

2016-2022年中国虚拟现实 游戏市场运营状况分析及投资前景价值评估报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2016-2022年中国虚拟现实游戏市场运营状况分析及投资前景价值评估报告》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/youxi/F298471OGV.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

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，Greenlight VR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Gear VR，其次是索尼的PlayStation VR。

Greenlight VR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。

Greenlight VR指出三星Gear VR是消费者最感兴趣的虚拟现实设备

Greenlight VR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。”

智研数据研究中心发布的《2016-2022年中国虚拟现实游戏市场运营状况分析及投资前景价值评估报告》共十五章。首先介绍了虚拟游戏行业市场发展环境、虚拟游戏整体运行态势等，接着分析了虚拟现实游戏行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实游戏市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟现实游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实游戏产业有个系统的了解或者想投资虚拟游戏行业，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

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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏产业发展分析

- 3.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏产业主要设备市场分析

- 8.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏内容开发市场分析

- 9.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏内容分发市场分析

10.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏主要产品分析

- 11.1 头戴式Mobile VR产品
 - 11.1.1 Gear VR
 - 11.1.2 Cardboard
 - 11.1.3 Dream VR
 - 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 Oculus Rift
 - 11.2.2 Project Morpheus
 - 11.2.3 OSVR Hacker Dev Kit
 - 11.2.4 Vive
 - 11.2.5 LeVR COOL1
 - 11.2.6 3 Glasses
- 11.3 头戴式AR产品
 - 11.3.1 Google Glass
 - 11.3.2 HoloLens全息眼镜

第十二章 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏产业投融资分析

- 14.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2016-2022年虚拟现实游戏产业发展前景及趋势预测（ZY GXH）

- 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 2016-2022年虚拟现实游戏产业预测分析
 - 15.3.1 2016-2022年虚拟现实游戏产业规模预测
 - 15.3.2 2016-2022年虚拟现实游戏设备市场规模预测
 - 15.3.3 2016-2022年虚拟现实游戏内容市场规模预测
 - 15.3.4 2016-2022年虚拟现实游戏应用行业规模预测（ZY GXH）

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 2009-2015年中国物联网重大政策和方针

- 图表9 2014-2015年中国生产总值增长速度（季度同比）
- 图表10 2014-2015年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）
- 图表11 2014-2015年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）
- 图表12 2014-2015年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表13 2014-2015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 2011-2015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 2011-2015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
- 图表21 2014年电子信息制造业内外销产值累计增速对比
- 图表22 2014年我国电子信息产品进出口累计增速
- 图表23 2014年我国软件业出口增长
- 图表24 2014年电子信息制造业不同性质企业销售产值分月增速对比
- 图表25 2014年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比
- 图表26 2014年我国规模以上电子信息制造业收入及利润情况
- 图表27 信息经济对国民经济传导路径
- 图表28 信息经济与经济增长的传导路径
- 图表29 2002-2014年中国信息经济总体规模及占GDP比重
- 图表30 2002-2014年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况
- 图表31 2014-2015年中国信息发展指数比较
- 图表32 输入设置在VR头盔使用者中的渗透率
- 图表33 2011-2015年中国社会消费品零售总额及城镇居民家庭人均可支配收入
- 图表34 美国虚拟现实游戏市场消费者调查状况
- 图表35 美国消费者可接受虚拟现实游戏价格状况
- 图表36 美国消费者可接受虚拟现实游戏内容情况
- 图表37 虚拟现实游戏行业主流商业模式
- 图表38 国内虚拟现实游戏企业产业链布局
- 图表39 2016年虚拟现实游戏市场趋势
- 图表40 2015年新兴技术发展周期

