2026-2031年中国电玩行业市场前瞻与投资战略规划分析报告

目 录

CONTENTS

第1章：电玩行业界定及数据统计标准说明
1.1 电玩的界定
1.1.1 电玩的定义
1.1.2 电玩相关概念辨析
1.2 电玩行业产品分类
1.3 电玩行业所归属国民经济行业分类
1.4 电玩行业专业术语介绍
1.5 本报告研究范围界定说明
1.6 本报告数据来源及统计标准说明
第2章：中国电玩行业PEST（宏观环境）分析
2.1 中国电玩行业政治（Politics）环境
2.1.1 电玩行业监管体系及机构介绍
（1）电玩行业主管部门
（2）电玩行业自律组织
2.1.2 电玩行业标准体系建设现状
（1）电玩行业标准体系建设
（2）电玩行业标准汇总
2.1.3 电玩行业发展相关政策规划汇总及解读
2.1.4 “十四五”规划对电玩行业发展的影响分析
2.1.5 “碳中和、碳达峰”战略的提出对电玩行业的影响分析
2.1.6 政策环境对电玩行业发展的影响分析
2.2 中国电玩行业经济（Economy）环境
2.2.1 宏观经济发展现状
（1）国内GDP增长分析
（2）工业增加值增长分析
2.2.2 宏观经济发展展望
（1）GDP增速预测
（2）行业综合展望
（3）“十四五”中国经济发展的潜力分析
2.2.3 电玩行业发展与宏观经济相关性分析
2.3 中国电玩行业社会（Society）环境
2.3.1 居民收入增长情况
2.3.2 居民消费支出水平
2.3.3 中国城镇化水平的发展
（1）我国城镇化现状分析
（2）城镇化趋势展望
2.3.4 社会信息化程度分析
（1）网络普及情况分析
（2）5G建设情况
2.3.5 社会环境对电玩行业发展的影响分析
2.4 中国电玩行业技术（Technology）环境
2.4.1 电玩行业的核心关键技术简析
2.4.2 电玩行业的研发创新现状
2.4.3 电玩行业相关专利的申请及公开情况
（1）电玩行业专利申请
（2）电玩行业专利公开
（3）电玩行业热门申请人
（4）电玩行业热门技术
2.4.4 技术环境对电玩行业发展的影响分析
第3章：全球电玩行业发展现状及趋势前景预判
3.1 全球电玩行业发展历程与地位分析

3.2 全球（除中国外）电玩行业宏观环境分析
3.2.1 全球（除中国外）电玩行业经济环境分析
（1）世界经济增长情况
（2）国际宏观经济预测
3.2.2 全球（除中国外）电玩行业政法环境分析
3.2.3 全球（除中国外）电玩行业技术环境分析
（1）全球（除中国外）电玩行业技术环境概况
（2）全球电玩行业专利申请情况
1）电玩行业专利申请
2）电玩行业专利授权
3）电玩行业热门申请人
4）电玩行业热门技术
（3）全球电玩行业技术发展趋势
3.2.4 新冠疫情对全球（除中国外）电玩行业的影响分析
3.3 全球电玩行业发展现状
3.3.1 全球电玩行业供需状况
（1）全球电玩行业供应
（2）全球电玩行业需求
3.3.2 全球电玩行业市场规模
3.3.3 全球电玩行业区域布局
（1）按玩家的区域分布情况
（2）按市场规模的区域分布情况
3.3.4 全球电玩行业细分市场发展情况
（1）移动端市场规模
（2）PC端市场规模
（3）主机端市场规模
3.4 全球主要经济体电玩行业市场研究
3.4.1 美国电玩行业发展状况
（1）美国电子游戏发展历程
（2）美国电玩行业市场规模全球第二
（3）美国电子游戏玩家情况分析
3.4.2 日本电玩行业发展状况
（1）日本电子游戏发展历程
（2）日本电玩市场规模呈上升趋势
（3）日本移动游戏市场用户价值高
3.4.3 德国电玩行业发展状况
（1）德国电玩行业市场规模
（2）德国电子游戏类型分析
3.5 全球电玩行业市场竞争格局及企业案例分析
3.5.1 全球电玩行业市场竞争格局
（1）全球电玩市场整体竞争情况
（2）全球电玩热门细分市场竞争情况
3.5.2 全球电玩行业企业兼并重组状况
3.5.3 全球电玩行业代表性企业布局案例
（1）索尼（Sony Group Corporation）
（2）任天堂（Nintendo）
（3）动视暴雪（Blizzard Entertainment）
（4）EA（Electronic Arts）
3.6 全球电玩行业发展趋势及市场前景预测
3.6.1 全球电玩行业发展趋势预判
3.6.2 全球电玩行业市场前景预测
第4章：中国电玩行业发展现状与市场规模测算
4.1 中国电玩行业发展历程及市场特征
4.1.1 中国电玩行业发展历程
4.1.2 中国电玩行业市场特征
4.2 中国电玩行业产品进出口状况分析
4.2.1 中国电玩行业进出口概况
4.2.2 中国电玩行业进口状况
（1）电玩行业进口规模

