

2018-2023年中国虚拟现实行业市场需求现状分析与投资前景趋势研究报告

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《2018-2023年中国虚拟现实行业市场需求现状分析与投资前景趋势研究报告》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/309762309762.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

2015 年下半年，中国 VR 领域的投资呈现井喷式发展，2015 年在 VR 领域共投资人民币 24 亿元，即使是资本寒冬，也没有影响到资本对 VR 领域的投资。在投资方向上，2016 年对关注的领域集中在了头戴式 VR 设备和 VR 游戏，VR 影视领域。从侧面反映了目前 VR 领域的几个较有前景的方向。据艾瑞咨询数据显示，2016 年中国 VR 行业规模为 56.6 亿人民币，预计到 2020 年，中国的 VR 行业市场规模将会达到 556.3 亿元人民币。在收入构成方面，考虑到中国消费者对内容的付费习惯普遍较低，预计到 2020 年，硬件收入仍将占绝大部分比重，占比在 65%左右。但是软件的占比将会越来越大，所以软件内容开发商将会有增长机会。

图：2015-2020年中国虚拟现实行业市场规模预测（亿元）

图：2015-2020年虚拟现实行业收入构成占比

但是目前 VR 的发展还处于不成熟的阶段，硬件和软件发展的不平衡严重制约了 VR 商业化的发展。据了解，VR 的发展目前有很多困难，一是平台标准没有统一，内容开发者收到制约；二是制作 VR 硬件的品牌比较分散，这就导致 VR 开发者要充分考虑如何将产品应用在不同的平台甚至是不同的平台搭建起来的 VR 硬件系统，为 VR 的开发者制造了很多不便，也很难制作出优质的软硬件结合的 VR 系统；三是目前来说，VR 的性价比并不高，体验效果不理想再加上 VR 产品的价格相对高昂，会降低消费者对这种非刚需产品的购买意愿。

图：Pico 下一代 VR 一体机亮相 CES

图：用户不愿购买 VR 原因占比

2017 年是 VR 行业的关键年，有了前几年的摸索与经验积累，将会正式进入稳定、理性、健康的发展轨道，巩固与发展 2016 年发展元年的成果，并且推动行业的快速前进。在硬件方面更多硬件厂商会加入到 VR 领域，大量推出 VR 设备，一些比较成熟的 VR 硬件厂商会推出第二代产品；内容方面，在 2016 年的基础上会有大幅度提升与改进，应该会有很多精品游戏的推出，循序填充目前 VR 领域内容的空白，VR 内容的制作会慢慢形成一个新的行业；资本方面，会有一部分的资本进入高新技术领域，人工智能、虚拟现实等依旧会是吸金的领域，但是资金应该会倾向流入具有核心技术和成熟商业模式的创业公司；市场方面，会淘汰掉一部分山寨产品，主流产品慢慢占据上风，B端产品会在市场上占据主导地位，C 端产品也会慢慢在下半年开始崭露头角。

表：国外虚拟现实实例

现如今，VR 除了游戏的深度体验以外，世界上也有不少国家将其用在医学、军事、教育、工业设计等方面。外科医生在真正动手术之前，通过 VR 的帮助，能在显示器上重复地模拟手术，移动人体内的器官，寻找最佳手术方案并提高熟练度，在真正面对手术室上的

病人时不会因为不熟练等因素增大病人的手术风险；VR 模拟真实的战场环境进行士兵的日常训练，提升士兵对某种作战环境的应对熟练程度，提升作战水平，并且能够减少实战演习带来的生命危险和高额的费用。我们认为，鉴于消费级 VR 在硬件和软件发展上的欠成熟，VR 将首先在 2B 的领域爆发，帮助企业 and 政府创造价值；后续 2C 市场将逐步超过 2B 市场，成为 VR 消费的主战场。

观研天下发布的《2018-2023年中国虚拟现实行业市场需求现状分析与投资前景趋势研究报告》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】