- 图表41 投影技术原理
- 图表42 微投显示主流技术比较
- 图表43 电子产品发展周期回顾
- 图表44 摩尔定律加速提升计算能力
- 图表45 PC基础发展阶段
- 图表46 现代化个人电脑发展阶段
- 图表47 PC普及阶段
- 图表48 计算机应用的发展阶段
- 图表49 2012-2017年全球智能手机用户规模及渗透率
- 图表50 3D电影起步阶段
- 图表51 3D电影艰难发展期
- 图表52 3D电影技术积累期
- 图表53 3D电影爆发期
- 图表54 成功智能硬件/技术共同点
- 图表55 没有成功普及的智能硬件/技术未达到的条件
- 图表56 虚拟现实游戏奇点临近
- 图表57 2011-2018年中国网络经济市场规模
- 图表58 2014-2015年中国网络经济市场规模
- 图表59 2014年中国网络经济PC端细分领域占比
- 图表60 2014年中国网络经济移动端细分领域占比
- 图表61 2015年Q3中国网络经济细分领域占比
- 图表62 2010-2016年全球云计算市场规模及增速
- 图表63 2012-2015年全球公共云计算细分市场年均复合增速
- 图表64 2011-2015年中国云计算行业市场规模及增速
- 图表65 2009-2022年全球数据规模量及增速
- 图表66 2011-2017年全球大数据市场规模及增速
- 图表67 2011-2015年中国大数据市场规模及增速
- 图表68 1977-2013年全球人机交互领域专利申请趋势
- 图表69 1980-2013年全球人机交互领域主要技术产出国年度申请趋势
- 图表70 2011-2015年中国可穿戴设备市场规模走势
- 图表71 沉浸式的多维信息呈现设计的技术
- 图表72 增强现实行业AMC模型

- 图表73 增强现实软件市场产业链
- 图表74 增强现实软件市场主流商业模式
- 图表75 增强现实头戴显示器产业链
- 图表76 增强现实头戴显示器主要市场参与者
- 图表77 2016-2022年全球虚拟现实游戏及增强现实市场规模
- 图表78 2022年增强现实各细分市场占比
- 图表79 2022年虚拟现实游戏各细分市场占比
- 图表80 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输
- 图表81 2015-2018年激光显示行业规模预测
- 图表82 VR主流产品采用的AMOLED显示屏
- 图表83 2011-2015年全球主要区域AMOLED产能比重
- 图表84 中国主要AMOLED产能拓展情况
- 图表85 2009-2015年全球传感器市场规模及其增速
- 图表86 2009-2015年中国传感器市场规模
- 图表87 海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局
- 图表88 VR/AR主要设备介绍
- 图表89 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件
- 图表90 虚拟现实游戏输入设备
- 图表91 主要虚拟现实游戏设备及其特点
- 图表92 主流VR设备参数与价格分析
- 图表93 常见竞技游戏级显示器价格
- 图表94 头戴类虚拟现实游戏产品排行榜Top30
- 图表95 虚拟现实游戏非头戴类产品排行榜Top5
- 图表96 虚拟现实游戏手套类产品排行榜Top5
- 图表97 大型空间类设备市场提供情况
- 图表98 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表99 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表100 2014-2022年虚拟现实游戏头盔市场规模预测
- 图表101 代表性PC端虚拟现实游戏头盔产品
- 图表102 代表性移动端VR眼镜产品
- 图表103 虚拟现实游戏行业应用领域
- 图表104 影视制作领域市场主体

- 图表105 代表性VR游戏
- 图表106 2008-2015年中国游戏产业市场营收及其增速
- 图表107 知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况
- 图表108 2015年部分动漫公司投融资状况
- 图表109 2005-2014年全球年度3D电影上映数量
- 图表110 全球虚拟现实游戏电影制作情况
- 图表111 全球各区域虚拟现实游戏医疗健康需求占比
- 图表112 2012-2018年车载HUD市场规模预测
- 图表113 2012-2017年全球在线教育市场规模预测
- 图表114 虚拟现实游戏内容分发平台类型
- 图表115 迪士尼产业链布局
- 图表116 全球VR/AR主题公园
- 图表117 Gear VR主要参数内容
- 图表118 Cardboard主要参数内容
- 图表119 Dream VR主要参数内容
- 图表120 暴风魔镜主要参数内容
- 图表121 灵境主要参数内容
- 图表122 Oculus Rift主要参数内容
- 图表123 Project Morpheus主要参数内容
- 图表124 OSVR Hacker Dev Kit主要参数内容
- 图表125 Vive主要参数内容
- 图表126 3Glasses专属应用平台
- 图表127 3 Glasses主要参数内容
- 图表128 Google眼镜主要参数内容
- 图表129 2011-2013年脸书综合收益表
- 图表130 2011-2013年脸书收入分部门资料
- 图表131 2011-2013年脸书收入分地区资料
- 图表132 2013-2015年脸书综合收益表
- 图表133 2013-2015年脸书收入分部门资料
- 图表134 2013-2015年脸书收入分地区资料
- 图表135 2014-2015年脸书综合收益表
- 图表136 Facebook虚拟现实游戏产业链布局

