

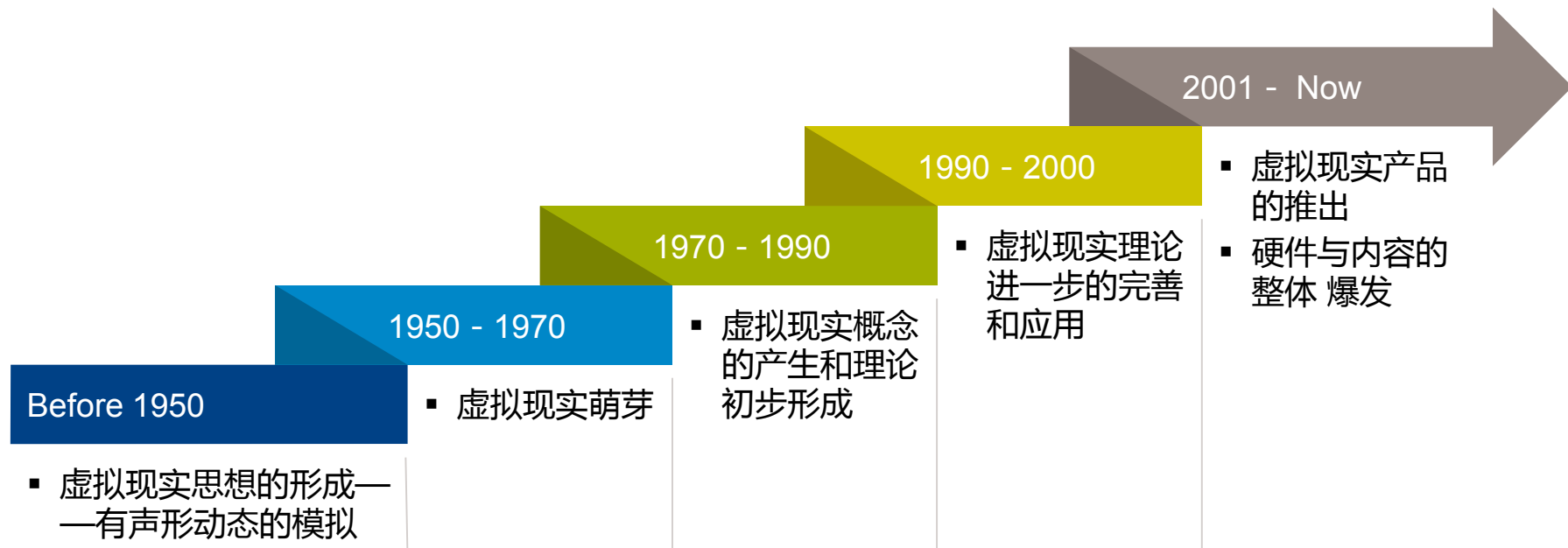
# 2016 虚拟现实 零售行业报告



# 虚拟现实发展历史



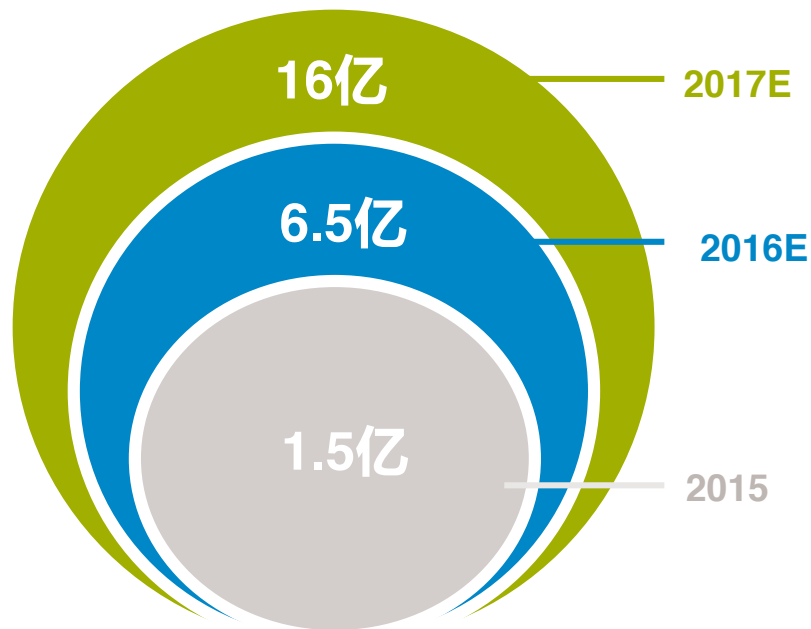
虚拟现实系统具有下面三个基本特征：即三个“I” immersion-interaction-imagination ( 沉浸—交互—构想 )