第一章虚拟现实行业相关概述

1.1虚拟现实行业定义及特点

1.1.1虚拟现实行业的定义

1.1.2虚拟现实行业产品/服务特点

1.2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

第二章虚拟现实行业市场特点概述

2.1行业市场概况

2.1.1行业市场特点

2.1.2行业市场化程度

2.1.3行业利润水平及变动趋势

2.2进入本行业的主要障碍

2.2.1资金准入障碍

2.2.2市场准入障碍

2.2.3技术与人才障碍

2.2.4其他障碍

2.3行业的周期性、区域性

2.3.1行业周期分析

1、行业的周期波动性

2、行业产品生命周期

2.3.2行业的区域性

2.4行业与上下游行业的关联性

2.4.1行业产业链概述

2.4.2上游产业分布

2.4.3下游产业分布

第三章2016-2017年中国虚拟现实行业发展环境分析

3.1虚拟现实行业政治法律环境（P）

3.1.1行业主管部门分析

3.1.2行业监管体制分析

3.1.3行业主要法律法规

3.1.4相关产业政策分析

3.1.5行业相关发展规划

3.1.6政策环境对行业的影响

3.2虚拟现实行业经济环境分析（E）

3.2.1宏观经济形势分析

3.2.2宏观经济环境对行业的影响分析

3.3虚拟现实行业社会环境分析（S）

3.3.1虚拟现实产业社会环境

3.3.2社会环境对行业的影响

3.4虚拟现实行业技术环境分析（T）

3.4.1虚拟现实技术分析

- 1、技术水平总体发展情况
- 2、中国虚拟现实行业新技术研究

3.4.2虚拟现实关键技术分析

1、显示技术

- （1）广角立体显示
- （2）投影技术
- （3）结构光技术
- （4）光飞时间技术
- （5）多角成像技术

2、跟踪技术

- （1）体感识别技术
- （2）手势识别技术
- （3）眼球跟踪技术

3、输入输出技术

- （1）立体声
- （2）触觉反馈技术
- （3）语音输入输出

3.4.3行业主要技术发展趋势

3.4.4技术环境对行业的影响

第四章全球虚拟现实行业发展概述

4.12016-2017年全球虚拟现实行业发展情况概述

4.1.1全球虚拟现实行业发展现状

4.1.2全球虚拟现实行业发展特征

4.1.3全球虚拟现实行业市场规模

4.22016-2017年全球主要地区虚拟现实行业发展状况

4.2.1欧洲虚拟现实行业发展情况概述

4.2.2美国虚拟现实行业发展情况概述

4.2.3日韩虚拟现实行业发展情况概述

4.32018-2023年全球虚拟现实行业趋势预测分析

4.3.1全球虚拟现实行业市场规模预测

4.3.2全球虚拟现实行业趋势预测分析

4.3.3全球虚拟现实行业发展趋势分析

4.4全球虚拟现实行业重点企业发展动态分析

第五章中国虚拟现实行业发展概述

5.1中国虚拟现实行业发展状况分析

5.1.1中国虚拟现实行业发展阶段

5.1.2中国虚拟现实行业发展总体概况

5.1.3中国虚拟现实行业发展特点分析

5.22016-2017年虚拟现实行业发展现状

5.2.12016-2017年中国虚拟现实行业市场规模

5.2.22016-2017年中国虚拟现实行业发展分析

5.2.32016-2017年中国虚拟现实企业发展分析

5.32018-2023年中国虚拟现实行业面临的困境及对策

5.3.1中国虚拟现实行业面临的困境及对策

1、中国虚拟现实行业面临困境

2、中国虚拟现实行业对策探讨

5.3.2国内虚拟现实企业的出路分析

第六章中国虚拟现实行业市场运行分析

6.12016-2017年中国虚拟现实行业总体规模分析

6.1.1企业数量结构分析

6.1.2人员规模状况分析

6.1.3行业资产规模分析

6.1.4行业市场规模分析

6.22016-2017年中国虚拟现实行业市场供需分析

6.2.1中国虚拟现实行业供给分析

6.2.2中国虚拟现实行业需求分析

6.2.3中国虚拟现实行业供需平衡

6.32016-2017年中国虚拟现实行业财务指标总体分析

6.3.1行业盈利能力分析

6.3.2行业偿债能力分析

