

2017-2023年中国虚拟现实行业市场运营态势及投资前景预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2023年中国虚拟现实行业市场运营态势及投资前景预测报告》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：<https://www.huaon.com/detail/319876.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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，国内虚拟现实领域投融资总规模已超过10亿，而在资本市场，产业概念股更是疯狂飙涨，2015年以来，虚拟现实指数累计涨幅167.71%。

预计2017年我国虚拟现实产业市场规模将达到134亿元，未来五年（2017-2021）年均复合增长率约为58.03%，2021年市场规模将达到834亿元。我国虚拟现实产业市场规模预测

数据来源：公开数据整理

预计2017年全球虚拟现实产业市场规模将达到41亿美元，未来五年（2017-2021）年均复合增长率约为94.65%，2021年市场规模将达到589亿美元。全球虚拟现实产业市场规模预测

数据来源：公开数据整理

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 虚拟现实产业链相关概述

1.1 虚拟现实介绍

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 产业发展特征

1.1.3 产业发展历程

1.2 虚拟现实产业链分析

1.2.1 产业链全景

1.2.2 设备层

1.2.3 应用层

1.2.4 内容层

第二章 2014-2016年虚拟现实产业发展分析

2.1 2014-2016年虚拟现实产业商业模式分析

2.1.1 生态型商业模式

2.1.2 平台型商业模式

2.1.3 产品型商业模式

2.1.4 技术型商业模式

2.2 2014-2016年中国虚拟现实产业现状

2.2.1 产业政策分析

2.2.2 市场发展现状

2014-2016年虚拟现实产业投融资一览 数据来源：公开数据整理

2.2.3 市场发展规模

2.2.4 市场竞争格局

2.3 虚拟现实产业发展趋势

2.3.1 整体市场趋势

2.3.2 技术发展趋势

2.3.3 内容发展趋势

2.3.4 商品形态趋势

2.4 虚拟现实产业应用前景

2.4.1 产业发展驱动因素

2.4.2 产业的应用机遇

2.4.3 商业化应用前景

第三章 2014-2016年虚拟现实产业链上游硬件市场分析

3.1 2014-2016年虚拟现实设备产业发展现状

3.1.1 虚拟现实设备进化史

3.1.2 虚拟现实设备构成

3.1.3 科技巨头积极布局

3.1.4 硬件设备发展状况

3.1.5 主流设备发展方向

3.1.6 虚拟现实设备发展趋势

3.2 2014-2016年虚拟现实输出设备市场分析

3.2.1 PC端VR头盔

3.2.2 游戏主机端VR头盔

3.2.3 移动端VR眼镜

3.2.4 其他VR输出设备

3.3 2014-2016年虚拟现实输入设备市场分析

3.3.1 输入设备市场概述

3.3.2 手柄类输入设备

3.3.3 可穿戴输入设备

3.3.4 计算机视觉动作感测

3.4 2016-2020年虚拟现实设备市场规模预测

3.4.1 设备出货量预测

3.4.2 细分产品出货量

3.4.3 厂商出货量预测

3.4.4 VR用户规模预测

