

2017-2022年中国虚拟现实行业竞争态势及发展策略分析报告

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2017-2022年中国虚拟现实行业竞争态势及发展策略分析报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/285215285215.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的、交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中。

中国虚拟现实产业发展情况

1.市场规模 虚拟现实（VR/AR）产业市场具有良好前景，2015年中国虚拟现实行业市场规模为15.4亿元人民币。融资方面，国内VR/AR领域投资活跃度从2015年开始显著提升，2015年第四季度和2016年第一季度的融资额均接近10亿元。其中显示设备融资占据首要地位，2015年融资案例数量占比30%，融资额占比69%；内容制作的融资案例数量虽然占比22%，但融资额仅占比6%。

2.发展特点 中国虚拟现实企业现在主要分为两大类：一是成熟行业依据传统软硬件或内容优势向虚拟现实领域渗透，其中智能手机及其他硬件厂商大多从硬件布局；二是新型虚拟现实产业公司，包括生态型公司、平台型公司和初创型公司，以互联网厂商为领头羊在硬件、平台、内容、生态等领域进行一系列布局。目前，中国VR行业具有如下特点：**资本市场前景良好，融资创新积极性较高。**预计2020年中国VR设备出货量820万台，用户量超过2500万人，与2020年全球VR硬件市场预计规模28亿美元比较，中国VR硬件市场规模将占全球的34.6%。目前硬件制作商是中国VR行业现阶段行业融资发展的重点产业，VR硬件开发商的融资总额占到中国整个VR行业的51.9%。**内容开发受市场认可，线下体验馆增长迅速。**由于中国VR市场主流设备仍以移动端VR眼镜为主，VR视频内容的开发数量要远多于VR游戏内容。VR平台上已有约2700款视频和800款游戏。与此同时，中国VR线下体验馆数量近几年增长迅速，全国已超过2000家。数据来源：中国报告网数据中心整理

数据来源：中国报告网数据中心整理

虚拟现实产业发展展望

1.市场规模将在五年内达到千亿级 全球市场规模。投资银行Digi-Capital报告显示，到2020年全球VR市场规模为300亿美元。专家预测，2016年全球虚拟现实销售额将达到51亿美元，使用人数将达到3890万，2017年销售额将升至89亿美元，2018年将达到132亿美元。主要应用领域市场规模。相关数据显示，2015年中国虚拟现实行业市场规模为15.4亿元人民币，预计2016年将达到56.6亿元人民币，2020年市场规模预计将超过550亿元人民币，2020年中国VR设备出货量预计将达到820万台，用户数量超过2500万人。

数据来源：中国报告网数据中心整理

2.技术和产品成熟度将大幅提升 技术走向成熟。屏幕刷新率、屏幕分辨率、延迟和设备计算能力等逐渐成熟，输入设备姿态矫正、复位功能、精准度、延迟，传输设备提速和无线化，更小体积硬件下的续航能力和存储容量，配套系统和中间件开发等技术能力也将日趋完善。**内容更加丰富。**目前已经有大量内容公司投入虚拟现实内容的开发制作，未来几年，包括PGC、UGC、影视剧、直播以及游戏等虚拟现实内容的数量和质量将会得到质的提升。基于这些内容，虚拟现实设备的普及率和活跃率将得到坚实保障。**产品主流形态发生更迭。**VR产品主要包括电脑端、移动端和

一体机三种形态。其中，电脑端具有高配置、体验效果佳等优势，是目前最被推崇和看好的VR形态，也是市场上数量最多的VR产品。相对而言，虽然被众多手机厂商捧起的移动VR更方便，但在体验上与电脑端产品相差很大，在VR最主要的沉浸感和交互性方面难以达到用户标准，当前仍难以满足多数人需求。而作为技术含量最高的VR一体机，既包含了移动VR的方便性和便捷性，同时也包含了电脑端VR的高体验感，在VR领域毫无疑问是最优秀的产品。虽然面临着处理芯片研发不足、内容缺失和智能化程度低等一系列问题，但一体机将会成为未来VR产品的主流形态。