6.3.3行业营运能力分析

6.3.4行业发展能力分析

第七章中国虚拟现实行业细分市场调研

7.1虚拟现实行业细分市场概况

7.1.1市场细分充分程度

7.1.2市场细分发展趋势

7.1.3市场细分战略研究

7.1.4细分市场结构分析

7.2虚拟现实测试市场调研

7.2.1虚拟现实测试概述

7.2.2虚拟现实测试市场规模

7.2.3虚拟现实测试细分市场

1、虚拟现实仿真测试市场调研

2、虚拟现实仿真测试市场调研

3、通用测试市场调研

7.2.4市场趋势预测分析

7.3虚拟现实模拟训练市场调研

7.3.1仿真模拟训练市场概述

7.3.2仿真模拟训练市场规模

1、市场规模分析

2、市场竞争格局

7.3.3仿真模拟训练细分市场

1、专用训练模拟器市场

2、仿真应用开发市场

3、仿真系统集成市场

7.3.4市场发展趋势及前景

7.4计算机虚拟制造市场调研

7.4.1虚拟制造概述

1、虚拟制造定义

2、虚拟制造范围

3、虚拟制造应用研究

4、虚拟制造地位解析

7.4.2虚拟制造市场规模

1、市场规模分析

2、市场竞争格局

7.4.3虚拟制造细分市场

1、虚拟现实软件市场

2、虚拟现实硬件市场

7.4.4虚拟制造经营模式及借鉴

- 1、虚拟制造模式的内涵及实质
- 2、东软虚拟制造模式简介及借鉴
- 7.4.5虚拟制造在制造业的应用
 - 1、基于VR技术的产品开发
 - 2、在制造车间设计中的作用
 - 3、在生产计划安排上的应用
- 7.4.6虚拟制造发展趋势及前景
 - 1、虚拟制造发展趋势
 - 2、虚拟制造趋势分析
- 7.5建议
 - 7.5.1细分市场评估结论
 - 7.5.2细分市场建议

第八章中国虚拟现实行业上、下游产业链分析

- 8.1虚拟现实行业产业链概述
 - 8.1.1产业链定义
 - 8.1.2虚拟现实行业产业链
- 8.2虚拟现实行业主要上游产业发展分析
 - 8.2.1上游产业发展现状
 - 8.2.2上游产业供给分析
 - 8.2.3上游供给价格分析
 - 8.2.4主要供给企业分析
- 8.3虚拟现实行业主要下游产业发展分析
 - 8.3.1下游（应用行业）产业发展现状
 - 8.3.2下游（应用行业）产业需求分析
 - 8.3.3下游（应用行业）主要需求企业分析
 - 8.3.4下游（应用行业）最具前景产品/行业调研

第九章中国虚拟现实行业市场竞争格局分析

- 9.1中国虚拟现实行业竞争格局分析
 - 9.1.1虚拟现实行业区域分布格局
 - 9.1.2虚拟现实行业企业规模格局
 - 9.1.3虚拟现实行业企业性质格局
- 9.2中国虚拟现实行业竞争五力分析
 - 9.2.1虚拟现实行业上游议价能力

- 9.2.2虚拟现实行业下游议价能力
- 9.2.3虚拟现实行业新进入者威胁
- 9.2.4虚拟现实行业替代产品威胁
- 9.2.5虚拟现实行业现有企业竞争
- 9.3中国虚拟现实行业竞争SWOT分析
 - 9.3.1虚拟现实行业优势分析（S）
 - 9.3.2虚拟现实行业劣势分析（W）
 - 9.3.3虚拟现实行业机会分析（O）
 - 9.3.4虚拟现实行业威胁分析（T）
- 9.4中国虚拟现实行业投资兼并重组整合分析
 - 9.4.1投资兼并重组现状
 - 9.4.2投资兼并重组案例
- 9.5中国虚拟现实行业重点企业竞争策略分析

第十章中国虚拟现实行业领先企业竞争力分析

- 10.1北京暴风科技股份有限公司竞争力分析
 - （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
- 10.2歌尔声学股份有限公司竞争力分析
 - （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
- 10.3乐视网信息技术(北京)股份有限公司竞争力分析
 - （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
- 10.4华力创通科技股份有限公司竞争力分析
 - （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