（2）电玩行业进口价格水平
（3）电玩行业进口产品结构
（4）电玩行业主要进口来源地
（5）电玩行业进口趋势及前景
4.2.3 中国电玩行业出口状况
（1）电玩行业出口规模
（2）电玩行业出口价格水平
（3）电玩行业出口产品结构
（4）电玩行业主要出口地
（5）电玩行业出口趋势及前景
4.3 中国电玩行业参与者类型及入场方式
4.3.1 中国电玩行业参与者类型
4.3.2 中国电玩行业参与者入场方式
4.4 中国电玩行业参与者企业数量规模
4.5 中国电玩行业市场分析
4.5.1 电玩行业供给情况
4.5.2 电玩行业需求情况
4.5.3 电玩行业供需平衡及市场缺口分析
4.6 中国电玩行业市场规模测算
第5章：中国电玩行业竞争状态及市场格局分析
5.1 中国电玩行业投融资、兼并与重组状况
5.1.1 中国电玩行业投融资发展状况
（1）行业资金来源
（2）投融资主体
（3）投融资方式
（4）投融资事件汇总
（5）投融资趋势预测
5.1.2 中国电玩行业兼并与重组状况
（1）兼并与重组事件汇总
（2）兼并与重组动因分析
（3）兼并与重组趋势预判
5.2 中国电玩行业波特五力模型分析
5.2.1 电玩行业现有竞争者之间的竞争状况
5.2.2 电玩行业关键要素的供应商议价能力分析
5.2.3 电玩行业消费者议价能力分析
5.2.4 电玩行业潜在进入者分析
5.2.5 电玩行业替代品风险分析
5.2.6 电玩行业竞争情况总结
5.3 中国电玩行业市场格局及集中度分析
5.3.1 中国电玩行业市场竞争格局
（1）中国PC游戏市场竞争格局
（2）中国手机游戏市场竞争格局
（3）中国主机游戏市场竞争格局
5.3.2 中国电玩行业国际竞争力分析
5.3.3 中国电玩行业市场集中度分析
5.4 中国电玩行业区域布局状况
5.4.1 中国电玩行业企业数量区域分布
5.4.2 中国电玩行业区域市场发展格局
5.5 中国电玩行业重点区域市场发展状况
5.5.1 广东省电玩行业发展状况
（1）电玩行业发展宏观经济环境
（2）电玩行业发展政策环境
（3）电玩行业发展社会环境
（4）电玩行业发展情况
（5）电玩行业发展潜力评析
5.5.2 北京市电玩行业发展状况
（1）电玩行业发展宏观经济环境
（2）电玩行业发展政策环境
（3）电玩行业发展社会环境

