

## 2025-2030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2024年电玩行业标准汇总
- 图表13：2018-2024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15：2013-2024年中国国内生产总值及其增长（单位：万亿元，%）
- 图表16：2015-2024年国内工业增加值及其增长速度（单位：万亿元，%）
- 图表17：2024年中国GDP的各机构预测（单位：%）
- 图表18：2024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20：2019-2024年中国城镇和农村居民家庭人均可支配收入（单位：元）
- 图表21：2019-2024年中国居民人均消费支出额（单位：元）
- 图表22：2024年中国居民人均消费支出构成分析（单位：%）
- 图表23：2019-2024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25：2017-2024年中国城乡互联网普及率（单位：%）
- 图表26：2020-2024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30：2015-2024年电玩行业相关专利申请数量（单位：件）
- 图表31：2015-2024年电玩行业相关专利公开数量（单位：件）

- 图表32: 截至2024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2024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: 2016-2024年美国生产总值变化趋势图 (单位: 万亿美元, %)
- 图表36: 2017-2024年欧元区GDP变化情况 (单位: 万亿欧元, %)
- 图表37: 2017-2024年日本GDP变化情况 (单位: 万亿日元, %)
- 图表38: 2020-2024年全球部分国家/地区经济预测 (单位: %)
- 图表39: 截至2024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: 2015-2024年全球电玩行业相关专利申请数量 (单位: 件)
- 图表42: 2015-2024年全球电玩行业相关专利授权数量 (单位: 件)
- 图表43: 截至2024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2024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: 2024年全球游发行商Top10
- 图表48: 2020-2024年全球游戏市场玩家数量变化情况 (单位: 亿)
- 图表49: 2020-2024年全球电玩市场规模变化趋势图 (单位: 亿美元, %)
- 图表50: 2024年全球电玩市场区域分布 (按玩家) (单位: %)
- 图表51: 2024年全球电玩市场区域分布 (按电玩收入) (单位: %)
- 图表52: 2020-2024年全球移动端电玩市场规模 (单位: 亿美元)
- 图表53: 2020-2024年全球PC端电玩市场规模 (单位: 亿美元)
- 图表54: 2020-2024年全球主机端电玩市场规模 (单位: 亿美元)
- 图表55: 2020-2024年美国电玩行业市场规模 (单位: 亿美元)
- 图表56: 2024年美国人均电子游戏花费小时数 (单位: 小时/周)
- 图表57: 2024年美国人均游玩小时数变化 (单位: %)
- 图表58: 2020-2024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: 2020-2024年德国电玩行业市场规模 (单位: 亿美元)
- 图表61: 2024年德国iOS游戏下载榜Top100中的益智游戏细分 (单位: %)
- 图表62: 2024年全球电玩行业Top10上市公司 (单位: 亿美元)
- 图表63: 截至2024年全球最受欢迎的PC游戏TOP20及其开发商
- 图表64: 2024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: 2020-2024年财年索尼经营情况 (单位: 亿日元)
- 图表68: 2020-2024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: 2020-2024年财年任天堂经营情况 (单位: 亿日元)
- 图表70: 2020-2024年财年任天堂游戏业务经营情况 (单位: 亿日元)
- 图表71: 2020-2024年动视暴雪经营情况 (单位: 亿美元)
- 图表72: 2020-2024年动视暴雪分部门经营情况 (单位: 亿美元)
- 图表73: 2020-2024年财年EA经营情况 (单位: 亿美元)
- 图表74: 2020-2024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: 2025-2030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: 2020-2024年中国电玩行业产品进出口概况 (单位: 万美元)
- 图表81: 2020-2024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: 2020-2024年中国电玩行业进口价格水平 (单位: 美元/个)
- 图表83: 2024年中国电玩行业产品进口结构 (单位: 万美元, %)
- 图表84: 2024年中国电玩行业产品主要进口来源地 (单位: %)
- 图表85: 2020-2024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: 2020-2024年中国电玩行业出口价格水平 (单位: 美元/个)
- 图表87: 2024年中国电玩行业产品出口结构 (单位: 万美元, %)
- 图表88: 2024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: 2014-2024年中国电玩行业企业成立数量变化情况 (单位: 家)
- 图表92: 2017-2024年中国游戏版号发放数量趋势 (单位: 款)
- 图表93: 2024年中国游戏版号发放数量占比 (单位: %)
- 图表94: 2018-2024年中国电玩产业用户规模及增长率 (单位: 百万人, %)
- 图表95: 2019-2024年中国电玩行业实际销售收入情况 (单位: 亿元, %)
- 图表96: 2019-2024年中国移动游戏市场实际销售收入情况 (单位: 亿元, %)
- 图表97: 2019-2024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: 2019-2024年中国网页游戏市场实际销售收入情况 (单位: 亿元, %)
- 图表99: 2019-2024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: 2024年中国电玩行业部分投融资事件汇总
- 图表104: 2020-2024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: 2020-2024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: 2018-2024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: 2020-2024年中国电玩行业市场集中度CR10 (单位: %)
- 图表117: 截至2024年中国电玩企业区域热力图 (单位: 家)
- 图表118: 截至2024年中国电玩企业数量TOP10地区 (单位: 家)
- 图表119: 截至2024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: 2024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](mailto:service@qianzhan.com)

或登录网站: <https://bg.qianzhan.com/>

我们会竭诚为您服务!