- 图表137 全球各大互联网公司月活跃用户数
- 图表138 Oculus企业创始人及管理层
- 图表139 Oculus虚拟现实游戏产业链生态
- 图表140 Oculus虚拟现实游戏生态布局
- 图表141 Oculus虚拟现实游戏市场定位
- 图表142 Oculus与竞争对手优势对比
- 图表143 Oculus历史沿革
- 图表144 2011-2013年谷歌综合收益表
- 图表145 2011-2013年谷歌收入分部门资料
- 图表146 2011-2013年谷歌收入分地区资料
- 图表147 2013-2015年谷歌综合收益表
- 图表148 2013-2015年谷歌收入分部门资料
- 图表149 2013-2015年谷歌收入分地区资料
- 图表150 2013-2015年Alphabet综合收益表
- 图表151 2013-2015年Alphabet收入分部门资料
- 图表152 2013-2015年Alphabet收入分地区资料
- 图表153 Google虚拟现实游戏产业链布局
- 图表154 2013-2015财年微软综合收益表
- 图表155 2013-2015财年微软综合收益表
- 图表156 2013-2015财年微软收入分部门资料
- 图表157 2013-2015财年微软收入分地区资料
- 图表158 2015-2016财年微软综合收益表
- 图表159 2015-2016财年微软收入分部门资料
- 图表160 2013-2015财年苹果综合收益表
- 图表161 2013-2015财年苹果收入分产品资料
- 图表162 2013-2015财年苹果收入分地区资料
- 图表163 2013-2015财年苹果综合收益表
- 图表164 2013-2015财年苹果收入分产品资料
- 图表165 2013-2015财年苹果收入分地区资料
- 图表166 2015-2016财年苹果综合收益表
- 图表167 2015-2016财年苹果收入分产品资料
- 图表168 2015-2016财年苹果收入分地区资料

- 图表169 苹果公司并购状况
- 图表170 2012-2013财年索尼综合收益表
- 图表171 2012-2013财年索尼收入分产品资料
- 图表172 2012-2013财年索尼收入分地区资料
- 图表173 2014-2015财年索尼综合收益表
- 图表174 2014-2015财年索尼收入分产品资料
- 图表175 2014-2015财年索尼收入分地区资料
- 图表176 2014-2015财年索尼综合收益表
- 图表177 2014-2015财年索尼收入分产品资料
- 图表178 2014-2015财年索尼收入分地区资料
- 图表179 Sony虚拟现实游戏产业链布局
- 图表180 2012-2013年三星综合收益表
- 图表181 2012-2013年三星分部资料
- 图表182 2012-2013年三星收入分地区资料
- 图表183 2014-2015年三星综合收益表
- 图表184 2014-2015年三星分部资料
- 图表185 2014-2015年三星收入分地区资料
- 图表186 2014-2015年三星综合收益表
- 图表187 2014-2015年三星分部资料
- 图表188 2014-2015年三星收入分地区资料
- 图表189 SAMSUNG虚拟现实游戏产业链布局
- 图表190 2013-2015年北京暴风科技股份有限公司总资产和净资产
- 图表191 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表192 2015年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表193 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司现金流量
- 图表194 2015年北京暴风科技股份有限公司现金流量
- 图表195 2015年北京暴风科技股份有限公司主营业务收入分产品
- 图表196 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司成长能力
- 图表197 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表198 2015年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表199 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表200 2015年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力

图表201 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司运营能力
图表202 2015年北京暴风科技股份有限公司运营能力
图表203 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司盈利能力
图表204 2015年北京暴风科技股份有限公司盈利能力
图表205 2013-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司总资产和净资产
图表206 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润
图表207 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润
图表208 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量
图表209 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量
图表210 2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司主营业务收入分行业
图表211 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力
图表212 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力
图表213 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力
图表214 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力
图表215 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力
图表216 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力
图表217 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力
图表218 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力
图表219 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力
图表220 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力
图表221 歌尔声学全球布局
图表222 2013-2015年歌尔声学股份有限公司总资产和净资产
图表223 2014-2015年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润
图表224 2015年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润
图表225 2014-2015年歌尔声学股份有限公司现金流量
图表226 2015年歌尔声学股份有限公司现金流量
图表227 2014年歌尔声学股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区
图表228 2014-2015年歌尔声学股份有限公司成长能力
图表229 2015年歌尔声学股份有限公司成长能力
图表230 2014-2015年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力
图表231 2015年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力
图表232 2014-2015年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力

