



ARCH

2022-2028 全球与中国家居 VR 健身市 场现状及未来发展趋势

QYR

报告摘要

本文重点分析在全球及中国有重要角色的企业，分析这些企业家居 VR 健身产品的市场规模、市场份额、市场定位、产品类型以及发展规划等。

主要企业包括：

- Sony
- VR Fitness Machine
- HOLOFIT
- Viro Fit
- GymCraft
- Towermax Fitness
- Sourcenity
- VirZOOM
- Survios
- Vertigo Games
- CCP Games
- MAD Virtual Reality Studio
- Maxint
- Spectral Illusions
- Croteam
- Beat Games
- Epic Games
- Bethesda Softworks
- Orange Bridge Studios
- Polyarc
- Frontier Developments
- Puzzle video game
- Owlchemy Labs
- Playful Corp.
- Capcom
- Ubisoft
- Ian Ball
- Bossa Studios
- Stress Level Zero
- KUNOS-Simulazioni Srl

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

- VR 游戏

QYResearch

- VR 健身器材
- 其他

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

- 成人
- 儿童

重点关注如下几个地区

- 北美
- 欧洲
- 中国
- 日本
- 东南亚
- 印度

本文正文共 8 章，各章节主要内容如下：

- 第 1 章：报告统计范围、产品细分及全球总体规模及增长率等数据
- 第 2 章：全球不同应用家居 VR 健身市场规模及份额等
- 第 3 章：全球家居 VR 健身主要地区市场规模及份额等
- 第 4 章：全球范围内家居 VR 健身主要企业竞争分析，主要包括家居 VR 健身收入、市场份额及行业集中度分析
- 第 5 章：中国市场家居 VR 健身主要企业竞争分析，主要包括家居 VR 健身收入、市场份额及行业集中度分析
- 第 6 章：全球家居 VR 健身主要企业基本情况介绍，包括公司简介、家居 VR 健身产品、家居 VR 健身收入及最新动态等。
- 第 7 章：行业发展机遇和风险分析
- 第 8 章：报告结论

QYResearch

正文目录

1 家居 VR 健身市场概述	1
1.1 家居 VR 健身市场概述	1
1.2 不同产品类型家居 VR 健身分析	3
1.2.1 VR 游戏	3
1.2.2 VR 健身器材	3
1.2.3 其他	4
1.3 全球市场不同产品类型家居 VR 健身销售额对比（2017 VS 2021 VS 2028）	5
1.4 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）	5
1.4.1 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额及市场份额（2017-2022）	5
1.4.2 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）	6
1.5 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）	7
1.5.1 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额及市场份额（2017-2022）	7
1.5.2 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）	8
2 不同应用分析	10
2.1 从不同应用，家居 VR 健身主要包括如下几个方面	10
2.1.1 成人	10
2.1.2 儿童	10
2.2 全球市场不同应用家居 VR 健身销售额对比（2017 VS 2021 VS 2028）	10
2.3 全球不同应用家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）	11
2.3.1 全球不同应用家居 VR 健身销售额及市场份额（2017-2022）	11
2.3.2 全球不同应用家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）	12
2.4 中国不同应用家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）	12
2.4.1 中国不同应用家居 VR 健身销售额及市场份额（2017-2022）	12
2.4.2 中国不同应用家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）	13
3 全球家居 VR 健身主要地区分析	14
3.1 全球主要地区家居 VR 健身市场规模分析：2017 VS 2021 VS 2028	14
3.1.1 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额（2017-2022 年）	14
3.1.2 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额预测（2023-2028）	15

QYResearch

3.2 北美家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)	16
3.3 欧洲家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)	17
3.4 中国家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)	17
3.5 日本家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)	17
3.6 东南亚家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)	17
3.7 印度家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)	18
4 全球家居 VR 健身主要企业分析	19
4.1 全球主要企业家居 VR 健身销售额及市场份额	19
4.2 全球主要企业总部、主要市场区域、进入家居 VR 健身市场日期、提供的产品及服务	21
4.3 全球家居 VR 健身主要企业竞争态势	23
4.3.1 家居 VR 健身行业集中度分析：2021 全球 Top 5 厂商市场份额	23
4.3.2 全球家居 VR 健身第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额	23
4.4 新增投资及市场并购活动	25
4.5 家居 VR 健身全球领先企业 SWOT 分析	26
5 中国市场家居 VR 健身主要企业分析	27
5.1 中国家居 VR 健身销售额及市场份额 (2017-2022)	27
5.2 中国家居 VR 健身 Top 3 和 Top 5 企业市场份额	28
6 家居 VR 健身主要企业分析	29
6.1 Sony	29
6.1.1 Sony 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	29
6.1.2 Sony 家居 VR 健身产品及服务介绍	29
6.1.3 Sony 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	29
6.1.4 Sony 公司简介及主要业务	30
6.2 VR Fitness Machine	30
6.2.1 VR Fitness Machine 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	30
6.2.2 VR Fitness Machine 家居 VR 健身产品及服务介绍	30
6.2.3 VR Fitness Machine 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	31
6.2.4 VR Fitness Machine 公司简介及主要业务	31
6.3 HOLOFIT	31

QYResearch

6.3.1 HOLOFIT 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	31
6.3.2 HOLOFIT 家居 VR 健身产品及服务介绍	32
6.3.3 HOLOFIT 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	32
6.3.4 HOLOFIT 公司简介及主要业务	32
6.4 Viro Fit	32
6.4.1 Viro Fit 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	32
6.4.2 Viro Fit 家居 VR 健身产品及服务介绍	33
6.4.3 Viro Fit 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	33
6.4.4 Viro Fit 公司简介及主要业务	33
6.5 GymCraft	34
6.5.1 GymCraft 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	34
6.5.2 GymCraft 家居 VR 健身产品及服务介绍	34
6.5.3 GymCraft 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	34
6.5.4 GymCraft 公司简介及主要业务	34
6.6 Towermax Fitness	35
6.6.1 Towermax Fitness 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	35
6.6.2 Towermax Fitness 家居 VR 健身产品及服务介绍	35
6.6.3 Towermax Fitness 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	35
6.6.4 Towermax Fitness 公司简介及主要业务	36
6.7 Sourcenity	36
6.7.1 Sourcenity 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	36
6.7.2 Sourcenity 家居 VR 健身产品及服务介绍	36
6.7.3 Sourcenity 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	37
6.7.4 Sourcenity 公司简介及主要业务	37
6.8 VirZOOM	37
6.8.1 VirZOOM 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	37
6.8.2 VirZOOM 家居 VR 健身产品及服务介绍	38
6.8.3 VirZOOM 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	38
6.8.4 VirZOOM 公司简介及主要业务	38
6.9 Survios	38
6.9.1 Survios 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	38

QYResearch

6.9.2 Survios 家居 VR 健身产品及服务介绍	39
6.9.3 Survios 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	39
6.9.4 Survios 公司简介及主要业务	39
6.10 Vertigo Games	40
6.10.1 Vertigo Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	40
6.10.2 Vertigo Games 家居 VR 健身产品及服务介绍	40
6.10.3 Vertigo Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	40
6.10.4 Vertigo Games 公司简介及主要业务	40
6.11 CCP Games	41
6.11.1 CCP Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	41
6.11.2 CCP Games 家居 VR 健身产品及服务介绍	41
6.11.3 CCP Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	41
6.11.4 CCP Games 公司简介及主要业务	42
6.12 MAD Virtual Reality Studio	42
6.12.1 MAD Virtual Reality Studio 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	42
6.12.2 MAD Virtual Reality Studio 家居 VR 健身产品及服务介绍	42
6.12.3 MAD Virtual Reality Studio 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	43
6.12.4 MAD Virtual Reality Studio 公司简介及主要业务	43
6.13 Maxint	43
6.13.1 Maxint 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	43
6.13.2 Maxint 家居 VR 健身产品及服务介绍	44
6.13.3 Maxint 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	44
6.13.4 Maxint 公司简介及主要业务	44
6.14 Spectral Illusions	44
6.14.1 Spectral Illusions 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	44
6.14.2 Spectral Illusions 家居 VR 健身产品及服务介绍	45
6.14.3 Spectral Illusions 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	45
6.14.4 Spectral Illusions 公司简介及主要业务	45
6.15 Croteam	46
6.15.1 Croteam 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	46
6.15.2 Croteam 家居 VR 健身产品及服务介绍	46

