

# 2018年中国VR游戏市场分析报告- 行业运营态势与发展趋势预测

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2018年中国VR游戏市场分析报告-行业运营态势与发展趋势预测》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/344129344129.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

虚拟现实游戏，英文名“Virtual reality game”，只要打开电脑，带上虚拟现实头盔，就可以让你进入一个可交互的虚拟现场场景中，不仅可以虚拟当前场景，也可以虚拟过去和未来。了解了虚拟现实，那虚拟现实游戏的概念并不难理解，戴上虚拟现实头盔，你看到的就是游戏的世界，不管你怎么转动视线，你都位于游戏里。

最近VR游戏在全球的火热已经是不争的事实。根据有关数据表明，2018年1月VR活跃用户数量创历史新高达到118.2万。于此同时，2018年最为热门的社交类VR游戏客户端VR CHAT，2018年初在全球拥有150万用户，到1月底仅间隔不到一个月时间用户数量猛增到200万，截至2018年5月份用户数量已经超过300万。2016年由于硬件因素限制，VR游戏主要停留在手机移动端，VR手游移动端占据了71%左右用户量。2017年、2018年硬件换代升级较快，VR头盔主机等价格均有较大降幅，大大加速了VR游戏行业的发展。

2017年全球VR市场规模为22亿美元，同比去年营收18亿美元增长22%，VR游戏收入为3.06亿美元，安装基数为1300万。

与VR游戏市场火热相对应的是VR设备的畅销。2017年全球VR设备销量约为776万，同比2016年630万增长23.17%，其中一体机VR设备约30万，系留系VR设备约279万，无屏VR设备约465万。针对中国市场2017年中国VR设备的销量约为102万，相比去年减少18.7%，主要原因是因为2016年中国粗制滥造的无屏产商大量淘汰，无屏VR设备销量大幅减少。VR一体机产销量基本都在国内。

目前全球主要的游戏平台包括：Steam、PlayStation、Humble Store / Humble Bundle、暴雪等。其中Steam平台是目前全球最大的综合性数字发布平台。截至2018年6月份，Steam平台发布支持VR设备的游戏软件共有2867款，而这个数据2017年7月只有1797款，增长59%，2016年7月份为600款，增长接近5倍。Steam平台发布的VR游戏软件主要以动作类为主，截至2018年6月份，Steam发布动作类软件1472款，冒险类软件890款，休闲类软件1167款，策略类软件314款。在美国市场上，玩家更加偏好动作冒险类和射击类VR游戏。随着国内越来越多的玩家参与到这两年兴起的“吃鸡”市场，相信射击类VR游戏在中国市场也会有不错的表现。

VR游戏内容分类占比（%）

资料来源：观研天下数据中心整理

在VR硬件和软件消费收入方面，硬件收入占了较大比例，2017年VR硬件方面收入为16.46亿美元，占比为74.82%，软件方面收入为5.54亿美元，占比25.18%。预计2018年VR硬件消费收入在VR游戏市场占比保持在75%左右。

