

# 2020-2026年中国虚拟现实硬件行业市场深度评估 及投资趋势分析报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2020-2026年中国虚拟现实硬件行业市场深度评估及投资趋势分析报告》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.chyxx.com/research/202004/857534.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.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

虚拟现实硬件指的是与虚拟现实技术领域相关的硬件产品，是虚拟现实解决方案中用到的硬件设备。现阶段虚拟现实中常用到的硬件设备，大致可以分为四类。它们分别是：1、建模设备（如3D扫描仪）；2、三维视觉显示设备（如3D展示系统、大型投影系统（如CAVE）、头显（头戴式立体显示器等））；3、声音设备（如三维的声音系统以及非传统意义的立体声）；4、交互设备（包括位置追踪仪、数据手套、3D输入设备（三维鼠标）、动作捕捉设备、眼动仪、力反馈设备以及其他交互设备）

从我国4G普及过程来看，以2013年作为4G元年，以我国4G用户占总人口比重作为渗透率指标，2014年至2016年4G用户数分别为0.97/3.86/7.70亿，渗透率分别为7.1%/28.1%/55.7%。以2020年作为5G元年，预估2022年我国5G用户渗透率约30%，则预计2022年国内5G用户约3.90亿。中性情况下，VR设备需求量占国内5G用户数为4%，预期到2022年VR设备需求量为1560万。悲观情况下，VR内容的缺乏和价格的高门槛可能导致VR设备普及进程不及预期，则VR设备需求占国内5G用户数比仅为2%。乐观情况下，VR新设备研发、发布进展顺利，价格不断降低至2000元以下，一般用户VR需求激增，则VR设备需求量占国内5G用户数比将达6%。

2022年国内VR设备需求量测算：中性预估为1560万

智研咨询发布的《2020-2026年中国虚拟现实硬件行业市场深度评估及投资趋势分析报告》共十四章。首先介绍了中国虚拟现实硬件行业市场发展环境、虚拟现实硬件整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实硬件行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实硬件市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实硬件做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国虚拟现实硬件行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实硬件产业有个系统的了解或者想投资中国虚拟现实硬件行业，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 虚拟现实硬件行业发展综述

#### 1.1 虚拟现实硬件行业定义及分类

##### 1.1.1 行业定义

##### 1.1.2 行业主要产品分类

##### 1.1.3 行业主要商业模式

#### 1.2 虚拟现实硬件行业特征分析

##### 1.2.1 产业链分析

### 1.2.2 虚拟现实硬件行业在国民经济中的地位

### 1.2.3 虚拟现实硬件行业生命周期分析

#### (1) 行业生命周期理论基础

#### (2) 虚拟现实硬件行业生命周期

### 1.3 最近3-5年中国虚拟现实硬件行业经济指标分析

#### 1.3.1 赢利性

#### 1.3.2 成长速度

#### 1.3.3 附加值的提升空间

#### 1.3.4 进入壁垒 / 退出机制

#### 1.3.5 风险性

#### 1.3.6 行业周期

#### 1.3.7 竞争激烈程度指标

#### 1.3.8 行业及其主要子行业成熟度分析

## 第二章 虚拟现实硬件行业运行环境分析

### 2.1 虚拟现实硬件行业政治法律环境分析

#### 2.1.1 行业管理体制分析

#### 2.1.2 行业主要法律法规

#### 2.1.3 行业相关发展规划

### 2.2 虚拟现实硬件行业经济环境分析

#### 2.2.1 国际宏观经济形势分析

#### 2.2.2 国内宏观经济形势分析

#### 2.2.3 产业宏观经济环境分析

### 2.3 虚拟现实硬件行业社会环境分析

#### 2.3.1 虚拟现实硬件产业社会环境

#### 2.3.2 社会环境对行业的影响

#### 2.3.3 虚拟现实硬件产业发展对社会发展的影响

### 2.4 虚拟现实硬件行业技术环境分析

#### 2.4.1 虚拟现实硬件技术分析

#### 2.4.2 虚拟现实硬件技术发展水平

#### 2.4.3 行业主要技术发展趋势

## 第三章 我国虚拟现实硬件行业运行分析

### 3.1 我国虚拟现实硬件行业发展状况分析

#### 3.1.1 我国虚拟现实硬件行业发展阶段

#### 3.1.2 我国虚拟现实硬件行业发展总体概况

PCVR主攻硬核玩家，移动一体机面向一般用户。PCVR性能水平高，对PC配置要求也较

高，主要面向硬核玩家；而移动一体机专注于便携性，性能相较PCVR有所下降，更适用于一般用户。

1 在视场角方面，PCVR在100-115度左右，普遍高于同品牌一体机。视场角越大同一分辨率下视野范围更广。人眼从一侧观察到另一侧的总范围为210度，其中左右眼重叠的部分为120度，这也是我们看的最清楚的区域，PCVR相比于一体机更接近这一理想值