（4）电玩行业发展情况
（5）电玩行业发展潜力评析
5.5.3 上海市电玩行业发展状况
（1）电玩行业发展宏观经济环境
（2）电玩行业发展政策环境
（3）电玩行业发展社会环境
（4）电玩行业发展情况
（5）电玩行业发展潜力评析
5.5.4 浙江省电玩行业发展状况
（1）电玩行业发展宏观经济环境
（2）电玩行业发展政策环境
（3）电玩行业发展社会环境
（4）电玩行业发展情况
（5）电玩行业发展潜力评析
5.5.5 江苏省电玩行业发展状况
（1）电玩行业发展宏观经济环境
（2）电玩行业发展政策环境
（3）电玩行业发展社会环境
（4）电玩行业发展情况
（5）电玩行业发展潜力评析
第6章：中国电玩行业链全景深度解析
6.1 中国电玩行业结构属性（产业链）
6.1.1 电玩产业链结构梳理
6.1.2 电玩产业链生态图谱
6.2 中国电玩行业价值属性（价值链）
6.2.1 电玩行业成本结构分析
6.2.2 电玩行业价值链分析
6.3 中国电玩行业上游市场分析
6.3.1 中国电玩行业上游电玩设备关键零部件市场分析
（1）电玩设备关键零部件概述
（2）电玩设备关键原材料供应水平
（3）电玩设备关键零部件对行业发展的影响分析
6.3.2 电玩行业游戏开发市场分析
6.4 中国电玩行业中游细分市场分析
6.4.1 中国PC游戏市场分析
（1）PC游戏概述
（2）PC游戏市场发展现状与前景
（3）PC游戏市场发展趋势
6.4.2 中国手机游戏市场分析
（1）手机游戏概述
（2）手机游戏市场发展现状与前景
（3）手机游戏市场发展趋势
6.4.3 中国主机游戏市场分析
（1）主机游戏概述
（2）主机游戏市场发展现状与前景
（3）主机游戏市场发展趋势
6.5 中国电玩行业下游消费者需求分析
6.5.1 中国电玩行业下游消费者特征分析
（1）消费者类型概述
（2）消费者区域分布情况
（3）消费者年龄分布情况
（4）消费者其他特征分析
6.5.2 中国电玩行业下游消费者需求特征分析
6.5.3 中国电玩行业下游消费者需求潜力分析
第7章：中国电玩行业市场痛点及产业转型升级发展布局
7.1 中国电玩行业经营效益分析
7.1.1 中国电玩行业营收状况
7.1.2 中国电玩行业利润水平
7.1.3 中国电玩行业成本管控

7.2 中国电玩行业商业模式分析
7.2.1 前瞻关于商业模式研究的基本思想介绍
（1）商业模式的定义及与其他模式的比较
（2）商业模式的核心构成要素及构建流程
7.2.2 中国电玩行业商业模式分析
（1）PC游戏行业商业模式
（2）手机游戏行业商业模式
（3）主机游戏行业商业模式
7.3 中国电玩行业市场痛点分析
7.4 中国电玩行业结构优化与转型升级发展路径
7.5 中国电玩行业结构优化与转型升级发展布局
7.5.1 中国电玩行业结构优化布局
7.5.2 中国电玩行业信息化管理布局
7.5.3 中国电玩行业智能化发展布局
第8章：中国电玩行业代表性企业案例研究
8.1 中国电玩行业代表性企业发展布局对比
8.2 中国电玩行业代表性企业发展布局案例（排名不分先后）
8.2.1 腾讯控股有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.2 完美世界股份有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.3 网易(杭州)网络有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.4 中山市小霸王智能科技发展有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.5 广州华立科技股份有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.6 浙江世纪华通集团股份有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.7 深圳市创梦天地科技有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.8 上海莉莉丝科技股份有限公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.9 北京畅游时代数码技术有限公司
（1）企业基本信息

（2）企业电玩行业业务布局及产品概况
（3）企业发展电玩行业业务优劣势分析
8.2.10 北京光宇在线科技有限责任公司
（1）企业基本信息
（2）企业发展状况
（3）企业电玩行业业务布局及产品概况
（4）企业发展电玩行业业务优劣势分析
第9章：中国电玩行业市场前瞻及投资策略建议
9.1 中国电玩行业发展潜力评估
9.1.1 电玩行业发展现状总结
9.1.2 电玩行业影响因素总结
（1）驱动因素
（2）制约因素
9.1.3 电玩行业发展潜力评估
9.2 中国电玩行业发展前景预测
9.3 中国电玩行业发展趋势预判
9.4 中国电玩行业壁垒
9.5 中国电玩行业投资价值评估
9.6 中国电玩行业投资机会分析
9.7 中国电玩行业投资风险预警
9.8 中国电玩行业投资策略与建议
9.9 中国电玩行业可持续发展建议

