

2024-2030年中国虚拟现实 行业分析与投资潜力分析报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2024-2030年中国虚拟现实行业分析与投资潜力分析报告》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.cction.com/report/202310/414116.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

虚拟现实（Virtual Reality，VR）是指采用计算机技术为核心的现代高科技手段生成一种虚拟环境，用户借助特殊的输入/输出设备，与虚拟世界中的物体进行自然的交互，从而通过视觉、听觉和触觉等获得与真实世界相同的感受。虚拟现实具备沉浸感、交互性及构想性的特征。

IDC数据显示，2021年中国AR/VR市场IT相关支出规模约为21.3亿美元，并将在2026年增至130.8亿美元，为全球第二大单一国家市场。其中，AR支出规模将以49.0%的五年CAGR快速增长，VR支出规模以41.5%的五年CAGR保持稳定增长。IT桔子数据显示，2021年，虚拟现实(VR)行业仅发生26起融资事件，但总投资金额达到32.2亿元，同比增长147.7%，接近2016年峰值，截至2022年8月15日，我国虚拟现实(VR)行业发生融资事件26起，融资金额为17.6亿元。

政策方面，2021年3月，《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》全文发布，其中“加快数字化发展 建设数字中国”篇提到AR/VR产业被列为数字经济重点产业，提及要推动三维图形生成、动态环境建模、实时动作捕捉、快速渲染等技术创新，发展虚拟现实整机、感知交互、内容采集制作等设备和开发工具软件、行业解决方案。2021年3月，工信部发布《“双千兆”网络协同发展行动计划（2021-2023年）》，增强现实/拟现实(AR/VR)、超高清视等高带宽应用进一步融入生产生活，典型行业千兆应用模式形成示范。2021年8月，《虚拟现实工程技术人员国家职业标准》通过评审，对提高虚拟现实相关专业技术人才的素质、规范化培养和社会化评价提供有力的支撑，也将对虚拟现实专业队伍建设和评定起到重要的作用。2022年10月，《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2024-2030年）》（以下简称《行动计划》）发布。根据《行动计划》，目标到2026年，三维化、虚实融合沉浸影音关键技术重点突破，新一代适人化虚拟现实终端产品不断丰富，产业生态进一步完善，虚拟现实在经济社会重要行业领域实现规模化应用，形成若干具有较强国际竞争力的骨干企业和产业集群，打造技术、产品、服务和应用共同繁荣的产业发展格局。

在地方层面，2021年1月5日，深圳市人民政府印发《关于加快智慧城市和数字政府建设的若干意见》，提出推动通信网络全面提速，推动5G在增强现实/虚拟现实（AR/VR）等领域深度应用；推动数字经济产业创新发展，以5G技术为引领，进一步拓展应用场景，围绕车联网、增强现实/虚拟现实（AR/VR）等领域，加快建设一批智慧应用示范标杆项目和示范街区。2021年1月8日，天津市科技局等印发《天津市关于促进文化和科技深度融合的实施意见》，提出推动人工智能、5G、虚拟现实等技术在新媒体、数字出版、广播影视、文化创意等领

域应用示范；深入推动无人机采集、机器人写稿、虚拟现实等技术开发和应用。2021年1月25日，天津市人民政府办公厅印发《天津市稳住外贸外资基本盘推进外贸创新发展若干措施》，提到鼓励引导企业运用第五代移动通信（5G）、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、大数据等现代信息技术，充分利用中国进出口商品交易会、中国国际进口博览会等平台提升线上线下开拓国际市场能力。

当前虚拟现实产业已有完整产业链，硬件与内容的结合是建立产业链优势的关键。随着硬件放量和优质内容付费越来越普遍，虚拟现实首先在游戏、影视、直播等领域迎来商业化大空间，后续在电商、社交等领域都将产业多样化的商业模式。从商业模式上，最终将从产业链局部环节竞争上升到跨硬件、平台、内容，辐射周边领域的整个生态圈的竞争。虚拟现实产业链的投资机会不断凸显，虚拟现实产业具备广阔的市场空间。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国虚拟现实行业分析与投资潜力分析报告》共十一章。报告从虚拟现实产业链角度出发对虚拟现实产业进行梳理，首先介绍了虚拟现实产业链全景，随后报告详细剖析了虚拟现实产业链上游硬件市场、核心元器件市场、中游内容分发平台市场及下游应用内容市场的发展，并对产业链各环节的典型企业运营状况进行了分析。最后，报告对虚拟现实产业链各环节的投资潜力及发展前景做出了科学的分析和预测。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、中国国家工业和信息化部、中企顾问网、中企顾问网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对虚拟现实产业链有一个系统深入的了解、或者想投资虚拟现实产业链市场，本报告将是您不可或缺的重要参考工具。

