

# 2025-2031年中国VR旅游 市场变革与投资策略调整报告

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

《2025-2031年中国VR旅游市场变革与投资策略调整报告》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/G81651DSA.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】2026-01-27

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客户服务热线：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：《2025-2031年中国VR旅游市场变革与投资策略调整报告》由权威行业研究机构博思数据精心编制，全面剖析了中国VR旅游市场的行业现状、竞争格局、市场趋势及未来投资机会等多个维度。本报告旨在为投资者、企业决策者及行业分析师提供精准的市场洞察和投资建议，规避市场风险，全面掌握行业动态。

第一章VR旅游行业发展背景及意义  
1.1 VR旅游行业的发展背景  
1.1.1 国家政策大力扶持  
1.1.2 “互联网+”技术发展  
1.1.3 宏观环境与市场需求  
1.2 VR技术在旅游发展中的意义和作用  
1.2.1 弥补传统旅游方式的不足  
1.2.2 打破时间和空间的约束  
1.2.3 助力共建共享的全域旅游格局  
1.3 VR旅游存在的主要问题  
1.3.1 虚拟体验质量亟待提升  
1.3.2 对文化的挖掘不够深入  
1.3.3 VR旅游产品缺乏个性  
1.3.4 市场覆盖率较低  
1.3.5 专业人才稀缺

第二章中国旅游行业整体市场发展情况  
2.1 中国旅游的基本概述  
2.1.1 中国旅游的内涵  
2.1.2 中国旅游产品分类  
2.1.3 中国旅游行业的特征  
2.1.4 中国旅游行业的发展历程  
2.2 中国旅游产业发展情况  
2.2.1 中国现代旅游发展现状  
2.2.2 中国旅游行业的发展模式  
2.2.3 中国旅游产业开发前景  
2.3 中国旅游行业发展环境  
2.3.1 中国旅游产业政策环境  
2.3.2 中国宏观经济形势  
2.3.3 城乡居民收入消费情况  
2.3.4 旅游博思数据化发展

2.4 中国旅游行业市场空间  
2.4.1 城乡居民人均旅游花费情况  
2.4.2 2020-2024年中国旅游接待总人次  
2.4.2 2020-2024年中国旅游行业总收入

第三章VR技术的应用现状与行业发展  
3.1 VR技术发展情况  
3.1.1 VR技术原理  
3.1.2 VR技术的发展历程  
3.2 VR技术的应用现状  
3.2.1 VR技术应用的必备要素  
1) 科技的虚拟现实  
2) 设计的人机交互  
3) 情感的时空体验  
3.2.2 VR技术的应用领域  
3.3 2020-2024年VR设备市场规模情况  
3.3.1 2020-2024年全球VR设备出货量  
3.3.2 2020-2024年中国VR设备出货量  
3.4 全球龙头VR设备品牌企业情况  
3.4.1 Oculus  
3.4.2 DPVR  
3.4.3 Sony  
3.4.4 Pico  
3.4.5 HTC

第四章VR技术在旅游行业中的应用研究  
4.1 VR旅游对传统旅游业的冲击与创新  
4.1.1 VR旅游对传统旅游业的冲击  
4.1.2 VR旅游对传统旅游业的创新  
4.2 VR技术在旅游业中的主要应用  
4.2.1 旅游宣传推广  
4.2.2 旅游内容创作  
4.2.3 景区景点导览  
1) 虚拟导游  
2) 场景还原  
3) 路径还原  
4.2.4 旅游极限体验  
4.3 VR技术在不同旅游场景中的应用  
4.3.1 旅游景区  
4.3.2 主题乐园  
4.3.3 酒店民宿  
4.3.4 博物馆  
4.3.5 旅游交通

第五章全球VR旅游产业发展研究  
5.1 全球VR旅游产业发展现状  
5.1.1 国际VR旅游产业发展现状  
5.1.2 中国VR旅游产业发展现状  
5.2 主要国家VR旅游技术应用情况  
5.2.1 澳洲VR旅游技术应用  
5.2.2 日本VR旅游技术应用  
5.2.3 美国VR旅游技术应用  
5.2.4 韩国VR旅游技术应用  
5.2.5 英国VR旅游技术应用  
5.3 全球典型VR旅游品牌介绍  
5.3.1 Travel World VR  
5.3.2 Google Earth VR  
5.3.3 Ascape VR  
5.3.4 Qantas VR  
5.3.5 Relax VR  
5.3.6 Sygic Travel  
5.3.7 UtoVR

第六章VR旅游行业产业链结构  
6.1 VR旅游行业产业链整体情况  
6.1.1 VR旅游行业产业链全景图  
6.1.2 VR旅游行业产业链成熟度分析  
6.2 VR旅游行业上游产业链发展分布  
6.2.1 VR旅游行业上

