

— 2024 —

I N D U S T R Y R E S E A R C H R E P O R T

中国VR游戏产业现状及发展趋势 研究报告

编制： 智研咨询

！
目
·
录
！

01 | VR游戏行业发展概述

02 | VR游戏行业运行环境（PEST）

03 | VR游戏产业链上下游分析

04 | VR游戏行业发展现状

05 | VR游戏市场竞争格局

06 | 中国VR游戏重点企业分析

07 | VR游戏行业发展趋势分析

PART 01

VR游戏行业发展概述

最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势

1.1 定义介绍

◆ VR技术概念

■ XR

XR (Extended Reality) ，即扩展现实技术，包括 VR、AR 及 MR 等多种形式，是指通过计算机技术和穿戴设备产生的一个真实与虚拟结合、可人机交互的环境。未来，随着 5G 等网络基础设施逐步完善，XR 技术的普及有望成为大势所趋，以实现虚拟与现实的完美融合。

■ VR

VR (Virtual Reality)，即虚拟现实技术，又称虚拟实境或灵境技术，囊括计算机、电子信息、仿真技术，其基本实现方式是以计算机技术为主，利用并综合三维图形技术、多媒体技术、仿真技术、显示技术、伺服技术等多种高科技的最新发展成果，借助计算机等设备产生一个逼真的三维视觉、触觉、嗅觉等多种感官体验的虚拟世界，从而使处于虚拟世界中的人产生一种身临其境的感觉。

VR技术有三个特征（3R），分别为实时渲染（Real time）、真实空间（Real space）和真实交互（Real Interaction）。



1.1 定义介绍

◆ XR技术对比分析

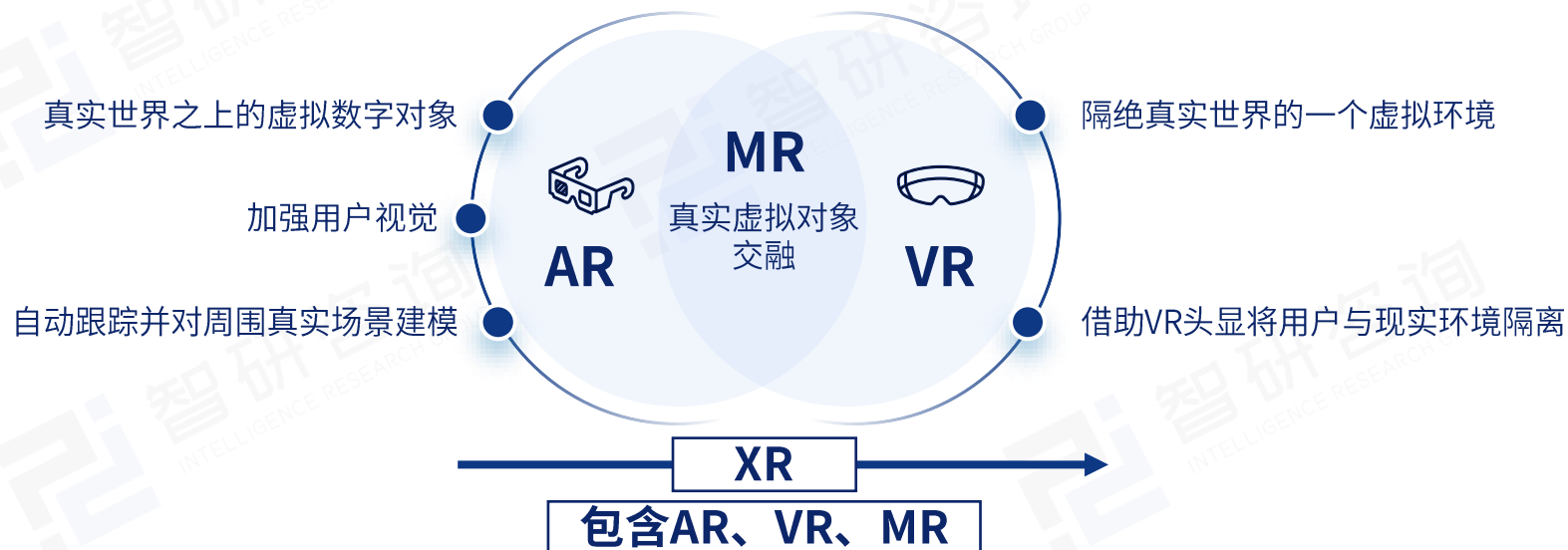
■ AR

AR (Augmented Reality) ，即增强现实技术，是一种将计算机构建的虚拟物体、场景或系统提示信息（包括文字、图像、视频和 3D 模型）叠加到真实场景之上的技术。AR 技术下“真实世界+数字化信息”的虚实整合方式能够让现实环境更加丰富，用户由此能够获得更多实体物件无法提供的资讯，进而加强 虚实结合的实时视觉效果与沉浸式互动体验感。简单说就是，看到的场景和人物一部分是真一部分是假，AR 是把虚拟的信息带入到现实世界中。**VR本身是基于个人计算机诞生的，而AR和参与者的现实环境相关，因此可以说是面向移动计算的。**

■ MR

MR (Mixed Reality) ，即混合现实技术，包括 VR 与 AR。MR更加强调虚拟物件与实体环境的结合度，将现实世界和虚拟世界合并进而产生新的可视化环境，用户能够在新的可视化环境里实现与物理和数字 对象的共存，并进行实时互动。

XR技术关系图



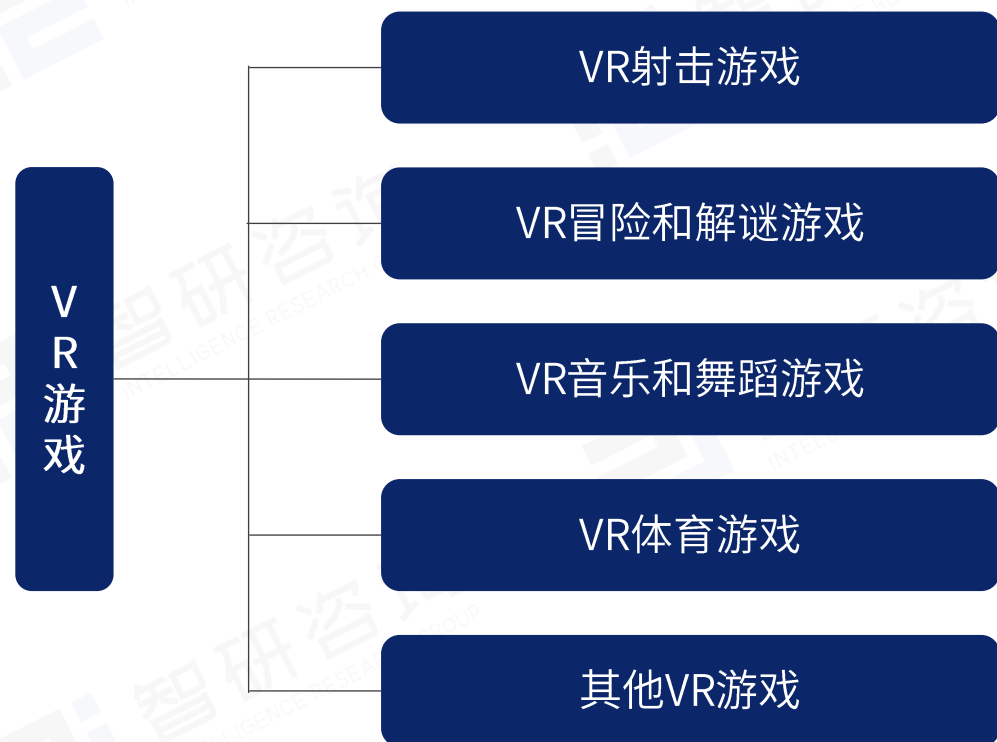
- 广义的虚拟技术包括泛R (Reality) 技术以及全息技术等虚拟技术;狭义的虚拟技术即指VR技术。
- 相较于AR与MR，VR本质在于利用先进技术构造虚拟世界，侧重完整的虚拟现实体验，通过良好的VR体验让体验者忘记身处的现实;因此VR对图像的逼真度要求更高，尽可能让虚拟场景占满整个视野，避免真实场景画面进入眼睛。

1.1 定义介绍

◆ VR游戏概念及分类

■ VR游戏概念

- VR游戏是VR技术在娱乐行业中最广泛的应用之一；
- 与传统的游戏形式不同，VR游戏原理是通过电脑模拟产生一个三维空间的虚拟世界，为游戏用户提供视觉、听觉和触觉等多个角度的感官体验，实现与虚拟空间内的事物进行自由互动。
- 即通过VR设备，玩家可以置身于游戏世界中，进行身临其境的互动。这是一种新型的游戏方式。



■ VR游戏分类

- 按照游戏类型的不同，市面上常见的VR游戏种类有：VR射击游戏、VR冒险游戏、VR解谜游戏、VR音乐游戏、VR舞蹈游戏、VR体育游戏等；
- 从VR游戏种类看，并不是什么类型的都适合做VR游戏的，市面上常见的VR游戏通常为场景体验类和运动类。

◆ VR游戏产业进入高速发展阶段

VR游戏行业迄今主要经历三个发展阶段：1950至1979年是VR游戏产业发展的萌芽期，科学家发明出从外观上与现代VR眼镜相似但不具备实际VR功能的VR眼镜原型，为后来VR设备的发展打下了基础；1980至1999年为产业启动期，VR产品迎来第一次热潮，各大游戏公司把VR视为游戏业的一次改革创新的机会，争相推出自己的VR产品；2000年以后，VR游戏产业开始进入高速发展期，各类VR游戏公司开始成立，各大科技巨头以及VR游戏公司加速推出VR游戏产品，进一步推动了VR游戏设备向消费级产品发展的脚步，VR游戏设备的功能不断更迭。

VR游戏发展历程

该阶段为VR设备发展的初始阶段，科学家发明出从外观上与现代VR眼镜相似但不具备实际VR功能的VR眼镜原型，为后来VR设备的发展打下了基础。

萌芽期（1950~1979年）

该阶段VR游戏硬件设备正式开始商业化，VR游戏产品迎来第一次热潮，VR游戏产业飞速发展，各大游戏公司把VR视为游戏业的一次改革创新的机会，争相推出自己的VR游戏产品。

启动期（1980~1999年）

该阶段为移动VR的新时代，著名VR游戏公司正式成立，各大科技巨头以及VR游戏公司不断推出VR游戏产品，推动了VR游戏设备向消费级产品发展的脚步，VR游戏设备的功能不断更迭。

高速发展期（2000年至今）

— PART 02 —

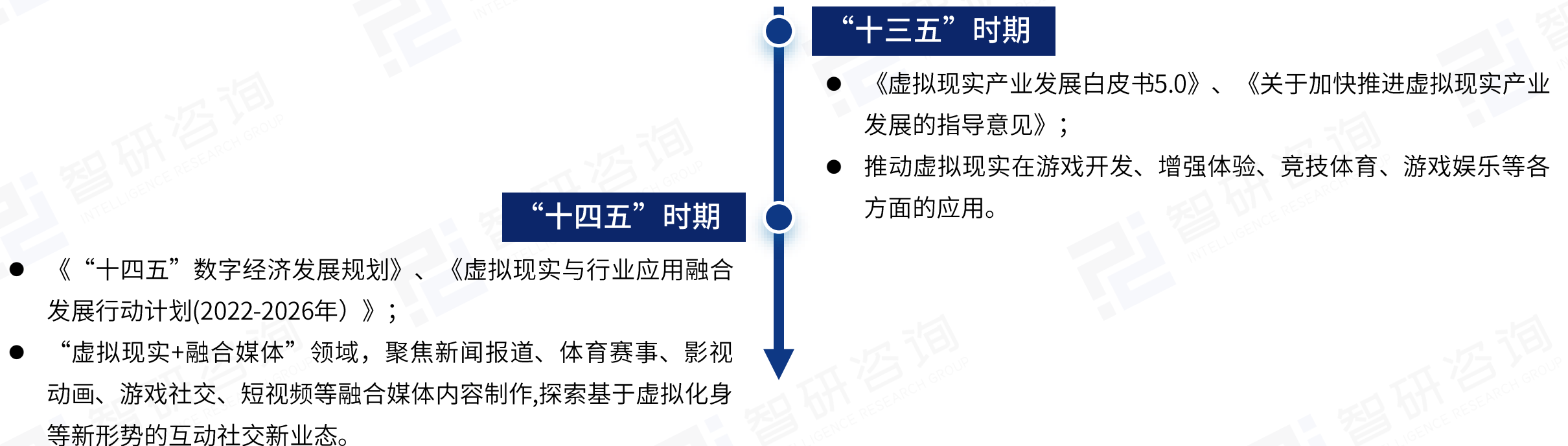
VR游戏行业运行环境 (PEST)

最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势

◆ 中国VR游戏行业政策演变情况

2016年,《虚拟现实产业发展白皮书5.0》提出虚拟现实游戏(VR游戏),是VR技术重要的方向之一,将游戏和动漫内容制作、可穿戴设备作为VR应用推广的突破口,推动VR在游戏开发等各方面的应用;“十三五”以来,多项政策提出推动VR技术应用,促进移动游戏、游戏直播、VR游戏等新业态发展。“十四五”期间,《“十四五”数字经济发展规划》、《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划(2022-2026年)》等政策进一步提出加强VR技术应用,聚焦新闻报道、体育赛事、影视动画、游戏社交、短视频等融合媒体内容制作领域,探索基于虚拟化身等新形势的互动社交新业态。

中国VR游戏行业政策历程图



◆ 中央-VR游戏行业重要政策分析

《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022-2026年）》
VR融合应用发展目标

虚拟现实产业总体规模（含相关硬件、软件、应用等）超过3500亿元

虚拟现实终端销量超过2500万台

打造10个“虚拟现实+”融合应用领航城市及园区，形成至少20个特色应用场景、100个融合应用先锋案例

内容分析：加速推动VR技术与产业融合发展

2022年，工信部等五部门联合发布《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022-2026年）》（以下简称《行动计划》）。这是我国为推动VR产业生态进一步完善发展而颁布的关键性政策。

《行动计划》提出到2026年，我国虚拟现实产业总体规模（含相关硬件、软件、应用等）超过3500亿元，虚拟现实终端销量超过2500万台；在工业生产、文化旅游、融合媒体、教育培训、体育健康、商贸创意、智慧城市等虚拟现实重点应用领域实现突破。开展10类虚拟视听制作应用示范，打造10个“虚拟现实+”融合应用领航城市及园区，形成至少20个特色应用场景、100个融合应用先锋案例。

◆ 中央-VR游戏行业重要政策分析

《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022-2026年）》
VR游戏产业发展方向

技术

近眼显示技术、渲染处理技术、感知交互技术、网络传输技术、压缩编码技术、安全可信技术

设备

关键器件、终端设备、专用信息技术设施

内容

- 内容生产技术、内容生产工具
- 虚拟现实+融合媒体

平台

共性应用技术支撑平台、沉浸式内容集成开发平台、融合应用孵化培育平台

内容分析：VR产业生态完善推动VR游戏创新突破发展

更值得注意的是，《行动计划》从技术、设备、内容及平台四个层面，进一步完善VR游戏产业生态，推动VR游戏行业健康有序发展。

尤其是在内容层面，一方面推动内容生产技术提升、加大内容生产工具开发投入力度，提高优质内容供给水平；另一方面，在“虚拟现实+融合媒体”领域，聚焦新闻报道、体育赛事、影视动画、游戏社交、短视频等融合媒体内容制作领域，推动广播级高品质、大众化低门槛虚拟现实数字内容同步发展。

