

2020-2026年中国虚拟现实 (VR) 市场深度分析与战略咨询报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国虚拟现实（VR）市场深度分析与战略咨询报告》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.cction.com/report/202005/161174.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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。

二、说明、目录、图表目录

虚拟现实并不是一个新事物，1989年VR被首次提出，然而并未获得市场认可。随着Facebook收购Oculus，以及技术的不断完善，VR在2014年迎来发展元年。2014-2016年，VR处于市场培育期；2017-2019年，随着广泛的产品应用出现，VR将进入快速发展期，行业对标准、相互兼容的应用、配件需求出现快速增长，VR消费级市场认知加深，VR企业级市场将逐步启动发展；预计到2020年左右，虚拟现实市场将进入相对成熟期，硬件解决方案趋合、平台系统开源化、大部分技术难题将有效得以解决、内容支撑全面、应用场景改进，产业链逐渐完善。

2016年“VR元年”之后，VR发展磕磕碰碰，属于初期到成熟的过渡阶段，并有望在未来几年迎来“春天”。2015年中国虚拟现实市场规模仅仅为15.8亿元，到了2016年中国虚拟现实市场总规模达到68.2亿元，尚处于市场培育期。伴随着Oculus Rift、HTC Vive、索尼PS VR等多款产品的上市，2017年将迎来VR快速发展期。截止到2017年中国虚拟现实市场规模达到了约170.5亿元。预计2018年中国虚拟现实市场规模将突破300亿元，2017-2019年国内VR市场将进入快速发展期，预计到2020年左右，虚拟现实市场将进入相对成熟期，市场规模将达到918.2亿元。

报告目录：

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现状

（1）虚拟现实产业潜力大，但技术局限影响产业发展

（2）初创企业踊跃集结，行业巨头企业谨慎布局

（3）虚拟现实应用丰富，正在为多行业带来革命性变化

（4）硬件是基础核心，国外三巨头已占领硬件先发优势

（5）内容分发尚未形成完整生态，商业模式仍待探索

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

- (2) 全球虚拟现实行业软件市场分析

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现状

- (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

1.3.3 全球虚拟现实行业应用领域细分市场预测

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

(1) 头显设备竞争激烈

(2) 周边产业开始起步

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 中国虚拟现实行业用户规模

2.4 中国虚拟现实行业竞争格局分析

2.4.1 区域竞争格局

2.4.2 企业竞争格局

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内容的偏好分布
- (2) 用户偏好的VR产品体验方式分布
- (3) 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零部件市场分析

- (1) 传感器市场分析
- (2) 芯片市场分析
- (3) 光学设备市场分析

3.1.3 VR软件市场分析

3.2 VR设备市场分析

3.2.1 VR设备构成分析

3.2.2 VR输出设备发展状况

3.2.3 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

3.3.2 PC端VR头戴设备市场规模

3.3.3 PC端VR头戴设备主要产品分析

3.3.4 主要企业在PC端VR头戴设备领域的布局

3.3.5 PC端VR头戴设备优劣势分析

3.4 手机盒子市场分析

3.4.1 手机盒子发展状况

3.4.2 手机盒子市场规模

3.4.3 手机盒子主要产品分析

3.4.4 手机盒子竞争格局分析

3.4.5 主要企业在手机盒子领域的布局

3.4.6 手机盒子优劣势分析

3.5 VR一体机市场分析

3.5.1 VR一体机市场规模

3.5.2 VR一体机市场竞争格局

3.5.3 VR一体机主要产品分析

3.5.4 VR一体机优劣势分析

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) 市场竞争格局

(3) 主要产品分析

3.6.2 泛体感类输入设备

(1) 市场竞争格局

(2) 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

3.7.3 主要企业在分发平台的布局

(1) 应用商店类

(2) 网站分发类

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

4.1.3 VR应用结构分析

4.2 VR在消费级领域的应用现状及前景分析

4.2.1 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在游戏领域的应用现状

(3) VR在游戏领域的应用规模

(4) 主要企业在VR游戏领域的投资布局分析

(5) VR游戏市场竞争格局分析

(6) VR游戏市场发展前景及趋势分析

4.2.2 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在影视领域的应用现状
- (3) VR在影视领域的应用规模
- (4) 主要企业在VR影视领域的投资布局分析
- (5) VR影视市场竞争格局分析
- (6) VR影视市场发展前景及趋势分析

