

# 2024-2030年中国VR旅游 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VR旅游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/O62853J1TJ.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】2024-01-17

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

2023年，中国旅游市场经历了强劲的恢复与增长。随着疫情的有效控制和政策的逐步放宽，人们的出行意愿得到极大释放。国内游客人数达到48.91亿人次，同比上一年度激增93.32%，显示出旅游市场的巨大潜力和活力。

|            |       |        |       |       |       |       |       | 指标    | 2023年 | 2022年 |
|------------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 2021年      | 2020年 | 2019年  | 2018年 | 2017年 | 2016年 | 2015年 | 2014年 |       |       |       |
| 国内游客(百万人次) |       |        |       |       |       |       |       |       |       |       |
| 5539       | 5001  | 4435   | 3990  | 3611  |       |       |       | 增速(%) | 93.32 |       |
| -22.06     | 12.75 | -52.06 | 8.43  | 10.76 | 12.76 | 11.15 | 10.50 |       |       | 10.70 |

更多数据请关注【博思数据官方网站 <http://www.bosidata.com>】

数据来源：博思数据整理

从博思数据发布的《2024-2030年中国旅游市场分析与投资前景研究报告》表明，2023年，中国旅游市场经历了强劲的恢复与增长。随着疫情的有效控制和政策的逐步放宽，人们的出行意愿得到极大释放。国内旅游总花费达到4.91万亿，同比上一年度激增140%。同时，人均消费也破纪录的冲过千元大关。

|             |         |         |         |         |         |       |       | 指标 | 2023年 | 2022年 | 2021年 |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------|----|-------|-------|-------|
| 2020年       | 2019年   | 2018年   | 2017年   | 2016年   | 2015年   | 2014年 |       |    |       |       |       |
| 国内旅游总花费(亿元) |         |         |         |         |         |       |       |    |       |       |       |
| 57250.9     | 51278.3 | 45660.8 | 39389.8 | 34195.1 | 30311.9 |       |       |    | 增     |       |       |
| 速(%)        | 140.17  | -29.96  | 30.98   | -61.07  | 11.65   | 12.30 | 15.92 |    |       |       |       |
| 15.19       | 12.81   | 15.36   |         |         |         |       |       |    |       |       |       |

更多数据请关注【博思数据官方网站

<http://www.bosidata.com>】

数据来源：博思数据整理

|       |       |       |       |       |             |       |        | 指标 | 2023年 | 2022年 | 2021年 | 2020年 | 2019年 |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|-------|--------|----|-------|-------|-------|-------|-------|
| 2018年 | 2017年 | 2016年 | 2015年 | 2014年 | 国内旅游人均花费(元) |       |        |    |       |       |       |       |       |
| 857   | 839.7 |       | 增速(%) | 24.23 | -10.14      | 16.17 | -18.80 |    |       |       |       |       |       |
| 2.97  | 1.40  | 2.79  | 3.64  | 2.06  | 4.25        |       |        |    |       |       |       |       |       |

更多数据请关注【博思数

## 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 2019-2023年中国旅游接待总人次

### 2.4.2 2019-2023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 2019-2023年VR设备市场规模情况

#### 3.3.1 2019-2023年全球VR设备出货量

#### 3.3.2 2019-2023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 主体乐园

#### 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 Latency

8.2.1 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2019-2023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 2019-2023年旅游行业投融资事件数量

9.1.2 2019-2023年旅游行业投融资金额汇总

9.1.3 2019-2023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 2019-2023年VR旅游投融资事件数量

9.2.2 2019-2023年VR旅游投融资金额汇总

9.2.3 2019-2023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 企业发展情况

10.1.2 相关业务及布局

10.1.3 企业经营情况

10.1.4 核心竞争力

10.2 中国动漫集团

10.2.1 企业发展情况

10.2.2 相关业务及布局

10.2.3 主要产品及价格

10.2.4 核心竞争力

10.3 当红齐天集团

10.3.1 企业发展情况

10.3.2 相关业务及布局

10.3.3 主要产品及价格

10.3.4 核心竞争力

10.4 泰豪创意科技集团

10.4.1 企业发展情况

10.4.2 相关业务及布局

10.4.3 主要产品及价格

#### 10.4.4 核心竞争力

### 10.5 红色地标（北京）文化科技有限公司

#### 10.5.1 企业发展情况

#### 10.5.2 相关业务及布局

#### 10.5.3 主要产品及价格

#### 10.5.4 核心竞争力

### 10.6 北京为快科技有限公司

#### 10.6.1 企业发展情况

#### 10.6.2 相关业务及布局

#### 10.6.3 主要产品及价格

#### 10.6.4 核心竞争力

### 10.7 北京聚象科技有限公司

#### 10.7.1 企业发展情况

#### 10.7.2 相关业务及布局

#### 10.7.3 主要产品及价格

#### 10.7.4 核心竞争力

## 第十一章中国VR旅游行业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 2024-2030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 2024-2030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2024-2030年中国VR旅游行业投资机会与建议

### 12.1 2024-2030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 2024-2030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 2024-2030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/O62853J1TJ.html>