全球虚拟现实（VR）行业专利申请量及授权量情况（单位：项，%）
图表13：截至2025年全球虚拟现实（VR）行业专利申请数量TOP10申请人（单位：项）
图表14：截至2025年全球虚拟现实（VR）热门技术构成（单位：项，%）
图表15：2025年全球虚拟现实（VR）行业热门技术词
图表16：截至2025年全球虚拟现实（VR）行业专利价值分布数量情况（按简单同族数量）（单位：项）
图表17：全球虚拟现实（VR）行业技术创新研究
图表18：技术环境对全球虚拟现实（VR）行业发展的影响总结
图表19：2020-2025年世界及主要经济体GDP同比增长率（单位：%）
图表20：2020-2025年美国国内生产总值变化趋势图（单位：万亿美元，%）
图表21：2021-2025年欧元区GDP季度同比变化（单位：%）
图表22：2013-2025年日本GDP变化情况（单位：%）
图表23：2022-2025年全球主要经济体经济增速预测（单位：%）
图表24：居民消费升级演进趋势
图表25：2013-2025年全球网民规模与互联网普及率情况（单位：亿人，%）
图表26：全球受访者对不同领域的虚拟现实（VR）技术应用感兴趣的人数占比情况（单位：%）
图表27：社会环境对虚拟现实（VR）行业发展的影响分析
图表28：全球虚拟现实（VR）行业眼戴显示相关技术标准汇总
图表29：虚拟现实（VR）行业链结构
图表30：全球虚拟现实（VR）行业链生态图谱
图表31：全球虚拟现实（VR）头显设备成本结构（单位：%）
图表32：2021-2025年全球显示面板行业产值规模（单位：亿美元）
图表33：2021-2025年全球面板行业供需面积（单位：千平方米）
图表34：2025年全球面板行业竞争格局（单位：%）
图表35：2025年虚拟现实（VR）行业面板需求特点
图表36：2019-2025年全球集成电路（芯片）出货量规模（单位：十亿片）
图表37：2020-2025年全球集成电路市场规模及增速情况（单位：亿美元，%）
图表38：2025年全球集成电路行业竞争层次（单位：%）
图表39：2021全球十大半导体厂商市场占有率及所在国家（单位：亿美元，%）
图表40：2025年虚拟现实（VR）行业芯片需求特点
图表41：2019-2025年全球存储芯片市场规模（单位：亿美元）
图表42：2025年全球存储芯片产品格局（单位：%）
图表43：全球存储芯片行业竞争层次
图表44：全球存储芯片领先企业布局情况对比
图表45：全球传感器行业代表性企业传感器业务布局情况
图表46：全球传感器行业代表性企业2021-2025年财年营收情况（单位：亿美元）
图表47：2014-2025年全球传感器市场规模增长情况（单位：亿美元，%）
图表48：全球传感器行业代表性企业梯队情况（按企业营收划分）
图表49：2019-2025年全球VR市场不同类型产品出货量结构（单位：%）
图表50：全球VR终端设备主要企业
图表51：全球主流VR终端设备对比
图表52：2021-2025年全球游戏主机行业市场规模（单位：亿美元）
图表53：2025年全球游戏主机行业市场结构（单位：%）
图表54：2025年全球游戏主机行业市场份额（单位：%）
图表55：全球主流体感设备
图表56：2020-2025年全球智能手表市场出货量（单位：亿块）
图表57：2021-2025年全球智能汽车出货量（单位：万辆）
图表58：全球虚拟现实（VR）支撑软件市场主要参与者
图表59：全球虚拟现实（VR）内容生产工具软件市场主要参与者
图表60：截至2025年Quest平台VR游戏累计销量TOP10（单位：万美元）
图表61：2025年SteamVR游戏铂金榜单
图表62：2021-2025年全球主流VR游戏分发平台内容数量（单位：款）
图表63：2021-2025年Quest平台用户规模（单位：万人）