VR游戏内容分类占比（%）

资料来源：观研天下数据中心整理（YM）

观研天下发布的《2018年中国VR游戏市场分析报告-行业运营态势与发展趋势预测》内

容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。第一章 VR游戏行业发展综述

## 1.1 VR游戏行业定义及分类

### 1.1.1 行业定义

### 1.1.2 行业产品/服务分类

### 1.1.3 行业主要商业模式

## 1.2 VR游戏行业特征分析

### 1.2.1 产业链分析

### 1.2.2 VR游戏行业在产业链中的地位

### 1.2.3 VR游戏行业生命周期分析

#### (1) 行业生命周期理论基础

#### (2) VR游戏行业生命周期

## 1.3 最近3-5年中国VR游戏行业经济指标分析

### 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 VR游戏行业运行环境（PEST）分析

### 2.1 VR游戏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 VR游戏行业经济环境分析

#### 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 VR游戏行业社会环境分析

#### 2.3.1 VR游戏产业社会环境

#### 2.3.2 社会环境对行业的影响

#### 2.3.3 VR游戏产业发展对社会发展的影响

### 2.4 VR游戏行业技术环境分析

#### 2.4.1 VR游戏技术分析

#### 2.4.2 VR游戏技术发展水平

#### 2.4.3 行业主要技术发展趋势

## 第三章 我国VR游戏行业运行分析

### 3.1 我国VR游戏行业发展状况分析

#### 3.1.1 我国VR游戏行业发展阶段

#### 3.1.2 我国VR游戏行业发展总体概况

#### 3.1.3 我国VR游戏行业发展特点分析

### 3.2 2016-2017年VR游戏行业发展现状

#### 3.2.1 2016-2017年我国VR游戏行业市场规模

#### 3.2.2 2016-2017年我国VR游戏行业发展分析

#### 3.2.3 2016-2017年中国VR游戏企业发展分析

### 3.3 区域市场分析

#### 3.3.1 区域市场分布总体情况

#### 3.3.2 2016-2017年重点省市市场分析

### 3.4 VR游戏细分产品/服务市场分析

#### 3.4.1 细分产品/服务特色

#### 3.4.2 2016-2017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 VR游戏产品/服务价格分析

### 3.5.1 2016-2017年VR游戏价格走势

### 3.5.2 影响VR游戏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 2017-2024年VR游戏产品/服务价格变化趋势

### 3.5.4 主要VR游戏企业价位及价格策略

## 第四章 我国VR游戏行业整体运行指标分析

### 4.1 2016-2017年中国VR游戏行业总体规模分析

#### 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 2016-2017年中国VR游戏行业运营情况分析

#### 4.2.1 我国VR游戏行业营收分析

#### 4.2.2 我国VR游戏行业成本分析

#### 4.2.3 我国VR游戏行业利润分析

### 4.3 2016-2017年中国VR游戏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VR游戏行业供需形势分析

### 5.1 VR游戏行业供给分析

#### 5.1.1 2016-2017年VR游戏行业供给分析

#### 5.1.2 2017-2024年VR游戏行业供给变化趋势

#### 5.1.3 VR游戏行业区域供给分析

### 5.2 2016-2017年我国VR游戏行业需求情况

#### 5.2.1 VR游戏行业需求市场

#### 5.2.2 VR游戏行业客户结构

#### 5.2.3 VR游戏行业需求的地区差异

### 5.3 VR游戏市场应用及需求预测

#### 5.3.1 VR游戏应用市场总体需求分析

- (1) VR游戏应用市场需求特征

## (2) VR游戏应用市场需求总规模

### 5.3.2 2017-2024年VR游戏行业领域需求量预测

#### (1) 2017-2024年VR游戏行业领域需求产品/服务功能预测

#### (2) 2017-2024年VR游戏行业领域需求产品/服务市场格局预测

### 5.3.3 重点行业VR游戏产品/服务需求分析预测

## 第六章 VR游戏行业产业结构分析

### 6.1 VR游戏产业结构分析

#### 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VR游戏行业参与国际竞争的战略市场定位

#### 6.3.4 VR游戏产业结构调整方向分析

#### 6.3.5 Sansheng Consulting建议

## 第七章 我国VR游戏行业产业链分析

### 7.1 VR游戏行业产业链分析

#### 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 VR游戏上游行业分析

#### 7.2.1 VR游戏产品成本构成

#### 7.2.2 2016-2017年上游行业发展现状

#### 7.2.3 2017-2024年上游行业发展趋势

#### 7.2.4 上游供给对VR游戏行业的影响

### 7.3 VR游戏下游行业分析

#### 7.3.1 VR游戏下游行业分布

#### 7.3.2 2016-2017年下游行业发展现状

#### 7.3.3 2017-2024年下游行业发展趋势

#### 7.3.4 下游需求对VR游戏行业的影响

## 第八章 我国VR游戏行业渠道分析及策略

### 8.1 VR游戏行业渠道分析

#### 8.1.1 渠道形式及对比

#### 8.1.2 各类渠道对VR游戏行业的影响

#### 8.1.3 主要VR游戏企业渠道策略研究

#### 8.1.4 各区域主要代理商情况

### 8.2 VR游戏行业用户分析

#### 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 VR游戏行业营销策略分析

#### 8.3.1 中国VR游戏营销概况

#### 8.3.2 VR游戏营销策略探讨

#### 8.3.3 VR游戏营销发展趋势

## 第九章 我国VR游戏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 VR游戏行业竞争结构分析

(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 VR游戏行业企业间竞争格局分析

