

# 2020-2026年中国虚拟现实 (VR)行业市场监测与发展趋势预测报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

[www.abaogao.com](http://www.abaogao.com)

## 一、报告报价

《2020-2026年中国虚拟现实（VR）行业市场监测与发展趋势预测报告》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.abaogao.com/b/tongxun/006189QOEY.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

随着中国消费者的内容消费习惯逐渐养成，虚拟现实软件收入将逐渐提升，预计2019年中国虚拟现实行业软件收入将达到30%，硬件收入占比为70%。2015-2019年中国虚拟现实（VR）行业收入构成2017年中国虚拟现实市场规模达到52.8亿元，随着虚拟现实技术的逐渐成熟，资本逐渐进入，市场规模将进一步扩大，预计2019年中国虚拟现实市场规模将突破百亿元大关。2016-2020年中国虚拟现实（VR）行业市场规模及增长走势

智研数据研究中心发布的《2020-2026年中国虚拟现实（VR）行业市场监测与发展趋势预测报告》共十一章。首先介绍了中国虚拟现实（VR）行业市场发展环境、虚拟现实（VR）整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实（VR）行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实（VR）市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实（VR）做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国虚拟现实（VR）行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实（VR）产业有个系统的了解或者想投资中国虚拟现实（VR）行业，本报告是您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 2012-2017年虚拟现实产业发展分析

#### 2.1 2012-2017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 2012-2017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
  - 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 2012-2017年虚拟现实产业链上游硬件市场分析

- 3.1 2012-2017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2016年，中国VR市场各细分市场占比情况中，VR头戴设备以占比59.4%，稳居榜首；排在第二的是2015年开始兴起的VR体验馆，占比为10.3%；VR摄像机排在第三，占比为9.7%。2016年中国虚拟现实（VR）市场各细分市场占比情况
  - 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 2012-2017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 2012-2017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 2017-2020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 2012-2017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中国传感器市场规模预测

### 第五章 2012-2017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 2012-2017年虚拟现实产业链中游内容分发平台市场分析

#### 6.1 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017年虚拟现实产业链下游应用内容市场分析

### 8.1 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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 2012-2017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
- 9.6 岭南园林
  - 9.6.1 企业发展概况
  - 9.6.2 经营效益分析
  - 9.6.3 业务经营分析
  - 9.6.4 财务状况分析
  - 9.6.5 未来前景展望
- 9.7 兰亭数字
  - 9.7.1 企业发展概况
  - 9.7.2 经营效益分析
  - 9.7.3 业务经营分析
  - 9.7.4 财务状况分析
  - 9.7.5 未来前景展望

## 第十章 2020-2026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 2020-2026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 2017-2019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 2011-2017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 2012-2017年全球传感器市场规模及其增速
- 图表 2012-2017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 2012-2017年脸书综合收益表
- 图表 2012-2017年脸书收入分部门资料
- 图表 2012-2017年脸书收入分地区资料
- 图表 2012-2017年脸书综合收益表
- 图表 2012-2017年脸书综合收益表
- 图表 2012-2017年脸书收入分部门资料
- 图表 2012-2017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 2012-2017年谷歌综合收益表
- 图表 2012-2017年谷歌收入分部门资料
- 图表 2012-2017年谷歌收入分地区资料

- 图表 2013-2017年Alphabet综合收益表
- 图表 2013-2017年Alphabet收入分部门资料
- 图表 2013-2017年Alphabet收入分地区资料
- 图表 2012-2017年Alphabet综合收益表
- 图表 2012-2017年Alphabet收入分部门资料
- 图表 2012-2017年Alphabet收入分地区资料
- 图表 Google虚拟现实产业链布局
- 图表 2013-2017财年索尼综合收益表
- 图表 2013-2017财年索尼分部资料
- 图表 2013-2017财年索尼收入分地区资料
- 图表 2012-2017财年索尼综合收益表
- 图表 2012-2017财年索尼分部资料
- 图表 2012-2017财年索尼收入分地区资料
- 图表 2012-2017财年索尼综合收益表
- 图表 2012-2017财年索尼分部资料
- 图表 2012-2017财年索尼收入分地区资料
- 图表 Sony虚拟现实产业链布局

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/tongxun/006189QOEY.html>