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 2021-2023年虚拟现实产业发展分析

2.1 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 中国虚拟现实产业政策环境分析

2.2.1 相关政策分析

2.2.2 政策发展布局

2.2.3 地方政策动态

2.3 中国虚拟现实市场发展状况

2.3.1 市场热度上升

2.3.2 市场规模分析

2.3.3 用户规模分布

2.3.4 产业发展特点

2.3.5 市场竞争格局

2.3.6 市场需求点分析

2.4 虚拟现实产业发展趋势

2.4.1 整体市场趋势

2.4.2 技术发展趋势

2.4.3 内容发展趋势

2.4.4 商品形态趋势

2.5 虚拟现实产业应用前景

2.5.1 产业发展驱动因素

2.5.2 产业的应用机遇

2.5.3 商业化应用前景

第三章 2021-2023年虚拟现实产业链上游硬件市场分析

3.1 虚拟现实设备产业发展综况

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 硬件市场整体格局
- 3.1.4 国内硬件市场规模
- 3.1.5 国际头显设备规模
- 3.1.6 硬件设备价格分析
- 3.1.7 科技巨头积极布局
- 3.1.8 硬件设备发展状况
- 3.1.9 主流设备发展方向
- 3.1.10 虚拟现实设备发展趋势
- 3.2 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 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 虚拟现实设备市场规模预测
 - 3.4.1 AR/VR耳机市场预测
 - 3.4.2 头戴式显示器市场预测
 - 3.4.3 虚拟现实配件市场规模

第四章 2021-2023年虚拟现实核心元器件市场分析

- 4.1 芯片市场
 - 4.1.1 全球芯片市场综述
 - 4.1.2 国内市场销售规模
 - 4.1.3 芯片市场竞争格局
 - 4.1.4 芯片的国产化进程
 - 4.1.5 芯片应用的重要性
- 4.2 显示屏市场
 - 4.2.1 显示屏技术发展阶段

- 4.2.2 显示屏市场发展规模
- 4.2.3 显示屏消费市场调查
- 4.2.4 新型显示产业发展展望
- 4.2.5 显示屏应用的重要性
- 4.3 传感器市场
 - 4.3.1 传感器产业发展历程
 - 4.3.2 传感器产业发展态势
 - 4.3.3 传感器产业发展综况
 - 4.3.4 传感器行业发展特点
 - 4.3.5 传感器件市场竞争格局
 - 4.3.6 传感器应用的重要性

第五章 2020-2023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 虚拟现实布局
 - 5.1.4 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
- 5.3 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 专利研发动态

5.5 Samsung

5.5.1 企业发展概况

5.5.2 企业经营状况

5.5.3 产品研发动态

5.5.4 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

5.6.4 产品市场动态

5.7 暴风科技

5.7.1 企业发展概况

5.7.2 虚拟现实布局

5.7.3 经营效益分析

5.7.4 业务经营分析

5.7.5 财务状况分析

5.7.6 核心竞争力分析

5.7.7 未来前景展望

5.8 歌尔股份

5.8.1 企业发展概况

5.8.2 虚拟现实业务

5.8.3 经营效益分析

5.8.4 业务经营分析

5.8.5 财务状况分析

5.8.6 项目投资动态

5.8.7 核心竞争力分析

5.8.8 公司发展战略

5.8.9 未来前景展望

5.9 中颖电子

5.9.1 企业发展概况

5.9.2 重点业务运营

- 5.9.3 虚拟现实业务
- 5.9.4 经营效益分析
- 5.9.5 业务经营分析
- 5.9.6 财务状况分析
- 5.9.7 核心竞争力分析
- 5.9.8 未来前景展望
- 5.10 水晶光电
- 5.10.1 企业发展概况
- 5.10.2 主导业务分布
- 5.10.3 虚拟现实业务
- 5.10.4 经营效益分析
- 5.10.5 业务经营分析
- 5.10.6 财务状况分析
- 5.10.7 核心竞争力分析
- 5.10.8 公司发展战略
- 5.10.9 未来前景展望
- 5.11 曼恒数字
- 5.11.1 企业发展概况
- 5.11.2 虚拟现实布局
- 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 核心竞争力分析
- 5.11.7 公司发展战略
- 5.11.8 未来前景展望

第六章 2021-2023年虚拟现实产业链中游内容分发平台市场分析

- 6.1 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 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 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 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 百度
 - 6.4.3 阿里巴巴
- 6.5 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 2020-2023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 财务运营概况
 - 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 业务布局状况
 - 7.2.3 产业发展优势
 - 7.2.4 经营效益分析
 - 7.2.5 业务经营分析
 - 7.2.6 财务状况分析

