

元宇宙vr上市公司有哪些 - 贵州盛方信息科技有限公司的VR产品有哪些？-股识吧

一、什么是元宇宙？

“元宇宙”一词最早指的是1992年的科幻小说《雪崩》中描绘的虚拟现实世界。如今，对于元宇宙定义，一般可以理解为“利用科技手段进行链接与创造的，与现实世界映射与交互的虚拟世界，具备新型社会体系的数字生活空间”。

什么是元宇宙？元宇宙（Metaverse）是整合多种新技术而产生的新型虚实相融的互联网应用和社会形态，它基于扩展现实技术提供沉浸式体验，基于数字孪生技术生成现实世界的镜像，基于区块链技术搭建经济体系，将虚拟世界与现实世界在经济系统、社交系统、身份系统上密切融合，并且允许每个用户进行内容生产和世界编辑。

元宇宙一词诞生于1992年的科幻小说《雪崩》，小说描绘了一个庞大的虚拟现实世界，在这里，人们用数字化身来控制，并相互竞争以提高自己的地位，到现在看来，描述的还是超前的未来世界。

关于“元宇宙”，比较认可的思想源头是美国数学家和计算机专家弗诺·文奇教授，在其1981年出版的小说《真名实姓》中，创造性地构思了一个通过脑机接口进入并获得感官体验的虚拟世界。

对于元宇宙定义，北京大学陈刚教授、董浩宇博士认为：“元宇宙是利用科技手段进行链接与创造的，与现实世界映射与交互的虚拟世界，具备新型社会体系的数字生活空间。

”名词定义：通过对元宇宙构思和概念的“考古”，可以从时空性、真实性、独立性、连接性四个方面去交叉定义元宇宙。

从时空性来看，元宇宙是一个空间维度上虚拟而时间维度上真实的数字世界；

从真实性来看，元宇宙中既有现实世界的数字化复制物，也有虚拟世界的创造物；

从独立性来看，元宇宙是一个与外部真实世界既紧密相连，又高度独立的平行空间；

从连接性来看，元宇宙是一个把网络、硬件终端和用户囊括进来的一个永续的、广覆盖的虚拟现实系统。

准确地说，元宇宙不是一个新的概念，它更像是一个经典概念的重生，是在扩展现实（XR）、区块链、云计算、数字孪生等新技术下的概念具化。

在原著中，元宇宙（Metaverse）是由Meta和Verse两个单词组成，Meta表示超越，Verse代表宇宙(universe)，合起来即为“超越宇宙”的概念：一个平行于现实世界运行的人造空间，是互联网的下一个阶段，由AR、VR、3D等技术支持的虚拟现实的网络世界。

特征与属性：Roblox给出的元宇宙包含八大要素：身份、朋友、沉浸感、低延迟、

多元化、随时随地、经济系统和文明。

要素众多，每个要素背后，还有一连串的解释。

总之，一句话说不清楚，这也恰恰说明这一概念的模糊性。

在元宇宙特征与属性的START图谱中，北京大学陈刚教授与董浩宇博士梳理并系统界定了元宇宙的五大特征与属性，即：社会与空间属性(Social & Space)、科技赋能的超越延伸(Technology Tension)、人、机与人工智能共创(Artificial, Machine & AI)、真实感与现实映射性(Reality & Reflection)、交易与流通(Trade & Transaction)。

二、VR有市场吗的最新相关信息

据恒州诚思出版的市场分析《2022年全球及中国搭载Pancake光学的VR设备行业头部企业市场占有率及排名调研报告》这份报告提供了VR设备市场情况，定义，分类，应用和产业链结构，同时还讨论发展政策和计划以及制造流程和成本结构，分析VR设备市场的发展现状与未来市场趋势。

到2024年，元宇宙设备的市场存量将从目前的5000万翻一番。

元宇宙的投资方向主要包括游戏和VR两大领域。

罗布乐思(Roblox)和元(Meta)是两家致力于打造元宇宙的企业，分别实践了两条不同的元宇宙建设路线——游戏和VR。

罗布乐思搭建游戏平台元宇宙，用户可以同时是玩家和开发者。

脸书是全球最大的社交媒体平台，扎克伯格宣布脸书改名Meta，Meta的元宇宙包含社交、VR、虚拟办公、虚拟货币等。

2022年世界人工智能大会场将从虚拟体验和现实展示两个维度呈现元宇宙关键展览，呈现元宇宙关键展览AI元宇宙全产业链还指出，2022年上半年，全球元宇宙应用已下载1.7亿元，其中游戏应用下载量高达1.1亿元，占67.3%；

