

# 2017-2022年中国虚拟现实游戏行业市场发展现状及十三五发展定位研究报告

报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2017-2022年中国虚拟现实游戏行业市场发展现状及十三五发展定位研究报告》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/youxi/278883278883.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

据国外媒体报道，消费者对虚拟现实的兴趣远远不止游戏。此外，研究也表明，除了希望在游戏中体验虚拟现实之外，消费者希望在旅游、娱乐、现场活动、家居设计以及教育中使用虚拟现实技术。

消费者不再希望为虚拟现实开销过多

据悉，GreenlightVR在其2016年虚拟现实消费者研究报告中指出，相比于去年十月份，消费者对虚拟现实的兴趣有所下降。调查同时显示，在顶级虚拟现实设备中，消费者的首选是三星旗下的GearVR，其次是索尼的PlayStationVR。

GreenlightVR在研究中调查了逾1200位消费者对不同种类虚拟现实应用的个人兴趣。其中虚拟现实游戏排行第六，有61%的受访者表示对虚拟现实游戏有兴趣或很感兴趣。在前六类虚拟现实应用中，消费者最感兴趣的是旅游、探险或出差，占到73.5%；电影以及视频录制，占到71.2%；现场活动，占到67%；家居设计，占到65.9%；以及教育，占到63.9%。

根据研究报告，“高科技消费者”这类人对虚拟现实非常看好，其中76.3%的受访者对虚拟现实旅行以及探险非常感兴趣或很感兴趣，而仅有68.9%的“高科技消费者”表示对虚拟现实游戏很感兴趣。此外，有71.4%的“高科技消费者”表示对虚拟现实电影和视频录制很感兴趣，而对于虚拟现实在现场活动（占71.2%）、家居设计（占70.3%）以及虚拟现实教育（占68.2%）的应用，“高科技消费者”的兴趣都要高于游戏。

GreenlightVR指出三星GearVR是消费者最感兴趣的虚拟现实设备

GreenlightVR首席执行官克里夫顿道森（Clifton Dawson）在一份声明中指出，“一直以来，虚拟现实超过消费者对游戏体验兴趣的平均水平。多个研究结果表明，一些虚拟现实技术公司或许过多专注于游戏业务。但事实上，消费者对虚拟现实在其他行业得应用更感兴趣。虚拟现实平台以及内容供应商应当在开发产品内容或是制定营销策略时应当充分考虑消费者对虚拟现实的丰富需求。”

2014-2020年中国大数据产业规模市场及预测

中国报告网发布的《2017-2022年中国虚拟现实游戏行业市场发展现状及十三五发展定位研究报告》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。

