

# 2022-2028年中国VR游戏 设备市场深度分析与投资战略研究报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

## 一、报告报价

《2022-2028年中国VR游戏设备市场深度分析与投资战略研究报告》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.cction.com/report/202203/276378.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

云VR通过将大量的本地计算移到云端，一方面省去了昂贵笨重的本地计算机，去掉了连接线，实现了移动便捷、轻量和低成本;另一方面实现VR内容聚合，保障版权。

当前VR行业发展面临的主要瓶颈就在于成本和用户体验的不平衡，云VR解决方案将解决该痛点，是VR走向规模化应用的必然选择。

云VR性能的提升对网络的带宽和时延也提出了更高的要求，当前4G网络还难以满足，5G网络的传输速率可达到10Gbps，是4G的100倍;传输时延可达到1ms级别，是4G的1/50，有望助力云VR真正落地，扩展更多的应用领域。

经历泡沫破灭后，VR设备形态的发展趋势也逐步确定，行业相关标准也纷纷推出，高性能的可提供完全沉浸感的一体机(无绳)VR设备将是未来主流。

从2017年到2019年，全球VR设备出货量中无屏类(Screenless Viewer)设备逐年减少，预计2019年出货量占比将从2017年的60%降至16%;一体机设备(Standalone HMD)出货量逐年上升，预计2019年将达269万台，出货量占比从2017年的4%提升至38%;PC端VR设备(Tethered HMD)出货量占比每年小幅提升，2019年预计为46%。2017-2019年全球各类VR设备出货量占比情况

2019年Steam VR游戏畅销榜单上线时间分布

中企顾问网发布的《2022-2028年中国VR游戏设备市场深度分析与投资战略研究报告》共十二章。首先介绍了中国VR游戏设备行业市场发展环境、VR游戏设备整体运行态势等，接着分析了中国VR游戏设备行业市场运行的现状，然后介绍了VR游戏设备市场竞争格局。随后，报告对VR游戏设备做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国VR游戏设备行业发展趋势与投资预测。您若想对VR游戏设备产业有个系统的了解或者想投资中国VR游戏设备行业，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，价格数据主要来自各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 VR游戏设备行业相关概述

第一节 VR游戏设备行业定义及特征

一、VR游戏设备行业定义及分类

二、行业特征分析

第二节 VR游戏设备行业经营模式分析

- 一、采购模式分析
- 二、生产模式分析
- 三、销售模式分析
- 四、VR游戏设备行业经营模式影响因素分析
- 第三节 VR游戏设备行业主要风险因素分析
  - 一、经营风险分析
  - 二、管理风险分析
  - 三、法律风险分析
- 第四节 VR游戏设备行业数据来源与统计口径
  - 一、统计部门与统计口径
  - 二、统计方法与数据种类
- 第五节 VR游戏设备行业研究概述
  - 一、VR游戏设备行业研究目的
  - 二、VR游戏设备行业研究原则
  - 三、VR游戏设备行业研究方法
  - 四、VR游戏设备行业研究内容
- 第六节 VR游戏设备行业政策环境分析
  - 一、行业管理体制
  - 二、行业相关标准
  - 三、行业相关发展政策