此外，《行动计划》提出促进一体式终端产品发展、建设沉浸式内容集成开发平台，进一步推动VR游戏产业生态完善。

◆ 各省市VR游戏相关政策分析

基于国家层面相关政策和规划，近两年来各省市相关部门纷纷推出VR融合应用相关政策规划。

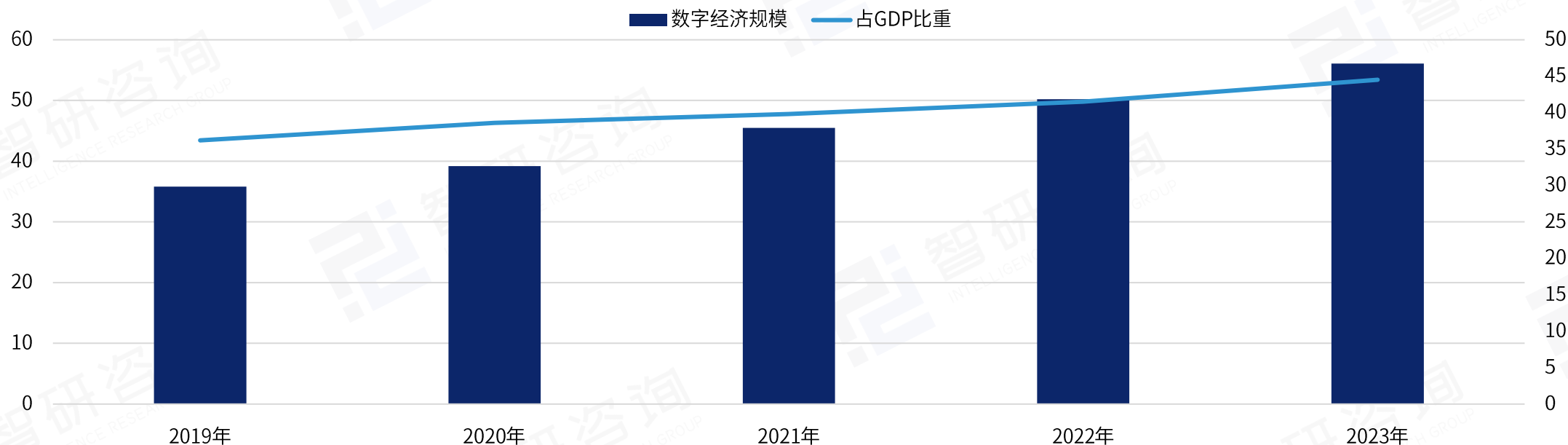
从规划内容看，国内地方政府分布的VR相关政策主要集中在VR+体育、VR+文旅等领域，专门为VR游戏行业发展颁布的政策及规划相对较少，大部分省市都是在VR技术发展相关政策及新型产业形态相关规划中重点提出，要推动VR技术在游戏等行业内融合发展，加速VR电竞项目、VR电竞体验馆布局，支持VR游戏和竞技项目推广应用，打造“VR+游戏”消费业态。这为各地方VR游戏产业发展提供强有力支持。

中国各省市VR游戏行业相关政策汇总

时间	颁布部门	政策名称	主要内容
2023/11/24	南昌市人民政府	《南昌市制造业重点产业链现代化建设“8810”行动计划（2023-2026年）》	推广行业融合应用。重点开展虚拟现实技术在制造、教育、岗位实训、旅游、文娱、医疗等行业场景的示范应用。发展面向移动端、客户端、网页版的虚拟现实游戏、动漫内容、网络原创视听节目的创作生产。积极发展虚拟现实融合业态，推动虚拟现实在各行业领域的融合应用。
2023/11/29	浙江省经济和信息化厅等五部门	《浙江省虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2023-2027年）》	打造“VR+竞技娱乐”消费场景：结合杭州亚运会、中国电竞产业大会等重大活动，谋划VR竞技大赛，加速VR电竞项目、VR电竞体验馆布局，支持VR游戏和竞技项目推广应用，重点拓展运动、射击、赛车、益智等领域，增强实时交互体验。
2024/4/18	呼伦贝尔市人民政府办公室	《呼伦贝尔市文化和旅游融合发展规划（2023—2025年）》	加快发展数字文化产业。围绕实施文化产业数字化战略，充分挖掘呼伦贝尔特色民族资源、文化资源优势，丰富线上演播、新一代动漫、虚拟现实游戏、网络音乐、数字艺术、数字藏品、数字文博展览等数字内容供给，支持文化场馆、文娱场所、景区景点等开发数字化产品和服务，培育数字文化产业新业态。
2024/5/10	福州市发展和改革委员会等五部门	《外贸出口优势产业提升工作方案（2024-2025年）》	推进元宇宙产业园区规划建设，打造城市元宇宙基础设施平台，培育发展VR/AR技术和产品研发生产、元宇宙办公、元宇宙游戏、元宇宙消费、沉浸式社交、沉浸式图书馆/博物馆等多种场景业态。

◆ 国内数字经济加速发展，为VR游戏产业发展奠定坚实基础

2019-2023年中国数字经济规模及占GDP比重变化（单位：万亿元，%）



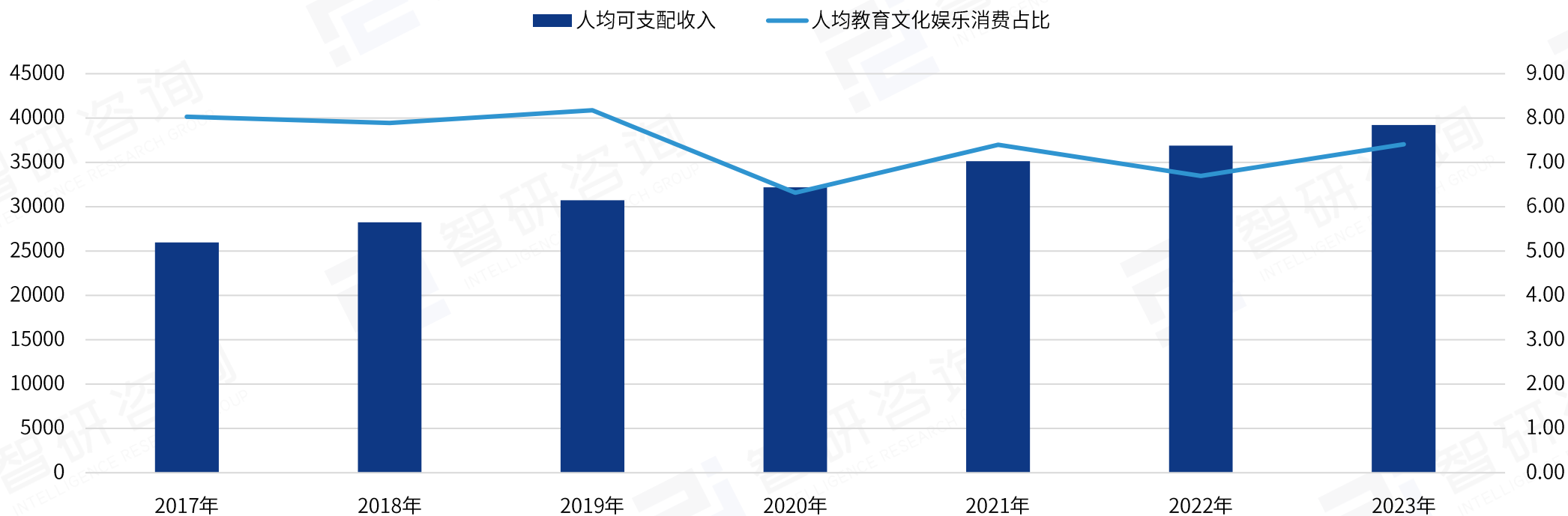
- 近年来，伴随着国内外VR技术水平不断提升，相关应用尝试不断实现，“VR+游戏”、“VR+体育”等新型业态加速步入资本视野，各大互联网公司加紧进行产业布局，为VR相关行业带来了巨大的发展活力。
- 根据中国信息通信研究院公布数据显示，经初步测算，2023年我国数字经济规模达56.1万亿元,同比增长约11.75%，数字经济占GDP比重接近于第二产业，占国民经济的比重高达44.5%，较上年再度提升3个百分点。
- 在我国数字经济快速发展的过程中，我国数字产业化规模也在迅速上升，为VR游戏等新兴市场的发展提供了坚实的基础。

◆ 国内数字经济加速发展，为VR游戏产业发展奠定坚实基础

国家统计局数据显示，2023年，我国居民人均可支配收入达39218元，同比增长6.33%，较2017年增长50.99%；居民人均教育文化娱乐支出为2904元，同比增长17.62%，较2017年39.21%；居民人均教育文化娱乐支出占全国人均可支配收入比例为7.4%，较上年提升了0.71个百分点。

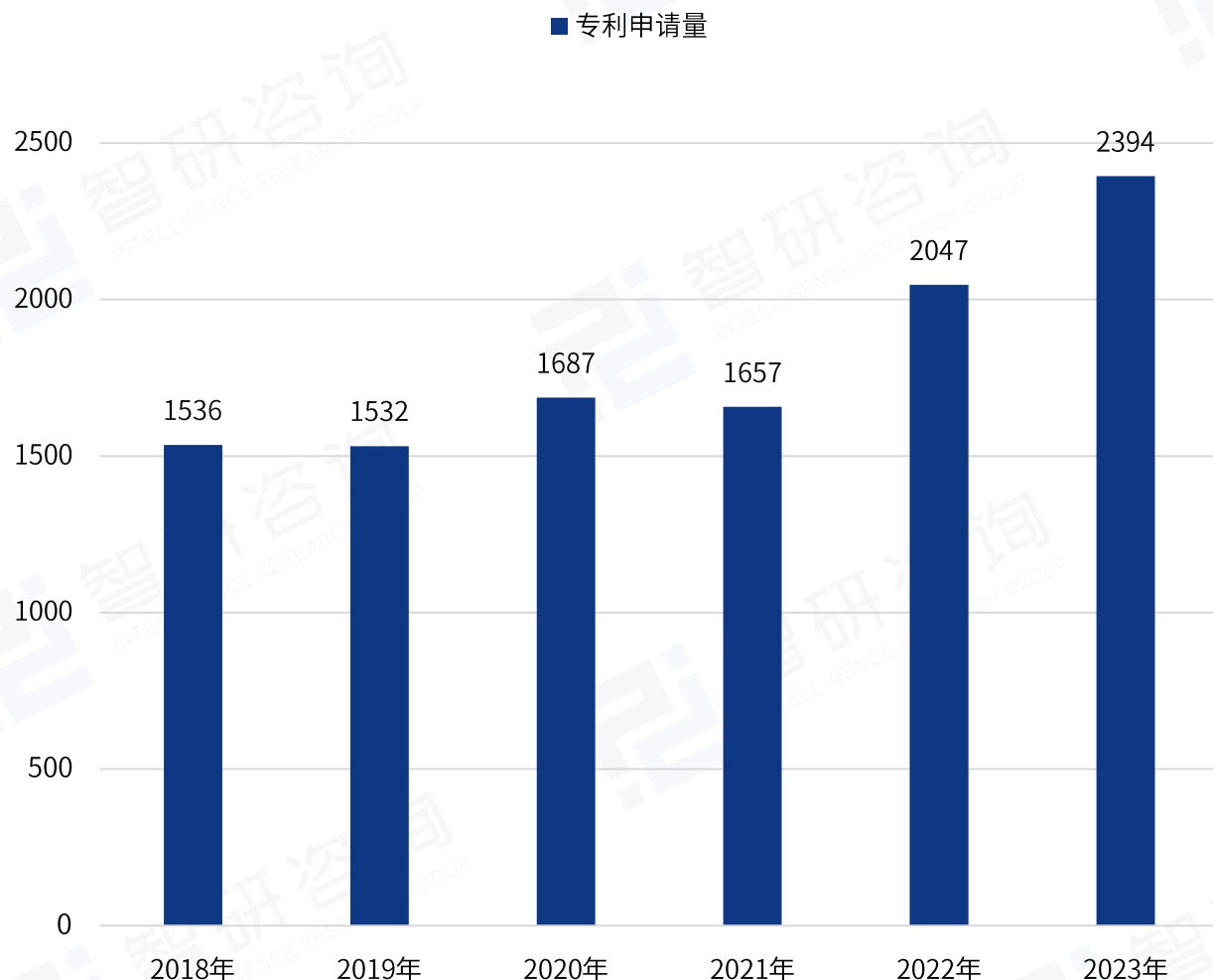
近年来，随着社会经济的发展和人们生活水平的提高，消费者对游戏的需求不断增加，叠加新一代游戏机、电脑和移动设备的普及，以及互联网技术的快速发展，为我国VR游戏产业发展提供了良好的社会发展环境。

2017-2023年中国居民人均可支配收入及教育文化娱乐消费支出情况（单位：元，%）



◆ 国内VR游戏行业技术基础日益夯实

2018-2023年中国虚拟现实（VR）技术发明专利数量（单位：项）



- 作为自带科技属性的娱乐模式，VR游戏渗透率的提升离不开底层技术的突破与进步。过去，VR游戏的主要硬件设备——头显常因设备过重、画面模糊与卡顿、眩晕感强等问题饱受诟病，也限制了游戏玩家对VR的接受度。
- 近年来，在各大厂商及研究机构的共同发力下，我国虚拟现实（VR）技术专利申请量不断增加。数据显示，2023年，我国虚拟现实（VR）技术发明专利数量达2394项，较上年申请量增加了347项，较2018年申请量增加了858项。
- 国内处理器性能、屏幕显示、传输速率、追踪定位技术等VR游戏行业关键技术均取得了明显进步。例如，CPU及GPU性能得以优化，游戏视频画面分辨率输出及视频处理能力实现显著提升；5G提升数据传输效率，直击游戏卡顿痛点，等。
- 各技术水平的提升，有效满足了VR游戏所需的沉浸式体验要求，为VR游戏行业发展奠定了坚实的技术基础。