游产业链的主要环节1) VR设备2) VR内容提供3) VR内容制作4) 其他6.2.2 VR旅游行业上游产业链的主要参与玩家6.3 VR旅游行业中游产业链发展分布6.3.1 VR旅游行业中游产业链的主要环节1) VR旅游宣传推广2) VR旅游内容创作3) VR景区导览4) VR旅游体验6.3.2 VR旅游行业中游产业链的主要参与玩家6.4 VR旅游行业下游产业链发展分布6.4.1 VR旅游行业下游产业链的主要环节1) 旅游景区2) 主题乐园3) 旅游平台4) 其他6.4.2 VR旅游行业下游产业链的主要参与玩家第七章中国VR旅游产业化发展研究7.1 VR旅游的创新发展方式7.1.1 优化VR旅游平台7.1.2 打造独特的IP形象7.1.3 精准定位，细分市场7.2 VR旅游产业的商业模式7.2.1 VR旅游产业的运营模式7.2.2 VR旅游产业的盈利方式7.3 VR旅游的推广策略7.3.1 与公益活动相融合7.3.2 深挖当地文化内涵，设计专属旅游纪念品7.3.3 线上与线下相结合，推广线上小游戏7.3.4 发挥流量的作用，借助新媒体进行推广7.4 VR与旅游产业融合发展的建议7.4.1 加大投入与开发7.4.2 加强VR技术研发合作7.4.3 开发VR+旅游产业互联网平台7.4.4 加强VR旅游产业的人才培养第八章全球VR旅游行业典型案例8.1 THE VOID主题公园8.1.1 项目简介8.1.2 项目运营情况8.1.3 VR技术应用分析8.2 Zero Latency8.2.1 项目简介8.2.2 项目运营情况8.2.3 VR技术应用分析8.3 法拉利主题公园8.3.1 项目简介8.3.2 项目运营情况8.3.3 VR技术应用分析8.4 韩流VR主题公园8.4.1 项目简介8.4.2 项目运营情况8.4.3 VR技术应用分析8.5 故宫博物馆8.5.1 项目简介8.5.2 项目运营情况8.5.3 VR技术应用分析第九章2020-2024年VR旅游行业投融资事件9.1 旅游行业投融资事件情况9.1.1 2020-2024年旅游行业投融资事件数量9.1.2 2020-2024年旅游行业投融资金额汇总9.1.3 2020-2024年旅游行业投融资轮次分布9.1.4 中国旅游行业投融资趋势预测1、投融资金额趋势预测2、投融资轮次趋势预测9.2 VR旅游投融资事件情况9.2.1 2020-2024年VR旅游投融资事件数量9.2.2 2020-2024年VR旅游投融资金额汇总9.2.3 2020-2024年VR旅游投融资轮次分布9.2.4 中国VR旅游行业投融资趋势预测1、投融资金额趋势预测2、投融资轮次趋势预测第十章中国VR旅游行业典型企业经营情况10.1 北京赞那度网络科技有限公司10.1.1 企业概况10.1.2 企业优势分析10.1.3 产品/服务特色10.1.4 公司经营状况10.1.5 公司发展规划10.2 中国动漫集团10.2.1 企业概况10.2.2 企业优势分析10.2.3 产品/服务特色10.2.4 公司经营状况10.2.5 公司发展规划10.3 当红齐天集团10.3.1 企业概况10.3.2 企业优势分析10.3.3 产品/服务特色10.3.4 公司经营状况10.3.5 公司发展规划10.4 泰豪创意科技集团10.4.1 企业概况10.4.2 企业优势分析10.4.3 产品/服务特色10.4.4 公司经营状况10.4.5 公司发展规划10.5 红色地标（北京）文化科技有限公司10.5.1 企业概况10.5.2 企业优势分析10.5.3 产品/服务特色10.5.4 公司经营状况10.5.5 公司发展规划10.6 北京为快科技有限公司10.6.1 企业概况10.6.2 企业优势分析10.6.3 产品/服务特色10.6.4 公司经营状况10.6.5 公司发展规划10.7 北京聚象科技有限公司10.7.1 企业概况10.7.2 企业优势分析10.7.3 产品/服务特色10.7.4 公司经营状况10.7.5 公司发展规划第十一章中国VR旅游行业发展趋势预测与市场空间测算11.1 研究总结11.1.1 中国VR旅游行业市场特点总结11.1.2 中国VR旅游行业

市场变化方向11.2 2025-2031年VR旅游行业市场空间测算11.2.1 全球VR旅游行业整体市场空间测算11.2.2 中国VR旅游行业整体市场空间测算11.3 2025-2031年中国VR旅游行业趋势预测与趋势11.3.1 中国VR旅游行业未来前景展望11.3.2 中国VR旅游各细分应用领域未来前景展望11.3.3 中国VR旅游行业投资预测第十二章2025-2031年中国VR旅游行业投资机会与建议12.1 2025-2031年VR旅游行业投资机会多维透视12.1.1 市场痛点分析12.1.2 行业爆发点分析12.1.3 产业链投资机会12.1.4 新进入者投资机会12.2 2025-2031年VR旅游产业投资策略与投资建议12.2.1 VR旅游产业投资策略12.2.2 VR旅游行业投资方向建议12.2.3 VR旅游行业投资方式建议12.3 2025-2031年VR旅游产业投资前景因素分析12.3.1 产业政策风险12.3.2 市场竞争风险12.3.3 经济波动风险12.3.4 技术风险分析

详细请访问：<http://www.bosidata.com/report/G81651IDSA.html>