图表64：全球虚拟现实（VR）视频制作与分发市场主要参与者
图表65：全球虚拟现实（VR）直播制作与分发市场主要参与者
图表66：全球虚拟现实（VR）社交制作与分发市场主要参与者
图表67：全球虚拟现实（VR）行业发展阶段
图表68：全球虚拟现实（VR）行业市场主体类型构成
图表69：全球虚拟现实（VR）行业企业入场方式分析
图表70：全球虚拟现实（VR）行业发展现状总结
图表71：全球虚拟现实（VR）行业主要企业布局分析（一）
图表72：全球虚拟现实（VR）行业主要企业布局分析（二）
图表73：2021-2025年全球虚拟现实（VR）终端头显产品出货量变化情况（单位：万台，%）
图表74：2025年全球主要应用商店/平台支持虚拟现实（VR）头显设备的应用程序数量（单位：款）
图表75：2025年VR/AR技术在各大场景渗透率（单位：%）
图表76：2021-2025年全球虚拟现实（VR）行业代表性企业的毛利率（单位：%）
图表77：2021-2025年全球虚拟现实（VR）行业代表性企业的存货周转率分析（单位：次）
图表78：2021-2025年全球虚拟现实（VR）行业代表性企业的资产负债率（单位：%）
图表79：2025年全球虚拟现实（VR）行业代表性企业的营业收入增长率和营业利润增长率（单位：%）
图表80：2021-2025年全球虚拟现实（VR）行业市场规模分析（单位：亿元）
图表81：全球虚拟现实（VR）行业主流应用场景/行业领域分布
图表82：2014-2025年全球制造业采购经理人指数变动情况（单位：%）
图表83：2014-2025年美国制造业采购经理人指数变动情况（单位：%）
图表84：2014-2025年日本制造业采购经理人指数变动情况（单位：%）
图表85：2014-2025年韩国制造业采购经理人指数变动情况（单位：%）
图表86：2014-2025年欧元区制造业采购经理人指数变动情况（单位：%）
图表87：2014-2025年中国制造业采购经理人指数变动情况（单位：%）
图表88：全球制造业虚拟现实（VR）分制造环节需求特征情况分析
图表89：全球制造业领域虚拟现实（VR）需求案例分析
图表90：2015-2025年全球教育开支占GDP比重均值变动情况（单位：）
图表91：2015-2025年美国CPI教育指数变动情况
图表92：2015-2025年日本文部科学省（MEXT）财政预算变动情况（单位：万亿日元）
图表93：2015-2025年韩国CPI教育指数变动情况
图表94：2015-2025年英国教育部门总增加值变动情况（单位：百万英镑）
图表95：2015-2025年中国教育经费投入额变动情况（单位：亿元）
图表96：全球不同类型教育领域虚拟现实（VR）需求特征分析
图表97：全球教育领域虚拟现实（VR）需求案例分析
图表98：2015-2025年美国CPI娱乐指数变动情况
图表99：2015-2025年日本CPI娱乐指数变动情况
图表100：2015-2025年韩国CPI娱乐指数变动情况
图表101：2014-2025年英国娱乐CPI指数变动情况
图表102：2015-2025年中国文化产业占GDP比重变动情况（单位：%）
图表103：全球不同文化娱乐领域虚拟现实（VR）需求特征分析
图表104：全球不同环节文化娱乐领域虚拟现实（VR）需求案例分析
图表105：2015-2025年全球商品贸易行业占GDP比重变动情况（单位：%）
图表106：2015-2025年美国商品贸易行业占GDP比重变动情况（单位：%）
图表107：2015-2025年日本商品贸易行业占GDP比重变动情况（单位：%）
图表108：2015-2025年韩国商品贸易行业占GDP比重变动情况（单位：%）
图表109：2015-2025年欧盟商品贸易行业占GDP比重变动情况（单位：%）
图表110：2015-2025年中国商品贸易行业占GDP比重变动情况（单位：%）
图表111：全球不同环节商贸会展领域虚拟现实（VR）需求特征分析
图表112：全球不同环节商贸领域虚拟现实（VR）需求案例分析
图表113：全球商贸领域虚拟现实（VR）市场需求趋势分析
图表114：2015-2025年全球医疗科技营收规模变动情况（单位：亿美元）
图表115：2011-2025年欧美医疗科技风险投资规模变动情况（单位：亿美元）
图表116：2016-2025年日本医疗卫生支出占GDP比重变动情况（单位：%）
图表117：2016-2025年韩国医疗卫生支出占GDP比重变动情况（单位：%）
图表118：2014-2025年中国卫生总费用统计（单位：亿元，%）
图表119：全球不同环节医疗健康领域虚拟现实（VR）需求特征分析
图表120：全球不同环节医疗健康领域虚拟现实（VR）需求案例分析
略·····完整目录请咨询客服

如需了解报告详细内容，请直接致电前瞻客服中心。

全国免费服务热线：400-068-7188 0755-82925195 82925295 83586158

或发电子邮件：service@qianzhan.com

或登录网站：https://bg.qianzhan.com/

我们会竭诚为您服务！