## 第一章 虚拟现实游戏相关概述

### 1.1 虚拟现实游戏介绍

#### 1.1.1 虚拟现实游戏定义

#### 1.1.2 虚拟现实游戏发展特征

### 1.2 虚拟现实游戏发展历程

#### 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 虚拟现实游戏的类型

#### 1.3.1 桌面式虚拟现实游戏

#### 1.3.2 沉浸式虚拟现实游戏

#### 1.3.3 分布式虚拟现实游戏

#### 1.3.4 增强虚拟现实游戏

### 1.4 虚拟现实游戏产业链分析

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏产业发展环境分析

### 2.1 政策环境

#### 2.1.1 “互联网+”行动

#### 2.1.2 三网融合政策

#### 2.1.3 相关产业政策

### 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 2014-2016年虚拟现实游戏产业发展分析

### 3.1 2014-2016年国际虚拟现实游戏产业分析

#### 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 2014-2016年中国虚拟现实游戏产业现状

#### 3.2.1 产业发展成就

#### 3.2.2 产业政策分析

#### 3.2.3 商业模式分析

### 3.3 2014-2016年中国虚拟现实游戏产业竞争分析

#### 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 2014-2016年中国虚拟现实游戏市场分析

#### 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 虚拟现实游戏技术存在的问题

#### 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 虚拟现实游戏产业发展策略

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏关键技术分析

### 4.1 技术概况

#### 4.1.1 技术标准分析

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏产业发展基础分析

### 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 互联网为虚拟现实游戏提供新的实现模式

#### 5.2.1 互联网产业发展基础

#### 5.2.2 互联网经济发展规模

#### 5.2.3 互联网细分市场格局

#### 5.2.4 互联网产业发展趋势

#### 5.2.5 在虚拟现实游戏中的应用

### 5.3 云计算为虚拟现实游戏提供技术支持

#### 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 在虚拟现实游戏中的应用

### 5.4 虚拟现实游戏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 在虚拟现实游戏中的应用

### 5.5 虚拟现实游戏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 人机交互产业技术发展

#### 5.5.3 人机交互产业发展趋势

#### 5.5.4 在虚拟现实游戏中的应用

## 第六章 2014-2016年增强现实产业发展分析

### 6.1 虚拟现实游戏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 2014-2016年增强现实产业发展现状

#### 6.2.1 技术特点分析

#### 6.2.2 技术发展瓶颈

#### 6.2.3 产业发展阶段

#### 6.2.4 主要产品发展

### 6.3 2014-2016年增强现实软件市场分析

#### 6.3.1 国内外市场比较

#### 6.3.2 产业链介绍分析

#### 6.3.3 软件市场商业模式

### 6.4 2014-2016年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 市场参与主体

### 6.5 2014-2016年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 2014-2016年虚拟现实游戏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 2014-2016年虚拟现实游戏产业主要设备市场分析

### 8.1 2014-2016年虚拟现实游戏设备产业发展综述

#### 8.1.1 虚拟现实游戏设备进化史

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏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 2014-2016年虚拟现实游戏输出设备市场分析

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏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 2014-2016年虚拟现实游戏内容开发市场分析

### 9.1 2014-2016年虚拟现实游戏内容开发市场综述

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏游戏开发分析

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏动漫开发分析

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏视频制作开发分析

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏其他开发内容分析

#### 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 2014-2016年虚拟现实游戏内容分发市场分析

### 10.1 2014-2016年虚拟现实游戏内容分发平台发展综述

#### 10.1.1 主要平台类型

#### 10.1.2 市场竞争格局

### 10.1.3 未来发展方向

## 10.2 2014-2016年虚拟现实游戏内容分发模式分析

### 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 虚拟现实游戏垂直分发模式

### 10.2.5 主题公园模式

## 10.3 2014-2016年虚拟现实游戏主要内容分发平台介绍

### 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 2014-2016年虚拟现实游戏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 2014-2016年虚拟现实游戏主要产品分析