— PART 03 —

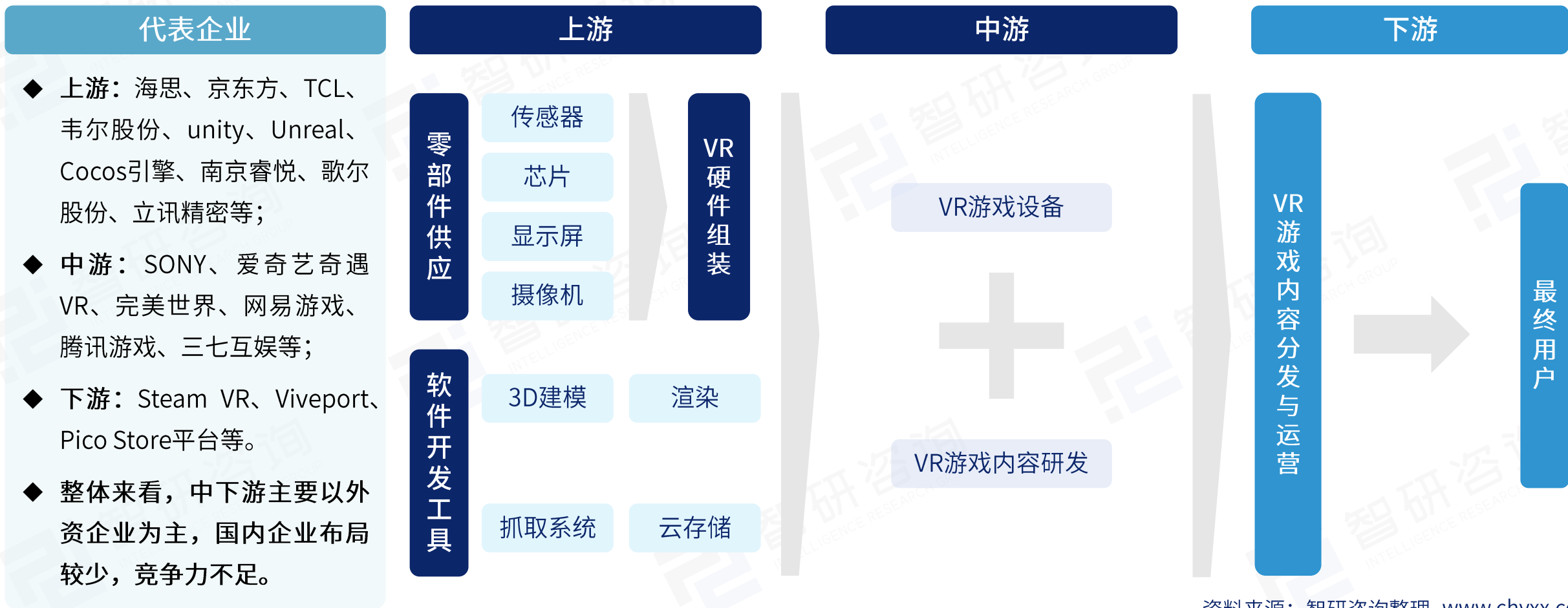
VR游戏产业链上下游分析

最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势

◆ VR游戏产业链中下游主要以外资企业为主

VR游戏产业链上游主要为硬件、软件基础设施，其中硬件领域包括零部件供应及硬件组装/VR代工；产业链中游由VR游戏终端设备及VR游戏内容研发商组成，其中VR设备商自建或与内容研发公司合作推出VR游戏；产业链下游主要为VR内容分发与运营商，上接中游VR游戏发行，并向下为最终用户提供服务。

VR游戏产业链图谱



VR游戏产业链主要包括硬件、软件及内容三大板块

VR游戏产业链三大板块

硬件				软件		内容	
核心器件	感知交互	终端	配套外设	系统软件	工具软件	内容制作	内容分发
芯片	空间定位	VR一体机					
显示屏幕	手势交互	PVVR			SDK		
光学器件	眼动追踪	PSVR	体感设备	操作系统	开发引擎	内容研发与制作	内容分发平台
声学	全身动捕	主机VR	全景设备	UI	建模工具		
传感器	语音交互	VR盒子	3D设备		渲染工具		
	脑机交互		操控设备				
		ODM					
		OEM					

VR游戏产业链主要包括硬件、软件及内容三大板块：

(1) **硬件**：包括核心元器件、感知交互、终端、配套外设等。其中终端的生产方式包括了 ODM 和 OEM；核心器件主要包括芯片、显示屏幕、光学器件等。例如，高通 XR2 芯片是目前主流选择，是基于高通骁龙 865 芯片的优化和定制，VR 一体机大部分都采用了高通的方案；

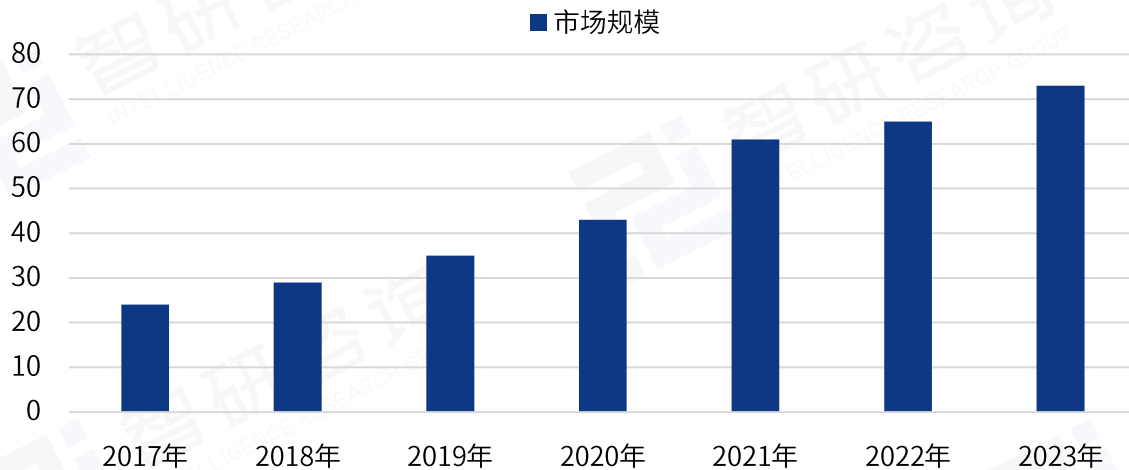
(2) **软件**：包括系统软件和工具软件。软件包括了操作系统和 UI，工具软件主要是 SDK、开发引擎、建模工具、渲染软件等。其中，操作系统以基于安卓系统二次开发为主，芯片大部分采用高通 XR2，开发引擎包括了以 Unity (Unity Mars) 和 Unreal 为代表的专业开发引擎，以 Roblox、代码乾坤为代表的 UGC 引擎。

(3) **内容**：包括游戏内容的制作和分发等环节。内容制作方面具体包括游戏、影视、直播、社交等；分发主要是内容分发平台，Steam 平台作为最早的 VR 内容平台，内容审核较为宽松，也是目前内容最多的平台。

◆ 中国集成电路设计服务市场及传感器市场

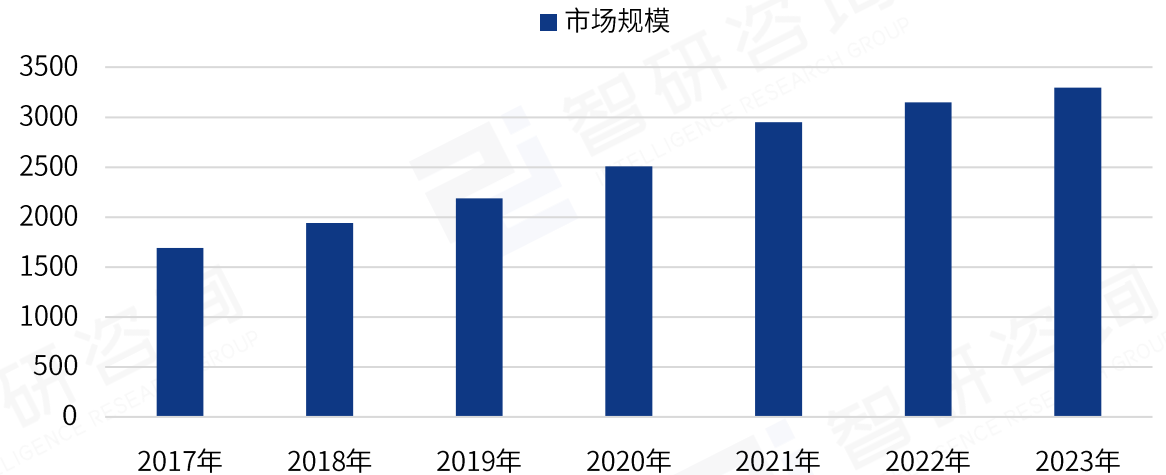
集成电路在VR技术中扮演了重要的角色，能够提供强大的处理能力、支持各种传感器技术、驱动高性能显示设备，并实现设备之间的连接和通信。它是VR技术实现的关键基础。随着5G、自动驾驶、VR/AR、物联网等下游市场需求的涌现与良好的产业政策，我国集成电路设计服务产业发展迅速，目前我国已经成为全球最大的集成电路市场。据统计，2023年，我国集成电路市场规模达73亿元，较2017年增长了204.17%。

2017-2023年中国集成电路设计服务市场规模变化
(单位：亿元)



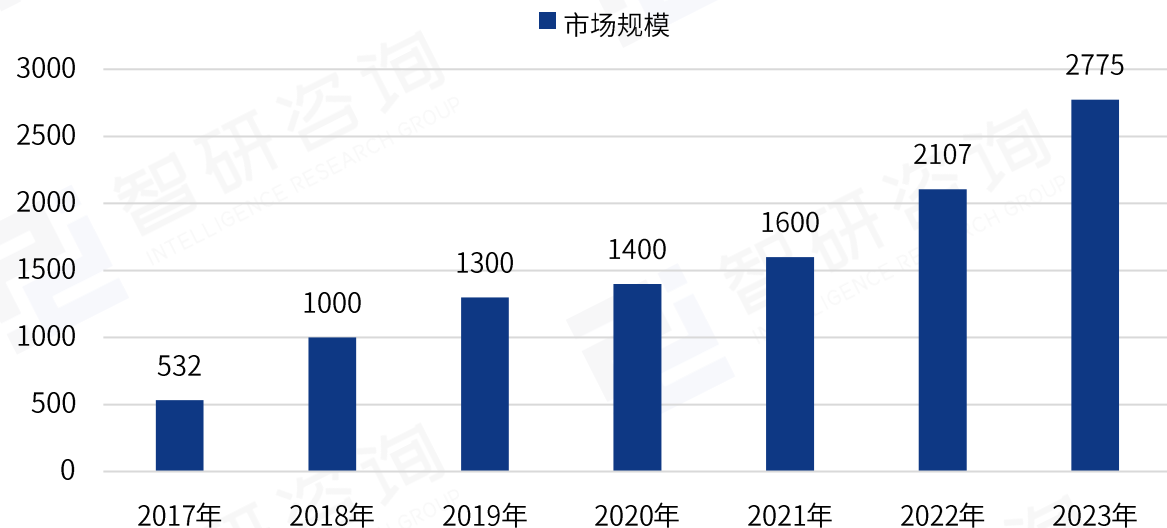
在VR信息收集系统中，传感器发挥着关键性的作用，而且需要用到的传感器种类繁多，包括手势传感器、手指弯曲传感器、动作追踪传感器、触觉传感器、眼动追踪、MIC/阵列MIC、光敏传感器、光纤传感器、激光传感器等。近年来我国大力支持传感器技术及产业，陆续推出专项政策支持，助力传感器产业进入快速发展期。2023年，我国传感器市场规模达3297亿元，较2017年增长了94.97%。

2017-2023年中国传感器市场规模变化
(单位：亿元)



◆ 中国光学元器件市场及新型显示面板市场

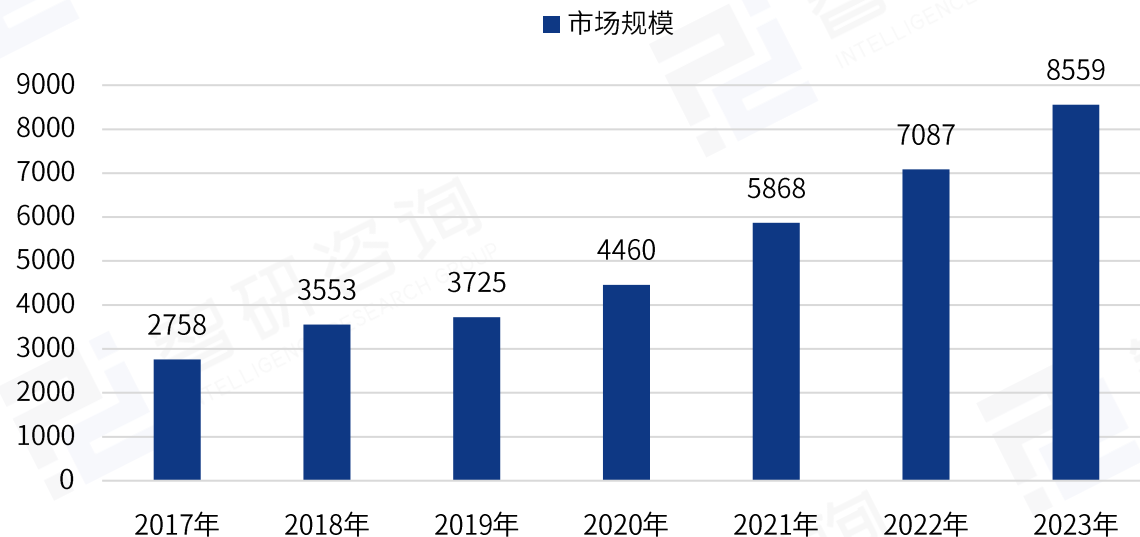
2017-2023年中国光学元器件市场规模变化 (单位：亿元)



光学元器件是指利用光学原理进行各种观察、测量、分析记录、信息处理、像质评价、能量传输与转换等光学系统中的主要器件，是实现成像和传像的基础。光学镜头及模组则是成像和传像的核心，是VR等下游应用领域的“眼睛”。

2023年，我国光学元器件市场规模达2775亿元，较2017年增长了421.62%。

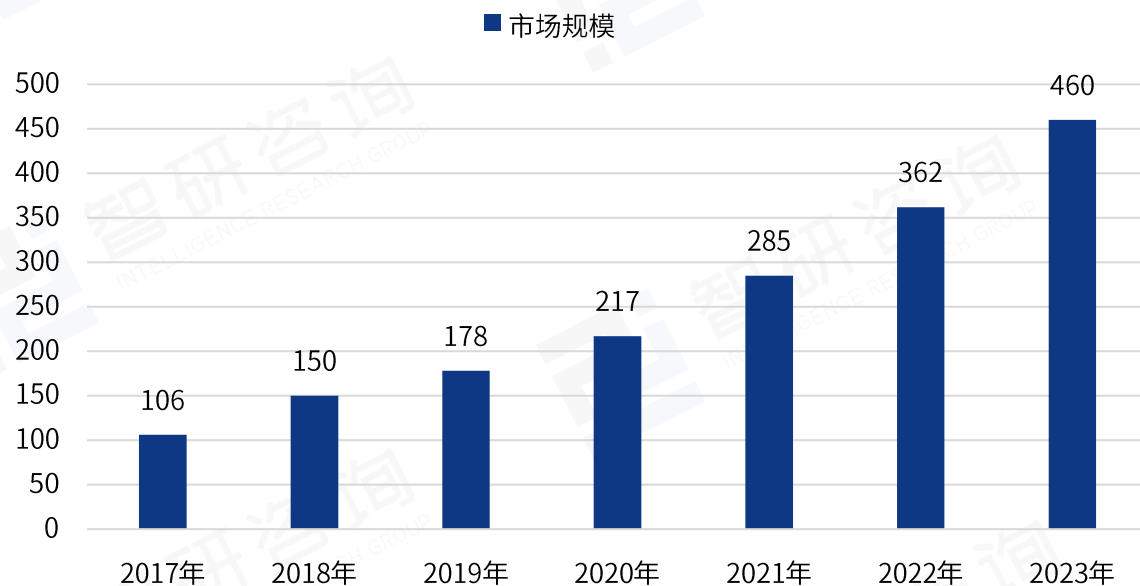
2017-2023年中国新型显示面板市场规模变化 (单位：亿元)