措施与建议

1.加强战略规划和顶层设计 以虚拟现实技术在工业、文化、教育、娱乐和医疗等领域带来的广阔前景为契机，设计虚拟现实与各领域融合发展的路线图，为产业发展明确思路并提供政策引导。

2.推动关键技术产品研发及产业化 出台产业促进政策，组织产、学、研、用各方面力量解决关键共性技术问题。鼓励开发具有更好使用体验的创新性产品，让虚拟现实真正成为拉动信息消费的增长点。结合“中国制造2025”和“互联网+”行动计划的实施，选取若干领域作为虚拟现实应用推广的突破口，逐步推广虚拟现实应用领域，设立应用示范区。

3.扶持创新创业企业 在社会资本对虚拟现实热度持续走高的背景下，结合大众创业、万众创新，聚合更多技术团队和小微企业从事虚拟现实产业的设计、开发、制造、内容提供等工作。提供政策与资金扶持，鼓励技术创新投入，内容开发投入，帮助虚拟现实产品建立更多更丰富的内容平台，聚拢研发型科技人才。

4.推动建立标准化体系 鼓励中国虚拟现实企业积极参与国际相关标准化工作，将中国自主知识产权技术融合到国际标准中，并适时转化为国家标准。鼓励企业联合各相关社会组织快速出台团体标准，形成标准先行、保障应用的良好态势，为尽快出台虚拟现实相关国家和行业标准创造条件。推动建立虚拟现实技术、产品和系统评价指标体系，开发相应的评价工具，保障虚拟现实产品性能和质量。

5.推动形成完善的产业链 支持建立虚拟现实产业合作平台，推动产业界的技术和人才交流，为产业链上下游协作和配合提供服务，形成硬件、软件和内容协同发展的局面。促进产学研用相结合，形成一批具有国际先进水平的人才团队，构建从基础研究、技术开发、产品设计、内容制作、渠道建设、质量检验到售后服务一条龙的产业体系和生态圈。

中国报告网发布的《2017-2022年中国虚拟现实行业竞争态势及发展策略分析报告》内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、市场前景、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易