第四章 2014-2016年虚拟现实产业链上游核心元器件市场分析

4.1 芯片市场

4.1.1 芯片市场发展综述

4.1.2 芯片的重要性分析

4.1.3 芯片市场发展规模

4.1.4 芯片市场主体布局

4.1.5 芯片市场竞争格局

4.1.6 芯片市场前景展望

4.2 显示屏市场

4.2.1 显示屏市场发展综述

4.2.2 显示屏的重要性分析

4.2.3 手机VR显示屏选择

4.2.4 显示屏市场竞争格局

4.2.5 显示屏市场发展规模

4.2.6 显示屏市场规模预测

4.3 传感器市场

4.3.1 传感器市场发展综述

4.3.2 传感器的重要性分析

4.3.3 传感器市场竞争格局

4.3.4 传感器市场发展前景

第五章 2014-2016年虚拟现实产业链上游典型企业分析

5.1 Facebook

5.1.1 企业发展概况

5.1.2 企业经营状况

5.1.3 企业发展愿景

5.1.4 虚拟现实布局

5.1.5 企业发展动态

5.2 Oculus

5.2.1 企业发展概况

5.2.2 虚拟现实产业链布局

5.2.3 虚拟现实市场定位

5.2.4 企业核心技术及优势

5.2.5 企业投资并购动态

5.3 Google

5.3.1 企业发展概况

5.3.2 企业经营状况

5.3.3 虚拟现实布局

5.3.4 投资并购动态

5.4 Sony

5.4.1 企业发展概况

5.4.2 企业经营状况

5.4.3 虚拟现实布局

5.4.4 企业发展动态

5.5 Samsung

5.5.1 企业发展概况

5.5.2 企业经营状况

5.5.3 虚拟现实布局

5.6 HTC

5.6.1 企业发展概况

5.6.2 企业经营状况

5.6.3 虚拟现实布局

5.7 暴风科技

5.7.1 企业发展概况

5.7.2 经营效益分析

5.7.3 业务经营分析

5.7.4 财务状况分析

5.7.5 虚拟现实布局

5.7.6 未来前景展望

5.8 歌尔声学

5.8.1 企业发展概况

5.8.2 经营效益分析

5.8.3 业务经营分析

5.8.4 财务状况分析

5.8.5 未来前景展望

5.9 中颖电子

- 5.9.1 企业发展概况
- 5.9.2 经营效益分析
- 5.9.3 业务经营分析
- 5.9.4 财务状况分析
- 5.9.5 未来前景展望
- 5.10 水晶光电
- 5.10.1 企业发展概况
- 5.10.2 经营效益分析
- 5.10.3 业务经营分析
- 5.10.4 财务状况分析
- 5.10.5 未来前景展望
- 5.11 曼恒数字
- 5.11.1 企业发展概况
- 5.11.2 企业商业模式
- 5.11.3 经营效益分析
- 5.11.4 业务经营分析
- 5.11.5 财务状况分析
- 5.11.6 未来前景展望

第六章 2014-2016年虚拟现实产业链中游内容分发平台市场分析

- 6.1 2014-2016年虚拟现实内容分发平台发展状况
 - 6.1.1 主要平台类型
 - 6.1.2 市场竞争格局
 - 6.1.3 未来发展方向
- 6.2 2014-2016年虚拟现实操作系统市场分析
 - 6.2.1 商业模式特征
 - 6.2.2 闭环模式优势
 - 6.2.3 开源模式优势
 - 6.2.4 系统开发现状
- 6.3 2014-2016年虚拟现实内容分发模式分析
 - 6.3.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式
 - 6.3.2 硬件+O2O线上线下分发模式
 - 6.3.3 内容付费+广告+线下体验模式
 - 6.3.4 虚拟现实垂直分发模式
 - 6.3.5 主题公园模式