# 2016年为中国VR硬件零售市场爆发年



中国VR硬件整体销售趋势（零售额）

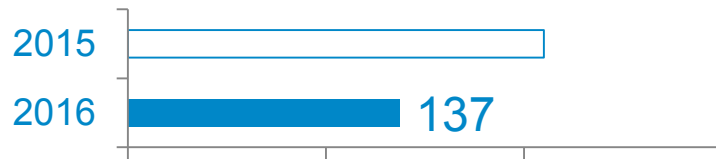


数据来源：GfK中国VR在线市场监测数据

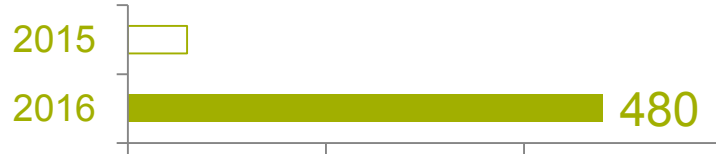
月平均销量（千台）



平均价格（元）



品牌数量



# 市场的增长需要消费者、硬件、内容与应用三方面共同推动

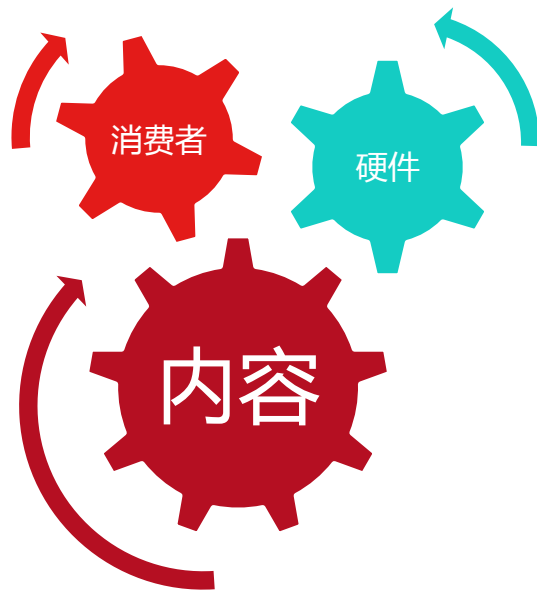


消费者

硬件



内容与应用



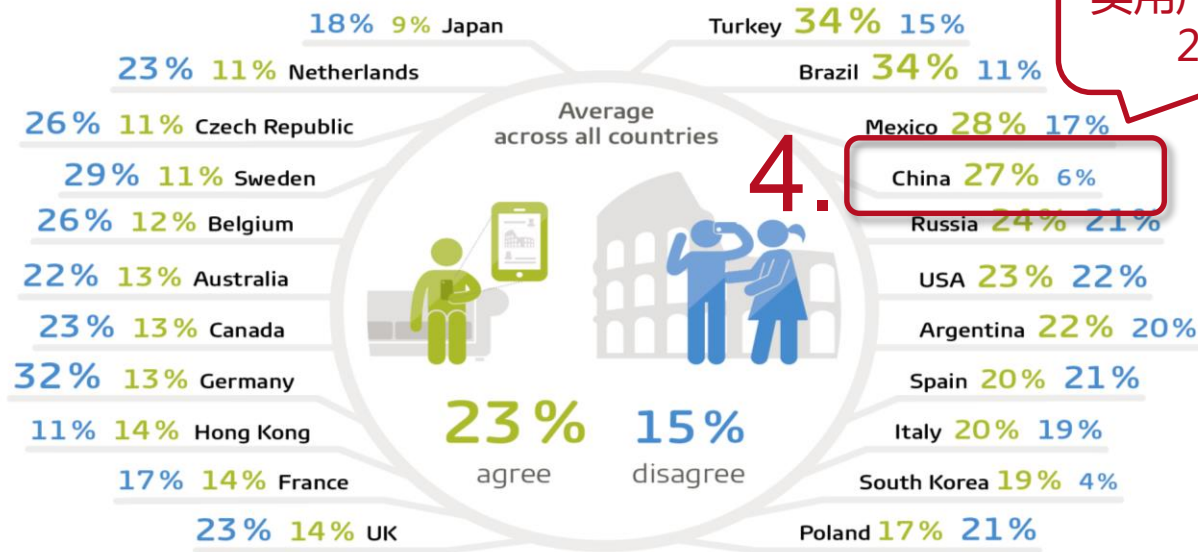
# 大多数消费者对VR的了解程度还不够深



# 中国消费者对虚拟现实的接受程度在全球中处于较高水平



## 各国消费者对虚拟现实概念的认同度



中国潜在虚拟现实用户规模已达2.86亿

暴风魔镜 APP  
2016 年10月度活跃用户数达到150 万人

● agree ● disagree

Source: GfK survey among 27,000+ Internet users (ages 15+) in 22 countries – top 2 boxes (agreement) / bottom 2 boxes (disagreement) out of 7-point scale – rounded