图表233 2015年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力
图表234 2014-2015年歌尔声学股份有限公司运营能力
图表235 2015年歌尔声学股份有限公司运营能力
图表236 2014-2015年歌尔声学股份有限公司盈利能力
图表237 2015年歌尔声学股份有限公司盈利能力
图表238 2013-2015年北京华力创通科技股份有限公司总资产和净资产
图表239 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润
图表240 2015年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润
图表241 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司现金流量
图表242 2015年北京华力创通科技股份有限公司现金流量
图表243 2014年北京华力创通科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区
图表244 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司成长能力
图表245 2015年北京华力创通科技股份有限公司成长能力
图表246 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力
图表247 2015年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力
图表248 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力
图表249 2015年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力
图表250 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司运营能力
图表251 2015年北京华力创通科技股份有限公司运营能力
图表252 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力
图表253 2015年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力
图表254 2013-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司总资产和净资产
图表255 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润
图表256 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润
图表257 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量
图表258 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量
图表259 2014年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分产品
图表260 2014年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分地区
图表261 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力
图表262 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力
图表263 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力
图表264 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力

- 图表265 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力
- 图表266 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力
- 图表267 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力
- 图表268 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力
- 图表269 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力
- 图表270 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力
- 图表271 2013-2015年杭州顺网科技股份有限公司总资产和净资产
- 图表272 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表273 2015年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表274 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司现金流量
- 图表275 2015年杭州顺网科技股份有限公司现金流量
- 图表276 2014年杭州顺网科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区
- 图表277 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司成长能力
- 图表278 2015年杭州顺网科技股份有限公司成长能力
- 图表279 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表280 2015年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表281 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表282 2015年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表283 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司运营能力
- 图表284 2015年杭州顺网科技股份有限公司运营能力
- 图表285 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力
- 图表286 2015年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力
- 图表287 2015年虚拟现实游戏行业上市公司盈利能力指标分析
- 图表288 2014年虚拟现实游戏行业上市公司盈利能力指标分析
- 图表289 2013年虚拟现实游戏行业上市公司盈利能力指标分析
- 图表290 2015年虚拟现实游戏行业上市公司成长能力指标分析
- 图表291 2014年虚拟现实游戏行业上市公司成长能力指标分析
- 图表292 2013年虚拟现实游戏行业上市公司成长能力指标分析
- 图表293 2015年虚拟现实游戏行业上市公司营运能力指标分析
- 图表294 2014年虚拟现实游戏行业上市公司营运能力指标分析
- 图表295 2013年虚拟现实游戏行业上市公司营运能力指标分析
- 图表296 2015年虚拟现实游戏行业上市公司偿债能力指标分析

- 图表297 2014年虚拟现实游戏行业上市公司偿债能力指标分析
- 图表298 2013年虚拟现实游戏行业上市公司偿债能力指标分析
- 图表299 2005-2015年新成立VR公司数量
- 图表300 科技巨头在VR领域的布局
- 图表301 2015年VR各垂直领域投资情况
- 图表302 2011-2015年虚拟现实游戏投资额状况
- 图表303 2014年全球虚拟现实游戏投融资细分领域分布
- 图表304 2012-2015年虚拟现实游戏领域投资案例数及投资金额
- 图表305 2015年虚拟现实游戏头戴显示设备投融资规模
- 图表306 2015年虚拟现实游戏内容企业投融资规模
- 图表307 2015年虚拟现实游戏应用企业投融资规模
- 图表308 2015年虚拟现实游戏内容分发平台企业投融资规模
- 图表309 2015年中国虚拟现实游戏行业融资分配情况
- 图表310 2015年中国虚拟现实游戏各领域融资情况
- 图表311 2015年获投虚拟现实游戏公司细分领域
- 图表312 2014年虚拟现实游戏行业部分投融资状况
- 图表313 2009-2015年硬件领域投资状况
- 图表314 外接式VR头戴显示器技术指标及未来趋势
- 图表315 2014-2018年头戴显示设备平均售价趋势
- 图表316 虚拟现实游戏商业前景
- 图表317 2025年虚拟现实游戏和增强现实硬件软件营收
- 图表318 2016-2022年虚拟现实游戏设备市场规模预测
- 图表319 2016-2022年虚拟现实游戏内容市场规模预测
- 图表320 2022年虚拟现实游戏细分领域应用规模预测
- 图表321 2022年虚拟现实游戏应用领域占比预测

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/F298471OGV.html>