4.2.3 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在直播领域的应用现状
- (3) VR在直播领域的应用规模
- (4) 主要企业在VR直播领域的投资布局分析
- (5) VR直播市场竞争格局分析
- (6) VR直播市场发展前景及趋势分析

4.3 VR在企业级领域的应用现状及前景分析

4.3.1 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
- (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

4.3.2 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

4.3.3 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在零售领域的应用现状

- (3) VR在零售领域的应用规模
- (4) 主要企业在VR零售领域的投资布局分析
- (5) VR零售市场发展前景及趋势分析

4.3.4 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在旅游领域的应用现状
- (3) VR在旅游领域的应用规模
- (4) 主要企业在VR旅游领域的投资布局分析
- (5) VR旅游市场发展前景及趋势分析

4.3.5 VR在营销领域的应用现状及前景分析

- (1) VR在营销领域的应用概况
- (2) VR在营销领域的应用现状
- (3) VR在营销领域的应用规模
- (4) 主要企业在VR营销领域的投资布局分析
- (5) VR营销市场竞争格局分析
- (6) VR营销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
- 5.4.4 产品型VR模式
- 5.4.5 技术型VR模式

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 我国在虚拟现实技术领域的领先企业
- 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) 专利申请国别分析
 - (3) 知识产权竞争态势展现产业发展趋势
 - 6.2.2 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
 - 6.2.3 我国虚拟现实行业技术与国际领先水平差距分析

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) 商业模式深度解析
- (5) 企业经营状况分析
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.2 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) 商业模式深度解析
- (5) 企业经营状况分析
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

7.2.3 奥飞娱乐股份有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 商业模式深度解析
- (3) 企业经营状况分析
- (4) 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) 商业模式深度解析
- (3) 企业经营状况分析
- (4) 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内容行业投融资事件

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：虚拟现实行业发展阶段及其特征

图表2：虚拟现实行业发展阶段及其特征

图表3：2020-2026年全球虚拟现实行业市场规模及预测（单位：亿美元，%）

图表4：全球虚拟现实行业市场结构（单位：%）

图表5：2020-2026年全球虚拟现实硬件市场规模及其预测（单位：亿元，%）

图表6：2017-2018年各品牌VR设备出货量（单位：万台）

图表7：2018年全球虚拟现实行业主要硬件设备销售量（单位：万部）

图表8：VR头戴设备类型

图表9：2020-2026年全球VR软件市场规模及其预测（单位：亿美元，%）

图表10：全球VR行业企业分布

图表11：2017-2018年AR/VR创企公布投融资（单位：亿人民币）

图表12：2018年VR创企投融资事件汇总（单位：万元，万美元）

图表13：2020-2026年全球虚拟现实行业企业级应用市场规模及预测（单位：亿美元）

图表14：虚拟现实大幅提升国防军工运行效率

图表15：VR+教育的运用场景

图表16：2020-2026年全球虚拟现实行业消费级应用市场规模及预测（单位：亿美元）

图表17：各大VR平台消费内容总量（单位：款）

图表18：VR游戏产业现状特点

图表19：VR游戏行业主要开发团队及产品、融资情况

图表20：VR直播方案

图表21：全球虚拟现实行业应用领域细分市场预测

图表22：VR/AR领域获投项目总金额地域分布（单位：亿元）

图表23：中国虚拟现实市场用户性别属性（单位：%）

图表24：中国虚拟现实市场用户年龄属性（单位：%）

图表25：中国虚拟现实市场用户地域属性（单位：%）

图表26：中国虚拟现实市场用户收入属性（单位：%）

图表27：中国虚拟现实市场用户职业属性（单位：%）

图表28：对VR技术是否能够代替电视、投影、显示器等设施的用户认知（单位：%）

图表29：2020-2026年VR在影视领域的市场规模及其预测（单位：亿元）

图表30：2020-2026年VR企业级领域市场规模及其预测（单位：亿元，%）

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/161174.html>