# 消费者对VR产品了解过多反而适得其反



🔍 非常了解 但 **不购买**



🔍 了解 但 **不购买**



消费者深入了解后更愿意购买高端产品



¥ 非常了解且购机预算 > 2001

¥ 了解且购机预算 > 2001

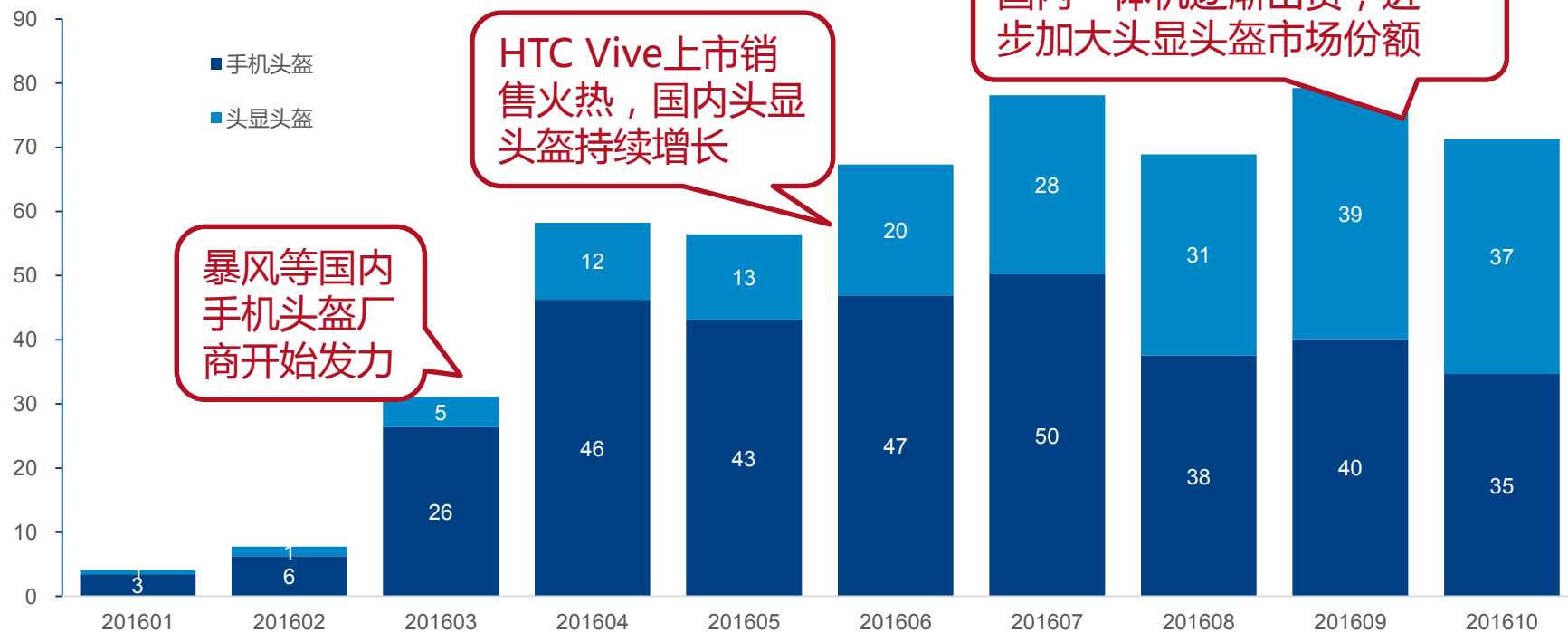




# 手机头盔率先占领市场，头显逐渐发力



中国在线市场VR头盔零售额增长趋势（百万元）



数据来源：GfK中国VR在线市场监测数据

# 消费级应用先行发展



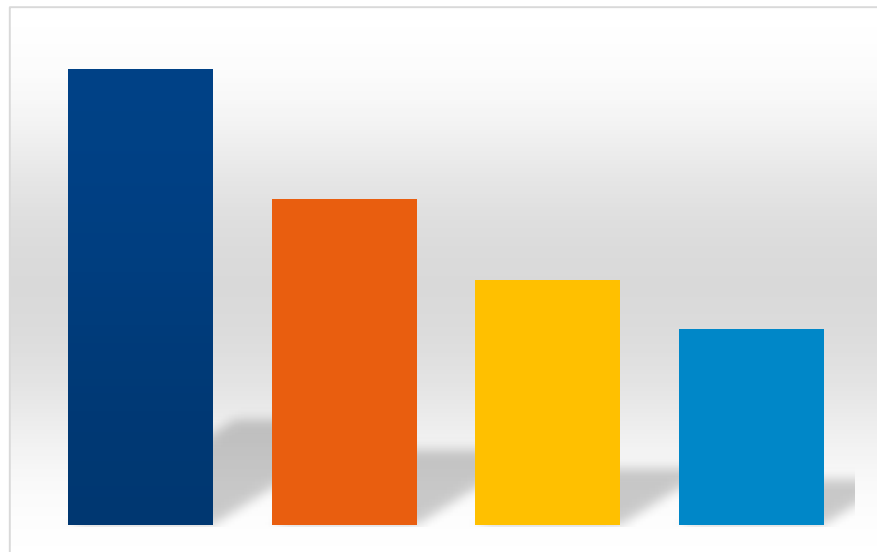
游戏

直播

视频

购物

# 消费级应用市场：游戏领跑，直播成为新的增长点



游戏



直播



视频



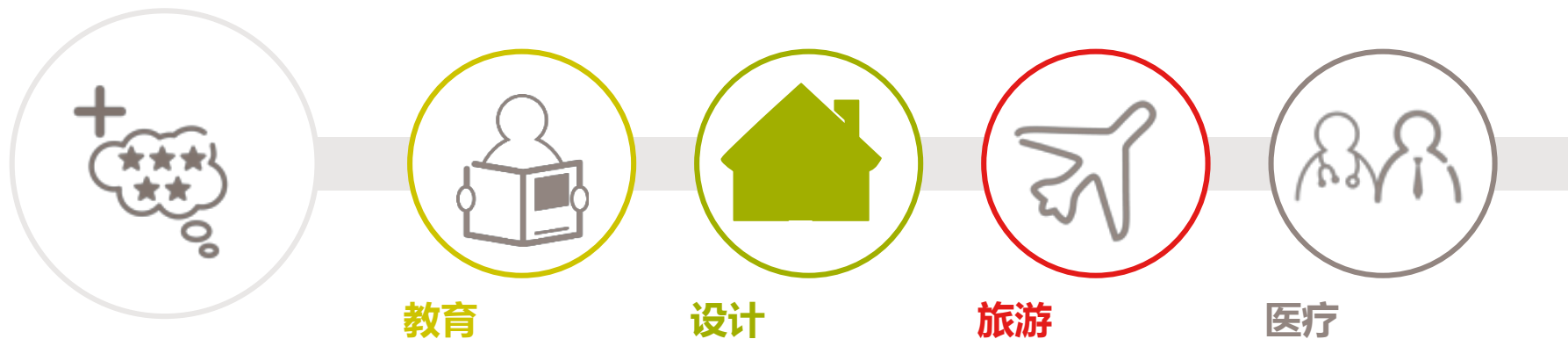
购物