QYResearch

6.15.3 Croteam 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	46
6.15.4 Croteam 公司简介及主要业务	47
6.16 Beat Games	47
6.16.1 Beat Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	47
6.16.2 Beat Games 家居 VR 健身产品及服务介绍	47
6.16.3 Beat Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	48
6.16.4 Beat Games 公司简介及主要业务	48
6.17 Epic Games	48
6.17.1 Epic Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	48
6.17.2 Epic Games 家居 VR 健身产品及服务介绍	49
6.17.3 Epic Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	49
6.17.4 Epic Games 公司简介及主要业务	49
6.18 Bethesda Softworks	49
6.18.1 Bethesda Softworks 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	49
6.18.2 Bethesda Softworks 家居 VR 健身产品及服务介绍	50
6.18.3 Bethesda Softworks 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	50
6.18.4 Bethesda Softworks 公司简介及主要业务	50
6.19 Orange Bridge Studios	51
6.19.1 Orange Bridge Studios 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	51
6.19.2 Orange Bridge Studios 家居 VR 健身产品及服务介绍	51
6.19.3 Orange Bridge Studios 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	51
6.19.4 Orange Bridge Studios 公司简介及主要业务	51
6.20 Polyarc	52
6.20.1 Polyarc 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	52
6.20.2 Polyarc 家居 VR 健身产品及服务介绍	52
6.20.3 Polyarc 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	52
6.20.4 Polyarc 公司简介及主要业务	53
6.21 Frontier Developments	53
6.21.1 Frontier Developments 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	53
6.21.2 Frontier Developments 家居 VR 健身产品及服务介绍	53
6.21.3 Frontier Developments 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	54

QYResearch

6.21.4 Frontier Developments 公司简介及主要业务	54
6.22 Puzzle video game	54
6.22.1 Puzzle video game 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	54
6.22.2 Puzzle video game 家居 VR 健身产品及服务介绍	55
6.22.3 Puzzle video game 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	55
6.22.4 Puzzle video game 公司简介及主要业务	55
6.23 Owlchemy Labs	55
6.23.1 Owlchemy Labs 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	55
6.23.2 Owlchemy Labs 家居 VR 健身产品及服务介绍	56
6.23.3 Owlchemy Labs 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	56
6.23.4 Owlchemy Labs 公司简介及主要业务	56
6.24 Playful Corp.	57
6.24.1 Playful Corp. 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	57
6.24.2 Playful Corp. 家居 VR 健身产品及服务介绍	57
6.24.3 Playful Corp. 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	57
6.24.4 Playful Corp. 公司简介及主要业务	57
6.25 Capcom	58
6.25.1 Capcom 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	58
6.25.2 Capcom 家居 VR 健身产品及服务介绍	58
6.25.3 Capcom 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	58
6.25.4 Capcom 公司简介及主要业务	59
6.26 Ubisoft	59
6.26.1 Ubisoft 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	59
6.26.2 Ubisoft 家居 VR 健身产品及服务介绍	59
6.26.3 Ubisoft 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	60
6.26.4 Ubisoft 公司简介及主要业务	60
6.27 Ian Ball	60
6.27.1 Ian Ball 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	60
6.27.2 Ian Ball 家居 VR 健身产品及服务介绍	61
6.27.3 Ian Ball 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	61
6.27.4 Ian Ball 公司简介及主要业务	61

QYResearch

6.28 Bossa Studios	61
6.28.1 Bossa Studios 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	61
6.28.2 Bossa Studios 家居 VR 健身产品及服务介绍	62
6.28.3 Bossa Studios 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	62
6.28.4 Bossa Studios 公司简介及主要业务	62
6.29 Stress Level Zero	63
6.29.1 Stress Level Zero 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	63
6.29.2 Stress Level Zero 家居 VR 健身产品及服务介绍	63
6.29.3 Stress Level Zero 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	63
6.29.4 Stress Level Zero 公司简介及主要业务	63
6.30 KUNOS-Simulazioni Srl	64
6.30.1 KUNOS-Simulazioni Srl 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	64
6.30.2 KUNOS-Simulazioni Srl 家居 VR 健身产品及服务介绍	64
6.30.3 KUNOS-Simulazioni Srl 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	64
6.30.4 KUNOS-Simulazioni Srl 公司简介及主要业务	65
7 行业发展机遇和风险分析	66
7.1 家居 VR 健身行业发展机遇及主要驱动因素	66
7.2 家居 VR 健身行业发展面临的风险	66
7.3 家居 VR 健身行业政策分析	66
8 研究结果	67
9 研究方法与数据来源	68
9.1 研究方法	68
9.2 数据来源	68
9.2.1 二手信息来源	68
9.2.2 一手信息来源	69
9.3 数据交互验证	69
9.4 免责声明	71

QYResearch

表格目录

表 1: VR 游戏主要企业列表	3
表 2: VR 健身器材主要企业列表	4
表 3: 其他主要企业列表	4
表 4: 全球市场不同产品类型家居 VR 健身销售额及增长率对比 (2017 VS 2021 VS 2028) & (百万美元)	5
表 5: 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022) & (百万美元)	5
表 6: 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额列表 (2017-2022)	6
表 7: 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028) & (百万美元)	6
表 8: 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额预测 (2023-2028)	7
表 9: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022) & (百万美元)	7
表 10: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额列表 (2017-2022)	8
表 11: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028) & (百万美元)	8
表 12: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额预测 (2023-2028)	8
表 13: 全球市场不同应用家居 VR 健身销售额及增长率对比 (2017 VS 2021 VS 2028) & (百万美元)	10
表 14: 全球不同应用家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022) & (百万美元)	11
表 15: 全球不同应用家居 VR 健身销售额市场份额列表 (2017-2022)	11
表 16: 全球不同应用家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028) & (百万美元)	12
表 17: 全球不同应用家居 VR 健身市场份额预测 (2023-2028)	12
表 18: 中国不同应用家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022) & (百万美元)	12
表 19: 中国不同应用家居 VR 健身销售额市场份额列表 (2017-2022)	13
表 20: 中国不同应用家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028) & (百万美元)	13
表 21: 中国不同应用家居 VR 健身销售额市场份额预测 (2023-2028)	13
表 22: 全球主要地区家居 VR 健身销售额: (2017 VS 2021 VS 2028) & (百万美元)	14
表 23: 全球主要地区家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022 年) & (百万美元)	14
表 24: 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额列表 (2017-2022 年)	14
表 25: 全球主要地区家居 VR 健身销售额列表预测 (2023-2028) & (百万美元)	15
表 26: 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额列表预测 (2023-2028)	16
表 27: 全球主要企业家居 VR 健身销售额 (2017-2022) & (百万美元)	19
表 28: 全球主要企业家居 VR 健身销售额份额对比 (2017-2022)	20
表 29: 全球主要企业总部及地区分布、主要市场区域	21
表 30: 全球主要企业进入家居 VR 健身市场日期, 及提供的产品和服务	22
表 31: 2021 全球家居 VR 健身主要厂商市场地位 (第一梯队、第二梯队和第三梯队)	24

QYResearch

表 32:	全球家居 VR 健身市场投资、并购等现状分析	25
表 33:	中国主要企业家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022) & (百万美元)	27
表 34:	中国主要企业家居 VR 健身销售额份额对比 (2017-2022)	27
表 35:	Sony 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	29
表 36:	Sony 家居 VR 健身产品及服务介绍	29
表 37:	Sony 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	29
表 38:	Sony 公司简介及主要业务	30
表 39:	VR Fitness Machine 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	30
表 40:	VR Fitness Machine 家居 VR 健身产品及服务介绍	30
表 41:	VR Fitness Machine 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	31
表 42:	VR Fitness Machine 公司简介及主要业务	31
表 43:	HOLOFIT 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	31
表 44:	HOLOFIT 家居 VR 健身产品及服务介绍	32
表 45:	HOLOFIT 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	32
表 46:	HOLOFIT 公司简介及主要业务	32
表 47:	Viro Fit 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	32
表 48:	Viro Fit 家居 VR 健身产品及服务介绍	33
表 49:	Viro Fit 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	33
表 50:	Viro Fit 公司简介及主要业务	33
表 51:	GymCraft 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	34
表 52:	GymCraft 家居 VR 健身产品及服务介绍	34
表 53:	GymCraft 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	34
表 54:	GymCraft 公司简介及主要业务	34
表 55:	Towermax Fitness 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	35
表 56:	Towermax Fitness 家居 VR 健身产品及服务介绍	35
表 57:	Towermax Fitness 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	35
表 58:	Towermax Fitness 公司简介及主要业务	36
表 59:	Sourcenity 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	36
表 60:	Sourcenity 家居 VR 健身产品及服务介绍	36
表 61:	Sourcenity 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	37
表 62:	Sourcenity 公司简介及主要业务	37
表 63:	VirZOOM 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	37
表 64:	VirZOOM 家居 VR 健身产品及服务介绍	38
表 65:	VirZOOM 家居 VR 健身收入及毛利率 (2017-2022) & (百万美元)	38