10.5华谊兄弟传媒股份有限公司竞争力分析

- (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

10.6杭州顺网科技股份有限公司竞争力分析

- (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

10.7北京赛四达科技股份有限公司竞争力分析

10.7.1企业发展基本情况

10.7.2企业主要产品分析

10.7.3企业竞争优势分析

10.7.4企业经营状况分析

10.7.5企业最新发展动态

10.7.6企业投资前景分析

10.8北京蚁视科技有限公司竞争力分析

- (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

10.9上海乐相科技有限公司竞争力分析

- (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

10.10深圳市经纬度科技有限公司竞争力分析

- (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

第十一章2018-2023年中国虚拟现实行业发展趋势与前景分析

11.12018-2023年中国虚拟现实市场趋势预测

- 11.1.12018-2023年虚拟现实市场发展潜力
- 11.1.22018-2023年虚拟现实市场趋势预测展望
- 11.1.32018-2023年虚拟现实细分行业趋势预测分析
- 11.22018-2023年中国虚拟现实市场发展趋势预测
- 11.2.12018-2023年虚拟现实行业发展趋势
- 11.2.22018-2023年虚拟现实市场规模预测
- 11.2.32018-2023年虚拟现实行业应用趋势预测
- 11.2.42018-2023年细分市场发展趋势预测
- 11.32018-2023年中国虚拟现实行业供需预测
- 11.3.12018-2023年中国虚拟现实行业供给预测
- 11.3.22018-2023年中国虚拟现实行业需求预测
- 11.3.32018-2023年中国虚拟现实供需平衡预测
- 11.4影响企业生产与经营的关键趋势
- 11.4.1行业发展有利因素与不利因素
- 11.4.2市场整合成长趋势
- 11.4.3需求变化趋势及新的商业机遇预测
- 11.4.4企业区域市场拓展的趋势
- 11.4.5科研开发趋势及替代技术进展
- 11.4.6影响企业销售与服务方式的关键趋势

第十二章2018-2023年中国虚拟现实行业行业前景调研

- 12.1虚拟现实行业投资现状分析
- 12.1.1虚拟现实行业投资规模分析
- 12.1.2虚拟现实行业投资资金来源构成
- 12.1.3虚拟现实行业投资项目建设分析
- 12.1.4虚拟现实行业投资资金用途分析
- 12.1.5虚拟现实行业投资主体构成分析
- 12.2虚拟现实行业投资特性分析
- 12.2.1虚拟现实行业进入壁垒分析
- 12.2.2虚拟现实行业盈利模式分析
- 12.2.3虚拟现实行业盈利因素分析
- 12.3虚拟现实行业投资机会分析
- 12.3.1产业链投资机会
- 12.3.2细分市场投资机会
- 12.3.3重点区域投资机会

12.3.4产业发展的空白点分析

12.4虚拟现实行业投资前景分析

12.4.1虚拟现实行业政策风险

12.4.2宏观经济风险

12.4.3市场竞争风险

12.4.4关联产业风险

12.4.5产品结构风险

12.4.6技术研发风险

12.4.7其他投资前景

12.5虚拟现实行业投资潜力与建议

12.5.1虚拟现实行业投资潜力分析

12.5.2虚拟现实行业最新投资动态

12.5.3虚拟现实行业投资机会与建议

第十三章2018-2023年中国虚拟现实企业投资规划建议与客户策略分析

13.1虚拟现实企业投资前景规划背景意义

13.1.1企业转型升级的需要

13.1.2企业做大做强的需要

13.1.3企业可持续发展需要

13.2虚拟现实企业战略规划制定依据

13.2.1国家政策支持

13.2.2行业发展规律

13.2.3企业资源与能力

13.2.4可预期的战略定位

13.3虚拟现实企业战略规划策略分析

13.3.1战略综合规划

13.3.2技术开发战略

13.3.3区域战略规划

13.3.4产业战略规划

13.3.5营销品牌战略

13.3.6竞争战略规划

13.4虚拟现实中小企业投资前景研究

13.4.1中小企业存在主要问题

1、缺乏科学的投资前景

2、缺乏合理的企业制度

- 3、缺乏现代的企业管理
- 4、缺乏高素质的专业人才
- 5、缺乏充足的资金支撑
- 13.4.2中小企业投资前景思考
- 1、实施科学的投资前景
- 2、建立合理的治理结构
- 3、实行严明的企业管理
- 4、培养核心的竞争实力
- 5、构建合作的企业联盟

第十四章研究结论及建议

- 14.1研究结论
- 14.2建议
- 14.2.1行业投资策略建议
- 14.2.2行业投资方向建议
- 14.2.3行业投资方式建议

图表目录

- 图表：虚拟现实行业特点
- 图表：虚拟现实行业生命周期
- 图表：虚拟现实重要特征
- 图表：虚拟现实发展历程
- 图表：虚拟现实的四种类型
- 图表：桌面虚拟现实系统的体系结构
- 图表：2016-2017年虚拟现实行业市场规模分析
- 图表：2018-2023年虚拟现实行业市场规模预测
- 图表：中国虚拟现实行业盈利能力分析
- 图表：中国虚拟现实行业运营能力分析
- 图表：中国虚拟现实行业偿债能力分析
- 图表：中国虚拟现实行业发展能力分析
- 图表：中国虚拟现实行业经营效益分析
- 图表：2016-2017年虚拟现实重要数据指标比较
- 图表：2016-2017年中国虚拟现实行业销售情况分析

图表详见报告正文（BGZQJP）

特别说明：观研天下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，并有助于降低企事业单位投资风险。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/309762309762.html>