6.4 2014-2016年大型互联网厂商虚拟现实平台布局分析

6.4.1 腾讯

6.4.2 阿里巴巴

6.4.3 乐视

6.5 2014-2016年虚拟现实内容分发平台需求分析

6.5.1 开发软件需求

6.5.2 内容分发需求

6.5.3 云服务需求

6.5.4 大数据需求

第七章 2014-2016年虚拟现实产业链中游典型企业分析

7.1 Razer

7.1.1 企业发展概况

7.1.2 OSVR系统分析

7.1.3 虚拟现实布局

7.2 顺网科技

7.2.1 企业发展概况

7.2.2 经营效益分析

7.2.3 业务经营分析

7.2.4 财务状况分析

7.2.5 未来前景展望

7.3 联络互动

7.3.1 企业发展概况

7.3.2 企业业务布局

7.3.3 经营效益分析

7.3.4 业务经营分析

7.3.5 财务状况分析

7.3.6 未来前景展望

7.4 视觉中国

7.4.1 企业发展概况

7.4.2 经营效益分析

7.4.3 业务经营分析

7.4.4 财务状况分析

7.4.5 未来前景展望

7.5 华力创通

7.5.1 企业发展概况

7.5.2 经营效益分析

7.5.3 业务经营分析

7.5.4 财务状况分析

7.5.5 未来前景展望

第八章 2014-2016年虚拟现实产业链下游应用内容市场分析

8.1 2014-2016年虚拟现实内容开发市场现状

8.1.1 VR应用领域

8.1.2 内容供给规模

8.1.3 内容需求现状

8.1.4 内容制作状况

8.1.5 内容开发态势

8.1.6 内容规模预测

8.2 2014-2016年虚拟现实游戏开发分析

8.2.1 市场发展规模

8.2.2 市场开发规模

8.2.3 移动端游戏开发

8.2.4 硬件厂商布局

8.2.5 市场竞争格局

8.2.6 市场融资状况

8.2.7 市场规模预测

8.3 2014-2016年虚拟现实动漫开发分析

8.3.1 市场发展综述

8.3.2 市场场景应用

8.3.3 市场发展现状

8.3.4 市场发展模式

8.3.5 市场发展缺陷

8.4 2014-2016年虚拟现实视频制作开发分析

8.4.1 市场发展综述

8.4.2 市场发展状况

8.4.3 市场发展规模

8.4.4 细分市场状况

8.4.5 市场空间预测

8.5 2014-2016年虚拟现实影视开发分析

- 8.5.1 VR影视内容产品
- 8.5.2 VR影视开发现状
- 8.5.3 VR影视制作工具
- 8.5.4 VR影视制作趋势
- 8.5.5 VR影视发展前景
- 8.6 2014-2016年虚拟现实直播开发分析
 - 8.6.1 VR直播市场阶段
 - 8.6.2 VR直播实现过程
 - 8.6.3 VR直播应用领域
 - 8.6.4 VR直播市场格局
 - 8.6.5 VR直播市场动态
- 8.7 2014-2016年虚拟现实旅游开发分析
 - 8.7.1 VR旅游需求驱动
 - 8.7.2 VR旅游市场潜力
 - 8.7.3 VR旅游盈利模式
 - 8.7.4 VR旅游投资分析
- 8.8 2014-2016年虚拟现实其他开发内容分析
 - 8.8.1 工业制造
 - 8.8.2 医疗行业
 - 8.8.3 智能汽车
 - 8.8.4 航天军工
 - 8.8.5 房地产行业
 - 8.8.6 教育行业
 - 8.8.7 城市规划
 - 8.8.8 社交通讯
 - 8.8.9 电子/虚拟商务和广告

第九章 2014-2016年虚拟现实产业链下游典型企业分析

- 9.1 乐视网
 - 9.1.1 企业发展概况
 - 9.1.2 经营效益分析
 - 9.1.3 业务经营分析
 - 9.1.4 财务状况分析
 - 9.1.5 未来前景展望
- 9.2 掌趣科技

9.2.1 企业发展概况

9.2.2 经营效益分析

9.2.3 业务经营分析

9.2.4 财务状况分析

9.2.5 未来前景展望

9.3 恺英网络

9.3.1 企业发展概况

9.3.2 经营效益分析

9.3.3 业务经营分析

9.3.4 财务状况分析

9.3.5 未来前景展望

9.4 奥飞娱乐

9.4.1 企业发展概况

9.4.2 经营效益分析

9.4.3 业务经营分析

9.4.4 财务状况分析

9.4.5 未来前景展望

9.5 华谊兄弟

9.5.1 企业发展概况

9.5.2 经营效益分析

9.5.3 业务经营分析

9.5.4 财务状况分析

9.5.5 未来前景展望

第十章 2017-2023年虚拟现实产业链投资潜力分析

10.1 虚拟现实产业链投资机遇分析

10.1.1 产业投资机遇

10.1.2 产业投资热点

10.1.3 潜在市场投资机会

10.2 虚拟现实产业链投资机会点

10.2.1 硬件市场

10.2.2 内容开发

10.2.3 软件和关键技术

10.2.4 渠道类布局

10.3 虚拟现实产业链投资风险预警

- 10.3.1 宏观经济放缓风险
- 10.3.2 新兴技术壁垒风险
- 10.3.3 产品升级低于预期
- 10.3.4 企业盈利风险
- 10.4 虚拟现实产业链投资策略建议
- 10.4.1 投资领域的选择
- 10.4.2 投资标的的选择
- 10.4.3 产业链投资策略