2 在追踪度方面，虽然主流VR都采用了inside-out追踪定位，但在头显、手柄追踪度方面有差异，一些以轻薄、轻便为看点的一体机追踪度只有3DoF，即只能实现注视、摇头点头和方向追踪，无法进行位置追踪，但这对于进行一些影音娱乐、聊天社交甚至移动量不大的休闲游戏来说，已经足够使用。而6DoF相对3DoF而言的最大差异在于增加了3位移变化，即前后、左右和上下位移。

3 在CPU、GPU方面，PCVR计算能力更强，原因在于PCVR可以将计算过程在PC端实现，能处理更大量、负责的计算，而一体机的计算过程在VR头显中完成，处理能力有限，但其移动化的特点更适合一般用户的影音娱乐和休闲游戏体验。以Oculus为例，对旗下三款VR设备，OculusRift（2016年）、OculusQuest（2019年）、Oculus Go（2018年）进行跑分，PCVROculusRift，在CPU和GPU方面优于其他两台一体机，更适合处理复杂的计算过程，面向高PC配置和游戏要求的硬核玩家。

### 3.1.3 我国虚拟现实硬件行业发展特点分析

## 3.2 2015-2019年虚拟现实硬件行业发展现状

### 3.2.1 2015-2019年我国虚拟现实硬件行业市场规模

### 3.2.2 2015-2019年我国虚拟现实硬件行业发展分析

### 3.2.3 2015-2019年中国虚拟现实硬件企业发展分析

## 3.3 区域市场分析

### 3.3.1 区域市场分布总体情况

### 3.3.2 2015-2019年重点省市市场分析

## 3.4 虚拟现实硬件细分产品/服务市场分析

### 3.4.1 细分产品/服务特色

### 3.4.2 2015-2019年细分产品/服务市场规模及增速

### 3.4.3 重点细分产品/服务市场前景预测

## 3.5 虚拟现实硬件产品/服务价格分析

### 3.5.1 2015-2019年虚拟现实硬件价格走势

### 3.5.2 影响虚拟现实硬件价格的关键因素分析

#### （1）成本

#### （2）供需情况

#### （3）关联产品

#### （4）其他

### 3.5.3 2020-2026年虚拟现实硬件产品/服务价格变化趋势

### 3.5.4 主要虚拟现实硬件企业价位及价格策略

## 第四章 我国虚拟现实硬件所属行业整体运行指标分析

### 4.1 2015-2019年中国虚拟现实硬件所属行业总体规模分析

#### 4.1.1 企业数量结构分析

#### 4.1.2 人员规模状况分析

#### 4.1.3 行业资产规模分析

#### 4.1.4 行业市场规模分析

### 4.2 2015-2019年中国虚拟现实硬件所属行业产销情况分析

#### 4.2.1 我国虚拟现实硬件所属行业工业总产值

#### 4.2.2 我国虚拟现实硬件所属行业工业销售产值

#### 4.2.3 我国虚拟现实硬件所属行业产销率

### 4.3 2015-2019年中国虚拟现实硬件所属行业财务指标总体分析

#### 4.3.1 行业盈利能力分析

#### 4.3.2 行业偿债能力分析

#### 4.3.3 行业营运能力分析

#### 4.3.4 行业发展能力分析

## 第五章 我国虚拟现实硬件行业供需形势分析

### 5.1 虚拟现实硬件行业供给分析

#### 5.1.1 2015-2019年虚拟现实硬件行业供给分析

#### 5.1.2 2020-2026年虚拟现实硬件行业供给变化趋势

#### 5.1.3 虚拟现实硬件行业区域供给分析

### 5.2 2015-2019年我国虚拟现实硬件行业需求情况

#### 