图表目录

图表1：电子游戏划分
图表2：电玩相关概念辨析
图表3：电玩行业产品分类
图表4：国家统计局对电玩行业（游戏软件）的定义与归类
图表5：国家统计局对电玩行业（硬件设备）的定义与归类
图表6：电玩行业专业术语
图表7：本报告研究范围界定
图表8：本报告的主要数据来源及统计标准说明
图表9：电玩行业主管部门
图表10：电玩行业自律组织
图表11：电玩行业标准体系
图表12：截至2025年电玩行业标准汇总
图表13：2019-2025年电玩行业主要发展政策规划汇总
图表14：“碳中和、碳达峰”战略相关内容及对电玩行业的影响分析
图表15：2014-2025年中国国内生产总值及其增长（单位：万亿元，%）
图表16：2016-2025年国内工业增加值及其增长速度（单位：万亿元，%）
图表17：2025年中国GDP的各机构预测（单位：%）
图表18：2025年中国综合展望
图表19：“十四五”时期中国经济所面临的趋势性变化
图表20：2020-2025年中国城镇和农村居民家庭人均可支配收入（单位：元）
图表21：2020-2025年中国居民人均消费支出额（单位：元）
图表22：2025年中国居民人均消费支出构成分析（单位：%）
图表23：2020-2025年中国城镇化率变化分析图（单位：%）
图表24：中国城市化进程发展阶段
图表25：2018-2025年中国城乡互联网普及率（单位：%）
图表26：2021-2025年中国5G基站数量（单位：万个）
图表27：电玩行业核心关键技术
图表28：云游戏原理示意图
图表29：云游戏的发展历程
图表30：2016-2025年电玩行业相关专利申请数量（单位：件）
图表31：2016-2025年电玩行业相关专利公开数量（单位：件）

图表32：截至2025年中国电玩行业相关专利申请人排名前十情况（单位：件）
图表33：截至2025年中国电玩行业相关专利分布领域（前十位）（单位：件）
图表34：全球电玩行业发展历程
图表35：2017-2025年美国生产总值变化趋势图（单位：万亿美元，%）
图表36：2018-2025年欧元区GDP变化情况（单位：万亿欧元，%）
图表37：2018-2025年日本GDP变化情况（单位：万亿日元，%）
图表38：2021-2025年全球部分国家/地区经济预测（单位：%）
图表39：截至2025年全球电玩行业相关政策
图表40：全球电玩行业技术环境概况
图表41：2016-2025年全球电玩行业相关专利申请数量（单位：件）
图表42：2016-2025年全球电玩行业相关专利授权数量（单位：件）
图表43：截至2025年全球电玩行业相关专利申请人排名前十情况（单位：件）
图表44：截至2025年全球电玩行业相关专利分布领域（前十位）（单位：件）
图表45：全球电玩行业技术发展趋势
图表46：新冠疫情对全球（除中国外）电玩行业的影响
图表47：2025年全球游发行商Top10
图表48：2021-2025年全球游戏市场玩家数量变化情况（单位：亿）
图表49：2021-2025年全球电玩市场规模变化趋势图（单位：亿美元，%）
图表50：2025年全球电玩市场分区域分布（按玩家）（单位：%）
图表51：2025年全球电玩市场分区域分布（按电玩收入）（单位：%）
图表52：2021-2025年全球移动端电玩市场规模（单位：亿美元）
图表53：2021-2025年全球PC端电玩市场规模（单位：亿美元）
图表54：2021-2025年全球主机端电玩市场规模（单位：亿美元）
图表55：2021-2025年美国电玩行业市场规模（单位：亿美元）
图表56：2025年美国人均电子游戏花费小时数（单位：小时/周）
图表57：2025年美国人均游玩小时数变化（单位：%）
图表58：2021-2025年日本电玩行业市场规模（单位：亿美元）
图表59：中美日移动游戏用户人均消费对比（单位：美元）
图表60：2021-2025年德国电玩行业市场规模（单位：亿美元）
图表61：2025年德国ioS游戏下载榜Top100中的益智游戏细分（单位：%）
图表62：2025年全球电玩行业Top10上市公司（单位：亿美元）
图表63：截至2025年全球最受欢迎的PC游戏TOP20及其开发商
图表64：2025年重要海外市场国产移动游戏流水TOP20及其开发商
图表65：全球电子游戏机销量（单位：百万台）
图表66：全球电玩行业典型兼并重组案例
图表67：2021-2025年财年索尼经营情况（单位：亿日元）
图表68：2021-2025年财年索尼游戏及网络服务业务经营情况（单位：亿日元）
图表69：2021-2025年财年任天堂经营情况（单位：亿日元）
图表70：2021-2025年财年任天堂游戏业务经营情况（单位：亿日元）
图表71：2021-2025年动视暴雪经营情况（单位：亿美元）
图表72：2021-2025年动视暴雪分部门经营情况（单位：亿美元）
图表73：2021-2025年财年EA经营情况（单位：亿美元）
图表74：2021-2025年财年EA总净预定额（单位：亿美元）
图表75：全球电玩行业发展趋势预判
图表76：2026-2031年全球电玩行业市场市场规模预测（单位：亿美元）
图表77：中国电玩行业发展历程
图表78：中国电玩行业市场特征
图表79：中国电玩行业产品税则税目表
图表80：2021-2025年中国电玩行业产品进出口概况（单位：万美元）
图表81：2021-2025年中国电玩行业进口数量和金额（单位：万个，万台，万美元）
图表82：2021-2025年中国电玩行业进口价格水平（单位：美元/个）
图表83：2025年中国电玩行业产品进口结构（单位：万美元，%）
图表84：2025年中国电玩行业产品主要进口来源地（单位：%）
图表85：2021-2025年中国电玩行业出口数量和金额（单位：万个/万台，万美元）
图表86：2021-2025年中国电玩行业出口价格水平（单位：美元/个）
图表87：2025年中国电玩行业产品出口结构（单位：万美元，%）
图表88：2025年中国电玩行业产品主要出口地（单位：%）
图表89：中国电玩行业参与者类型
图表90：中国电玩行业企业入场方式

