

2020-2025年中国AR游戏行业市场深度分析及发展前景预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2020-2025年中国AR游戏行业市场深度分析及发展前景预测报告》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：<https://www.huaon.com/detail/502939.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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

2019年，全国首个AR探索游戏《一起来捉妖》正式上线，迅速吸引了广大游戏用户，首日下载量达到48万。在传统的游戏当中，无论玩家的代入感有多强，与游戏总会存在一个天然现实与虚拟的屏障，而游戏吸引玩家最重要的一点就是情感的寄托，这道屏障的存在一定意义上让玩家的情感寄托有了些许瑕疵存在。而AR探索游戏就是玩家利用手机镜头实现虚拟世界与现实世界的交互的一种游戏玩法，让玩家对游戏有了新的体验。

从全球AR手游收入来看，口袋妖怪目前排名第一，收入为1270百万美元，远远高于其它同类型手游，而一起来捉妖仅在中国市场发行，收入排在第二，目前为52百万美元，用户氪金意愿非常大。

全球部分AR手游收入情况

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。

报告目录：

第1章 AR游戏行业发展背景

1.1 AR游戏定义与分类

1.1.1 AR游戏行业定义

1.1.2 AR游戏行业分类

1.2 AR游戏行业产业链分析

1.2.1 AR游戏产业链结构

1.2.2 AR游戏产业链组成

(1) 游戏开发商

(2) 游戏运营商

(3) 游戏销售商

(4) 游戏用户

(5) 辅链组成

1.2.3 AR游戏产业链分析

(1) 辐射包容能力

(2) 产业链各环节的关系

1.3 AR游戏行业发展环境

1.3.1 行业宏观环境分析

- (1) 行业政策环境
- (2) 行业经济环境
- (3) 行业社会环境
- (4) 行业技术环境

1.3.2 行业竞争环境分析

- (1) 现有企业的竞争
- (2) 潜在进入者威胁
- (3) 供应商议价能力
- (4) 下游客户议价能力
- (5) 替代品威胁
- (6) 竞争情况总结

第2章 AR游戏行业发展分析

2.1 中国AR游戏行业发展现状分析

2.1.1 AR游戏行业发展阶段

2.1.2 AR游戏所属行业市场规模

- (1) 网游行业营收规模
- (2) 网游行业用户规模

2.1.3 AR游戏行业供应情况

- (1) 网游行业企业数量
- (2) 网游产品推出数量
- (3) 国产网游数量规模

2.1.4 AR游戏所属行业出口情况

- (1) 网游所属行业出口规模
- (2) 网游所属行业出口模式
- (3) 网游所属行业出口格局

2.1.5 AR游戏辐射带动效应

2.2 AR游戏行业发展现状分析

2.2.1 移动游戏行业界定

2.2.2 移动游戏产业链分析

- (1) 移动终端设备制造商
- (2) 移动游戏开发与发行商
- (3) 移动游戏独立运营商
- (4) 移动游戏平台运营商
- (5) 移动游戏分发渠道商

2.2.3 移动游戏市场规模

- (1) 移动游戏企业数量
- (2) 移动游戏推出数量
- (3) 移动游戏用户数量

从移动游戏整体来看，2010年，中国移动游戏用户规模还仅为0.30亿人，到2013年便超过3亿人，2015年超过4亿人，2016年突破5亿人。2018年，中国移动游戏用户规模再度突破6亿关口，达到6.05亿人，同比增长9.2%。

2010-2018年我国移动游戏用户规模及增速

- (4) 移动游戏收入规模

在庞大的用户规模下，移动游戏市场规模大幅提升，2018年市场规模为1339.6亿元，同比增长了。虽然从2013年以后，受用户需求改变、用户获取难度提升、新产品竞争力减弱等因素影响，移动游戏市场规模增长持续放缓，但是移动游戏未来市场空间巨大。

2010-2018年我国移动游戏市场规模及增速

2.2.4 移动游戏细分市场

- (1) 移动单机游戏市场
- (2) 移动AR游戏市场

2.2.5 移动游戏用户行为

- (1) 移动游戏用户基本属性
- (2) 移动游戏用户参与移动游戏情况
- (3) 移动单机游戏用户行为
- (4) 移动AR游戏用户行为

2.3 移动游戏行业发展前景分析

2.3.1 2020年网游行业预测

- (1) 网游行业前景预测
- (2) 端游行业前景预测
- (3) 页游行业前景预测
- (4) 移动游戏行业前景预测

2.3.2 2019年网游出口预测

- (1) 网游海外市场特征
- (2) 网游出口驱动因素
- (3) 网游出口阻碍因素
- (4) 网游出口前景预测

第3章 AR游戏商业模式变革趋势与投资机会分析

3.1 AR游戏行业发展趋势分析（AK LYA）

3.1.1 AR游戏大行业发展趋势

- (1) 跨平台发展
- (2) 产业链融合明显
- (3) 游戏种类日趋多元
- (4) 跨领域竞争与合作
- (5) “微创新”成重要推动模式
- (6) 健康、绿色游戏是未来方向

3.1.2 AR游戏细分市场发展趋势

- (1) 客户端游戏发展趋势
- (2) 网页游戏发展趋势
- (3) 移动游戏发展趋势

3.2 AR游戏行业发展机会与挑战分析

3.2.1 AR游戏行业有利与不利因素分析

- (1) 行业有利因素分析
- (2) 行业不利因素分析

3.2.2 AR游戏行业机会与挑战分析

- (1) 行业机会分析
- (2) 行业挑战分析

3.3 AR游戏行业投资机会与风险

3.3.1 AR游戏行业投资价值分析

3.3.2 2019年行业投资情况

- (1) 网游行业投资规模
- (2) 网游行业投资特点
- (3) 网游行业投资热点

3.3.3 未来几年网游行业投资预测

- (1) 外围企业进入网游市场
- (2) “国家队”进入网游市场

3.3.4 AR游戏行业投资机会分析

- (1) 中小规模AR游戏开发商
- (2) 综合或垂直AR游戏运营平台商
- (3) 虚拟货币交易平台商
- (4) 与AR游戏相关的行业服务提供商

3.3.5 AR游戏行业投资风险提示

- (1) 政策风险
- (2) 行业风险

3.3.6 AR游戏行业投资建议

- (1) 投资时机的选择
- (2) 投资方式及领域
- (3) 需要注意的问题

图表目录：

图表：2015-2019年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）

图表：2015-2019年城镇居民可支配收入（单位：元）

图表：2015-2019年农村居民人均纯收入（单位：元）

图表：2015-2019年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）

图表：2015-2019年我国手机网民规模及占网民比例

图表：2015-2019年使用各类终端上网的网民规模变化趋势

图表：中国AR游戏发展阶段

图表：2015-2019年中国AR游戏市场规模增长趋势（单位：亿元，%）

图表：2015-2019年我国AR游戏用户规模（单位：亿人）

图表：2015-2019年我国国产自主研发游戏数量（单位：款）

图表：2015-2019年中国AR游戏出口增长趋势（单位：百万美元，%）

图表：中国与韩国AR游戏出口规模比较分析（单位：亿元，%）

图表：中国网游厂商出口业务市场份额

图表：AR游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）

更多图表见正文……

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/502939.html>