与LED大屏的结合应用是VR技术的一种新兴展示方式，可以解决传统VR设备使用不便以及画面个体化的问题。同时，LED屏还带来了更多的展示创意和吸引力，可以凸显VR技术在展示效果上的魅力和影响力。作为最大的面板生产制造基地和研发应用地区，我国已成为全球显示产业发展的重要引擎。在过去十多年内，我国新型显示产业规模呈现持续增长态势。2023年，我国新型显示面板市场规模达8559亿元，较2017年增长了210.33%。

◆ 中国智能语音市场发展及竞争格局

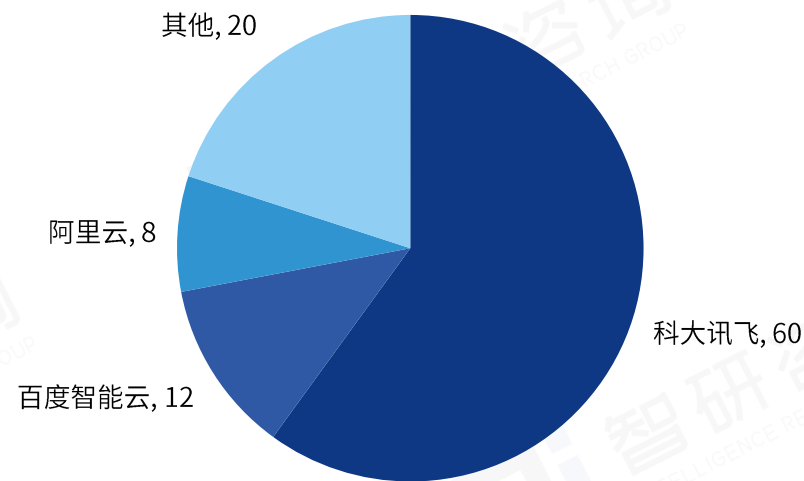
2017-2023年中国智能语音市场规模变化（单位：亿元）



- 人工智能技术作为虚拟现实的重要支撑，持续助力虚拟现实产业发展。其中，智能语音技术是国内最早落地也是市场上众多人工智能产品中应用最为广泛的技术，在车载语音、智慧教育、智能安防、智能家居、智慧医疗等领域都出现了智能语音技术的身影。
- 伴随着人工智能的快速发展，我国智能语音市场规模持续增长。2023年，我国智能语音市场规模达460亿元，较2017年增长了333.96%。

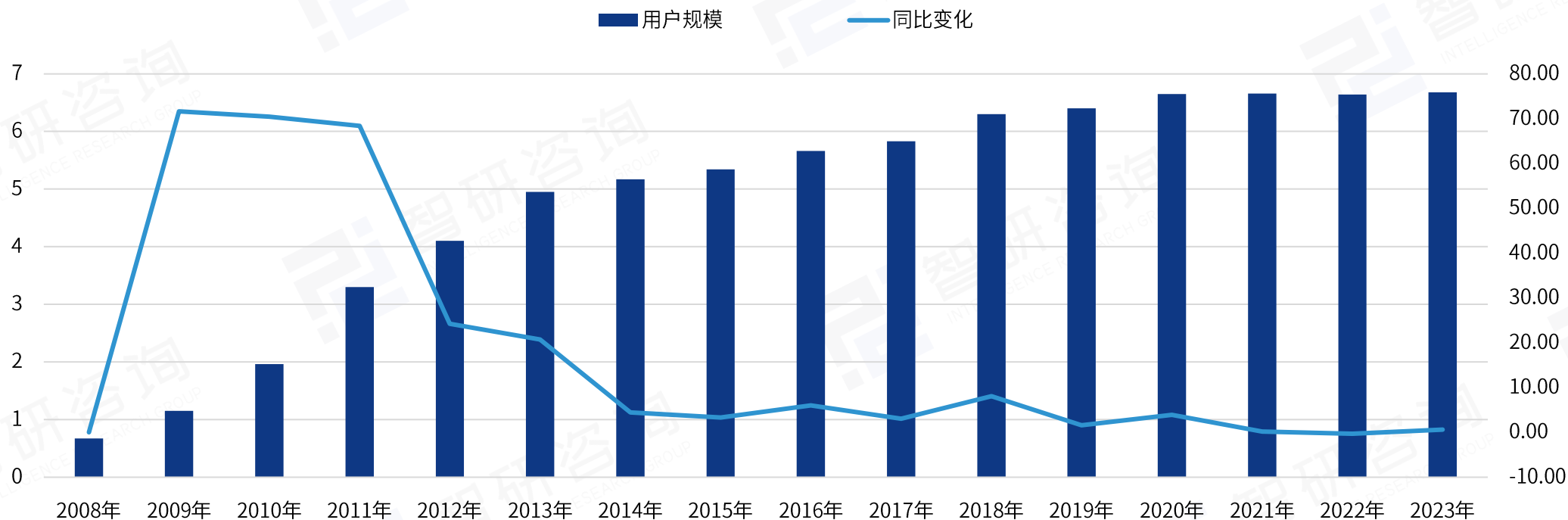
- 我国智能语音行业市场参与者较多，呈现出头部集中的竞争格局。
- 相关数据显示，科大讯飞以60%的市场份额稳居第一；以阿里、百度为代表的互联网巨头约占20%的市场份额；其他参与者，如捷通华声、智臻智能、思必驰、云知声等，总体份额约占20%。

中国智能语音行业竞争格局（单位：%）



◆ 下游用户需求规模日益扩张

2008-2023年中国游戏用户规模变化情况（单位：亿人，%）



随着我国移动互联网基础建设逐步完善，国内游戏产业的用户基础日益深厚。截至2023年底，我国游戏行业用户数量为6.68亿人，同比下降0.13%。其中，移动游戏用户规模达6.55亿人，同比增长0.61%，较2019年增长了4.38%。庞大的下游消费需求，为我国VR游戏行业提供了更多的发展可能性。

值得注意的是，国内未成年人防沉迷新规的落地实施，推动我国游戏用户结构趋向健康合理化，游戏行业用户规模从增量时代转入存量时代，存量用户运营背景下，需求不断升级将持续推动VR游戏产业高质量发展。

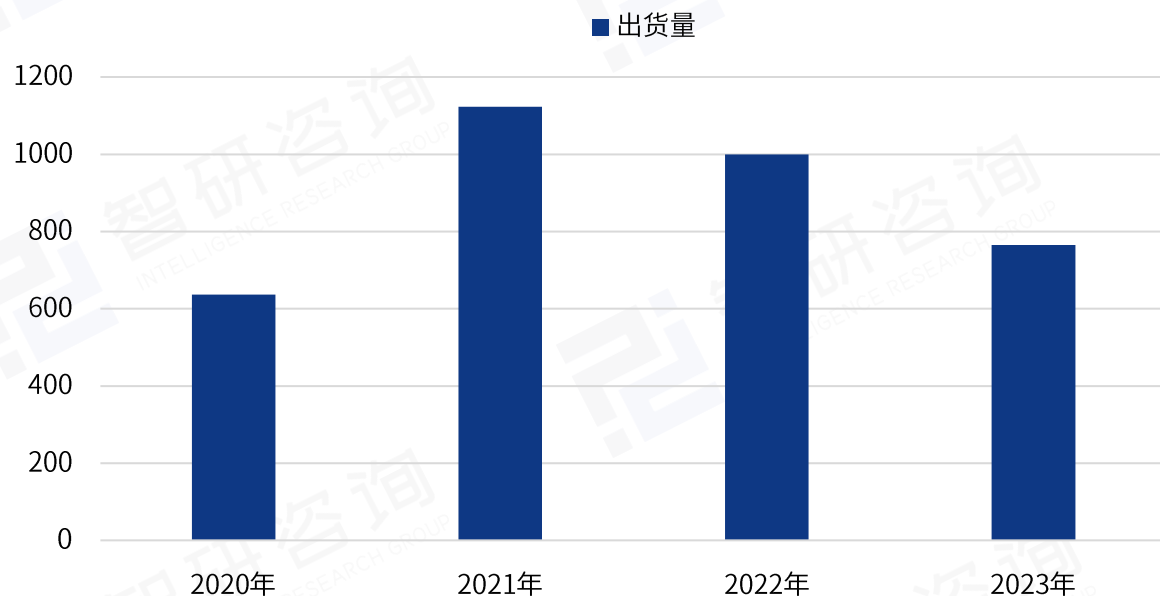
PART 04

VR游戏行业发展现状

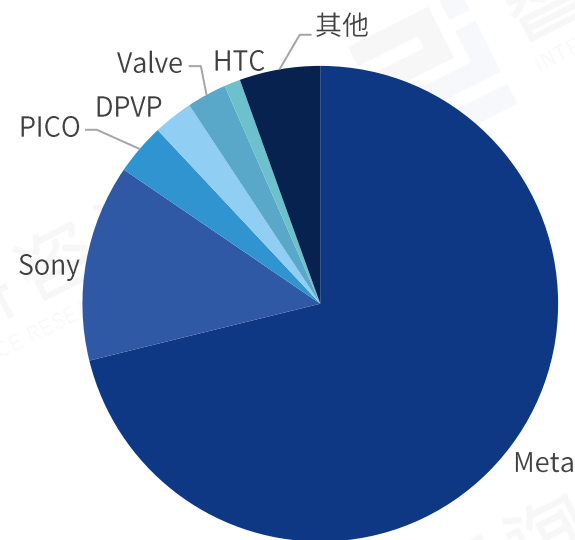
最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势

◆ 全球VR终端设备市场

2020-2023年全球VR终端设备出货量（单位：万台）



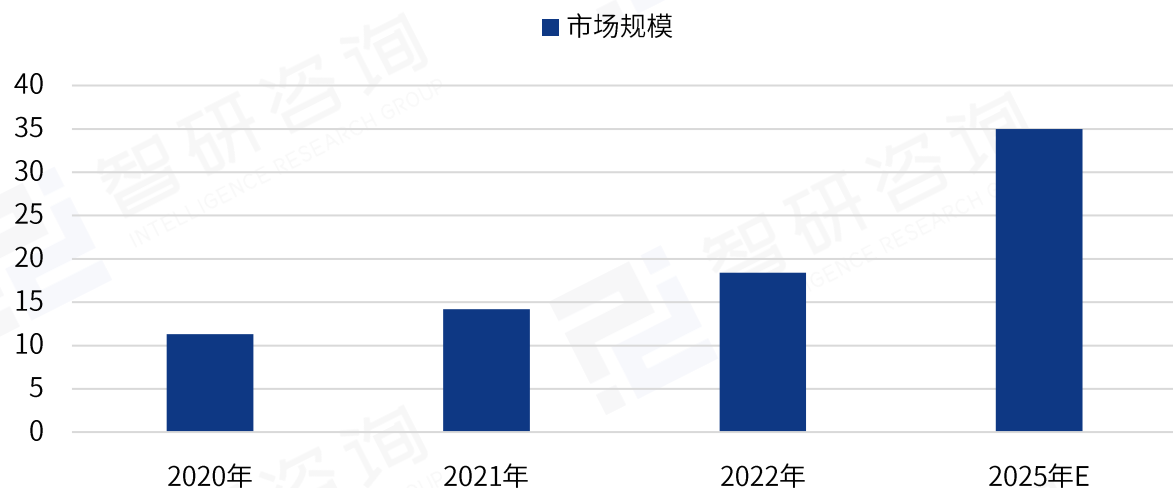
2023年全球VR设备市场竞争情况（单位：%）



- ◆ 2021年，得益于各路厂商快节奏的新品推出和多样营销方式的市场宣传刺激，加之“元宇宙”为当年最为火爆的科技热点，VR被视为元宇宙的入场券，全球出货突破千万台。但在过去一年，整个科技行业遇冷，国内外VR领头大厂均未公布市场利好消息。数据显示，2023年全球整体出货为765万台，Meta领跑市场，占比超70%。
- ◆ 后移情时代，大众休闲娱乐选择更为多样化，性能尚未完善的VR设备难以吸引大量用户入手。年初VisionPro的发售，对整个XR市场起到一定带动作用；但各路厂商需要时间完善硬件与内容生态，因此，根据市场预测，2024年全球VR终端设备出货较去年将有小幅上涨，预计超过810万台。屏幕、光学模组和芯片等VR核心硬件构成的工艺成熟与量产进程对设备出货有重要影响，叠加苹果等头部厂商的产品迭代规划，整体出货预计在2027年实现飞跃。

◆全球VR游戏市场规模

2020-2025年全球VR游戏行业规模变化及预测
(单位：亿美元)



全球VR游戏市场规模呈现逐年增长态势。2022年，全球VR游戏整体市场规模增长至18.4亿美元，同比增长约29.6%。

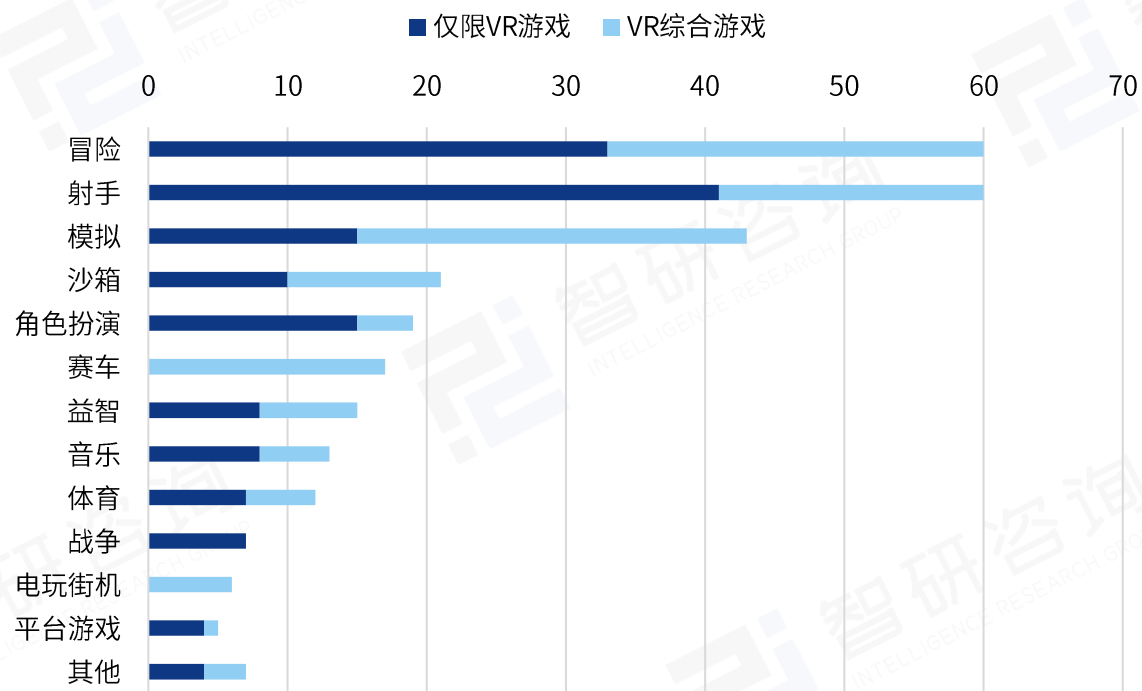
近年来，随着VR技术正在日渐成熟，涉及的相关行业增速明显加快，对于游戏行业来说，在视觉和交互性等方面不断提高，由此VR技术在游戏领域中的普及程度迅速上升，为VR游戏市场规模的增长提供了支撑。

