market@aporesearch.com | +86-17600652182
全球市场研究报告出版机构



2026–2032年中国动漫游戏市场展望报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-03-05	93	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1734593703	APO Research Inc.	2026-07-20

报告版本与报价

中文报告	PDF ¥22,900	PDF + Word ¥26,900	PDF + Excel ¥25,400	PDF + Word + Excel ¥27,900
英文报告	PDF ¥22,900	PDF + Word ¥26,900	PDF + Excel ¥25,400	PDF + Word + Excel ¥27,900
中英文报告	PDF ¥45,800	PDF + Word ¥49,800	PDF + Excel ¥48,300	PDF + Word + Excel ¥50,800

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734593703

报告简介

根据 APO Research（河南阿谱尔国际信息咨询有限公司）的统计及预测，2026年中国动漫游戏市场规模将为 百万元，预计2032年将达到 百万元，年复合增长率（CAGR）为 %（2026-2032）。中国市场在过去几年变化较快，2025年市场规模为 百万元，约占全球的 %，预计2032年将达到 百万元，届时全球占比将达到 %。

本报告旨在全面梳理动漫游戏市场，深入洞悉行业特点、市场存量空间及增量空间，并结合市场发展前景评估动漫游戏领域内各类竞争者所处地位。

竞争格局来看，在中国市场，动漫游戏的主要生产企业包括主要包括GREE, Inc.、Mages Inc、Akatsuki Inc、Lionheart Games和Tencent Games等，其中 占据的市场份额最大，其次是 ，预计2026年前五大厂商份额为 %。

从产品类型方面来看，2D占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，业余娱乐在2026年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

本报告覆盖中国市场中扮演重要角色的全球及本土公司收入、毛利率等关键指标。历史数据为2021–2025年，预测数据为2026–2032年

主要企业包括：

GREE, Inc.

Mages Inc

Akatsuki Inc

Lionheart Games

Tencent Games

Disney

Marvel

Microsoft

Sony

CCG Lab

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Rocksteady Studios

Telltale Games

FunPlus

Monolith Productions

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

2D

3D

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

业余娱乐

专业对战

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、产品细分及中国总体规模及增长率，2021-2032年

第2章：

中国市场动漫游戏主要企业竞争分析，主要包括动漫游戏收入、市场份额、及行业集中度等

第3章：

中国市场动漫游戏主要企业基本情况介绍，包括公司简介、动漫游戏产品、动漫游戏收入及最新动态等

第4章：

中国不同产品类型动漫游戏规模及份额等

第5章：

中国不同应用动漫游戏规模及份额等

第6章：

行业发展环境分析

第7章：

行业供应链分析

第8章：

报告结论

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734593703

目录

1 研究方法与数据来源

1.1 研究方法

1.2 数据来源

1.2.1 二手信息来源

1.2.2 一手信息来源

1.3 数据交互验证

2 动漫游戏市场概述

2.1 动漫游戏市场概述

2.2 不同产品类型动漫游戏分析

2.2.1 中国市场不同产品类型动漫游戏市场规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

2.2.2 2D

2.2.3 3D

2.3 不同应用，动漫游戏主要包括如下几个方面

2.3.1 中国市场不同应用动漫游戏规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.3.2 业余娱乐