元宇宙应用总收入6.5亿美元，其中游戏应用收入占94%。

此外，87%的元宇宙手机游戏下载量来自模拟类，其中沙盒游戏市场份额高达97%

。生活娱乐类元宇宙游戏下载量占5%，主要以灵活性高的角色定制玩法为主。

VR技术行业火爆一年后，许多大厂正在紧张地规划自己的设备行业VR团队，一场VR人才争夺战正在悄然展开。

其实不仅国外为VR人才打得热火朝天，国内字节跳动与腾讯等其他互联网大咖也加入了这一场抢人大战里。

VR设备行业面向初级全虚拟场景，无需与现实场景相结合，光学系统、计算复杂

性相对较高AR/MR较低，在硬件端率先着陆。

2022年受益于高性价比Quest2.推动行业整体出货量同比增长70%至约1100万台，其中Quest此外，商品占80%。

Pico，HTC等公司也有新产品迭代。

VR设备行业将成为虚拟现实进入工业发展快车道的关键时窗。

目前，世界正处于沉浸式/发展和培育的一部分时期。

我们判断虚拟现实产业的发展已经开始进入起飞阶段。

随着多款VR设备产品迭代，2022年行业出货量有望同比出货80%至2000万台，其中META，索尼，Pico预计各自将达到1500/100/100万台。

考虑到中期3-4年的水平，考虑到中期3-4年，VR设备仍将主要集中在游戏、直播、视频、车载等强沉浸式应用领域。

参照游戏主机等设备的出货情况，预计设备规模将达到5000万台/年。

VR设备是元宇宙的关键硬件媒介之一。

随着行业的发展，科技巨头产品迭代，中期看游戏，视频应用领域带动硬件销售，长期看ToC端社交健身等，ToB未来，我们将看到端教育办公等强粘性行业年均出货量超过1亿台。

2022年VR设备行业出货量有望同比80%至2000万台，其中META，索尼，Pico预计各自将达到1500/100/100万台。

考虑到中期3~4年的水平，考虑到中期3~4年，VR设备仍将主要集中在游戏、直播、视频、车载等强沉浸式应用领域（我们估计占比近90%）。

参照游戏主机等设备的出货情况，预计设备规模将达到5000万台/年。

想要了解更多报告详情分析，可以点击查看恒州诚思出版的报告，报告对行业相关各种因素进行具体调查、研究、分析，洞察行业今后的发展方向、行业竞争格局的演变趋势以及技术标准、市场规模、潜在问题与行业发展的症结所在，评估行业投资价值、效果效益程度，提出建设性意见建议，为行业投资决策者和企业经营者提供参考依据。

三、VR芯片和显卡的核心技术有哪些上市公司

VR芯片厂商：高通/三星/意法半导体GPU提供厂商：AMD（ATI），Nvidia

四、贵州盛方信息科技有限公司的VR产品有哪些？

主要有要有全景图片/全景视频/VR漫游。

五、现在VR看房做的好的，有哪些公司？

我目前知道的有美房圈、指挥家、无忧我房、指南针，都是圈子里做的不错的，但是好像无忧我房更厉害一点，毕竟人家背靠第一资产、当代置业两家大公司，资源现金都比较多。

六、

七、3D概念股一览 3D概念上市公司有哪些

3D热潮涌起 9龙头概念股大涨（受益股）

四川长虹(加入自选股，参加模拟炒股)：管理层激励推动公司稳步增长

海信电器：超强盈利能力还将持续，智能电视或催化估值

歌尔声学：业绩稳步提升，增速仍将持续 同洲电子(加入自选股，参加模拟炒股)：

安防布局逐步落实开展，平台优势产生新成长点

天威视讯(加入自选股，参加模拟炒股)：业绩低于市场预期，整合预期仍可期待

歌华有线(加入自选股，参加模拟炒股)：转型带来成长，高清业务盈利即将兑现

中视传媒(加入自选股，参加模拟炒股)调研简报：转型成效初见，业绩拐点将至

华谊兄弟：与香港付费电视台合作，打造华语版HBO

捷成股份：创新引领行业浪潮，服务保证高速增长（财富赢家）参考自：

：[//stock1.cf8.cn/news/20220226/358144.shtml](http://stock1.cf8*.cn/news/20220226/358144.shtml)

参考文档

[下载：元宇宙vr上市公司有哪些.pdf](#)

[《股票重组多久停牌》](#)

[《股票需要多久出舱》](#)

[《股票能提前多久下单》](#)

[《买股票要多久才能买到》](#)

[下载：元宇宙vr上市公司有哪些.doc](#)

[更多关于《元宇宙vr上市公司有哪些》的文档...](#)

声明：

本文来自网络，不代表

【股识吧】立场，转载请注明出处：

<https://www.gupiaozhishiba.com/store/47711361.html>