根据市场预测，2025年全球VR游戏行业市场规模将进一步增加至35亿美元以上。

冒险、射击和模拟是VR平台最受欢迎的品类

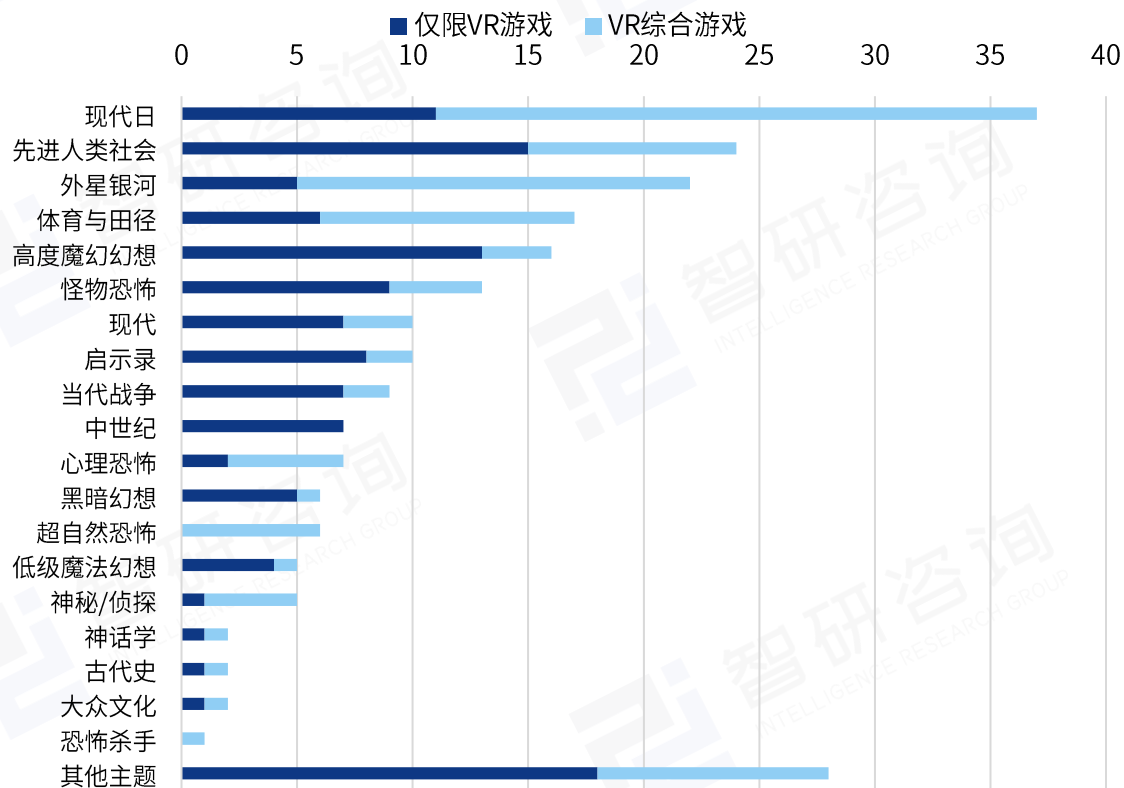
从热门游戏品类来看，VR似乎与传统游戏保持一致，冒险、射击和模拟是VR专属游戏最热门的品类，同时也是VR兼容游戏最热门的三大类型。得益于VR提供的沉浸感，生存恐怖和工作模拟类游戏也比较受VR用户欢迎。

按平均MAU计算的前100名虚拟现实游戏的类型



按平均MAU计算的前100名虚拟现实游戏主题

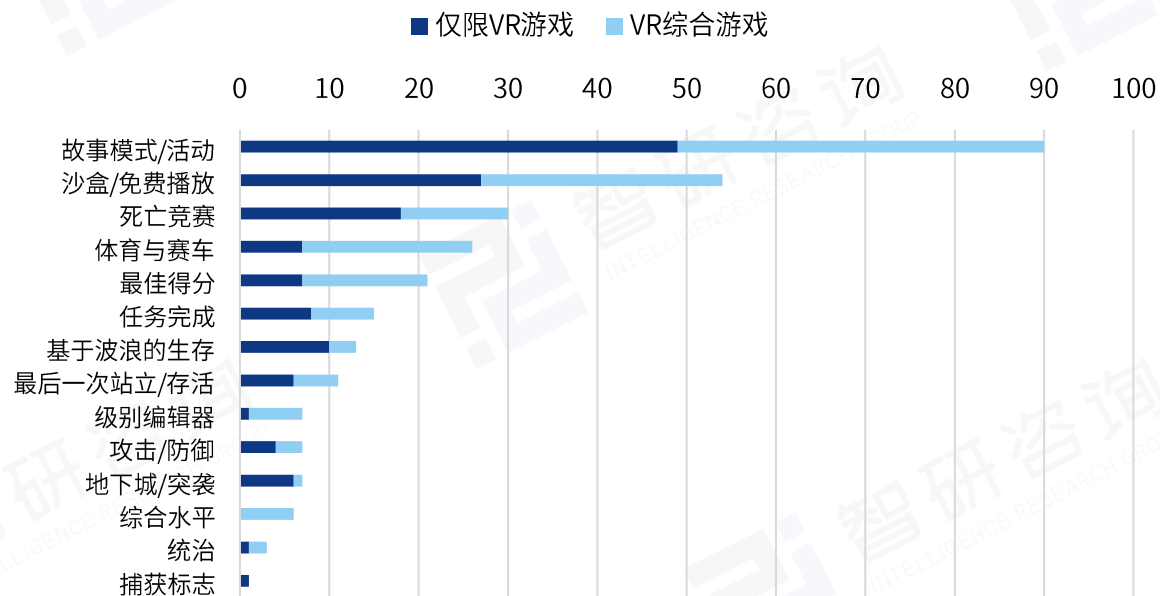
按平均MAU计算的前100名虚拟现实游戏主题



与品类比起来，VR游戏的热门主题更为多元化，从平均MAU来看、现代主题（微软飞行模拟器）、高级人类社会（Boneworks）和外星银河系（无人深空）是最受欢迎的主题。

从游戏风格来看，头部VR游戏聚焦于剧情、创造和竞争，这三者最具有代表性的作品分别是《Half-Life: Alyx》、《REC Room》和《Pavlov VR》。其中，《Half-Life: Alyx》是首款3A级VR杀手应用，它成功利用了《半条命》IP和庞大的粉丝基础，并且用更多的互动提升了游戏沉浸感，加上比较高的制作品质，为VR玩家提供了高保真3A游戏体验。

按平均MAU计算前100名虚拟现实游戏的游戏模式



国内互联网大厂和传统游戏厂商加速布局VR游戏

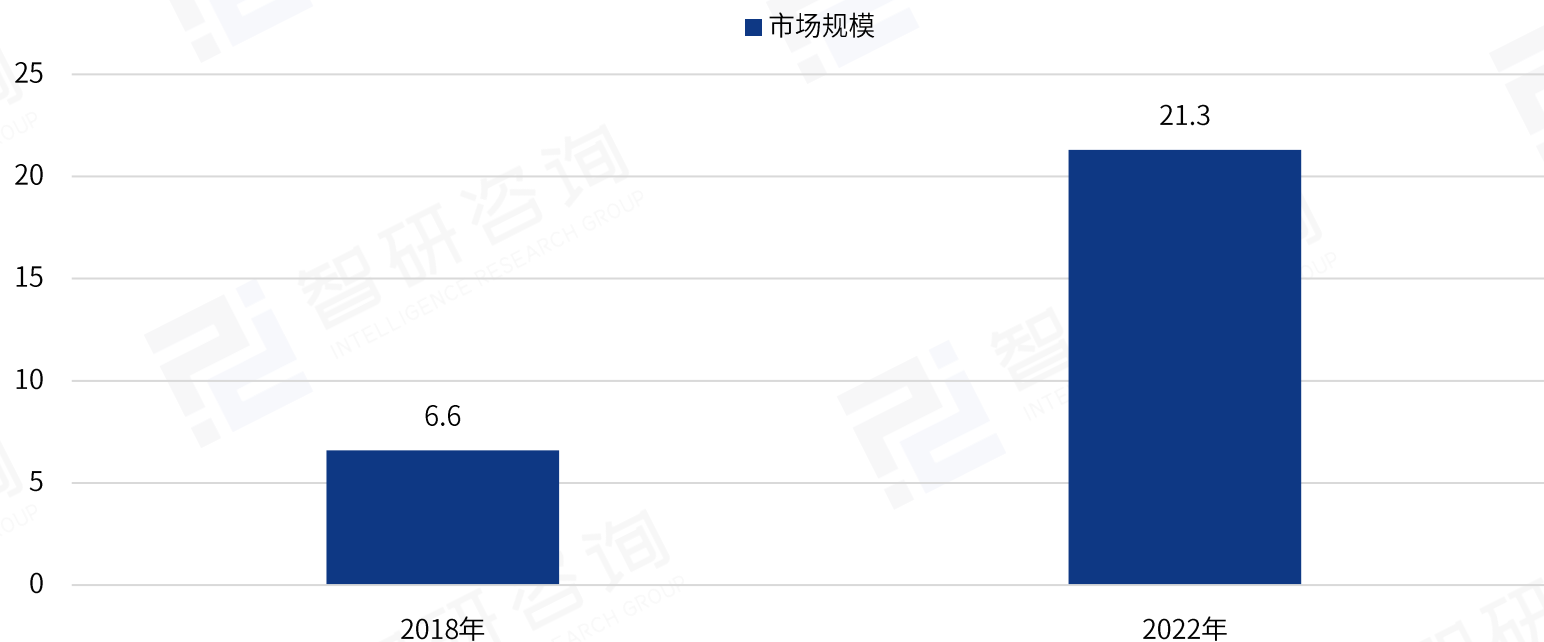
国内企业VR游戏布局情况汇总

公司	内容
腾讯	全方位构建VR生态：腾讯拟通过收购黑鲨等硬件公司打造VR设备；在内容端，腾讯旗下多个工作室拥有《王者荣耀》《英雄联盟》《绝地求生》等多个优质IP，精品自研游戏NExT工作室2017年曾在Steam上线VR德州扑克游戏《幸运之夜》，伴随硬件生态的成型腾讯有望依靠其强大的游戏IP矩阵和研发实力打造现象级VR应用
网易	重点聚焦VR游戏代理和发行：网易与美国顶尖虚拟现实游戏工作室Survios共同创立VR发行公司影核是国内顶尖VR游戏内容提供方，拥有包括《Beat Saber》在内的优质VR游戏内容矩阵，已与世界的顶尖VR游戏公司建立合作关系，并在上海推出VR线下娱乐综合体。游戏方面也曾开发较为成熟的多人VR游戏《故土》
字节跳动	硬件与内容兼顾：2021年8月字节跳动以50亿元收购Pico入局VR，11月投资VR游戏开发商梦途科技，收购沐瞳科技，投资脉搏游戏MYBO
完美世界	持续探索VR技术：2016年代理VR游戏《深海迷航》，公司持续探索VR、AR等前沿技术应用旗下《完美世界》《诛仙》等系列IP游戏
中手游	推出仙剑IP相关VR游戏规划：中手游利用仙剑系列IP开发的自研仙剑元宇宙游戏《仙剑奇侠传：世界》将支持VR设备
米哈游	米哈游推出前瞻品牌HoYoverse布局沉浸式体验内容：通过全新品牌HoYoverse继续研究和开发沉浸式虚拟世界相关的尖端技术重点提升和优化玩家在虚拟世界中的体验，此外内容端其拥有《原神》《崩坏》等全球知名手游

近年来，随着全球开始掀起元宇宙概念热潮，叠加国内九零后等年轻一代逐渐成为市场消费主力，使得我国市场对VR游戏的接受度及需求大幅度提升，直接加速互联网大厂和传统游戏厂商在设备端和内容生态端的双向布局节奏，以时间换发展，进一步争夺用户停留时长，抢滩VR游戏市场份额，为我国VR游戏的快速发展注入动力。

◆ 国内VR游戏市场规模不断扩容

2018-2027年中国VR游戏市场规模变化及预测情况（单位：亿元）



随着全球VR行业正在向高速发展时期不断推进，以中国为代表的大多数国家陆续进行布局，企业越来越重视对VR行业的投资，在一定程度上带动了我国VR相关产业的快速发展。目前VR技术已经在游戏领域中实现了应用，国内VR游戏市场规模呈现不断上升的趋势。

数据显示，2022年，我国VR游戏市场规模达21.3亿元，较2018年增长222.73%。

结合市场发展趋势预测，至2027年我国VR游戏市场有望增长至222.7亿元。

◆ VR游戏生态不断扩充

近年来，随着市场研发投入增加，国内外游戏公司发布的VR游戏产品日益增多，叠加终端VR设备出货量不断提升，VR游戏内容生态不断扩充。

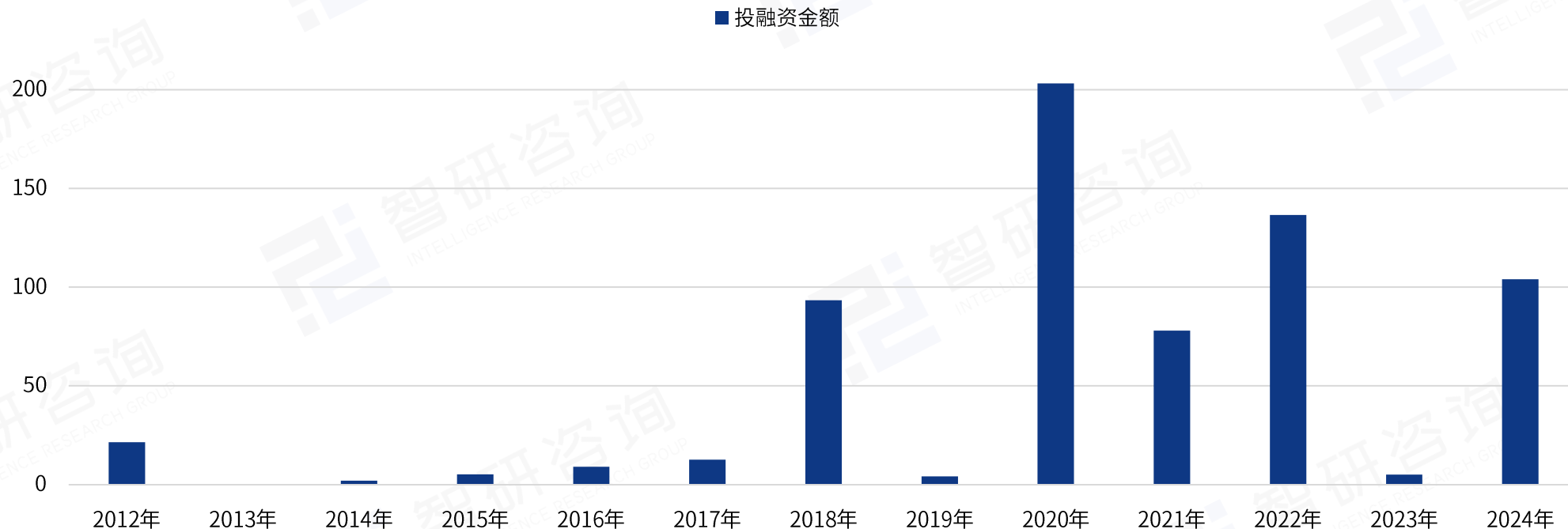
从游戏类型分析，现阶段，VR游戏行业已囊括FPS（第一人称射击）类、动作类、RPG（角色扮演）类、冒险类、模拟类、休闲类、音乐类、体育类、解密类、竞速类等多个类型，可为C端用户提供多元选择。其中，FPS游戏世界里，玩家使用手柄来控制游戏人物进行射击、通过身体移动完成子弹躲避，可体验近似真实的战斗场景。凭借惊险刺激的游戏体验，FPS游戏是目前最受用户欢迎的VR游戏类型。