所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。报告目录\REPORTDIRECTORY

第一章 虚拟现实相关概述	1.1 虚拟现实介绍	1.1.1 虚拟现实定义	1.1.2 虚拟现实发展特征
虚拟现实发展历程	1.2.1 萌芽阶段	1.2.2 实现阶段	1.2.3 逐步完善阶段
1.3 虚拟现实的类型	1.3.1 桌面式虚拟现实	1.3.2 沉浸式虚拟现实	1.3.3 分布式虚拟现实
1.3.4 增强虚拟现实	1.4 虚拟现实产业链分析	1.4.1 产业链全景	1.4.2 产业链上游
1.4.3 产业链中游	1.4.4 产业链下游		
第二章 虚拟现实产业发展环境分析	2.1 政策环境	2.1.1 人工智能政策	2.1.2 三网融合政策
2.1.3 新一代信息技术政策	2.2 经济环境	2.2.1 国民经济发展态势	2.2.2 工业经济运行状况
2.2.3 电子信息产业规模	2.2.4 信息经济作用	2.2.5 信息化发展水平	2.3 社会环境
2.3.1 主流消费群特征	2.3.2 娱乐消费需求	2.3.3 大众市场认知	
第三章 虚拟现实产业发展状况	3.1 国际虚拟现实产业分析	3.1.1 各区域发展状况	3.1.2 各国研究进展
3.1.3 消费者认知分析	3.1.4 产品应用现状	3.2 中国虚拟现实产业分析	3.2.1 产业发展历程
3.2.2 产业政策分析	3.2.3 商业模式分析	3.3 中国虚拟现实产业竞争分析	3.3.1 市场主体分析
3.3.2 企业布局情况	3.3.3 企业动态分析	3.4 中国虚拟现实市场分析	3.4.1 市场发展状况
3.4.2 市场需求点分析	3.4.3 市场发展趋势	3.5 中国虚拟现实技术存在的问题	3.5.1 硬件交互及体验亟待提升
3.5.2 内容制作成本高	3.5.3 适用场景未充分开拓	3.5.4 行业缺乏统一标准	3.6 中国虚拟现实产业发展策略
3.6.1 技术研发建议	3.6.2 政策支持建议	3.6.3 规范市场秩序	3.6.4 制定产品标准
第四章 虚拟现实关键技术分析	4.1 技术概况	4.1.1 技术标准	4.1.2 技术发展阶段
4.1.3 专利申请规模	4.2 显示技术	4.2.1 广角立体显示	4.2.2 投影技术
4.2.3 结构光技术	4.2.4 光飞时间技术	4.2.5 多角成像技术	4.3 跟踪技术
4.3.1 体感识别技术	4.3.2 手势识别技术	4.3.3 眼球跟踪技术	4.4 输入输出技术
4.4.1 立体声	4.4.2 触觉反馈技术	4.4.3 语音输入输出	
第五章 虚拟现实产业发展基础分析	5.1 电子产业发展周期	5.1.1 电子产品周期	5.1.2 PC产业周期
5.1.3 智能手机周期	5.1.4 3D电影发展周期	5.1.5 新技术共同点	5.2 互联网为虚拟现实提供新的实现模式
5.2.1 互联网产业发展概况	5.2.2 互联网产业发展规模	5.2.3 互联网产业发展特征	5.2.4 在虚拟现实中的应用
5.3 云计算为虚拟现实提供技术支持	5.3.1 云计算产业发展概况	5.3.2 云计算产业发展规模	5.3.3 云计算产业发展特征
5.3.4 在虚拟现实中的应用	5.4 虚拟现实时代要求更高的数据价值	5.4.1 大数据产业发展概况	5.4.2 大数据产业发展规模
5.4.3 大数据产业发展特征	5.4.4 在虚拟现实中的应用	5.5 虚拟现实时代创造新的交互方式	5.5.1 人机交互产业发展概况
5.5.2 人机交互产业发展规模	5.5.3 人机交互产业发展特征	5.5.4 在虚拟现实中的应用	
第六章 增强现实产业发展分析	6.1 虚拟现实与增强现实产业关系分析	6.1.1 侧重点不同	6.1.2 技术不同
6.1.3 设备不同	6.1.4 交互区别	6.1.5 应用区别	6.2 增强现实产业分析
6.2.1 技术特点	6.2.2 技术瓶颈	6.2.3 产业发展阶段	6.2.4 主要产品发展
6.3 增强现实软件市场分析	6.3.1 国内外市场比较	6.3.2 软件市场产业链	6.3.3

软件市场盈利模式6.4 增强现实头戴显示器市场分析6.4.1 国内外市场比较6.4.2
头戴显示器产业链6.4.3 市场竞争状况6.5 增强现实产业发展前景及趋势6.5.1
产业发展前景6.5.2 产业发展趋势6.5.3 产业规模预测

第七章 虚拟现实核心元器件市场分析7.1 芯片市场7.1.1 芯片市场发展综述7.1.2
芯片的重要性分析7.1.3 芯片市场竞争格局7.2 显示屏市场7.2.1 显示屏市场发展综述7.2.2
显示屏的重要性分析7.2.3 显示屏市场竞争格局7.2.4 显示屏市场规模7.3 传感器市场7.3.1
传感器市场发展综述7.3.2 传感器的重要性分析7.3.3 传感器件市场竞争格局

第八章 虚拟现实产业主要设备市场分析8.1 虚拟现实设备产业发展综述8.1.1
虚拟现实设备进化史8.1.2 科技巨头积极布局8.1.3 硬件设备发展状况8.1.4
主流设备发展方向8.2 虚拟现实输入设备发展状况分析8.2.1 输入设备发展状况8.2.2
动作输入设备方案8.2.3 动作带入设备8.2.4 动作控制设备8.3
虚拟现实输出设备市场分析8.3.1 主流设备产品特征8.3.2 主流设备价格分析8.3.3
主流设备市场排名8.4 虚拟现实头戴显示设备发展分析8.4.1 显示设备方案8.4.2
产品市场规模8.4.3 头戴显示设备类型8.4.4 眼镜盒子市场格局