图表91：2015-2025年中国电玩行业企业成立数量变化情况（单位：家）
图表92：2018-2025年中国游戏版号发放数量趋势（单位：款）
图表93：2025年中国游戏版号发放数量占比（单位：%）
图表94：2019-2025年中国电玩产业用户规模及增长率（单位：百万人，%）
图表95：2020-2025年中国电玩行业实际销售收入情况（单位：亿元，%）
图表96：2020-2025年中国移动游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）
图表97：2020-2025年中国客户端游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）
图表98：2020-2025年中国网页游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元，%）
图表99：2020-2025年中国主机游戏市场实际销售收入情况（单位：亿元）
图表100：中国电玩行业资金来源
图表101：中国电玩行业主要投资主体分析
图表102：中国电玩行业投融资方式
图表103：2025年中国电玩行业部分投融资事件汇总
图表104：2021-2025年中国电玩行业部分投融资事件汇总
图表105：电玩行业兼并重组意图
图表106：电玩行业现有企业的竞争分析表
图表107：电玩行业对下游议价能力分析表
图表108：电玩行业潜在进入者威胁分析
图表109：电玩行业替代品威胁分析
图表110：中国电玩行业五力竞争综合分析
图表111：中国PC游戏市场竞争格局
图表112：2021-2025年中国手机游戏行业市场份额情况（单位：%）
图表113：中国主机游戏市场竞争格局
图表114：2019-2025年中国自主研发游戏海外市场实际销售收入情况（单位：亿美元，%）
图表115：国内游戏厂商出海情况
图表116：2021-2025年中国电玩行业市场集中度CR10（单位：%）
图表117：截至2025年中国电玩企业区域热力图（单位：家）
图表118：截至2025年中国电玩企业数量TOP10地区（单位：家）
图表119：截至2025年中国注册资本在1000万以上的电玩企业的主要地区（单位：家）
图表120：2025年中国电玩行业上市企业区域分布（单位：%）
略·····完整目录请咨询客服

如需了解报告详细内容，请直接致电前瞻客服中心。

全国免费服务热线：400-068-7188 0755-82925195 82925295 83586158

或发电子邮件：service@qianzhan.com

或登录网站：https://bg.qianzhan.com/

我们会竭诚为您服务！