2024年1-5月国内VR游戏市场发布新品汇总

名称	类型	名称	类型
Humanity VR	解谜和平台动作相结合	Smalland: Survive The Wilds VR	冒险游戏
Medieval Dynasty New Settlement	角色扮演、模拟和探索无缝融合	Zengence: Take Aim With Every Breath	动作射击游戏
Swarm 2	电玩街机	方块猎人	音乐节奏游戏
The Pirate Queen: A Forgotten Legend ft. Lucy Liu	叙事冒险游戏	Five Nights at Freddy's: Help Wanted 2	恐怖游戏
Paint the Town Red VR	沉浸式的近战战斗游戏	Vampire: The Masquerade - Justice	冒险RPG游戏
Little Cities VR	模拟经营游戏	Last Mech Standing	街机风VR Rogue-like游戏
MADiSON VR	心理恐怖游戏	Spectral Scream	恐怖派对游戏
Homeworld: Vast Reaches	即时战略游戏	Some Assembly Required	沙箱游戏

◆ 国内外资本加速入局VR游戏领域

2012-2024年国内外VR游戏行业投资金额变化（单位：亿元）



游戏是当前VR各细分赛道的投资宠儿。IT桔子数据显示，2024年1-5月底，VR游戏行业投融资金额已达到104亿元，远超其他细分领域。随着资本入局，有望进一步推动VR技术的持续创新与游戏内容生态的扩容，带来更为舒适及丰富的用户体验。与此同时，《Half-Life: Alyx》等现象级VR游戏的爆火，以及Pico等终端VR游戏设备厂商的营销优惠活动，也有望带动我国VR游戏用户付费心智的养成，将持续推动国内外VR游戏市场发展。

◆ VR游戏行业投融资情况汇总

2022年以来国内外VR游戏行业投融资情况汇总

时间	企业	轮次	金额	投资方
2022/3/7	Oasis绿洲VR	B轮	千万级美元	[领投]绿洲资本Vitalbridge、[领投]BAI资本
2022/3/18	Ramen VR	B轮	3500万美元	[领投]Anthos Capital、[领投]Dune Ventures、Makers Fund
2022/3/29	nDreams	战略投资	3500万美元	Aonic
2022/4/12	Epic Games	战略投资	20亿美元	索尼Sony、乐高集团
2022/6/24	SoReal超体空间	A轮	近亿人民币	[领投]中航信托、拉卡拉、蓝色光标
2022/6/28	沉浸世界	A+轮	数千万人民币	[领投]麟阁创投、惟一资本-微影资本等
2022/8/30	鸣坤科技	种子轮	未透露	麟阁创投
2023/1/12	梦想绽放	C轮	4亿人民币	真知资本、青岛投资控股
2023/2/8	乐客VR	B轮	近亿人民币	[领投]长三角数文基金、中关村发展集团等
2023/6/16	鸣坤科技	天使轮	数百万人民币	[领投]嘉程资本、北京穴居人、麟阁创投
2024/2/8	Epic Games	战略投资	15亿美元	The Walt Disney Company迪士尼
2024/5/23	Sinn Studio	战略投资	未透露	[领投]Hartmann Capital、Boost VC、MetaVision等

典型投融资事件介绍

■ 梦想绽放科技获得4亿元C轮融资

2023年1月10日，北京梦想绽放科技有限公司正式更名为“青岛梦想绽放科技有限公司”，并宣布获得4亿元人民币C轮融资，该轮由青岛经控集团及真知资本联合投资。该公司成立于2016年12月，由爱奇艺内部孵化并独立运营，目前主要进行扩展现实（XR）技术、产品与内容研发。

■ 迪士尼投资VR游戏公司Epic Games

2024年2月8日，娱乐巨头迪士尼宣布将向美国VR游戏公司Epic Games投资15亿美元（折合人民币约为108亿元），获得其部分股权。根据其发布消息，此次合作不仅涉及财务层面，双方还将“携手打造全新游戏娱乐宇宙，进一步扩展迪士尼广受欢迎的故事和体验”。

PART 05

VR游戏市场竞争格局

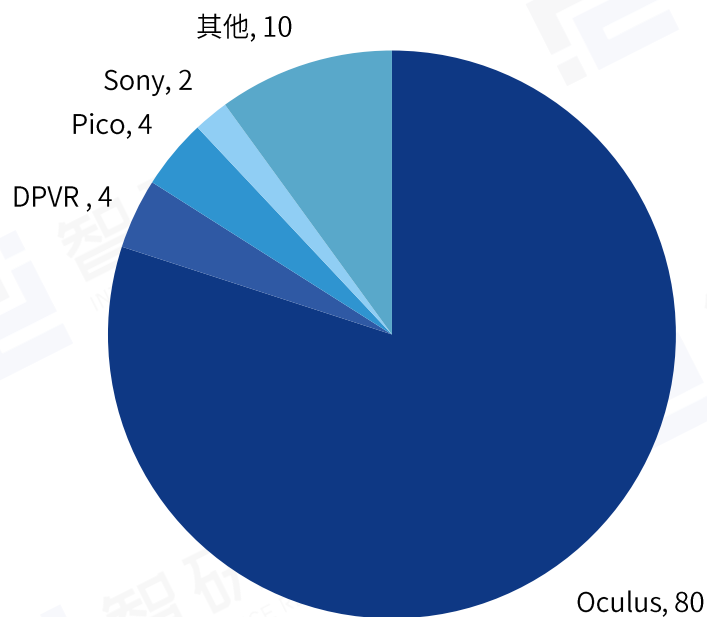
最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势

◆ Valve和Oculus是VR游戏领域的领军者

自从2020年以来，全球VR行业热度高涨，正在逐渐成为多个领域广泛应用的新型技术，在一定程度上带动了相关领域的快速发展。

数据显示，Oculus和Valve已成为全球VR游戏行业内的两大重要品牌，截至2023年底，两者所占据的市场份额高达80%以上，持续引领着全球VR游戏行业的快速发展。此外Pico、DPVR、爱奇艺等企业也有不俗竞争力。

全球VR游戏行业竞争格局



国内头部VR设备供应商介绍

企业	简介	代表产品
Pico	北京小鸟看看科技有限公司（Pico）成立于2015年，是全球知名的具备独立创新和研发创造能力的VR/AR品牌，公司团队超300人，持续致力于虚拟现实技术、产品与交互技术研发设计、市场与开发者拓展、产品与内容支持、VR大规模行业应用与客户服务，旗下的VR产品销量长期居于国内市场前列。	硬件设备主要分为Neo和G两大系列
DPVR	大朋VR成立于2015年，是国际领先的软硬件一体化的全栈XR技术与产品公司，连续三年入选“中国VR50强”企业，致力于建设元宇宙的基础设施，并在其中打造更加富有效率的交互内容和形式，客户遍及海外40+国家，服务全球13000+开发者。	P系列、E系列
爱奇艺	梦想绽放（原名爱奇艺智能）成立于2016年，是一家由爱奇艺内部孵化、独立运营，专注于虚拟现实（VR）技术、产品与内容研发的科技企业。经过多年发展与积淀，爱奇艺奇遇目前已成为国内头部VR一体机品牌。	奇遇系列

◆ 我国VR游戏市场仍主要由外资企业占据

中国VR游戏市场竞争梯队



■ 我国VR游戏市场参与者数量不多，主要可划分三个竞争梯队：

- ✓ 第一梯队由外资及国内龙头企业组成，该梯队企业较早进入市场，产业基础雄厚、产品研发能力较强，占据市场较大份额；
- ✓ 第二梯队由国内大型游戏研发商组成，该梯队进入市场较早且企业研发能力较强，具有一定的市场抢占能力；
- ✓ 第三梯队主要为国内中小型VR游戏开放商，该梯队企业布局VR游戏较早，但企业经营规模较小、产业基础薄弱，竞争能力相对较弱。

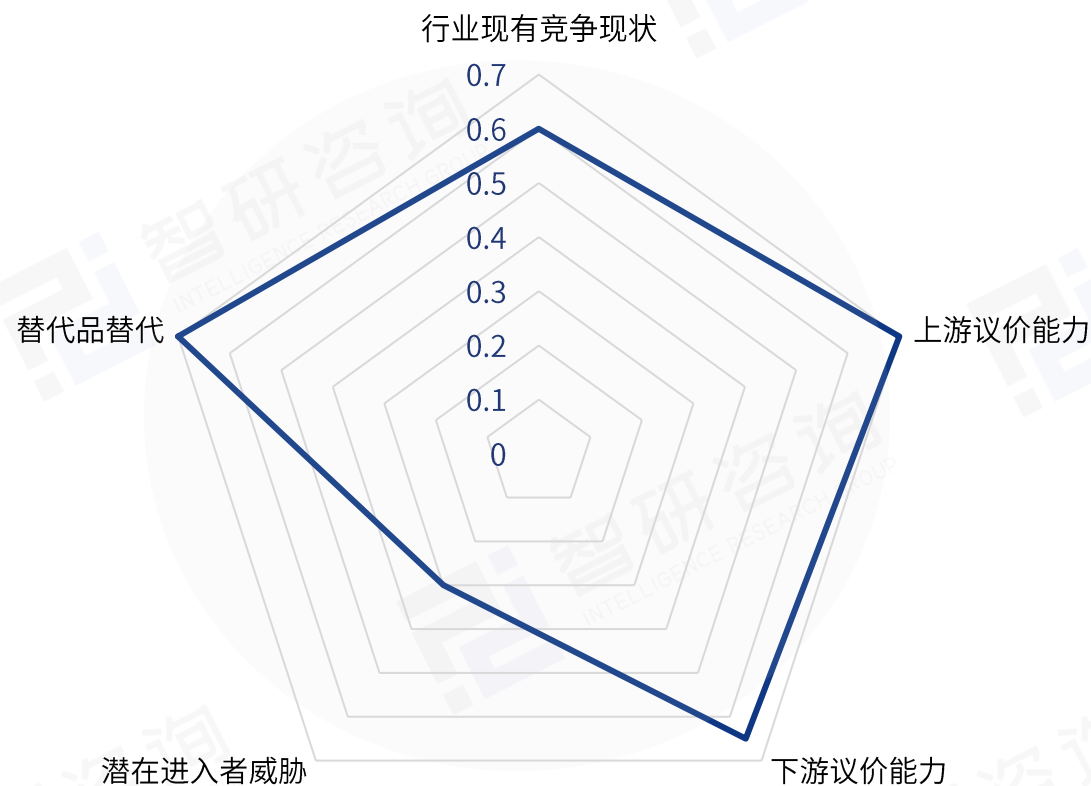
现阶段，国内大型游戏研发商布局VR游戏相对较少，随着我国VR生态进一步完善，未来，我国VR游戏市场将迎来更多的优质厂商，市场竞争格局进一步完善。

◆ VR游戏行业竞争激烈

VR游戏行业五力竞争模型分析：

- VR游戏产业链上游主要为VR零部件和软件开发工具，国内上游核心零部件如芯片等国产替代仍有待提高，供应商议价能力较强；
- 产业链下游主要为游戏玩家，由于国内游戏玩家可选择游戏种类和数量众多，VR游戏需通过打折来抢占市场，下游玩家具备一定议价能力；
- VR游戏的替代品主要为其他移动游戏、网络游戏等，受VR游戏对终端设备的依赖性及终端设备价格较为昂贵等因素影响，VR游戏替代品威胁较大；
- 近年来，VR游戏市场热度较高，行业吸引力较大，但VR游戏研发、设备等技术壁垒较高，行业潜在进入者威胁一般；
- 目前，VR游戏Steam、Oculus和Pico等主流平台上VR内容已超过万款，VR游戏竞争加剧，但头部VR设备在VR游戏市场中占据主导地位，整体竞争程度一般。

中国VR游戏行业竞争状态总结



PART 06

中国VR游戏重点企业分析

最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势

6.1 重点企业

◆ 华立科技：积极布局VR市场

华立科技

WHLAP 华立科技

广州华立科技股份有限公司成立于1994年8月6日，2021年6月17日在深圳证券交易所创业板上市，股票简称“华立科技”。华立科技是我国最大的商用游乐设备发行与运营综合服务商之一，集设计、研发、制造、发行、营运、服务于一体，通过充分整合全球知名IP、潮流景品、电竞赛事、线下游乐场、电玩城等核心产业元素，持续推动文化娱乐行业健康发展。

华立科技
游戏游艺设备

马力欧和索尼克奥运会

决战网球

决战篮球

决战乒乓球

狂野飙车9竞速传奇 VR版

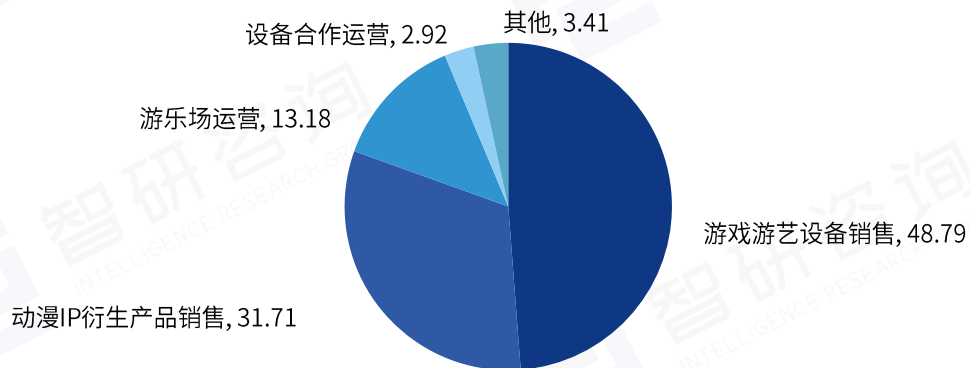
VR谍影双人版

华立科技积极布局VR市场

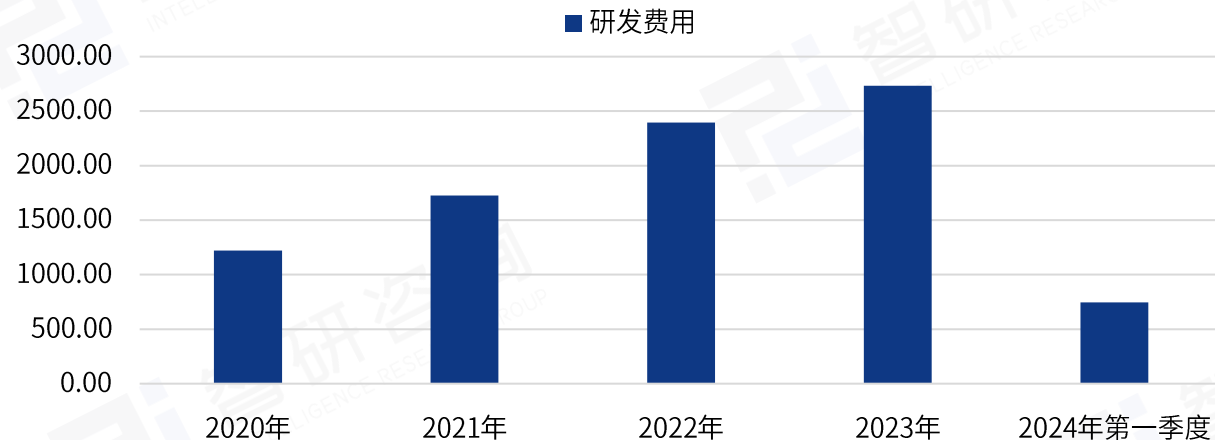
- 华立科技极为重视VR/AR等虚拟现实技术与游戏游艺设备融合发展，通过在游戏游艺设备中推进AI、VR、AR等先进技术的应用，提高游戏游艺设备给消费者带来的玩乐体验，目前稳步推出了《狂野飙车：竞速传奇》VR版（竞速类VR游戏）、《VR谍影双人版》（射击类VR游戏）等多款VR作品；
- 同时，华立科技表示，公司将继续深挖市场需求，为消费者提供身临其境的游乐体验，不断探索更多更具延展性功能的VR作品，做好未来发展战略规划部署。