QYResearch

表 66:	VirZOOM 公司简介及主要业务.....	38
表 67:	Survios 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	38
表 68:	Survios 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	39
表 69:	Survios 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	39
表 70:	Survios 公司简介及主要业务.....	39
表 71:	Vertigo Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	40
表 72:	Vertigo Games 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	40
表 73:	Vertigo Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	40
表 74:	Vertigo Games 公司简介及主要业务.....	40
表 75:	CCP Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	41
表 76:	CCP Games 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	41
表 77:	CCP Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	41
表 78:	CCP Games 公司简介及主要业务.....	42
表 79:	MAD Virtual Reality Studio 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	42
表 80:	MAD Virtual Reality Studio 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	42
表 81:	MAD Virtual Reality Studio 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	43
表 82:	MAD Virtual Reality Studio 公司简介及主要业务.....	43
表 83:	Maxint 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	43
表 84:	Maxint 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	44
表 85:	Maxint 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	44
表 86:	Maxint 公司简介及主要业务.....	44
表 87:	Spectral Illusions 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	44
表 88:	Spectral Illusions 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	45
表 89:	Spectral Illusions 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	45
表 90:	Spectral Illusions 公司简介及主要业务.....	45
表 91:	Croteam 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	46
表 92:	Croteam 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	46
表 93:	Croteam 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	46
表 94:	Croteam 公司简介及主要业务.....	47
表 95:	Beat Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	47
表 96:	Beat Games 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	47
表 97:	Beat Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	48
表 98:	Beat Games 公司简介及主要业务.....	48
表 99:	Epic Games 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	48

QYResearch

表 100:	Epic Games 家居 VR 健身产品及服务介绍	49
表 101:	Epic Games 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	49
表 102:	Epic Games 公司简介及主要业务	49
表 103:	Bethesda Softworks 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	49
表 104:	Bethesda Softworks 家居 VR 健身产品及服务介绍	50
表 105:	Bethesda Softworks 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	50
表 106:	Bethesda Softworks 公司简介及主要业务	50
表 107:	Orange Bridge Studios 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	51
表 108:	Orange Bridge Studios 家居 VR 健身产品及服务介绍	51
表 109:	Orange Bridge Studios 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	51
表 110:	Orange Bridge Studios 公司简介及主要业务	51
表 111:	Polyarc 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	52
表 112:	Polyarc 家居 VR 健身产品及服务介绍	52
表 113:	Polyarc 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	52
表 114:	Polyarc 公司简介及主要业务	53
表 115:	Frontier Developments 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	53
表 116:	Frontier Developments 家居 VR 健身产品及服务介绍	53
表 117:	Frontier Developments 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	54
表 118:	Frontier Developments 公司简介及主要业务	54
表 119:	Puzzle video game 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	54
表 120:	Puzzle video game 家居 VR 健身产品及服务介绍	55
表 121:	Puzzle video game 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	55
表 122:	Puzzle video game 公司简介及主要业务	55
表 123:	Owlchemy Labs 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	55
表 124:	Owlchemy Labs 家居 VR 健身产品及服务介绍	56
表 125:	Owlchemy Labs 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	56
表 126:	Owlchemy Labs 公司简介及主要业务	56
表 127:	Playful Corp. 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	57
表 128:	Playful Corp. 家居 VR 健身产品及服务介绍	57
表 129:	Playful Corp. 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	57
表 130:	Playful Corp. 公司简介及主要业务	57
表 131:	Capcom 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手	58
表 132:	Capcom 家居 VR 健身产品及服务介绍	58
表 133:	Capcom 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）	58

QYResearch

表 134:	Capcom 公司简介及主要业务.....	59
表 135:	Ubisoft 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	59
表 136:	Ubisoft 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	59
表 137:	Ubisoft 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	60
表 138:	Ubisoft 公司简介及主要业务.....	60
表 139:	Ian Ball 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	60
表 140:	Ian Ball 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	61
表 141:	Ian Ball 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	61
表 142:	Ian Ball 公司简介及主要业务.....	61
表 143:	Bossa Studios 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	61
表 144:	Bossa Studios 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	62
表 145:	Bossa Studios 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	62
表 146:	Bossa Studios 公司简介及主要业务.....	62
表 147:	Stress Level Zero 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	63
表 148:	Stress Level Zero 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	63
表 149:	Stress Level Zero 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	63
表 150:	Stress Level Zero 公司简介及主要业务.....	63
表 151:	KUNOS-Simulazioni Srl 公司信息、总部、家居 VR 健身市场地位以及主要的竞争对手.....	64
表 152:	KUNOS-Simulazioni Srl 家居 VR 健身产品及服务介绍.....	64
表 153:	KUNOS-Simulazioni Srl 家居 VR 健身收入及毛利率（2017-2022）&（百万美元）.....	64
表 154:	KUNOS-Simulazioni Srl 公司简介及主要业务.....	65
表 155:	家居 VR 健身行业发展机遇及主要驱动因素.....	66
表 156:	家居 VR 健身行业发展面临的风险.....	66
表 157:	家居 VR 健身行业政策分析.....	66
表 158:	研究范围.....	68
表 159:	分析师列表.....	72

QYResearch

图表目录

图 1: 家居 VR 健身产品图片	1
图 2: 全球市场家居 VR 健身市场规模 (销售额), 2017 VS 2021 VS 2028 (百万美元)	1
图 3: 全球家居 VR 健身市场销售额预测: (百万美元) & (2017-2028)	2
图 4: 中国市场家居 VR 健身销售额及未来趋势 (2017-2028) & (百万美元)	2
图 5: VR 游戏 产品图片	3
图 6: 全球 VR 游戏规模及增长率 (2017-2028) & (百万美元)	3
图 7: VR 健身器材产品图片	4
图 8: 全球 VR 健身器材规模及增长率 (2017-2028) & (百万美元)	4
图 9: 其他产品图片	4
图 10: 全球其他规模及增长率 (2017-2028) & (百万美元)	4
图 23: 全球不同产品类型家居 VR 健身市场份额 2021 & 2028	5
图 24: 全球不同产品类型家居 VR 健身市场份额 2017 & 2022	6
图 25: 全球不同产品类型家居 VR 健身市场份额预测 2023 & 2028	7
图 26: 中国不同产品类型家居 VR 健身市场份额 2017 & 2022	8
图 27: 中国不同产品类型家居 VR 健身市场份额预测 2023 & 2028	9
图 28: 成人	10
图 29: 儿童	10
图 37: 全球不同应用家居 VR 健身市场份额 2021 VS 2028	11
图 38: 全球不同应用家居 VR 健身市场份额 2017 & 2022	12
图 39: 全球主要地区家居 VR 健身销售额市场份额 (2017 VS 2022)	15
图 40: 北美家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028) & (百万美元)	16
图 41: 欧洲家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028) & (百万美元)	17
图 42: 中国家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028) & (百万美元)	17
图 43: 日本家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028) & (百万美元)	17
图 44: 东南亚家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028) & (百万美元)	17
图 45: 印度家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028) & (百万美元)	18
图 46: 2021 全球前五大厂商家居 VR 健身市场份额	23
图 47: 2021 全球家居 VR 健身第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额	25
图 48: 家居 VR 健身全球领先企业 SWOT 分析	26
图 49: 2021 年中国排名前三和前五家居 VR 健身企业市场份额	28
图 50: 关键采访目标	69
图 51: 自下而上及自上而下验证	70

QYResearch

图 52: 资料三角测定71

QYResearch

QYResearch

1 家居 VR 健身市场概述

1.1 家居 VR 健身市场概述

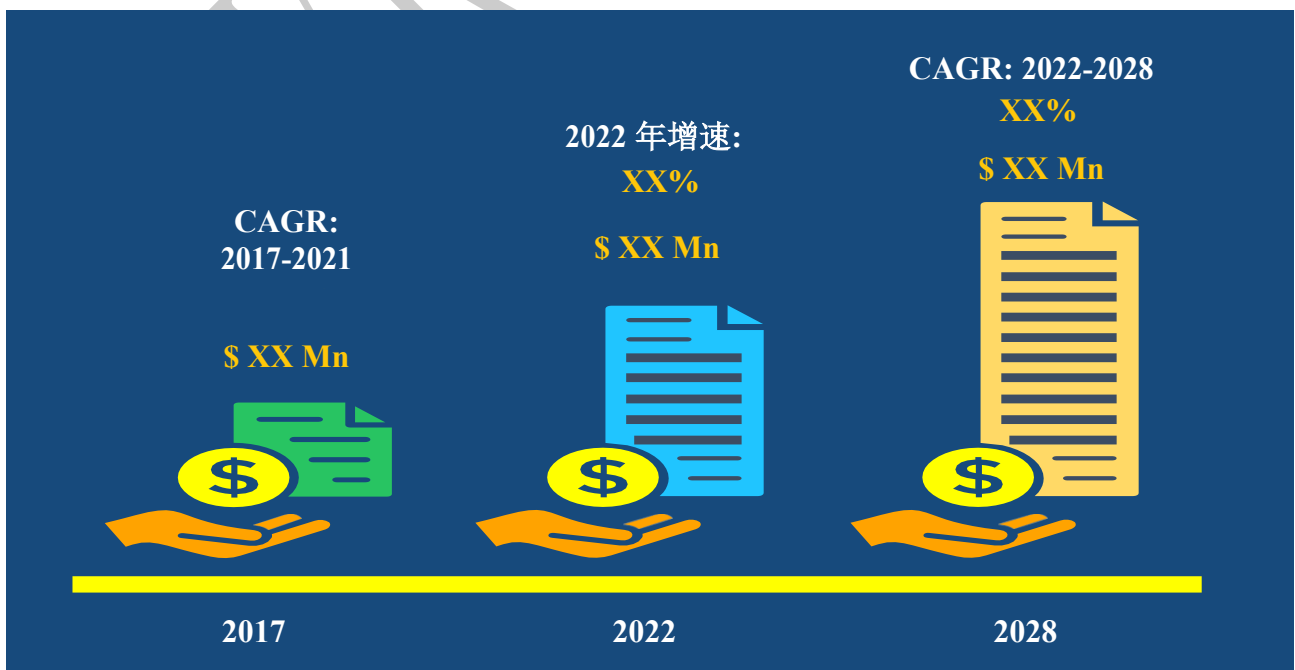
家居 VR 健身市场包括了硬件及软件，硬件部分包括 VR 健身器材以及其他配件，软件部分包括 VR 游戏软体。