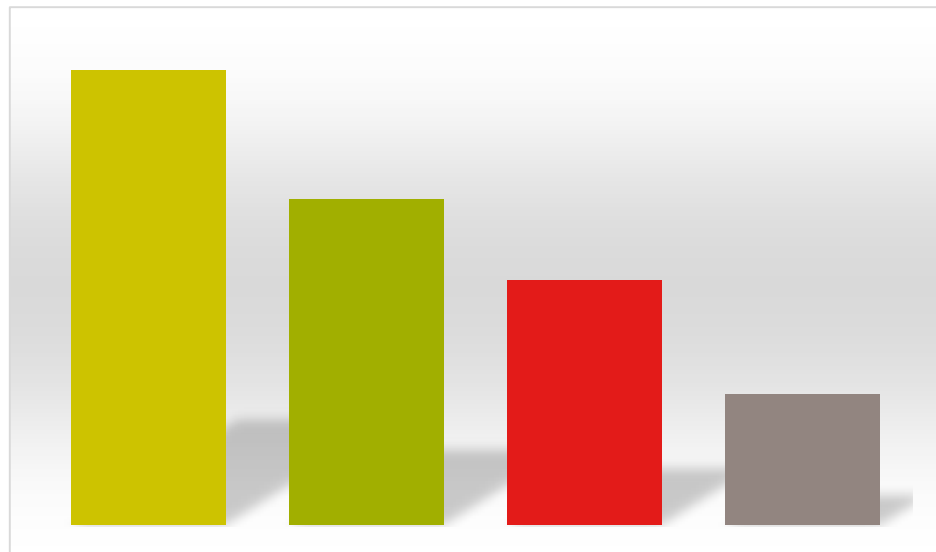
游戏：截止到2018年西欧将有2百万高端头显头盔出货(GfK Forecast)

直播：受到国际活动的推广和支持，国内消费群体增长迅速

# 专业级应用蓄力准备中，预计17年将有突破性进展



# 专业级应用：教育增长潜力最大，家装紧随其后



教育



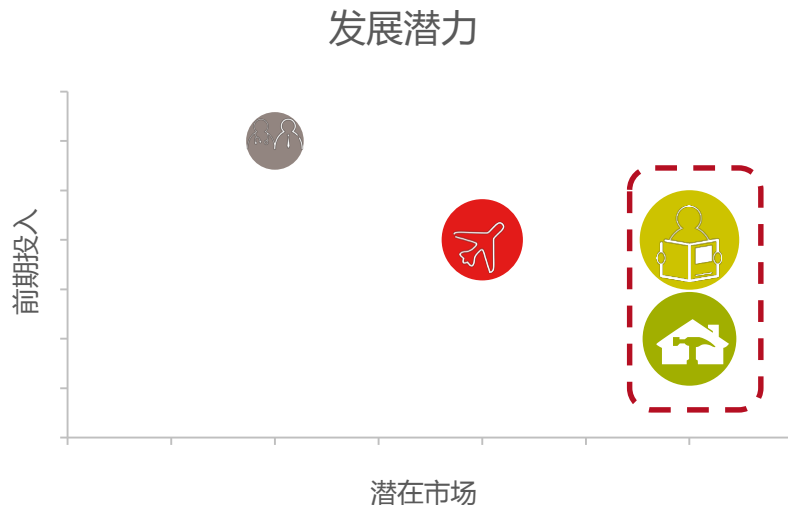
设计



旅游



医疗



- 目前虚拟现实的技术发展仍大部分专注于消费级领域（游戏、视频），行业需要更多消费者的认知度推动发展
- 根据目前消费需求的市场容量，教育与家装会最先实现突破

# 更多VR内容与应用扩充中.....



沉浸式新闻

驾驶

社交

大数据管理

工业制造

军事



# 市场发展潜力巨大



## 消费级与专业级市场增长预估



# 虚拟现实硬件产业飞速发展



## 传感器厂商



意法半导体  
INVENSENCE  
Bosch  
KINECT  
PRIMESENSE  
中科院宁波材料所  
华为  
中颖电子

## 芯片厂商



高通  
英特尔  
AMD  
ARM  
三星  
全志  
瑞芯微  
盈方微  
华为

## 屏幕厂商



三星  
LGD  
Sony  
京东方  
天马  
华星光电  
国显光电  
信利国际  
友达光电



# VR的技术升级需要资源共享



## 手机头盔

应用：视频，直播  
游戏

0-200元

代表厂商：暴风VR



## PC/游戏端头显头盔

应用：游戏

2000以上价格段

代表厂商: HTC, OCULUS, SONY

## 一体机头盔

应用：视频

500-2000元

代表厂商：大朋，  
小鸟看看



够清晰才是真VR