◆ 华立科技：加紧研发VR游戏游艺设备

2023年华立科技业务占比情况（单位：%）



2020-2024年3月华立科技研发投入变化（单位：万元）



华立科技是国内商用游戏游艺设备龙头，业务布局设计、研发、生产、销售和运营全产业链。数据显示，2023年，华立科技业务收入来源主要包括游戏游艺设备销售、动漫IP衍生产品销售、游乐场运营和设备合作运营四方面，其中游戏游艺设备销售收入占比高达48.79%，达3.98亿元，同比增长27.28%。

目前，华立科技游戏游艺设备包含模拟体验类、休闲运动类、亲子娱乐类，其中VR游戏游艺设备以模拟体验类为主，如公司的《马力欧和索尼克奥运会》、《决战网球》、《决战篮球》、《决战乒乓球》、《舞力特区》、《疯狂跳跳乐》等优秀作品融合运动和游戏娱乐。

据公司公布信息显示，截至2023年底，华立科技暂未推出VR融合运动的游戏游艺设备，但目前公司仍在加紧推进VR游戏相关项目研究。如“基于VR技术的摩托游艺设备的研发”项目，该研发项目已完成全部的研发工作，将有效增加公司VR游戏产品的多样性，同时为后期VR产品的头戴装置给予一定的技术支持。2023年，华立科技研发投入达2733.76万元，同比增长14.08%；2024年第一季度公司研发总费用为747.35万元，同比下降2.34%。

◆ 三七互娱：不断完善VR/AR领域整体布局

三七互娱



三七互娱网络科技集团股份有限公司成立于1995年，前身为“上海三七玩”，主营国产页游的运营和推广，成立37游戏(现更名为37网游)，2015年“顺荣股份”收购上海三七玩，同年三七互娱上市A股市场。三七互娱业务布局涵盖全球网络游戏的研发与发行，旗下拥有优秀的游戏研发品牌“三七游戏”，专业游戏发行品牌“37 手游”“37GAMES”“37 网游”。在“精品化、多元化、全球化”战略定位下，三七互娱精准把握产业发展趋势，持续提升经营质量，综合实力在国内游戏行业保持领先地位。

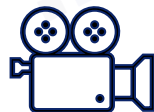
三七互娱不断完善VR/AR领域整体布局

根据三七互娱官网介绍，公司于2016年正式布局VR/AR，以外延性投资方式在整个产业链上进行系统性布局，其中包括VR/AR游戏、VR/AR内容、VR/AR交互、VR/AR社交、VR/AR行业应用等价值领域，并最终形成一个生态。目前，三七互娱已成功投资加拿大VR内容研发及发行商Archiact、英国AR公司WaveOptics。

三七互娱文娱产业布局



5G/云游戏



影视



音乐



艺人经纪



动漫



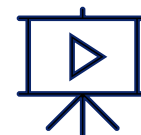
VR/AR



文化健康产业



社交



泛娱乐媒体



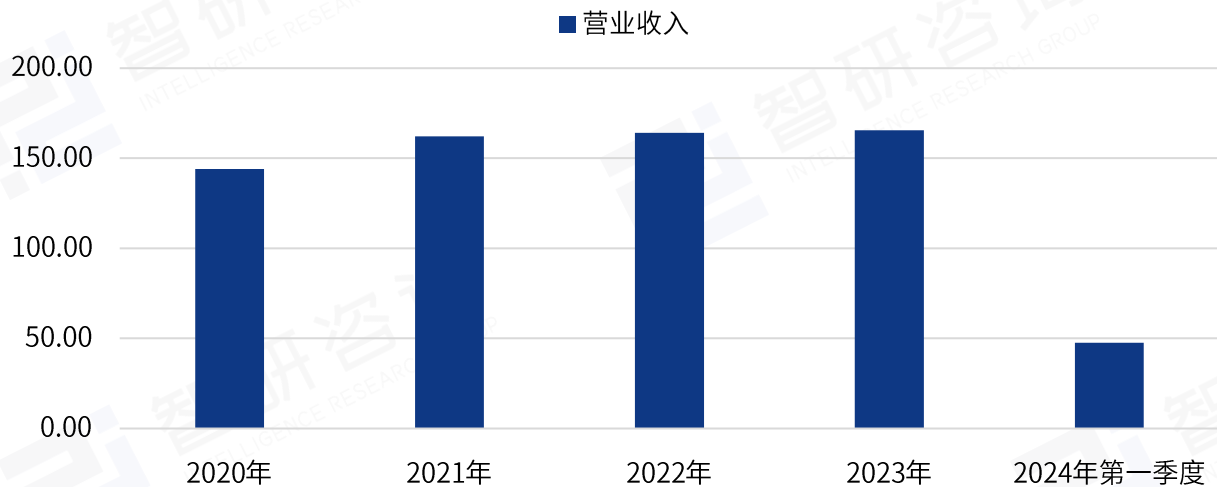
新消费

◆ 三七互娱：业务收入呈整体增长态势

三七互娱VR领域布局成效

- 三七互娱自2016年布局VR领域开始，先后投资加拿大VR游戏工作室Archiact以及天舍（上海）文化传媒有限公司；
- 以三七互娱旗下VR游戏工作室Archiact为例，该工作室早在2019年5月在PSVR和Oculus Quest上推出了水下冒险VR游戏《FREEDIVER: Triton Down Extended Cut》，这是原创IP《FREEDIVER: Triton Downwas》的新版本，这成为三七互娱在VR游戏领域投资的初步成效之一
- 三七互娱表示，目前公司在VR领域仍以投资为主，公司高度关注整个业态的发展，如VR硬件的出货量、硬件技术的完善等等。未来随着硬件出货量增加，三七互娱VR内容也会逐步完善，待业内形成了较好的生态时，公司将结合具体内容的应用方向，匹配合适的硬件平台，为消费者提供优质的解决方案。

2020-2024年3月三七互娱营业收入变化（单位：亿元）



- 三七互娱主营业务包括网络游戏的研发、发行和运营，主要为移动游戏业务与网页游戏业务。公司网络游戏的运营模式主要包括自主运营和第三方联合运营。
- 近年来，随着国民娱乐消费支出逐渐增长，三七互娱业务经营收入呈现整体增长态势。2023年，三七互娱营业收入达165.47亿元，同比增长0.86%；2024年第一季度，公司营业总收入为47.5亿元，同比增长26.17%。

◆ 世纪华通：游戏业务收入持续向好

世纪华通

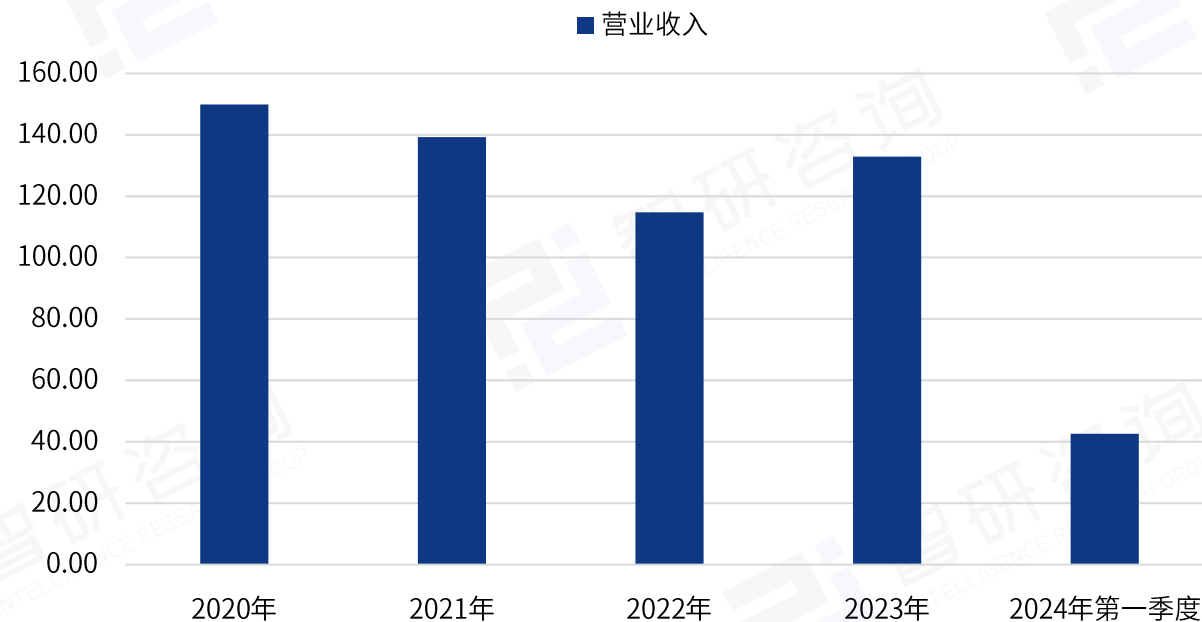


浙江世纪华通集团股份有限公司成立于2005年，于2011年7月在深圳证券交易所成功上市。公司以汽车零部件业务起步，2014年开始向互联网游戏产业升级转型，2019年以298亿元完成了对盛趣游戏（原盛大游戏）的并购，成为A股文化传媒板块上市公司。目前世纪华通涵盖互联网游戏、汽车零部件制造、人工智能云数据三大主营业务，以及脑科学研究、人工智能、元宇宙平台及应用开发和投资等多个领域，腾讯、华侨城为重要股东。

世纪华通业务收入情况

- 2023年，世纪华通实现营业收入为133亿元，同比增长15.77%；2024年第一季度，公司实现营业收入为42.62亿元，同比增长40.99%。
- 2023年以来，国内游戏行业回暖势头不减，世纪华通各项经营业务回升势头稳固，特别是占公司业务收入超80%的互联网游戏业务在2023年实现了经营收入112.76亿元，同比增长率高达25.63%。

2020-2024年3月世纪华通业务经营收入变化（单位：亿元）



◆ 世纪华通：持续加紧VR游戏研发

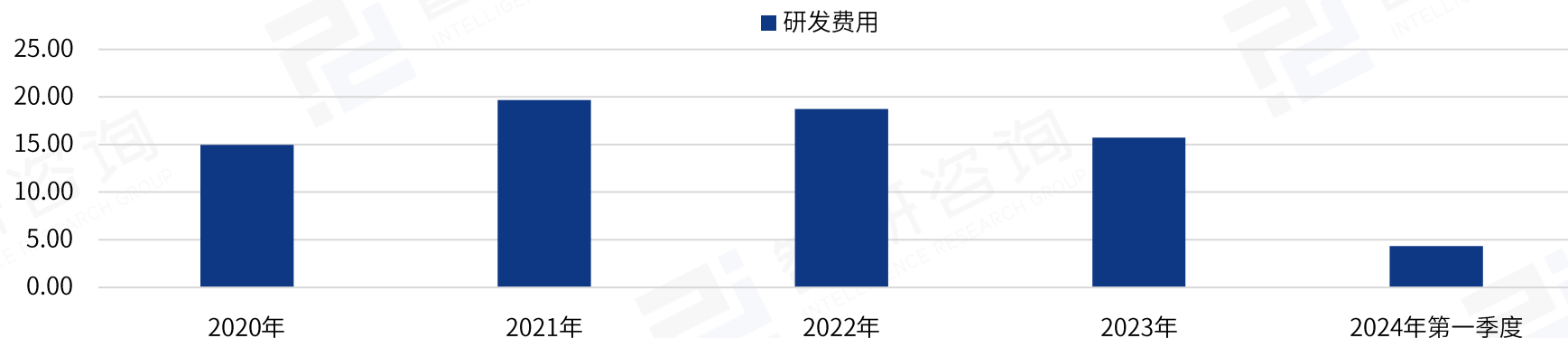
2023年，世纪华通用研发投入费用为15.73亿元，同比下降16.09%；2024年第一季度，公司研发投入费用达4.34亿元，同比增长17.14%。

世纪华通多年来以技术为立身之本，在PC端游、移动游戏、主机游戏、云游戏以及AI、VR、AR、MR等前沿技术应用领域多点布局，积累了独特优势与研发底蕴。

特别是在VR/AR方面，世纪华通极力追求，能够凭借自身在游戏行业多年的技术沉淀和研发优势，在虚拟现实产业链上扮演核心角色，通过合作企业，不断向上下游探索延伸，从而完成在技术、终端、内容制作、平台、用户等虚拟现实全产业链布局，并将致力于探索大数据、软硬件等底层技术革新，以实现全链路的技术输出和多领域技术协同。

目前，世纪华通及其参与投资的生态企业在VR领域的应用包括有VR红色游戏、通过VR体验的数字疗法，以及在线下运营使用XR等智能设备的红色文化体验空间等。未来，世纪华通将持续结合VR技术，对游戏及游戏赋能其他领域的内容，进行快速的研发。

2020-2024年3月世纪华通研发投入变化（单位：亿元）



◆ 宝通科技：入股VR游戏研发的公司哈视奇科技

宝通科技

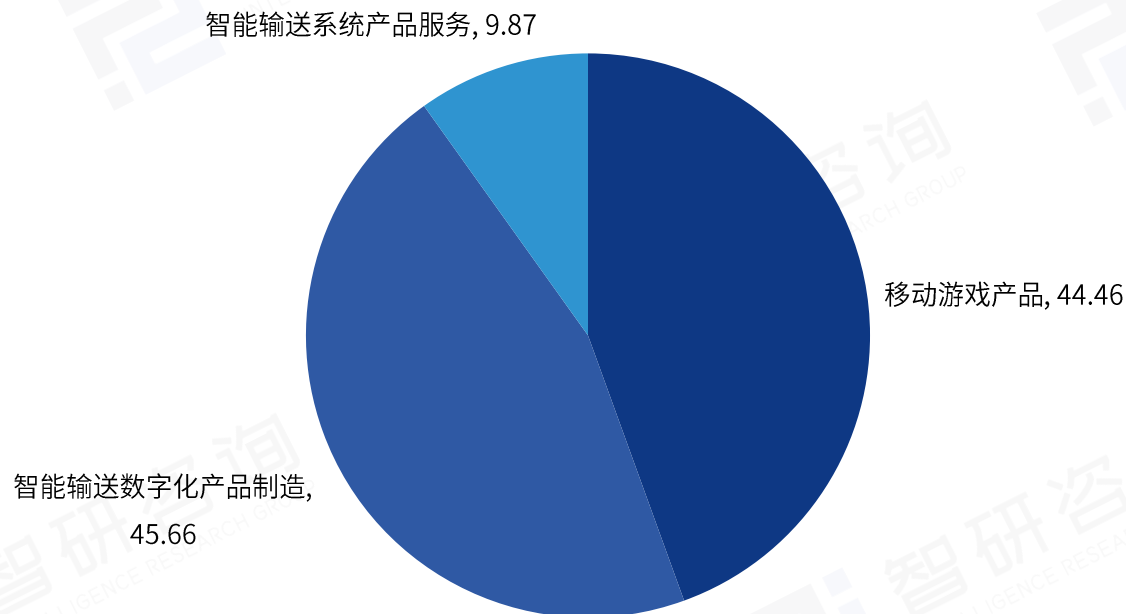
BOTON

无锡宝通科技股份有限公司成立于2000年12月27日，2009年12月25日在深圳证券交易所挂牌上市，股票简称“宝通科技”。宝通科技是一家业务涵盖现代工业散货物料智能输送与服务、移动互联网两大领域的上市企业。