图 1: 家居 VR 健身产品图片



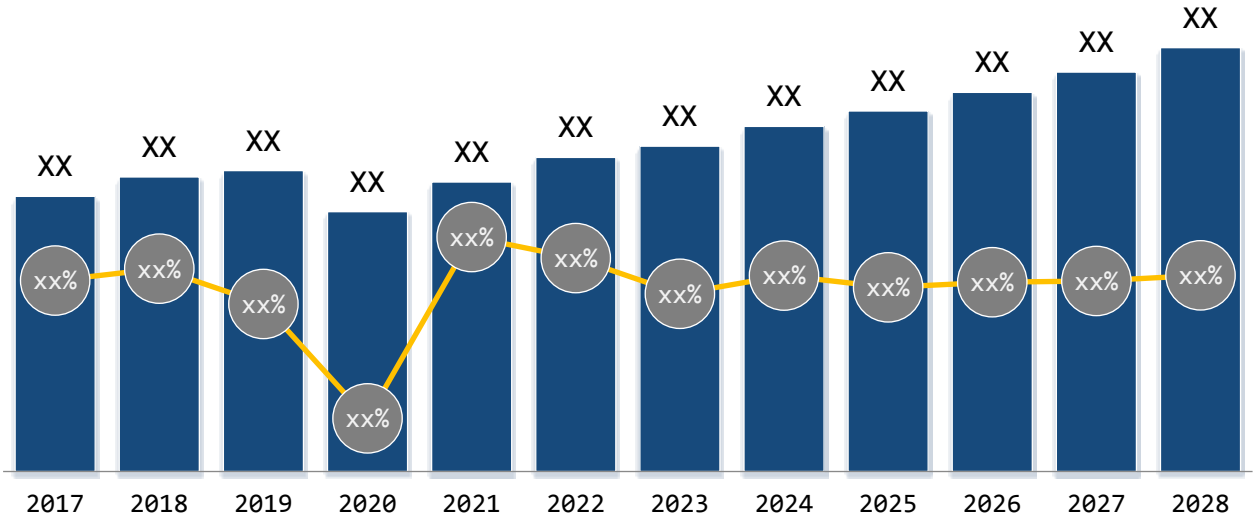
资料来源：第三方资料及 QYResearch 整理

图 2: 全球市场家居 VR 健身市场规模（销售额），2017 VS 2021 VS 2028（百万美元）



资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

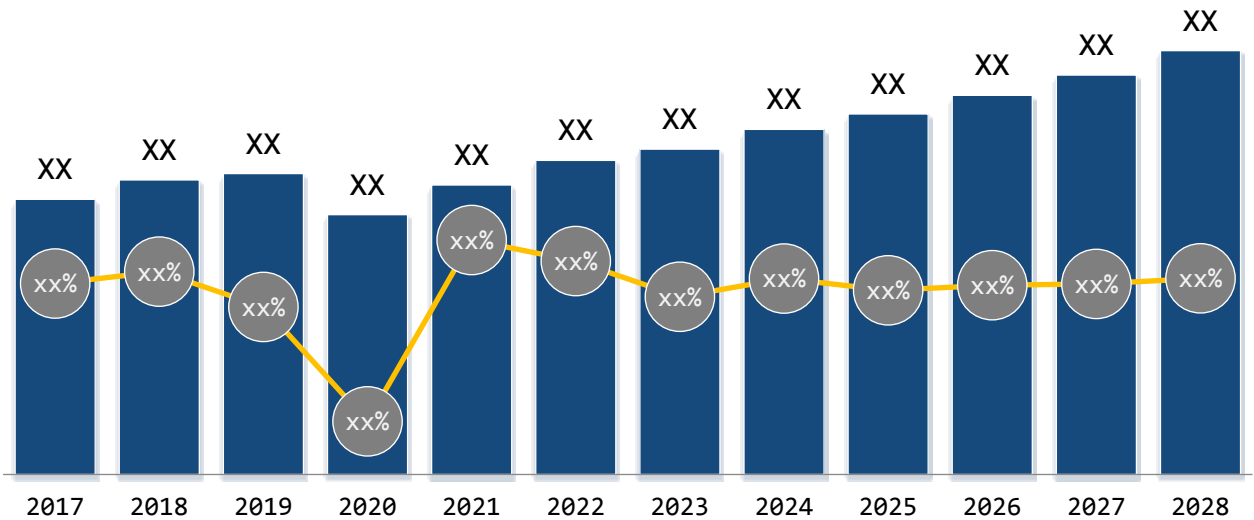
图 3：全球家居 VR 健身市场销售额预测：（百万美元） & （2017-2028）



资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

在全球市场，中国也是重要的地区之一，2021 年中国市场规模达到 xx 亿元，预计 2028 年将达到 xx 亿元，年复合增长率预计为 xx%。

图 4：中国市场家居 VR 健身销售额及未来趋势（2017-2028） & （百万美元）



资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

1.2 不同产品类型家居 VR 健身分析

根据家居 VR 健身产品特点，本文将不同产品类型家居 VR 健身的产品特点、市场规模、市场份额、增长率及未来发展趋势。主要包括下列几种类型。

1.2.1 VR 游戏

图 5: VR 游戏 产品图片

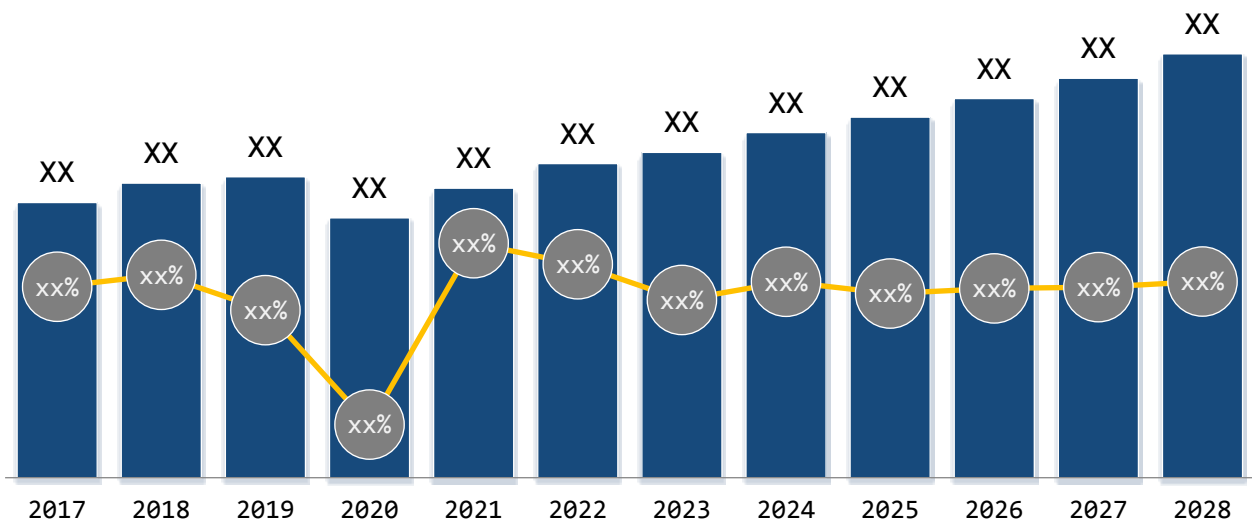
资料来源: 第三方资料及 QYResearch 整理

表 1: VR 游戏主要企业列表

	公司	地区分布
1		
2		
3		
4		

资料来源: 上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

图 6: 全球 VR 游戏规模及增长率 (2017-2028) & (百万美元)