第十一章 2017-2023年虚拟现实产业链前景预测

- 11.1 虚拟现实产业链上游发展前景展望
- 11.1.1 未来发展趋势
- 11.1.2 市场前景预测
- 11.2 虚拟现实产业链中游发展预测
- 11.2.1 市场发展趋势
- 11.2.2 市场前景展望
- 11.2.3 市场规模预测
- 11.3 虚拟现实产业链下游发展预测
- 11.3.1 市场发展趋势
- 11.3.2 市场前景展望
- 11.3.3 市场规模预测

图表目录：

- 图表 虚拟现实重要特征
- 图表 虚拟现实发展历程
- 图表 虚拟现实商业前景
- 图表 VR/AR主要设备介绍
- 图表 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件
- 图表 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输
- 图表 2015-2018年激光显示行业规模预测
- 图表 VR主流产品采用的AMOLED显示屏
- 图表 2011-2015年全球主要区域AMOLED产能比重
- 图表 中国主要AMOLED产能拓展情况
- 图表 2009-2015年全球传感器市场规模及其增速
- 图表 2009-2015年中国传感器市场规模

图表 海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局

图表 2012-2014年脸书综合收益表

图表 2012-2014年脸书收入分部门资料

图表 2012-2014年脸书收入分地区资料

图表 2014-2015年脸书综合收益表

图表 2015-2016年脸书综合收益表

图表 2015-2016年脸书收入分部门资料

图表 2015-2016年脸书收入分地区资料

图表 Facebook虚拟现实产业链布局

图表 全球各大互联网公司月活跃用户数

图表 Oculus企业创始人及管理层

图表 Oculus虚拟现实产业链生态

图表 Oculus虚拟现实生态布局

图表 Oculus虚拟现实市场定位

图表 Oculus与竞争对手优势对比

图表 Oculus历史沿革

图表 2012-2014年谷歌综合收益表

图表 2012-2014年谷歌收入分部门资料

图表 2012-2014年谷歌收入分地区资料

图表 2013-2015年Alphabet综合收益表

图表 2013-2015年Alphabet收入分部门资料

图表 2013-2015年Alphabet收入分地区资料

图表 2015-2016年Alphabet综合收益表

图表 2015-2016年Alphabet收入分部门资料

图表 2015-2016年Alphabet收入分地区资料

图表 Google虚拟现实产业链布局

图表 2013-2014财年索尼综合收益表

图表 2013-2014财年索尼分部资料

图表 2013-2014财年索尼收入分地区资料

图表 2014-2015财年索尼综合收益表

图表 2014-2015财年索尼分部资料

图表 2014-2015财年索尼收入分地区资料

图表 2015-2016财年索尼综合收益表

图表 2015-2016财年索尼分部资料

图表 2015-2016财年索尼收入分地区资料

图表 Sony虚拟现实产业链布局

图表 Sony虚拟现实生态布局

图表 2013-2014年三星综合收益表

图表 2013-2014年三星分部资料

图表 2013-2014年三星收入分地区资料

图表 2014-2015年三星综合收益表

图表 2014-2015年三星收入分地区资料

图表 2015-2016年三星综合收益表

图表 SAMSUNG虚拟现实产业链布局

图表 2013-2014年HTC综合收益表

图表 2013-2014年HTC分部资料

图表 2014-2015年HTC综合收益表

图表 2014-2015年HTC分部资料

图表 2015-2016年HTC综合收益表

图表 2015-2016年HTC分部资料

图表 HTC VR生态布局

图表 2014-2016年暴风集团股份有限公司总资产和净资产

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司营业收入和净利润

图表 2016年暴风集团股份有限公司营业收入和净利润

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司现金流量

图表 2016年暴风集团股份有限公司现金流量

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司主营业务收入分产品