2.3.3 专业对战

2.4 中国动漫游戏市场规模现状及未来趋势（2021-2032）

3 中国市场动漫游戏主要企业分析

3.1 中国市场主要企业动漫游戏规模及市场份额

3.2 中国市场主要企业总部及主要市场区域

3.3 中国市场主要厂商进入动漫游戏行业时间点

3.4 中国市场主要厂商动漫游戏产品类型及应用

3.5 动漫游戏行业集中度、竞争程度分析

3.5.1 动漫游戏行业集中度分析：2025年中国市场Top 5厂商市场份额

3.5.2 中国市场动漫游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

3.6 新增投资及市场并购活动

4 参与公司概览

4.1 GREE, Inc.

4.1.1 GREE, Inc.概况

4.1.2 GREE, Inc. 动漫游戏产品基准

4.1.3 GREE, Inc. 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.1.4 GREE, Inc.主要业务

4.2 Mages Inc

4.2.1 Mages Inc概况

4.2.2 Mages Inc 动漫游戏产品基准

4.2.3 Mages Inc 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.2.4 Mages Inc主要业务

4.3 Akatsuki Inc

4.3.1 Akatsuki Inc概况

4.3.2 Akatsuki Inc 动漫游戏产品基准

4.3.3 Akatsuki Inc 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.3.4 Akatsuki Inc主要业务

4.4 Lionheart Games

4.4.1 Lionheart Games概况

4.4.2 Lionheart Games 动漫游戏产品基准

4.4.3 Lionheart Games 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.4.4 Lionheart Games主要业务

4.5 Tencent Games

4.5.1 Tencent Games概况

4.5.2 Tencent Games 动漫游戏产品基准

4.5.3 Tencent Games 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.5.4 Tencent Games主要业务

4.6 Disney

4.6.1 Disney概况

4.6.2 Disney 动漫游戏产品基准

4.6.3 Disney 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734593703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.6.4 Disney主要业务
4.7 Marvel
4.7.1 Marvel概况
4.7.2 Marvel 动漫游戏产品基准
4.7.3 Marvel 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.7.4 Marvel主要业务
4.8 Microsoft
4.8.1 Microsoft概况
4.8.2 Microsoft 动漫游戏产品基准
4.8.3 Microsoft 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.8.4 Microsoft主要业务
4.9 Sony
4.9.1 Sony概况
4.9.2 Sony 动漫游戏产品基准
4.9.3 Sony 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.9.4 Sony主要业务
4.10 CCG Lab
4.10.1 CCG Lab概况
4.10.2 CCG Lab 动漫游戏产品基准
4.10.3 CCG Lab 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.10.4 CCG Lab主要业务
4.11 Rocksteady Studios
4.11.1 Rocksteady Studios概况
4.11.2 Rocksteady Studios 动漫游戏产品基准
4.11.3 Rocksteady Studios 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.11.4 Rocksteady Studios主要业务
4.12 Telltale Games
4.12.1 Telltale Games概况
4.12.2 Telltale Games 动漫游戏产品基准
4.12.3 Telltale Games 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.12.4 Telltale Games主要业务
4.13 FunPlus
4.13.1 FunPlus概况
4.13.2 FunPlus 动漫游戏产品基准
4.13.3 FunPlus 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.13.4 FunPlus主要业务
4.14 Monolith Productions
4.14.1 Monolith Productions概况
4.14.2 Monolith Productions 动漫游戏产品基准
4.14.3 Monolith Productions 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.14.4 Monolith Productions主要业务

5 中国动漫游戏市场分析，按类型

5.1 中国不同类型动漫游戏规模及市场份额（2021-2026）
5.2 中国不同类型动漫游戏规模预测（2027-2032）

6 中国动漫游戏市场分析，按应用

6.1 中国不同应用动漫游戏规模及市场份额（2021-2026）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供预览 · 1734593703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

6.2 中国不同应用动漫游戏规模预测（2027-2032）

7 动态分析

7.1 动漫游戏行业发展机遇及主要驱动因素

7.2 动漫游戏行业发展面临的风险

7.3 动漫游戏行业政策分析

7.4 动漫游戏中国企业SWOT分析

8 市场生态系统

8.1 动漫游戏行业产业链简介

8.1.1 动漫游戏行业供应链分析

8.1.2 主要原材料及供应情况

8.1.3 动漫游戏行业主要下游客户

8.2 动漫游戏行业采购模式

8.3 动漫游戏行业开发/生产模式

8.4 动漫游戏行业销售模式

9 研究结果

10 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734593703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