5.2.1 虚拟现实硬件行业需求市场

#### 5.2.2 虚拟现实硬件行业客户结构

#### 5.2.3 虚拟现实硬件行业需求的地区差异

### 5.3 虚拟现实硬件市场应用及需求预测

#### 5.3.1 虚拟现实硬件应用市场总体需求分析

##### (1) 虚拟现实硬件应用市场需求特征

##### (2) 虚拟现实硬件应用市场需求总规模

#### 5.3.2 2020-2026年虚拟现实硬件行业领域需求量预测

##### (1) 2020-2026年虚拟现实硬件行业领域需求产品/服务功能预测

##### (2) 2020-2026年虚拟现实硬件行业领域需求产品/服务市场格局预测

#### 5.3.3 重点行业虚拟现实硬件产品/服务需求分析预测

## 第六章 虚拟现实硬件行业产业结构分析

### 6.1 虚拟现实硬件产业结构分析

#### 6.1.1 市场细分充分程度分析

#### 6.1.2 各细分市场领先企业排名

#### 6.1.3 各细分市场占总市场的结构比例

#### 6.1.4 领先企业的结构分析（所有制结构）

### 6.2 产业价值链的结构分析及产业链条的整体竞争优势分析

#### 6.2.1 产业价值链的构成

#### 6.2.2 产业链条的竞争优势与劣势分析

### 6.3 产业结构发展预测

#### 6.3.1 产业结构调整指导政策分析

#### 6.3.2 产业结构调整中消费者需求的引导因素

#### 6.3.3 中国虚拟现实硬件行业参与国际竞争的战略市场定位

#### 6.3.4 产业结构调整方向分析

## 第七章 我国虚拟现实硬件行业产业链分析

### 7.1 虚拟现实硬件行业产业链分析

#### 7.1.1 产业链结构分析

#### 7.1.2 主要环节的增值空间

#### 7.1.3 与上下游行业之间的关联性

### 7.2 虚拟现实硬件上游行业分析

#### 7.2.1 虚拟现实硬件产品成本构成

#### 7.2.2 2015-2019年上游行业发展现状

#### 7.2.3 2020-2026年上游行业发展趋势

#### 7.2.4 上游供给对虚拟现实硬件行业的影响

### 7.3 虚拟现实硬件下游行业分析

#### 7.3.1 虚拟现实硬件下游行业分布

#### 7.3.2 2015-2019年下游行业发展现状

#### 7.3.3 2020-2026年下游行业发展趋势

#### 7.3.4 下游需求对虚拟现实硬件行业的影响

## 第八章 我国虚拟现实硬件行业渠道分析及策略

### 8.1 虚拟现实硬件行业渠道分析

#### 8.1.1 渠道形式及对比

#### 8.1.2 各类渠道对虚拟现实硬件行业的影响

#### 8.1.3 主要虚拟现实硬件企业渠道策略研究

#### 8.1.4 各区域主要代理商情况

### 8.2 虚拟现实硬件行业用户分析

#### 8.2.1 用户认知程度分析

#### 8.2.2 用户需求特点分析

### 8.2.3 用户购买途径分析

## 8.3 虚拟现实硬件行业营销策略分析

### 8.3.1 中国虚拟现实硬件营销概况

### 8.3.2 虚拟现实硬件营销策略探讨

### 8.3.3 虚拟现实硬件营销发展趋势

## 第九章 我国虚拟现实硬件行业竞争形势及策略

### 9.1 行业总体市场竞争状况分析

#### 9.1.1 虚拟现实硬件行业竞争结构分析

- (1) 现有企业间竞争
- (2) 潜在进入者分析
- (3) 替代品威胁分析
- (4) 供应商议价能力
- (5) 客户议价能力
- (6) 竞争结构特点总结