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司成长能力

图表 2016年暴风集团股份有限公司成长能力

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司短期偿债能力

图表 2016年暴风集团股份有限公司短期偿债能力

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司长期偿债能力

图表 2016年暴风集团股份有限公司长期偿债能力

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司运营能力

图表 2016年暴风集团股份有限公司运营能力

图表 2014-2015年暴风集团股份有限公司盈利能力

图表 2016年暴风集团股份有限公司盈利能力

图表 2014-2016年歌尔股份有限公司总资产和净资产

图表 2014-2015年歌尔股份有限公司营业收入和净利润

图表 2016年歌尔股份有限公司营业收入和净利润

- 图表 2014-2015年歌尔股份有限公司现金流量
- 图表 2016年歌尔股份有限公司现金流量
- 图表 2014-2015年歌尔股份有限公司营业收入分行业、产品、地区
- 图表 2014-2015年歌尔股份有限公司成长能力
- 图表 2016年歌尔股份有限公司成长能力
- 图表 2014-2015年歌尔股份有限公司短期偿债能力
- 图表 2016年歌尔股份有限公司短期偿债能力
- 图表 2014-2015年歌尔股份有限公司长期偿债能力
- 图表 2016年歌尔股份有限公司长期偿债能力
- 图表 2014-2015年歌尔股份有限公司运营能力
- 图表 2016年歌尔股份有限公司运营能力
- 图表 2014-2015年歌尔股份有限公司盈利能力
- 图表 2016年歌尔股份有限公司盈利能力
- 图表 虚拟现实内容分发平台类型
- 图表 迪士尼产业链布局
- 图表 全球VR/AR主题公园
- 图表 Tencent VR SDK通用方案
- 图表 腾讯在头显设备硬件计划实施“三步走”战略
- 图表 基于强大的阿里版图的三大VR战略
- 图表 乐视从云、源、端三方面布局VR领域
- 图表 VR内容应用领域
- 图表 各种VR内容的特性
- 图表 VR内容开发者数量占比
- 图表 VR内容数量
- 图表 VR内容销售占比
- 图表 VR游戏分类占比
- 图表 VR内容分类占比
- 图表 开发者预测VR/AR设备实现基本普及的时间
- 图表 消费者对VR内容的需求
- 图表 对VR内容感兴趣的群体
- 图表 影视制作领域市场主体
- 图表 VR游戏平台（一）
- 图表 VR游戏平台（二）
- 图表 Steam游戏平台游戏情况（一）
- 图表 Steam游戏平台游戏情况（二）

图表 VR游戏平均价格

图表 代表性VR游戏

图表 2008-2015年中国游戏产业市场营收及其增速

图表 国内部分游戏开发团队

图表 国内VR游戏开发团队及融资情况（一）

图表 国内VR游戏开发团队及融资情况（二）

图表 VR游戏开发的技术门槛

图表 VR游戏与传统3D优势的开发差异

图表 可能会兴起的VR游戏种类

图表 国内外VR游戏开发路线差异

图表 2011-2015年移动端游戏市场规模及其增速

图表 2011-2015年中国客户端游戏市场规模及其增速

图表 2011-2015年中国网页端游戏市场规模及其增速

图表 四大硬件厂商游戏内容布局

图表 知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况

图表 2015年部分动漫公司投融资状况

图表 2005-2014年全球年度3D电影上映数量

图表 全球虚拟现实电影制作情况

图表 360度全景摄像机参数对比

图表 Ocam360 度全景摄影机特点

图表 VR影视片源种类

图表 VR影视与传统影视的不同点

图表 事件直播与网络直播的特点对比

图表 适合VR直播的节目类型

图表 VR展示和直播的发展阶段及其特点

图表 VR直播的实现过程

图表 四种直播拍摄方案的特点及缺点

图表 VR直播与传统直播的不同之处

图表 VR直播的应用领域

图表 NextVR发展大事记

图表 2008-2015年我国人均旅游花费及人均出游率

图表 2001-2015年我国出境游人数及其增长率

图表 全球各区域虚拟现实医疗健康需求占比

图表 2012-2018年车载HUD市场规模预测

图表 2012-2017年全球在线教育市场规模预测

图表 2009-2015年硬件领域投资状况

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/319876.html>