资料来源: 第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

1.2.2 VR 健身器材

图 7: VR 健身器材产品图片

资料来源: 第三方资料及 QYResearch 整理

表 2: VR 健身器材主要企业列表

	公司	地区分布
1		
2		
3		
4		

资料来源: 上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

图 8: 全球 VR 健身器材规模及增长率 (2017-2028) & (百万美元)

资料来源: 第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

1.2.3 其他

图 9: 其他产品图片

资料来源: 第三方资料及 QYResearch 整理

表 3: 其他主要企业列表

	公司	地区分布
1		
2		
3		
4		

资料来源: 上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

图 10: 全球其他规模及增长率 (2017-2028) & (百万美元)

资料来源: 第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

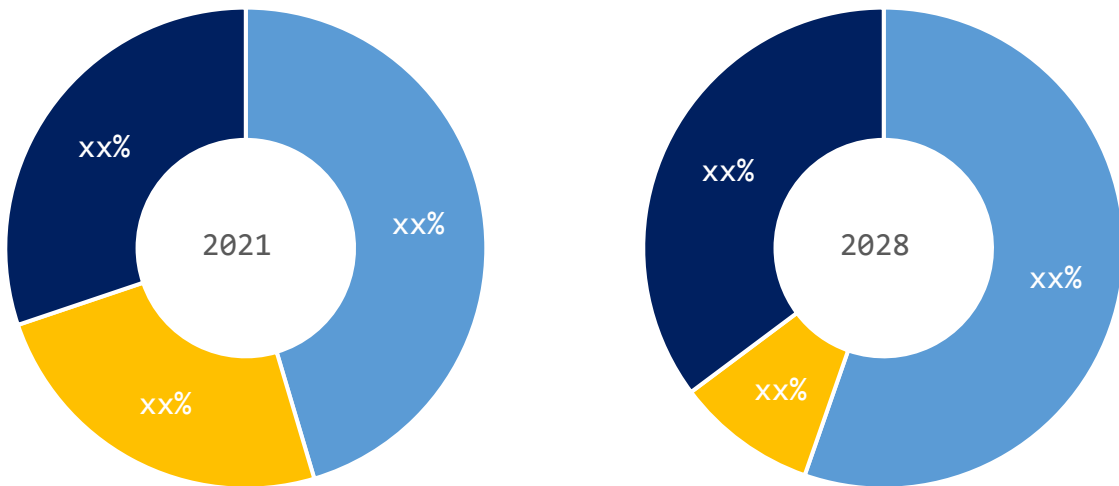
1.3 全球市场不同产品类型家居 VR 健身销售额对比（2017 VS 2021 VS 2028）

表 4: 全球市场不同产品类型家居 VR 健身销售额及增长率对比（2017 VS 2021 VS 2028）&（百万美元）

产品类型	2017	2021	2028	CAGR (2017-2021)	CAGR (2022-2028)
VR 游戏	XX	XX	XX	XX%	XX%
VR 健身器材	XX	XX	XX	XX%	XX%
其他	XX	XX	XX	XX%	XX%
合计	XX	XX	XX	XX%	XX%

资料来源：第三方资料、新闻报道及 QYResearch 整理研究，2022 年

图 11: 全球不同产品类型家居 VR 健身市场份额 2021 & 2028



资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

1.4 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）

1.4.1 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额及市场份额（2017-2022）

表 5: 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额列表（2017-2022）&（百万美元）

产品类型	2017	2018	2019	2020	2021	2022
VR 游戏	XX	XX	XX	XX	XX	XX
VR 健身器材	XX	XX	XX	XX	XX	XX
其他	XX	XX	XX	XX	XX	XX

--	--	--	--	--	--	--

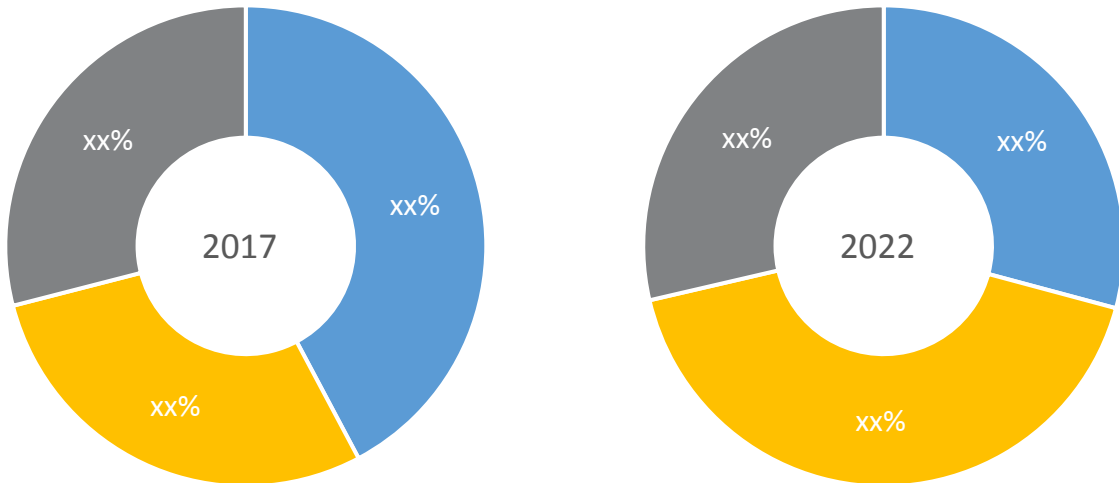
资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

表 6：全球不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额列表（2017-2022）

产品类型	2017	2018	2019	2020	2021	2022
VR 游戏	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
VR 健身器材	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
其他	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

图 12：全球不同产品类型家居 VR 健身市场份额 2017 & 2022



资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

1.4.2 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）

表 7：全球不同产品类型家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）&（百万美元）

产品类型	2023	2024	2025	2026	2027	2028
VR 游戏	xx	xx	xx	xx	xx	xx
VR 健身器材	xx	xx	xx	xx	xx	xx
其他	xx	xx	xx	xx	xx	xx
合计	xx	xx	xx	xx	xx	xx

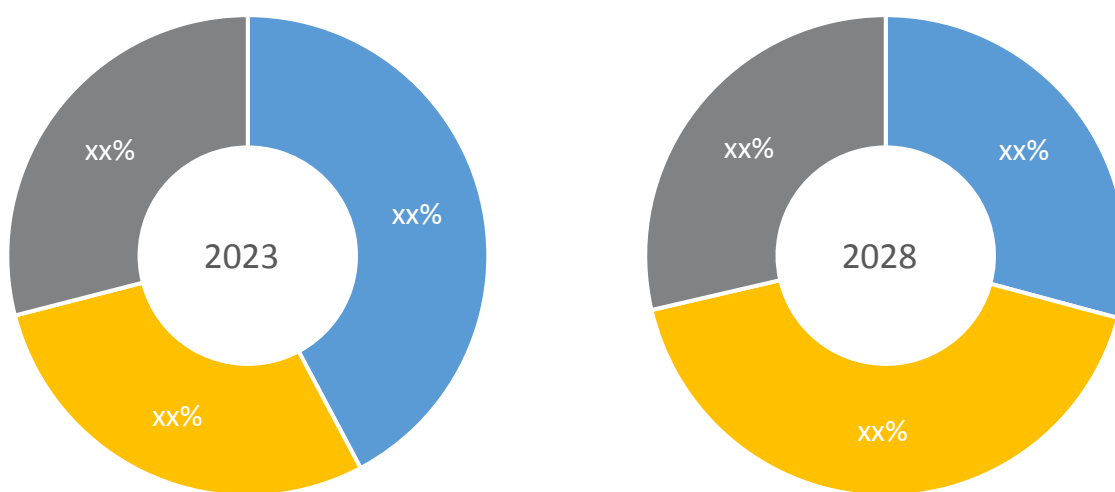
资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

表 8: 全球不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额预测 (2023-2028)

产品类型	2023	2024	2025	2026	2027	2028
VR 游戏	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
VR 健身器材	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
其他	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

图 13: 全球不同产品类型家居 VR 健身市场份额预测 2023 & 2028



资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

1.5 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)

1.5.1 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额及市场份额 (2017-2022)

表 9: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022) & (百万美元)

产品类型	2017	2018	2019	2020	2021	2022
VR 游戏	xx	xx	xx	xx	xx	xx
VR 健身器材	xx	xx	xx	xx	xx	xx
其他	xx	xx	xx	xx	xx	xx
合计	xx	xx	xx	xx	xx	xx