#### 9.1.2 虚拟现实硬件行业企业间竞争格局分析

#### 9.1.3 虚拟现实硬件行业集中度分析

#### 9.1.4 虚拟现实硬件行业SWOT分析

### 9.2 中国虚拟现实硬件行业竞争格局综述

#### 9.2.1 虚拟现实硬件行业竞争概况

- (1) 中国虚拟现实硬件行业竞争格局
- (2) 虚拟现实硬件行业未来竞争格局和特点
- (3) 虚拟现实硬件市场进入及竞争对手分析

#### 9.2.2 中国虚拟现实硬件行业竞争力分析

- (1) 我国虚拟现实硬件行业竞争力剖析
- (2) 我国虚拟现实硬件企业市场竞争的优势
- (3) 国内虚拟现实硬件企业竞争能力提升途径

#### 9.2.3 虚拟现实硬件市场竞争策略分析

## 第十章 虚拟现实硬件行业领先企业经营形势分析

### 10.1 A公司

#### 10.1.1 企业概况

#### 10.1.2 企业优势分析

#### 10.1.3 产品/服务特色

#### 10.1.4 公司经营状况

#### 10.1.5 公司发展规划

### 10.2 B公司



10.2.1 企业概况

10.2.2 企业优势分析

10.2.3 产品/服务特色

10.2.4 公司经营状况

10.2.5 公司发展规划

10.3 C公司

10.3.1 企业概况

10.3.2 企业优势分析

10.3.3 产品/服务特色

10.3.4 公司经营状况

10.3.5 公司发展规划

10.4 D公司

10.4.1 企业概况

10.4.2 企业优势分析

10.4.3 产品/服务特色

10.4.4 公司经营状况

10.4.5 公司发展规划

10.5 E公司

10.5.1 企业概况

10.5.2 企业优势分析

10.5.3 产品/服务特色

10.5.4 公司经营状况

10.5.5 公司发展规划

10.6 F公司

10.6.1 企业概况

10.6.2 企业优势分析

10.6.3 产品/服务特色

10.6.4 公司经营状况

10.6.5 公司发展规划

第十一章 2020-2026年虚拟现实硬件行业投资前景

11.1 2020-2026年虚拟现实硬件市场发展前景

11.1.1 2020-2026年虚拟现实硬件市场发展潜力

11.1.2 2020-2026年虚拟现实硬件市场发展前景展望

11.1.3 2020-2026年虚拟现实硬件细分行业发展前景分析

11.2 2020-2026年虚拟现实硬件市场发展趋势预测

11.2.1 2020-2026年虚拟现实硬件行业发展趋势

11.2.2 2020-2026年虚拟现实硬件市场规模预测

11.2.3 2020-2026年虚拟现实硬件行业应用趋势预测

11.2.4 2020-2026年细分市场发展趋势预测

11.3 2020-2026年中国虚拟现实硬件行业供需预测

11.3.1 2020-2026年中国虚拟现实硬件行业供给预测

11.3.2 2020-2026年中国虚拟现实硬件行业需求预测

11.3.3 2020-2026年中国虚拟现实硬件供需平衡预测

11.4 影响企业生产与经营的关键趋势

11.4.1 市场整合成长趋势

11.4.2 需求变化趋势及新的商业机遇预测

11.4.3 企业区域市场拓展的趋势

11.4.4 科研开发趋势及替代技术进展

11.4.5 影响企业销售与服务方式的关键趋势

第十二章 2020-2026年虚拟现实硬件行业投资机会与风险

12.1 虚拟现实硬件行业投融资情况

12.1.1 行业资金渠道分析

12.1.2 固定资产投资分析

12.1.3 兼并重组情况分析

12.2 2020-2026年虚拟现实硬件行业投资机会

12.2.1 产业链投资机会

12.2.2 细分市场投资机会

12.2.3 重点区域投资机会

12.3 2020-2026年虚拟现实硬件行业投资风险及防范

12.3.1 政策风险及防范

12.3.2 技术风险及防范

12.3.3 供求风险及防范

12.3.4 宏观经济波动风险及防范

12.3.5 关联产业风险及防范

12.3.6 产品结构风险及防范

12.3.7 其他风险及防范

第十三章 虚拟现实硬件行业投资战略研究

13.1 虚拟现实硬件行业发展战略研究

13.1.1 战略综合规划

13.1.2 技术开发战略

- 13.1.3 业务组合战略
- 13.1.4 区域战略规划
- 13.1.5 产业战略规划
- 13.1.6 营销品牌战略
- 13.1.7 竞争战略规划
- 13.2 对我国虚拟现实硬件品牌的战略思考
  - 13.2.1 虚拟现实硬件品牌的重要性
  - 13.2.2 虚拟现实硬件实施品牌战略的意义
  - 13.2.3 虚拟现实硬件企业品牌的现状分析
  - 13.2.4 我国虚拟现实硬件企业的品牌战略
  - 13.2.5 虚拟现实硬件品牌战略管理的策略
- 13.3 虚拟现实硬件经营策略分析
  - 13.3.1 虚拟现实硬件市场细分策略
  - 13.3.2 虚拟现实硬件市场创新策略
  - 13.3.3 品牌定位与品类规划
  - 13.3.4 虚拟现实硬件新产品差异化战略
- 13.4 虚拟现实硬件行业投资战略研究
  - 13.4.1 2019年虚拟现实硬件行业投资战略
  - 13.4.2 2020-2026年虚拟现实硬件行业投资战略
  - 13.4.3 2020-2026年细分行业投资战略
- 第十四章 研究结论及投资建议(ZY GXH)
  - 14.1 虚拟现实硬件行业研究结论
  - 14.2 虚拟现实硬件行业投资价值评估
  - 14.3 虚拟现实硬件行业投资建议
    - 14.3.1 行业发展策略建议
    - 14.3.2 行业投资方向建议
    - 14.3.3 行业投资方式建议(ZY GXH)

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202004/857534.html>