#### 9.1.3 VR游戏行业集中度分析

#### 9.1.4 VR游戏行业SWOT分析

### 9.2 中国VR游戏行业竞争格局综述

#### 9.2.1 VR游戏行业竞争概况

(1) 中国VR游戏行业竞争格局

(2) VR游戏行业未来竞争格局和特点

(3) VR游戏市场进入及竞争对手分析

#### 9.2.2 中国VR游戏行业竞争力分析

(1) 我国VR游戏行业竞争力剖析

(2) 我国VR游戏企业市场竞争的优势

(3) 国内VR游戏企业竞争能力提升途径

### 9.2.3 VR游戏市场竞争策略分析

## 第十章 VR游戏行业领先企业经营形势分析

### 10.1 \*\*\*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 2016-2017年经营状况

#### 10.1.5 2017-2024年发展规划

### 10.2 \*\*\*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 2016-2017年经营状况

#### 10.2.5 2017-2024年发展规划

### 10.3 \*\*\*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 2016-2017年经营状况

#### 10.3.5 2017-2024年发展规划

### 10.4 \*\*\*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 2016-2017年经营状况

#### 10.4.5 2017-2024年发展规划

### 10.5 \*\*\*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 2016-2017年经营状况

#### 10.5.5 2017-2024年发展规划

### 10.6 \*\*\*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 2016-2017年经营状况

10.6.5 2017-2024年发展规划

10.7 \*\*\*公司

10.7.1 企业概况

10.7.2 企业优势分析

10.7.3 产品/服务特色

10.7.4 2016-2017年经营状况

10.7.5 2017-2024年发展规划

10.8 \*\*\*公司

10.8.1 企业概况

10.8.2 企业优势分析

10.8.3 产品/服务特色

10.8.4 2016-2017年经营状况

10.8.5 2017-2024年发展规划

10.9 \*\*\*公司

10.9.1 企业概况

10.9.2 企业优势分析

10.9.3 产品/服务特色

10.9.4 2016-2017年经营状况

10.9.5 2017-2024年发展规划

10.10 \*\*\*公司

10.10.1 企业概况

10.10.2 企业优势分析

10.10.3 产品/服务特色

10.10.4 2016-2017年经营状况

10.10.5 2017-2024年发展规划

第十一章 2017-2024年VR游戏行业投资前景

11.1 2017-2024年VR游戏市场发展前景

11.1.1 2017-2024年VR游戏市场发展潜力

11.1.2 2017-2024年VR游戏市场发展前景展望

11.1.3 2017-2024年VR游戏细分行业发展前景分析

11.2 2017-2024年VR游戏市场发展趋势预测

11.2.1 2017-2024年VR游戏行业发展趋势

11.2.2 2017-2024年VR游戏市场规模预测

11.2.3 2017-2024年VR游戏行业应用趋势预测

11.2.4 2017-2024年细分市场发展趋势预测

11.3 2017-2024年中国VR游戏行业供需预测

11.3.1 2017-2024年中国VR游戏行业供给预测

11.3.2 2017-2024年中国VR游戏行业需求预测

11.3.3 2017-2024年中国VR游戏供需平衡预测

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 2017-2024年VR游戏行业投资机会与风险

12.1 VR游戏行业投融资情况

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 2017-2024年VR游戏行业投资机会

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 2017-2024年VR游戏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 VR游戏行业投资战略研究

13.1 VR游戏行业发展战略研究

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VR游戏品牌的战略思考
  - 13.2.1 VR游戏品牌的重要性
  - 13.2.2 VR游戏实施品牌战略的意义
  - 13.2.3 VR游戏企业品牌的现状分析
  - 13.2.4 我国VR游戏企业的品牌战略
  - 13.2.5 VR游戏品牌战略管理的策略
- 13.3 VR游戏经营策略分析
  - 13.3.1 VR游戏市场细分策略
  - 13.3.2 VR游戏市场创新策略
  - 13.3.3 品牌定位与品类规划
  - 13.3.4 VR游戏新产品差异化战略
- 13.4 VR游戏行业投资战略研究
  - 13.4.1 2015年VR游戏行业投资战略
  - 13.4.2 2017-2024年VR游戏行业投资战略
  - 13.4.3 2017-2024年细分行业投资战略
- 第十四章 研究结论及投资建议
  - 14.1 VR游戏行业研究结论
  - 14.2 VR游戏行业投资价值评估
  - 14.3 VR游戏行业投资建议
    - 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

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/344129344129.html>