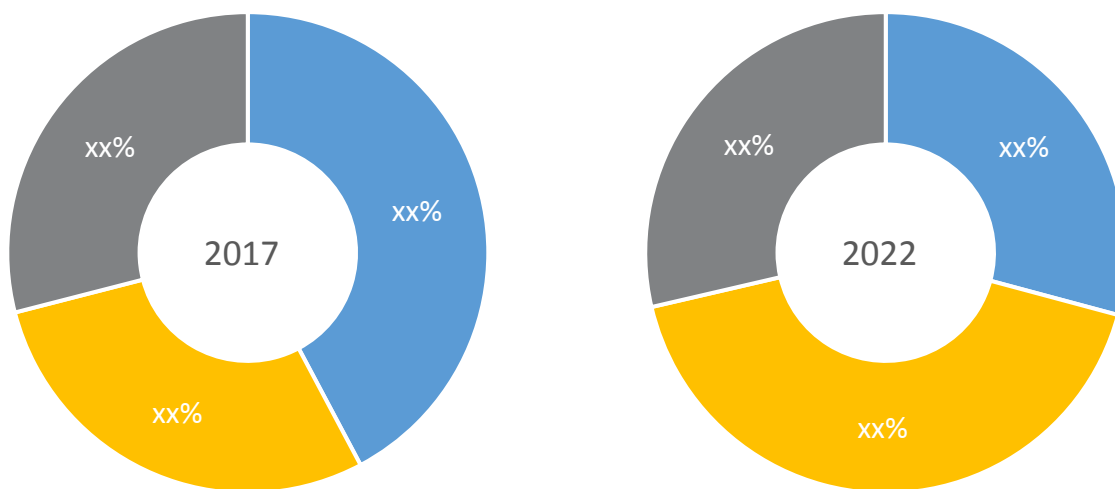
资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

表 10: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额列表 (2017-2022)

产品类型	2017	2018	2019	2020	2021	2022
VR 游戏	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
VR 健身器材	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
其他	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

图 14: 中国不同产品类型家居 VR 健身市场份额 2017 & 2022



资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

1.5.2 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028)

表 11: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028) & (百万美元)

产品类型	2023	2024	2025	2026	2027	2028
VR 游戏	xx	xx	xx	xx	xx	xx
VR 健身器材	xx	xx	xx	xx	xx	xx
其他	xx	xx	xx	xx	xx	xx
合计	xx	xx	xx	xx	xx	xx

资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

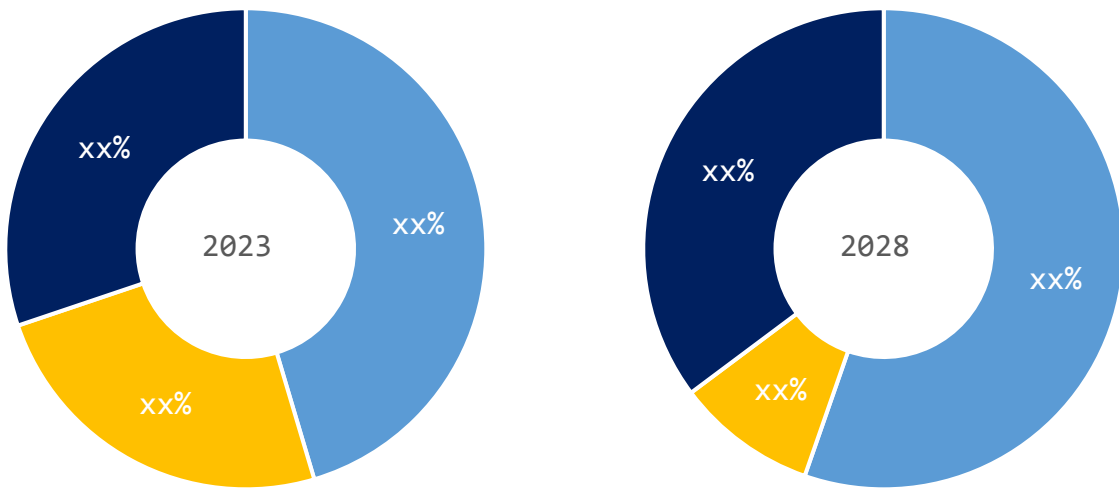
表 12: 中国不同产品类型家居 VR 健身销售额市场份额预测 (2023-2028)

产品类型	2023	2024	2025	2026	2027	2028
VR 游戏	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%

其他	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

图 15：中国不同产品类型家居 VR 健身市场份额预测 2023 & 2028



资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

QYResearch

2 不同应用分析

2.1 从不同应用，家居 VR 健身主要包括如下几个方面

从不同应用，家居 VR 健身主要包括成人,儿童等，

2.1.1 成人

图 16: 成人

资料来源：第三方资料及 QYResearch 整理

2.1.2 儿童

图 17: 儿童

资料来源：第三方资料及 QYResearch 整理

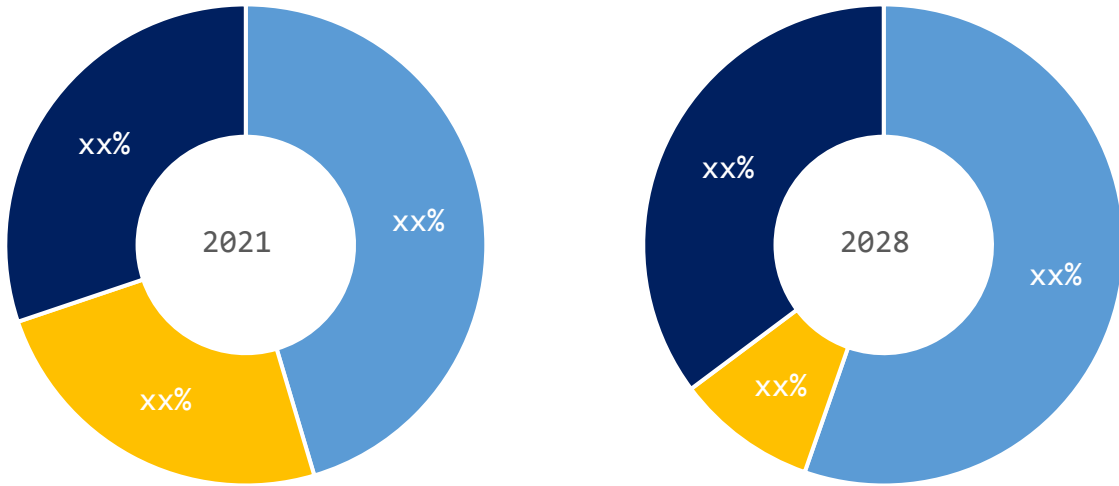
2.2 全球市场不同应用家居 VR 健身销售额对比（2017 VS 2021 VS 2028）

表 13: 全球市场不同应用家居 VR 健身销售额及增长率对比（2017 VS 2021 VS 2028）&（百万美元）

应用	2017	2021	2028	CAGR (2017-2021)	CAGR (2022-2028)
成人	XX	XX	XX	XX%	XX%
儿童	XX	XX	XX	XX%	XX%
合计	XX	XX	XX	XX%	XX%

资料来源：第三方资料、新闻报道及 QYResearch 整理研究，2022 年

图 18: 全球不同应用家居 VR 健身市场份额 2021 VS 2028



资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

2.3 全球不同应用家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）

2.3.1 全球不同应用家居 VR 健身销售额及市场份额（2017-2022）

表 14: 全球不同应用家居 VR 健身销售额列表（2017-2022）&（百万美元）

应用	2017	2018	2019	2020	2021	2022
成人	XX	XX	XX	XX	XX	XX
儿童	XX	XX	XX	XX	XX	XX
合计	XX	XX	XX	XX	XX	XX

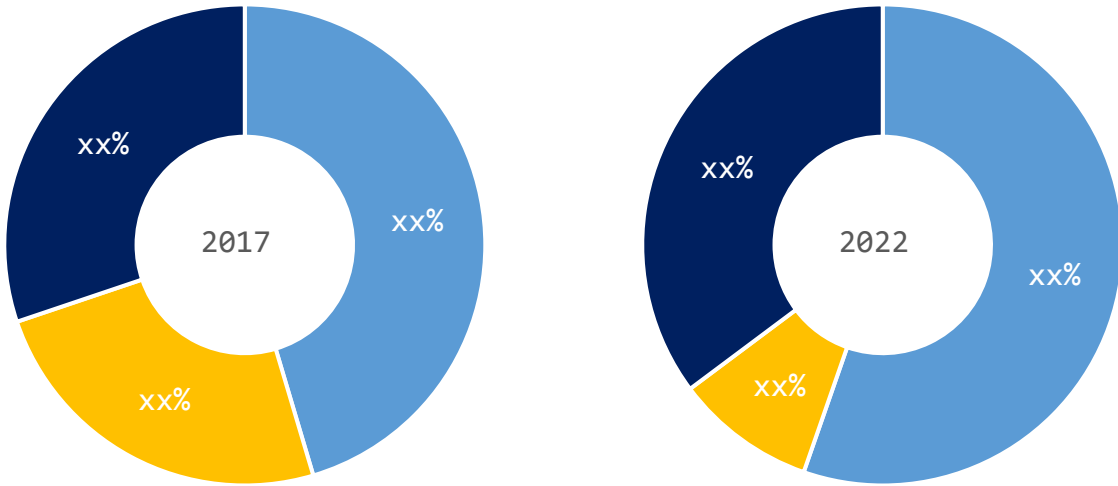
资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