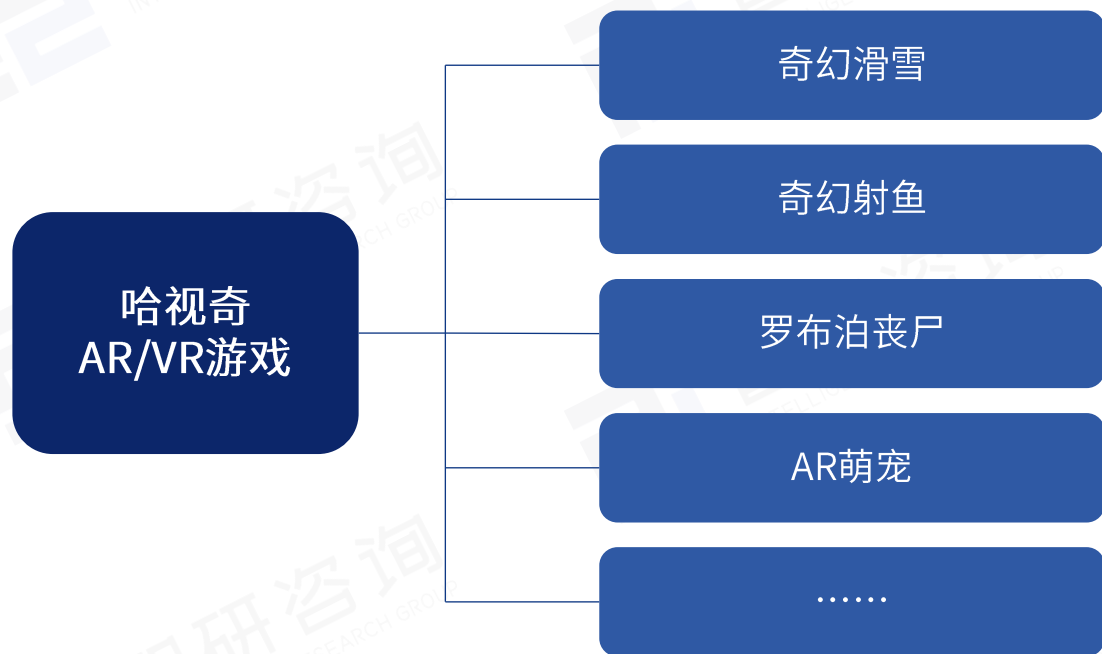
宝通科技营收情况

- 2023年，宝通科技营业总收入为36.55亿元，同比增长12.16%。其中，移动游戏产品业务收入为16.25亿元，同比增长0.1%，占公司总收入的44.46%；智能输送数字化产品制造业务收入为16.69亿元，同比增长18.16%，占公司总收入的45.66%；智能输送系统产品服务业务收入为3.61亿元，同比增长61.91%，占公司总收入的9.87%。
- 根据公司公布信息，宝通科技投资了专注于VR游戏研发的公司哈视奇科技。这意味着宝通科技已开始布局VR游戏领域，公司元宇宙游戏业务占比不断提升。

2023年宝通科技业务收入占比情况（单位：%）



◆ 宝通科技：布局VR游戏+AR工业



哈视奇AR/VR游戏业务情况

- 宝通科技参股的VR游戏公司哈视奇已经研发了多款AR/VR游戏，如《奇幻滑雪》、《奇幻射鱼》、《罗布泊丧尸》、《AR萌宠》等，在国内外主流的AR/VR平台上线。
- 其中，VR体育游戏《奇幻滑雪》在Steam上获得过首页推荐和热销榜第一名，FPS僵尸游戏《罗布泊丧尸》在Viveport上获得付费榜第一名。
- 此外，哈视奇也曾多次获得由HTC举办的VR内容大赛大奖，蝉联两届华为优质VR合作伙伴。

宝通科技与哈视奇合作

- 自宝通科技投资哈视奇共同合作以来，公司已联合哈视奇科技开发多款游戏DEMO，实现了在AR/VR/XR终端的适配；
- 此外，宝通科技还与哈视奇共同完成了多个AR/VR商业项目，如矿山井下智能输送、无人驾驶矿卡、井下安全培训等智慧数字场景构建，可为公司客户提供一体化的解决方案。

◆ 电魂网络：旗下运营的VR 游戏有《瞳》等

电魂网络

杭州电魂网络科技股份有限公司成立于2008年，是一家致力于研发、运营精品化网络游戏的互联网公司在产品的研发上有丰富的经验，股票简称“电魂网络”。电魂网络通过高效的游戏开发体系、精准的游戏推广方案，以竞技类网络游戏为特色产品，已发展成为集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的游戏开发商、运营商。

电魂网络以客户端游戏为基础逐步向移动端游戏延伸，同时也布局了 H5 游戏、VR 游戏、主机、单机游戏、APP 平台、漫画和电竞赛事等领域。

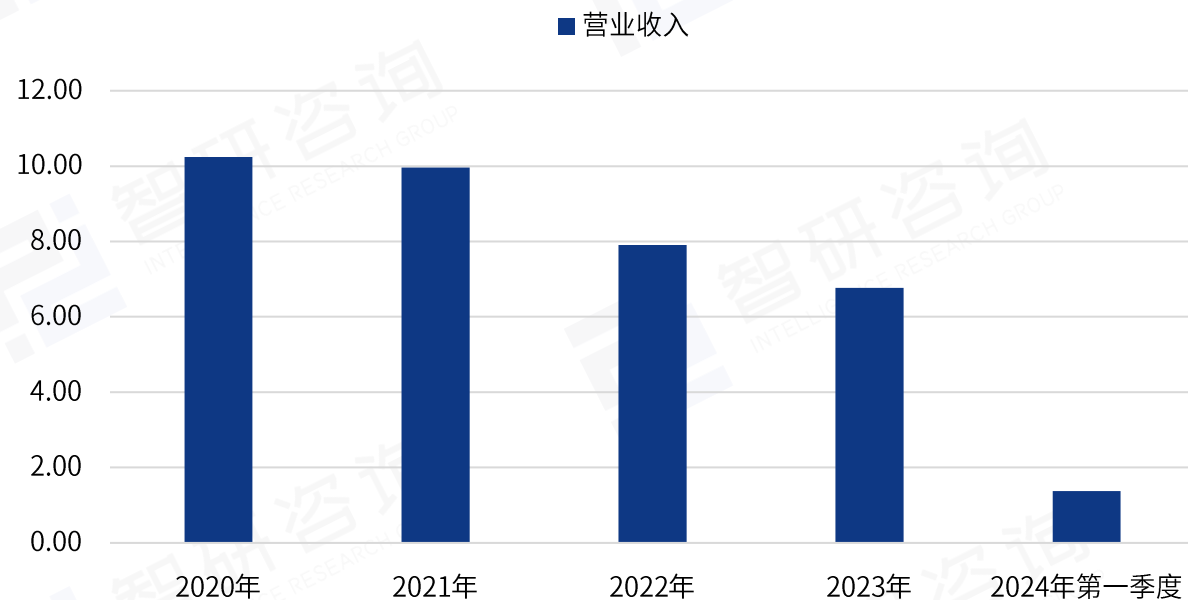
目前公司运营的游戏包括端游产品《梦三国 2》、《梦塔防》；手游产品《梦三国手游》、《我的侠客》、《野蛮人大作战》、《华武战国》、《工匠与旅人》等；源于《我的侠客》剧情和核心玩法的单机游戏《梦江湖》；VR 游戏《瞳》等；H5 游戏《怼怼梦三国》等；平台产品包括《H5 闪电玩平台》和《口袋梦三国》等。

电魂网络游戏产品

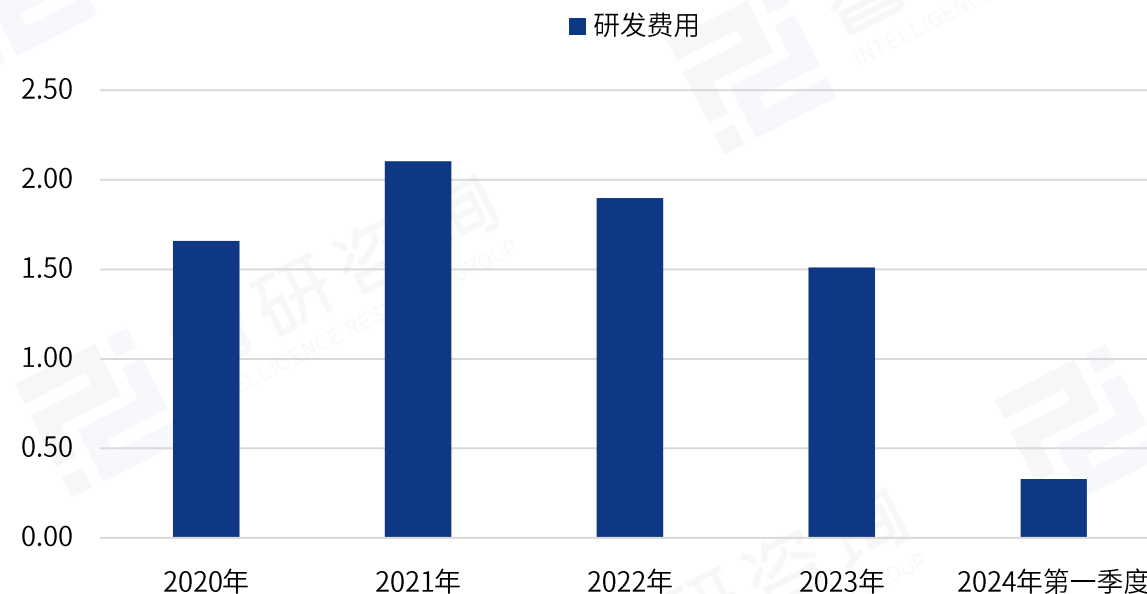
端游	手游		
梦三国 2	梦三国手游	我的侠客	野蛮人大作战
梦塔防	华武战国	工匠与旅人
单机游戏	VR游戏	H5游戏	端游
梦江湖	瞳	怼怼梦三国	H5 闪电玩平台
.....	口袋梦三国

◆ 电魂网络：营收持续下滑，持续关注VR领域

2020-2024年3月电魂网络营业收入变化（单位：亿元）



2020-2024年3月电魂网络研发投入变化（单位：亿元）



2023年、2024年第一季度，电魂网络营业收入分别为6.77亿元、1.37亿元，同比变化率分别为-14.36%、-11.7%；公司研发投入费用分别为1.51亿元、0.33亿元，同比变化率分别为-20.42%、-19.74%。

2023年以来，受行业总体增长放缓趋势及公司产品周期等因素的影响，电魂网络各项业绩指标均有所下滑；在研发投入方面，公司拥有一支国内资深研发团队，长期以市场需求和用户体验为导向，持续保持研发投入，积极推进研发、创新工作，重点研究领域包括竞技、塔防、H5、VR、经营养成品类等。未来，XR/VR等新技术领域仍将是电魂网络研发关注重心。

— PART 07 —

VR游戏行业发展趋势分析

最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势

◆ 发展趋势

随着科技的飞速发展，虚拟现实（VR）技术已经逐渐成熟并广泛应用于游戏行业。VR游戏以其独特的沉浸式体验，吸引了越来越多的消费者，成为游戏行业的重要发展方向。接下来将从技术革新、市场需求、应用领域拓展等方面对VR游戏行业的发展趋势进行深入分析：

技术革新加快，加速VR游戏推广

- 更高的真实度与沉浸感：随着传感器技术、AI算法和图形处理技术的进步，VR游戏的真实度和沉浸感将得到进一步提升。用户将能够更加自然地与虚拟世界互动，获得更加逼真的游戏体验。
- 触觉和嗅觉的突破：目前VR游戏主要集中在视觉和听觉上，但未来的技术可能会在触觉和嗅觉上有所突破。这意味着用户在VR游戏中不仅能看和听，还能摸到和闻到虚拟世界中的事物，进一步增强游戏的沉浸感。
- 无线化与轻量化：随着技术的进步，VR设备将变得更加轻便、无线，甚至有可能像普通的眼镜一样方便携带。这将极大地提高用户的使用体验，促进VR游戏的普及。
- 未来，随着VR技术水平不断提升，VR游戏体验感受将不断提高，将持续推动VR游戏市场发展。

◆ 发展趋势

市场需求不断驱动VR游戏产业发展

- 消费者需求增长：随着人们生活水平的提高和娱乐方式的多样化，越来越多的消费者开始追求更加新颖、更加刺激的游戏体验。VR游戏以其独特的沉浸式体验，正成为满足这一需求的重要选择。预计在未来几年内，VR游戏市场的规模将进一步扩大。
- 产业链上下游协同合作：VR游戏产业的发展将受益于产业链上下游的协同合作。游戏开发商、硬件设备制造商、内容提供商等各方将形成紧密的合作关系，共同推动VR游戏产业的发展。这种合作将有助于优化产业结构、提高产业效率，为VR游戏产业的长期发展奠定坚实的基础。
- 根据市场计算预测，至2027年我国VR游戏市场有望增长至222.7亿元。

💡 总结

综上所述，VR游戏行业正迎来快速发展的黄金时期。技术革新、市场需求和应用领域拓展等因素将共同推动VR游戏产业的发展。未来，VR游戏将以其独特的沉浸式体验和高度的互动性，成为游戏行业的重要发展方向。同时，随着产业链上下游的协同合作和市场竞争的加剧，VR游戏产业将迎来更加广阔的发展前景。

VR游戏行业报告推荐

01 2024-2030年中国VR游戏行业市场运行格局及战略咨询研究报告

02 2024-2030年中国虚拟现实（VR）行业市场深度评估及投资机会预测报告

03 2024-2030年中国AR/VR行业市场运营格局及前景战略分析报告

04 2024-2030年中国VR眼镜行业市场行情监测及前景战略研判报告

05 2024-2030年中国游戏行业市场全景评估及发展趋势研究报告

智研咨询领域优势

数据优势

Data advantages



拥有全国百万家企业基础数据库

权威渠道

Authoritative channel



我们的第三方数据渠道有国家统计局、国家海关、商务部、相关行业协会等权威机构

专业服务

professional services



全国各地分支网络和严格的调查控制流程，使我们有足够的知识和能力向客户提供高质量服务

成功案例

Success cases



超过200多个研究项目的成功案例

研究领域

Research field



研究领域覆盖能源、化工、机械、汽车、电子、医疗等诸多行业

全球客户

Global customers



我们很荣幸的为国内外知名企业和机构提供过咨询服务



 产业研究报告



 定制报告



 可行性研究报告



 商业计划书



(公众号)



(微信客服)

—— 最全面的产业分析 • 可预见的行业趋势 ——