### 11.1 头戴式MobileVR产品

#### 11.1.1 GearVR

#### 11.1.2 Cardboard

#### 11.1.3 DreamVR

#### 11.1.4 暴风魔镜

#### 11.1.5 灵境

### 11.2 头戴式PC/主机VR产品

#### 11.2.1 OculusRift

#### 11.2.2 ProjectMorpheus

#### 11.2.3 OSVRHackerDevKit

#### 11.2.4 Vive

#### 11.2.5 LeVRCOOL

#### 11.2.6 3Glasses

### 11.3 头戴式AR产品

#### 11.3.1 GoogleGlass

#### 11.3.2 HoloLens全息眼镜

## 第十二章 2014-2016年虚拟现实游戏行业国外重点企业经营分析

### 12.1 Facebook

12.1.1 企业发展概况

12.1.2 企业经营状况

12.1.3 企业发展愿景

12.1.4 虚拟现实游戏布局

12.1.5 企业发展动态

12.2 Oculus

12.2.1 企业发展概况

12.2.2 虚拟现实游戏产业链布局

12.2.3 虚拟现实游戏市场定位

12.2.4 企业核心技术及优势

12.2.5 企业投资并购动态

12.3 Google

12.3.1 企业发展概况

12.3.2 企业经营状况

12.3.3 虚拟现实游戏布局

12.3.4 投资并购动态

12.4 Microsoft

12.4.1 企业发展概况

12.4.2 企业经营状况

12.4.3 虚拟现实游戏布局

12.4.4 企业发展动态

12.5 Apple

12.5.1 企业发展概况

12.5.2 企业经营状况

12.5.3 虚拟现实游戏布局

12.5.4 企业发展动态

12.6 Sony

12.6.1 企业发展概况

12.6.2 企业经营状况

12.6.3 虚拟现实游戏布局

12.7 Samsung

12.7.1 企业发展概况

12.7.2 企业经营状况

12.7.3 虚拟现实游戏布局

第十三章 2014-2016年虚拟现实游戏行业国内重点企业经营分析

### 13.1 暴风科技

#### 13.1.1 企业发展概况

#### 13.1.2 经营效益分析

#### 13.1.3 业务经营分析

#### 13.1.4 财务状况分析

#### 13.1.5 虚拟现实游戏布局

#### 13.1.6 未来前景展望

### 13.2 乐视网

#### 13.2.1 企业发展概况

#### 13.2.2 经营效益分析

#### 13.2.3 业务经营分析

#### 13.2.4 财务状况分析

#### 13.2.5 虚拟现实游戏布局

#### 13.2.6 未来前景展望

#### 13.2.7 最新发展动态

### 13.3 歌尔声学

#### 13.3.1 企业发展概况

#### 13.3.2 经营效益分析

#### 13.3.3 业务经营分析

#### 13.3.4 财务状况分析

#### 13.3.5 虚拟现实游戏布局

#### 13.3.6 未来前景展望

### 13.4 华力创通

#### 13.4.1 企业发展概况

#### 13.4.2 经营效益分析

#### 13.4.3 业务经营分析

#### 13.4.4 财务状况分析

#### 13.4.5 虚拟现实游戏布局

#### 13.4.6 未来前景展望

### 13.5 华谊兄弟

#### 13.5.1 企业发展概况

#### 13.5.2 经营效益分析

#### 13.5.3 业务经营分析

#### 13.5.4 财务状况分析

#### 13.5.5 虚拟现实游戏布局

### 13.5.6 未来前景展望

## 13.6 顺网科技

### 13.6.1 企业发展概况

### 13.6.2 经营效益分析

### 13.6.3 业务经营分析

### 13.6.4 财务状况分析

### 13.6.5 虚拟现实游戏布局

### 13.6.6 未来前景展望

## 13.7 上市公司财务比较分析

### 13.7.1 盈利能力分析

### 13.7.2 成长能力分析

### 13.7.3 营运能力分析

### 13.7.4 偿债能力分析

## 第十四章 2014-2016年虚拟现实游戏产业投融资分析

### 14.1 2014-2016年国际虚拟现实游戏产业投融资状况

#### 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 2014-2016年中国虚拟现实游戏产业投融资状况

#### 14.2.1 产业投融资动态

#### 14.2.2 产业投融资特征

#### 14.2.3 与国际投资比较

### 14.3 2014-2016年虚拟现实游戏产业投资机遇分析

#### 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 2017-2022年虚拟现实游戏产业发展前景及趋势预测

### 15.1 虚拟现实游戏发展价值分析

#### 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 虚拟现实游戏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 2017-2022年虚拟现实游戏产业预测分析

15.3.1 2017-2022年虚拟现实游戏产业规模预测

15.3.2 2017-2022年虚拟现实游戏设备市场规模预测

15.3.3 2017-2022年虚拟现实游戏内容市场规模预测

15.3.4 2017-2022年虚拟现实游戏应用行业规模预测

图表目录：

图表1 虚拟现实游戏技术基本原理

图表2 虚拟现实游戏重要特征

图表3 虚拟现实游戏发展历程

图表4 虚拟现实游戏的四种类型

图表5 桌面虚拟现实游戏系统的体系结构

图表6 沉浸式虚拟现实游戏系统的体系结构

图表7 虚拟现实游戏产业链全景图

图表8 2014-2016年中国物联网重大政策和方针

图表9 2014-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）

图表10 2014-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表11 2014-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表12 2014-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表13 2014-2016年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本

图表14 2015年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表15 2015年规模以上工业企业主要财务指标

图表16 2015年规模以上工业企业经济效益指标

图表17 2010-2014年我国电子信息产业增长情况

图表18 2014年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比

图表19 2010-2014年我国软件产业占电子信息产业比重变化

图表20 2014年电子信息产业固定资产投资累计增速

（GYZX）

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/youxi/278883278883.html>