## 第二章 2019年VR游戏设备行业经济及技术环境分析

### 第一节 2019年全球宏观经济环境

- 一、当前世界经济贸易总体形势
- 二、主要国家和地区经济展望

### 第二节 2019年中国经济环境分析

- 一、2019年中国宏观经济环境
- 二、中国宏观经济环境展望
- 三、经济环境对VR游戏设备行业影响分析

### 第三节 2019年VR游戏设备行业社会环境分析

### 第四节 2019年VR游戏设备行业技术环境

- 一、VR游戏设备行业专利申请数分析

- 二、VR游戏设备行业专利申请人分析
- 三、VR游戏设备行业热门专利技术分析
- 第五节 VR游戏设备行业技术动态
- 第六节 VR游戏设备行业发展趋势

### 第三章 全球VR游戏设备所属行业运营态势

#### 第一节 全球VR游戏设备所属行业发展概况

- 一、全球VR游戏设备行业运营态势
- 二、全球VR游戏设备行业竞争格局
- 三、全球VR游戏设备行业规模预测

#### 第二节 全球主要区域VR游戏设备所属行业发展态势及趋势预测

- 一、北美VR游戏设备行业市场概况及趋势
- 二、亚太VR游戏设备行业市场概况及趋势
- 三、欧盟VR游戏设备行业市场概况及趋势

### 第四章 中国VR游戏设备所属行业经营情况分析

#### 第一节 VR游戏设备所属行业发展概况分析

VR设备与用户的独特交互性在于空间体感，预计空间交互专属特性游戏预计率先爆发，如FPS和休闲动作，RPG、SLG和MOBAVR游戏可能依序冒出。2019年VR游戏的畅销榜单，统计了上榜的82款游戏，FPS游戏占比23.2%，RPG游戏占比20.7%、模拟类游戏占比15.9%，分列前三。而竞速、体育、跑酷、潜行、网球类型合计占比14.6%，比重也不低，初步印证了空间交互性在VR游戏发展初期吸引用户的成果。从上线时间分布来看，优质内容的生命周期也较长，2019年畅销榜上的游戏，其中，2016年上线的游戏占18%，2017年上线的游戏占25%。根据VR游戏品类的推演，预计休闲动作和FPS品类在内容发展初期的2019年开始爆发，以《BeatSaber》为代表作品，而RPG、SLG和MOBAVR游戏可能分别于2020年、2021年和2022年开始冒出。2019年SteamVR游戏畅销榜单类型分布