- 7.2.7 公司发展战略
- 7.2.8 未来前景展望
- 7.3 联络互动
 - 7.3.1 企业发展概况
 - 7.3.2 虚拟现实布局
 - 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 核心竞争力分析
 - 7.3.7 公司发展战略
 - 7.3.8 未来前景展望
- 7.4 视觉中国
 - 7.4.1 企业发展概况
 - 7.4.2 虚拟现实业务
 - 7.4.3 经营效益分析
 - 7.4.4 业务经营分析
 - 7.4.5 财务状况分析
 - 7.4.6 核心竞争力分析
 - 7.4.7 未来前景展望
- 7.5 华力创通
 - 7.5.1 企业发展概况
 - 7.5.2 虚拟现实业务
 - 7.5.3 经营效益分析
 - 7.5.4 业务经营分析
 - 7.5.5 财务状况分析
 - 7.5.6 核心竞争力分析
 - 7.5.7 公司发展战略
 - 7.5.8 未来前景展望

第八章 2021-2023年虚拟现实产业链下游应用内容市场分析

- 8.1 虚拟现实内容开发市场现状
 - 8.1.1 内容应用领域

- 8.1.2 内容制作状况
- 8.1.3 内容开发态势
- 8.1.4 内容需求现状
- 8.1.5 内容开发数量
- 8.1.6 内容销售占比
- 8.1.7 内容规模预测
- 8.2 虚拟现实游戏开发分析
 - 8.2.1 游戏平台分析
 - 8.2.2 市场发展规模
 - 8.2.3 市场主要特点
 - 8.2.4 热销设备产品
 - 8.2.5 市场竞争格局
 - 8.2.6 市场规模预测
- 8.3 虚拟现实动漫开发分析
 - 8.3.1 动漫产业规模
 - 8.3.2 技术应用分析
 - 8.3.3 场景应用分析
 - 8.3.4 市场发展综述
 - 8.3.5 市场发展模式
 - 8.3.6 市场发展缺陷
 - 8.3.7 融合发展方向
- 8.4 虚拟现实影视开发分析
 - 8.4.1 VR影视应用场景
 - 8.4.2 VR影视产品分类
 - 8.4.3 VR影视典型案例
 - 8.4.4 VR影视企业主体
 - 8.4.5 VR影视制作工具
 - 8.4.6 VR影视制作趋势
 - 8.4.7 VR影视发展前景
- 8.5 虚拟现实直播开发分析
 - 8.5.1 VR直播应用优势
 - 8.5.2 VR直播应用领域

- 8.5.3 VR直播应用案例
- 8.5.4 VR体育直播市场
- 8.5.5 VR直播实现过程
- 8.5.6 VR直播市场动态
- 8.6 虚拟现实旅游开发分析
 - 8.6.1 VR旅游需求驱动
 - 8.6.2 VR旅游应用模式
 - 8.6.3 VR旅游应用案例
 - 8.6.4 VR旅游应用问题
 - 8.6.5 VR旅游市场前景

第九章 2020-2023年虚拟现实产业链下游典型企业分析

- 9.1 掌趣科技
 - 9.1.1 企业发展概况
 - 9.1.2 产业合作动态
 - 9.1.3 经营效益分析
 - 9.1.4 业务经营分析
 - 9.1.5 财务状况分析
 - 9.1.6 核心竞争力分析
 - 9.1.7 未来前景展望
- 9.2 恺英网络
 - 9.2.1 企业发展概况
 - 9.2.2 平台合作动态
 - 9.2.3 经营效益分析
 - 9.2.4 业务经营分析
 - 9.2.5 财务状况分析
 - 9.2.6 核心竞争力分析
 - 9.2.7 公司发展战略
 - 9.2.8 未来前景展望
- 9.3 奥飞娱乐
 - 9.3.1 企业发展概况
 - 9.3.2 虚拟现实布局

- 9.3.3 经营效益分析
- 9.3.4 业务经营分析
- 9.3.5 财务状况分析
- 9.3.6 核心竞争力分析
- 9.3.7 未来前景展望

9.4 华谊兄弟

- 9.4.1 企业发展概况
- 9.4.2 资本动态分析
- 9.4.3 经营效益分析
- 9.4.4 业务经营分析
- 9.4.5 财务状况分析
- 9.4.6 核心竞争力分析
- 9.4.7 未来前景展望

9.5 岭南股份

- 9.5.1 企业发展概况
- 9.5.2 资本布局状况
- 9.5.3 经营效益分析
- 9.5.4 业务经营分析
- 9.5.5 财务状况分析
- 9.5.6 核心竞争力分析
- 9.5.7 公司发展战略
- 9.5.8 未来前景展望