表 15: 全球不同应用家居 VR 健身销售额市场份额列表（2017-2022）

应用	2017	2018	2019	2020	2021	2022
成人	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
儿童	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

图 19: 全球不同应用家居 VR 健身市场份额 2017 & 2022



资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

2.3.2 全球不同应用家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028)

表 16: 全球不同应用家居 VR 健身销售额预测 (2023-2028) & (百万美元)

应用	2023	2024	2025	2026	2027	2028
成人	xx	xx	xx	xx	xx	xx
儿童	xx	xx	xx	xx	xx	xx
合计	xx	xx	xx	xx	xx	xx

资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

表 17: 全球不同应用家居 VR 健身市场份额预测 (2023-2028)

应用	2023	2024	2025	2026	2027	2028
成人	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
儿童	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源: 业内专家采访, 第三方资料及 QYResearch 整理研究, 2022 年

2.4 中国不同应用家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)

2.4.1 中国不同应用家居 VR 健身销售额及市场份额 (2017-2022)

表 18: 中国不同应用家居 VR 健身销售额列表 (2017-2022) & (百万美元)

应用	2017	2018	2019	2020	2021	2022
----	------	------	------	------	------	------

儿童	xx	xx	xx	xx	xx	xx
合计	xx	xx	xx	xx	xx	xx

资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

表 19：中国不同应用家居 VR 健身销售额市场份额列表（2017-2022）

应用	2017	2018	2019	2020	2021	2022
成人	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
儿童	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

2.4.2 中国不同应用家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）

表 20：中国不同应用家居 VR 健身销售额预测（2023-2028）&（百万美元）

应用	2023	2024	2025	2026	2027	2028
成人	xx	xx	xx	xx	xx	xx
儿童	xx	xx	xx	xx	xx	xx
合计	xx	xx	xx	xx	xx	xx

资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

表 21：中国不同应用家居 VR 健身销售额市场份额预测（2023-2028）

应用	2023	2024	2025	2026	2027	2028
成人	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
儿童	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%	xx%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源：业内专家采访，第三方资料及 QYResearch 整理研究，2022 年

3 全球家居 VR 健身主要地区分析

3.1 全球主要地区家居 VR 健身市场规模分析：2017 VS 2021 VS 2028

表 22： 全球主要地区家居 VR 健身销售额：（2017 VS 2021 VS 2028）&（百万美元）

地区	2017	2021	2028	CAGR (2017-2021)	CAGR (2022-2028)
北美	XX	XX	XX	XX %	XX %
欧洲	XX	XX	XX	XX %	XX %
中国	XX	XX	XX	XX %	XX %
日本	XX	XX	XX	XX %	XX %
东南亚	XX	XX	XX	XX %	XX %
印度	XX	XX	XX	XX %	XX %
其他地区	XX	XX	XX	XX %	XX %
合计	XX	XX	XX	XX %	XX %

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

3.1.1 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额（2017-2022 年）

表 23： 全球主要地区家居 VR 健身销售额列表（2017-2022 年）&（百万美元）

地区	2017	2018	2019	2020	2021	2022
北美	XX	XX	XX	XX	XX	XX
欧洲	XX	XX	XX	XX	XX	XX
中国	XX	XX	XX	XX	XX	XX
日本	XX	XX	XX	XX	XX	XX
东南亚	XX	XX	XX	XX	XX	XX
印度	XX	XX	XX	XX	XX	XX
其他地区	XX	XX	XX	XX	XX	XX
合计	XX	XX	XX	XX	XX	XX

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

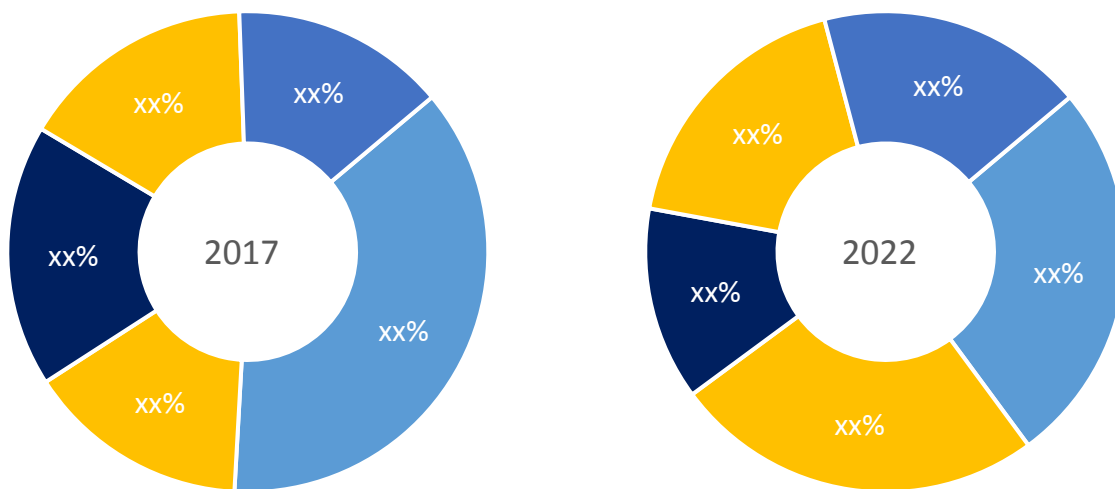
表 24： 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额列表（2017-2022 年）

地区	2017	2018	2019	2020	2021	2022
北美	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
欧洲	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
中国	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%

东南亚	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
印度	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
其他地区	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

图 20：全球主要地区家居 VR 健身销售额市场份额（2017 VS 2022）



资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

3.1.2 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额预测（2023-2028）

表 25：全球主要地区家居 VR 健身销售额列表预测（2023-2028）&（百万美元）

地区	2023	2024	2025	2026	2027	2028
北美	XX	XX	XX	XX	XX	XX
欧洲	XX	XX	XX	XX	XX	XX
中国	XX	XX	XX	XX	XX	XX
日本	XX	XX	XX	XX	XX	XX
东南亚	XX	XX	XX	XX	XX	XX
印度	XX	XX	XX	XX	XX	XX
其他地区	XX	XX	XX	XX	XX	XX
合计	XX	XX	XX	XX	XX	XX

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

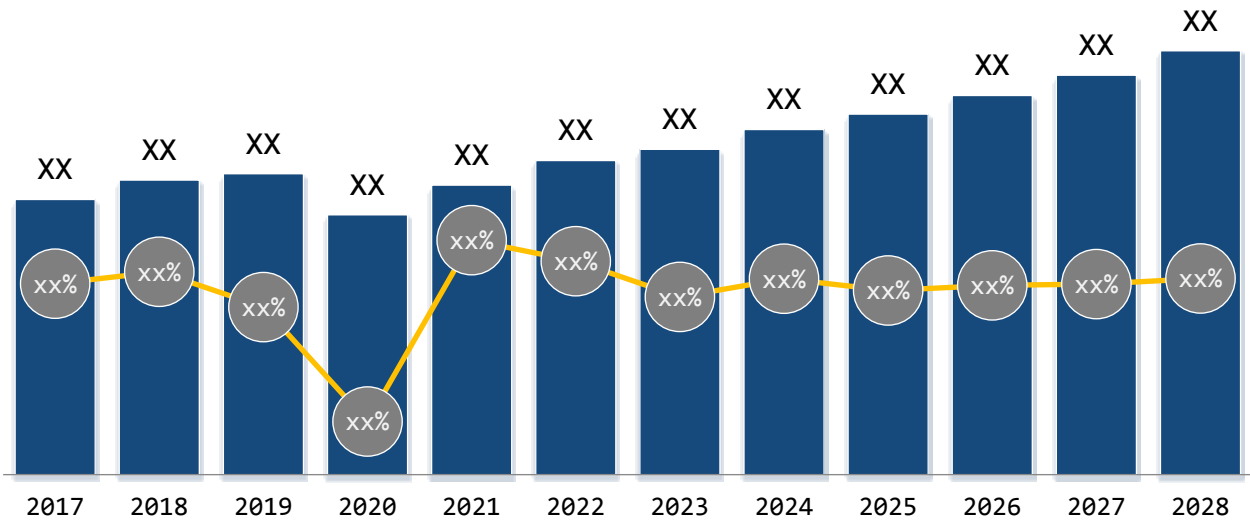
表 26: 全球主要地区家居 VR 健身销售额及份额列表预测 (2023-2028)

地区	2023	2024	2025	2026	2027	2028
北美	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
欧洲	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
中国	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
日本	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
东南亚	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
印度	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
其他地区	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
合计	100%	100%	100%	100%	100%	100%

资料来源: 第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

3.2 北美家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028)