- 一、行业发展历程回顾
- 二、行业发展特点分析
- 三、行业发展影响因素
- 四、行业经营情况及全球份额分析

#### 第二节 VR游戏设备所属行业生产态势分析

- 一、2015-2019年中国VR游戏设备行业产能统计

二、2015-2019年中国VR游戏设备行业产量分析

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业产量预测图

第三节 VR游戏设备所属行业销售态势分析

一、2015-2019年中国VR游戏设备行业需求统计

二、2015-2019年中国VR游戏设备行业需求区域分析

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业需求预测图

第四节 VR游戏设备所属行业市场规模分析

一、2015-2019年中国VR游戏设备行业市场规模统计

二、2015-2019年中国VR游戏设备行业需求规模区域分布

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业市场规模预测图

第五节 VR游戏设备所属行业价格现状、影响因素及趋势预测

一、2015-2019年中国VR游戏设备行业价格回顾

二、中国VR游戏设备行业价格影响因素分析

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业价格走势预测图

第五章 2015-2019年VR游戏设备所属行业进出口分析

第一节 2015-2019年VR游戏设备所属行业进口分析

一、2015-2019年VR游戏设备所属行业进口总量分析

二、2015-2019年VR游戏设备所属行业进口总金额分析

三、2015-2019年VR游戏设备所属行业进口均价走势图

四、VR游戏设备所属行业进口分国家情况

五、VR游戏设备所属行业进口均价分国家对比

第二节 2015-2019年VR游戏设备所属行业出口分析

一、2015-2019年VR游戏设备所属行业出口总量分析

二、2015-2019年VR游戏设备所属行业出口总金额分析

三、2015-2019年VR游戏设备所属行业出口均价走势图

四、VR游戏设备所属行业出口分国家情况

五、VR游戏设备所属行业出口均价分国家对比

第六章 中国VR游戏设备所属行业经济指标分析

第一节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业整体概况

一、企业数量变动趋势

二、行业资产变动趋势

三、行业负债变动趋势

四、行业销售收入变动趋势

五、行业利润总额变动趋势

第二节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业供给情况分析

一、行业总产值分析

二、行业产成品分析

第三节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业销售情况分析

一、行业销售产值分析

二、行业产销率情况

第四节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业经营效益分析

一、行业盈利能力分析

二、行业运营能力分析

三、行业偿债能力分析

四、行业发展能力分析

第七章 2019年中国VR游戏设备行业竞争格局分析

第一节 VR游戏设备行业壁垒分析

一、资质壁垒

二、技术壁垒

三、规模壁垒

四、经营壁垒

五、品牌壁垒

六、人才壁垒

第二节 VR游戏设备行业竞争格局

一、市场集中度分析

二、区域集中度分析

第三节 VR游戏设备行业五力竞争分析

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

## 五、客户议价能力

### 第四节 2022-2028年VR游戏设备行业竞争格局展望

### 第五节 2022-2028年VR游戏设备行业竞争力提升策略

## 第八章 VR游戏设备行业上游产业链分析

### 第一节 上游原料1分析

#### 一、上游原料1生产分析

#### 二、上游原料1销售分析

#### 二、2022-2028年上游原料1行业发展趋势

### 第二节 上游原料2分析

#### 一、上游原料2生产分析

#### 二、上游原料2销售分析

#### 二、2022-2028年上游原料2行业发展趋势

### 第三节 上游原料市场对VR游戏设备行业影响分析

## 第九章 VR游戏设备行业下游产业链分析

### 第一节 下游需求市场1分析

#### 一、下游需求市场1发展概况

#### 二、2022-2028年下游需求市场1行业发展趋势

### 第二节 下游需求市场2分析

#### 一、下游需求市场2发展概况

#### 二、2022-2028年下游需求市场2行业发展趋势

### 第三节 下游需求市场对VR游戏设备行业影响分析

## 第十章 2015-2019年VR游戏设备行业各区域市场概况

### 第一节 华北地区VR游戏设备行业分析

#### 一、华北地区区域要素及经济运行态势分析

#### 二、2015-2019年华北地区需求市场情况

#### 三、2022-2028年华北地区需求趋势预测

### 第二节 东北地区VR游戏设备行业分析

#### 一、东北地区区域要素及经济运行态势分析

#### 二、2015-2019年东北地区需求市场情况



### 三、2022-2028年东北地区需求趋势预测

#### 第三节 华东地区VR游戏设备行业分析

##### 一、华东地区区域要素及经济运行态势分析

##### 二、2015-2019年华东地区需求市场情况

##### 三、2022-2028年华东地区需求趋势预测

#### 第四节 华中地区VR游戏设备行业分析

##### 一、华中地区区域要素及经济运行态势分析

##### 二、2015-2019年华中地区需求市场情况

##### 三、2022-2028年华中地区需求趋势预测

#### 第五节 华南地区VR游戏设备行业分析

##### 一、华南地区区域要素及经济运行态势分析

##### 二、2015-2019年华南地区需求市场情况

##### 三、2022-2028年华南地区需求趋势预测

#### 第六节 西部地区VR游戏设备行业分析

##### 一、西部地区区域要素及经济运行态势分析

##### 二、2015-2019年西部地区需求市场情况

##### 三、2022-2028年西部地区需求趋势预测

## 第十一章 VR游戏设备行业主要优势企业分析

### 第一节 公司1

#### 一、企业简介

#### 二、企业经营状况及竞争力分析

### 第二节 公司2

#### 一、企业简介

#### 二、企业经营状况及竞争力分析

### 第三节 公司3

#### 一、企业简介

#### 二、企业经营状况及竞争力分析

### 第四节 公司4

#### 一、企业简介

#### 二、企业经营状况及竞争力分析

### 第五节 公司5

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第六节 公司6

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第十二章 2022-2028年中国VR游戏设备行业发展前景预测（ ）

第一节 VR游戏设备行业投资回顾

一、VR游戏设备行业投资规模及增速统计

二、VR游戏设备行业投资结构分析

第二节 2022-2028年中国VR游戏设备行业投资规模及增速预测

第三节 2022-2028年中国VR游戏设备行业发展趋势预测

一、VR游戏设备行业发展驱动因素分析

二、VR游戏设备行业发展趋势预测

三、VR游戏设备行业产销及市场规模预测

四、2022-2028年中国VR游戏设备行业全球市场份额预测

第四节 VR游戏设备行业投资现状及建议

一、VR游戏设备行业投资项目分析

二、VR游戏设备行业投资机遇分析

三、VR游戏设备行业投资风险警示

四、VR游戏设备行业投资策略建议

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202203/276378.html>