第九章 虚拟现实内容开发市场分析9.1 虚拟现实内容开发市场综述9.1.1 内容开发现状9.1.2
VR应用领域9.1.3 内容制作状况9.1.4 内容市场规模9.2 虚拟现实游戏开发分析9.2.1
市场发展现状9.2.2 市场需求状况9.2.3 市场发展规模9.2.4 市场竞争格局9.2.5
市场融资状况9.2.6 市场发展趋势9.3 虚拟现实动漫开发分析9.3.1 市场发展综述9.3.2
市场场景应用9.3.3 市场发展现状9.3.4 市场发展模式9.3.5 市场发展缺陷9.4
虚拟现实视频制作开发分析9.4.1 市场发展综述9.4.2 市场发展状况9.4.3 市场发展规模9.4.4
细分市场状况9.4.5 市场空间预测9.5 虚拟现实其他开发内容分析9.5.1 工业制造9.5.2
医疗行业9.5.3 智能汽车9.5.4 航天军工行业9.5.5 房地产行业9.5.6 旅游行业9.5.7
教育行业9.5.8 城市规划9.5.9 社交通讯9.5.10 电子/虚拟商务和广告

第十章 虚拟现实内容分发平台发展分析10.1 虚拟现实平台综述10.1.1
内容分发平台类型10.1.2 内容分发竞争格局10.1.3 内容分发发展方向10.2
虚拟现实各类型内容分发模式10.2.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式10.2.2
硬件+O2O线上线下分发模式10.2.3 内容付费+广告+线下体验模式10.2.4
虚拟现实垂直分发模式10.2.5 主题公园模式10.3 虚拟现实内容分发平台分析10.3.1
应用商店类10.3.2 网站分发类10.3.3 相关服务类10.4 虚拟现实内容分发平台需求分析10.4.1
开发软件需求10.4.2 内容分发需求10.4.3 云服务需求10.4.4 大数据需求

第十一章 虚拟现实主要产品分析11.1 头戴式MobileVR产品11.1.1 GearVR11.1.2
Cardboard11.1.3 DreamVR11.1.4 暴风魔镜11.1.5 灵境11.2 头戴式PC/主机VR产品11.2.1
OculusRift11.2.2 ProjectMorpheus11.2.3 OSVRHackerDevKit11.2.4 Vive11.2.5
3Glasses11.3 头戴式AR产品11.3.1 GoogleGlass11.3.2 HoloLens全息眼镜11.3.3
META1DEVELOPERKIT

第十二章 虚拟现实行业国外重点企业经营分析12.1 Facebook (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析12.2 Oculus (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析12.3 Google (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析12.4 Microsoft (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析12.5 Apple (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析12.6 Sony (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析12.7 Samsung (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析

第十三章 虚拟现实行业国内重点企业经营分析13.1 暴风科技 (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析13.2 乐视网 (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析13.3 歌尔声学 (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析13.4 华力创通 (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析13.5 华谊兄弟 (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析13.6 顺网科技 (1) 企业概况 (2) 主营业务情况分析 (3) 公司运营情况分析 (4) 公司优劣势分析

第十四章 虚拟现实产业投融资分析14.1 国际虚拟现实产业投融资状况14.1.1 资本布局状况14.1.2 产业投融资规模14.1.3 产业投融资特征14.1.4 产业投融资动态14.1.5 各子领域融资规模14.2 中国虚拟现实产业投融资状况14.2.1 产业投融资规模14.2.2 产业投融资特征14.2.3 与国际投资比较14.3 虚拟现实产业投资机遇分析14.3.1 产业投资机遇14.3.2 产业投资热点14.3.3 潜在市场投资机会

第十五章 虚拟现实产业发展前景及趋势预测15.1 虚拟现实发展价值分析15.1.1 促进通信网络升级15.1.2 物联网终端布局完善15.1.3 推动基础设施升级优良15.2 虚拟现实产业发展趋势及前景分析15.2.1 技术发展趋势15.2.2 设备发展趋势15.2.3 商业模式发展趋势15.2.4 产业发展趋势15.2.5 商业应用前景15.3 虚拟现实产业预测分析15.3.1 虚拟现实产业规模预测15.3.2 虚拟现实设备市场规模预测15.3.3 虚拟现实内容市场规模预测15.3.4 虚拟现实应用行业规模预测 (GYZJY) 图表详见正文特别说明：中国报告网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/285215285215.html>