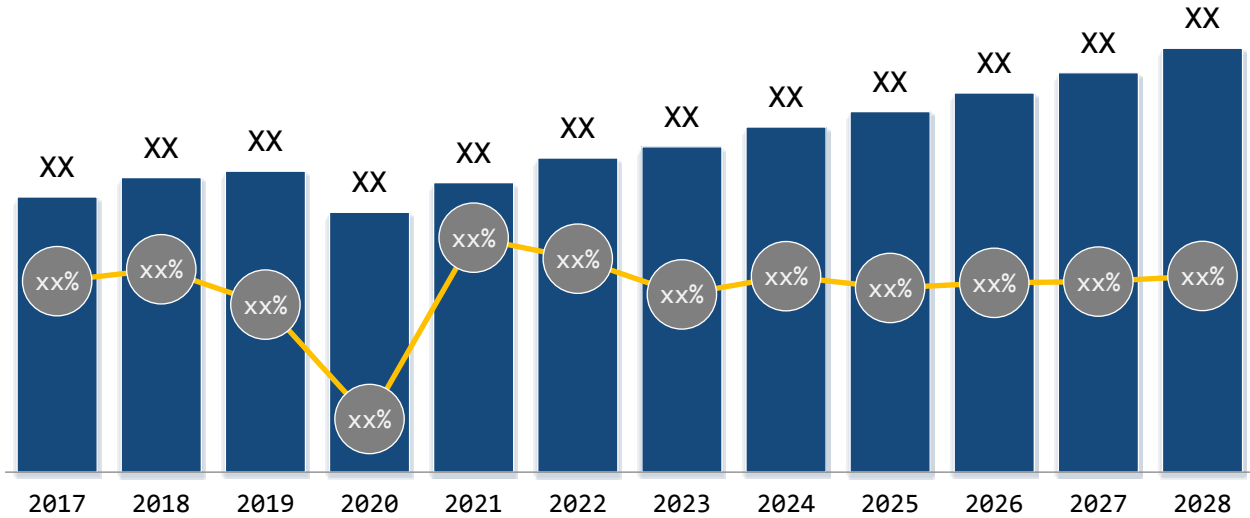
图 21: 北美家居 VR 健身销售额及预测 (2017-2028) & (百万美元)



资料来源: 第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究, 2022 年

3.3 欧洲家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）

图 22: 欧洲家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）&（百万美元）



资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

3.4 中国家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）

图 23: 中国家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）&（百万美元）

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

3.5 日本家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）

图 24: 日本家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）&（百万美元）

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

3.6 东南亚家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）

图 25: 东南亚家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）&（百万美元）

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

3.7 印度家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）

图 26: 印度家居 VR 健身销售额及预测（2017-2028）&（百万美元）

资料来源：第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

QYResearch

4 全球家居 VR 健身主要企业分析

4.1 全球主要企业家居 VR 健身销售额及市场份额

表 27: 全球主要企业家居 VR 健身销售额（2017-2022）&（百万美元）

公司名称	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Sony	XX	XX	XX	XX	XX	XX
VR Fitness Machine	XX	XX	XX	XX	XX	XX
HOLOFIT	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Viro Fit	XX	XX	XX	XX	XX	XX
GymCraft	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Towermax Fitness	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Sourcenity	XX	XX	XX	XX	XX	XX
VirZOOM	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Survios	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Vertigo Games	XX	XX	XX	XX	XX	XX
CCP Games	XX	XX	XX	XX	XX	XX
MAD Virtual Reality Studio	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Maxint	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Spectral Illusions	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Croteam	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Beat Games	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Epic Games	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Bethesda Softworks	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Orange Bridge Studios	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Polyarc	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Frontier Developments	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Puzzle video game	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Owlchemy Labs	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Playful Corp.	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Capcom	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Ubisoft	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Ian Ball	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Bossa Studios	XX	XX	XX	XX	XX	XX

KUNOS-Simulazioni Srl	XX	XX	XX	XX	XX	XX
其他公司	XX	XX	XX	XX	XX	XX
合计	XX	XX	XX	XX	XX	XX

资料来源：上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

表 28：全球主要企业家居 VR 健身销售额份额对比（2017-2022）

公司名称	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Sony	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
VR Fitness Machine	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
HOLOFIT	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Viro Fit	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
GymCraft	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Towermax Fitness	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Sourcenity	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
VirZOOM	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Survios	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Vertigo Games	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
CCP Games	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
MAD Virtual Reality Studio	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Maxint	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Spectral Illusions	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Croteam	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Beat Games	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Epic Games	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Bethesda Softworks	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Orange Bridge Studios	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Polyarc	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Frontier Developments	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Puzzle video game	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Owlchemy Labs	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Playful Corp.	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Capcom	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Ubisoft	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
Ian Ball	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%

Stress Level Zero	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
KUNOS-Simulazioni Srl	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
其他公司	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%
合计	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%	XX%

资料来源：上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

4.2 全球主要企业总部、主要市场区域、进入家居 VR 健身市场日期、提供的产品及服务

表 29：全球主要企业总部及地区分布、主要市场区域

公司名称	总部	市场区域
Sony	XX	XX
VR Fitness Machine	XX	XX
HOLOFIT	XX	XX
Viro Fit	XX	XX
GymCraft	XX	XX
Towermax Fitness	XX	XX
Sourcenity	XX	XX
VirZOOM	XX	XX
Survios	XX	XX
Vertigo Games	XX	XX
CCP Games	XX	XX
MAD Virtual Reality Studio	XX	XX
Maxint	XX	XX
Spectral Illusions	XX	XX
Croteam	XX	XX
Beat Games	XX	XX
Epic Games	XX	XX
Bethesda Softworks	XX	XX
Orange Bridge Studios	XX	XX
Polyarc	XX	XX
Frontier Developments	XX	XX
Puzzle video game	XX	XX

Playful Corp.	XX	XX
Capcom	XX	XX
Ubisoft	XX	XX
Ian Ball	XX	XX
Bossa Studios	XX	XX
Stress Level Zero	XX	XX
KUNOS-Simulazioni Srl	XX	XX

资料来源：上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

表 30：全球主要企业进入家居 VR 健身市场日期，及提供的产品和服务

公司名称	商业化日期	产品及服务
Sony	XX	XX
VR Fitness Machine	XX	XX
HOLOFIT	XX	XX
Viro Fit	XX	XX
GymCraft	XX	XX
Towermax Fitness	XX	XX
Sourcenity	XX	XX
VirZOOM	XX	XX
Survios	XX	XX
Vertigo Games	XX	XX
CCP Games	XX	XX
MAD Virtual Reality Studio	XX	XX
Maxint	XX	XX
Spectral Illusions	XX	XX
Croteam	XX	XX
Beat Games	XX	XX
Epic Games	XX	XX
Bethesda Softworks	XX	XX
Orange Bridge Studios	XX	XX
Polyarc	XX	XX
Frontier Developments	XX	XX
Puzzle video game	XX	XX
Owlchemy Labs	XX	XX

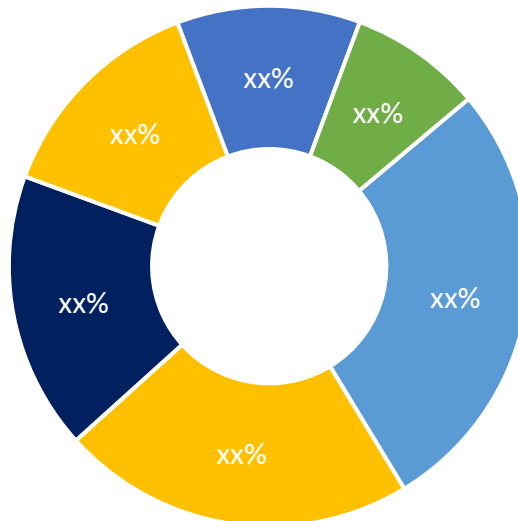
Capcom	XX	XX
Ubisoft	XX	XX
Ian Ball	XX	XX
Bossa Studios	XX	XX
Stress Level Zero	XX	XX
KUNOS-Simulazioni Srl	XX	XX

资料来源：上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

4.3 全球家居 VR 健身主要企业竞争态势

4.3.1 家居 VR 健身行业集中度分析：2021 全球 Top 5 厂商市场份额

图 27：2021 全球前五大厂商家居 VR 健身市场份额



资料来源：上述企业、第三方资料、新闻报道、业内专家采访及 QYResearch 整理研究，2022 年

4.3.2 全球家居 VR 健身第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

基于企业 2021 年在家居 VR 健身方面的收入，本文将企业划分为三个层级：

第一梯队厂商，家居 VR 健身收入大于 XX 百万美元。

第二梯队厂商，家居 VR 健身收入介于 XX 和 XX 百万美元之间。

第三梯队厂商，家居 VR 健身收入低于 XX 百万美元。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/148004121042006106>

QYResearch