第十章 虚拟现实产业链投资潜力分析

- 10.1 虚拟现实产业投资机遇及热点分析
 - 10.1.1 政策机遇分析
 - 10.1.2 产业投资机遇
 - 10.1.3 潜在市场机会
 - 10.1.4 产业投资热点
- 10.2 虚拟现实产业投融资状况分析
 - 10.2.1 投资规模分析
 - 10.2.2 产业投资结构

- 10.2.3 应用投资特点
- 10.2.4 项目融资轮次
- 10.2.5 融资趋势分析
- 10.3 虚拟现实产业链投资机会点
 - 10.3.1 硬件市场
 - 10.3.2 内容开发
 - 10.3.3 软件和关键技术
 - 10.3.4 渠道类布局
- 10.4 虚拟现实产业链投资风险预警
 - 10.4.1 宏观经济运行风险
 - 10.4.2 新兴技术壁垒风险
 - 10.4.3 产品升级低于预期
 - 10.4.4 内部经营管理风险
 - 10.4.5 企业人才短缺风险
- 10.5 虚拟现实产业链投资策略建议
 - 10.5.1 投资领域的选择
 - 10.5.2 投资标的的选择
 - 10.5.3 产业链投资策略

第十一章 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
 - 11.1.3 产品发展预测
 - 11.1.4 产业发展前景
- 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 产品趋势分析
 - 11.2.3 市场前景展望
- 11.3 虚拟现实产业链下游发展预测
 - 11.3.1 未来应用方向
 - 11.3.2 市场应用重点

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 虚拟现实产业链全景
- 图表 虚拟现实产业相关企业
- 图表 虚拟现实商业前景
- 图表 完整的VR设备及信息流转示意图
- 图表 VR主要设备构成
- 图表 京东商城VR类产品价格
- 图表 “双十一”京东商城VR类产品价格
- 图表 天猫商城VR眼镜销售价格及规模
- 图表 天猫商城高端VR眼镜销售价格及规模
- 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 国内外主要外接式VR头盔
- 图表 国内外主要眼镜盒子产品一览
- 图表 国内外主要一体机产品
- 图表 VR输入设备不同之处
- 图表 三种VR输入设备比较
- 图表 中国虚拟现实配件市场规模
- 图表 VR和AR硬件需求
- 图表 2015-2016年全球芯片厂商销售额TOP10
- 图表 有代表性的国产芯片厂商及其业界地位
- 图表 国内主要存储芯片项目及其进展
- 图表 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输
- 图表 全球OLED显示面板产业现状及预测
- 图表 2017中国显示器市场产品关注度榜单
- 图表 2017年中国显示器市场定位关注度分布
- 图表 2017年中国显示器市场价格关注度分布
- 图表 2017年中国显示器市场产品类型关注度分布

图表 LCD、DLP、LCoS主要性能对比

图表 中国传感器发展历程

图表 海外科技巨头在VR/AR传感技术的布局情况

图表 2019-2020年Facebook综合收益表

图表 2019-2020年Facebook分部资料

图表 2019-2020年Facebook收入分地区资料

图表 2020-2021年Facebook综合收益表

图表 2020-2021年Facebook分部资料

图表 2020-2021年Facebook收入分地区资料

图表 2021-2022年Facebook综合收益表

图表 2021-2022年Facebook分部资料

图表 2021-2022年Facebook收入分地区资料

图表 Facebook虚拟现实产业链布局

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 2019-2020年Alphabet综合收益表

图表 2019-2020年Alphabet收入分部门资料

图表 2019-2020年Alphabet收入分地区资料

图表 2020-2021年Alphabet综合收益表

图表 2020-2021年Alphabet收入分部门资料

图表 2020-2021年Alphabet收入分地区资料

图表 2021-2022年Alphabet综合收益表

图表 2021-2022年Alphabet收入分部门资料

图表 2021-2022年Alphabet收入分地区资料

图表 Google虚拟现实产业链布局

图表 2019-2020财年索尼综合收益表

图表 2019-2020财年索尼分部资料

图表 2019-2020财年索尼收入分地区资料

图表 2020-2021财年索尼综合收益表

图表 2020-2021财年索尼分部资料

图表 2020-2021财年索尼收入分地区资料

图表 2021-2022财年索尼综合收益表

图表 2021-2022财年索尼分部资料

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 2019-2020年三星综合收益表

图表 2019-2020年三星收入分地区资料

图表 2020-2021年三星综合收益表

图表 2021-2022年三星综合收益表

图表 2019-2020年宏达电综合收益表

图表 2020-2021年宏达电综合收益表

图表 2021-2022年宏达电综合收益表

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202310/414116.html>