图表目录

表格清单：

- 表1: 研究范围
- 表2: 中国市场不同产品类型动漫游戏市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表3: 2D主要企业列表
- 表4: 3D主要企业列表
- 表5: 中国市场不同应用动漫游戏市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表6: 中国市场主要企业动漫游戏规模（百万元）&（2021-2026）
- 表7: 中国市场主要企业动漫游戏规模份额对比（2021-2026）
- 表8: 中国市场主要企业总部及地区分布及主要市场区域
- 表9: 中国市场主要企业进入动漫游戏市场日期
- 表10: 中国市场主要厂商动漫游戏产品类型及应用
- 表11: 2025年中国市场动漫游戏主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表12: 中国市场动漫游戏市场投资、并购等现状分析
- 表13: GREE, Inc. 概况
- 表14: GREE, Inc. 动漫游戏产品基准
- 表15: GREE, Inc. 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表16: GREE, Inc.主要业务
- 表17: Mages Inc 概况
- 表18: Mages Inc 动漫游戏产品基准
- 表19: Mages Inc 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表20: Mages Inc主要业务
- 表21: Akatsuki Inc 概况
- 表22: Akatsuki Inc 动漫游戏产品基准
- 表23: Akatsuki Inc 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表24: Akatsuki Inc主要业务
- 表25: Lionheart Games 概况
- 表26: Lionheart Games 动漫游戏产品基准
- 表27: Lionheart Games 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表28: Lionheart Games主要业务
- 表29: Tencent Games 概况
- 表30: Tencent Games 动漫游戏产品基准
- 表31: Tencent Games 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表32: Tencent Games主要业务
- 表33: Disney 概况
- 表34: Disney 动漫游戏产品基准
- 表35: Disney 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表36: Disney主要业务
- 表37: Marvel 概况
- 表38: Marvel 动漫游戏产品基准
- 表39: Marvel 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表40: Marvel主要业务
- 表41: Microsoft 概况
- 表42: Microsoft 动漫游戏产品基准
- 表43: Microsoft 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表44: Microsoft主要业务
- 表45: Sony 概况
- 表46: Sony 动漫游戏产品基准
- 表47: Sony 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2019-2023）
- 表48: Sony主要业务
- 表49: CCG Lab 概况
- 表50: CCG Lab 动漫游戏产品基准
- 表51: CCG Lab 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表52: CCG Lab主要业务
- 表53: Rocksteady Studios 概况
- 表54: Rocksteady Studios 动漫游戏产品基准

APO RESEARCH 样本报告 · 仅供评估 · 1734593703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: Rocksteady Studios 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表56: Rocksteady Studios主要业务
- 表57: Telltale Games 概况
- 表58: Telltale Games 动漫游戏产品基准
- 表59: Telltale Games 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表60: Telltale Games主要业务
- 表61: FunPlus 概况
- 表62: FunPlus 动漫游戏产品基准
- 表63: FunPlus 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表64: FunPlus主要业务
- 表65: Monolith Productions 概况
- 表66: Monolith Productions 动漫游戏产品基准
- 表67: Monolith Productions 动漫游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表68: Monolith Productions主要业务
- 表69: 中国不同产品类型动漫游戏规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表70: 中国不同产品类型动漫游戏规模市场份额列表（2021-2026）
- 表71: 中国不同产品类型动漫游戏规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表72: 中国不同产品类型动漫游戏规模市场份额预测（2027-2032）
- 表73: 中国不同应用动漫游戏规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表74: 中国不同应用动漫游戏规模市场份额列表（2021-2026）
- 表75: 中国不同应用动漫游戏规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表76: 中国不同应用动漫游戏规模市场份额预测（2027-2032）
- 表77: 动漫游戏行业发展机遇及主要驱动因素
- 表78: 动漫游戏行业发展面临的风险
- 表79: 动漫游戏行业政策分析
- 表80: 动漫游戏行业供应链分析
- 表81: 动漫游戏上游原材料和主要供应商情况
- 表82: 动漫游戏行业主要下游客户
- 表83: 本文分析师列表

图表清单：

- 图1: 关键采访目标
- 图2: 自下而上及自上而下验证
- 图3: 资料三角测定
- 图4: 动漫游戏产品图片
- 图5: 中国不同产品类型动漫游戏市场份额 2025 VS 2032
- 图6: 2D产品图片
- 图7: 中国2D规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图8: 3D产品图片
- 图9: 中国3D规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图10: 中国不同应用动漫游戏市场份额 2025 VS 2032
- 图11: 业余娱乐
- 图12: 专业对战
- 图13: 中国动漫游戏市场规模增速预测:（2021-2032）&（百万元）
- 图14: 中国市场动漫游戏市场规模, 2021 VS 2025 VS 2032（百万元）
- 图15: 2025年中国市场前五大厂商动漫游戏市场份额
- 图16: 2025年中国市场动漫游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额
- 图17: 中国不同产品类型动漫游戏市场份额 2021 VS 2025
- 图18: 动漫游戏中国企业SWOT分析
- 图19: 动漫游戏产业链
- 图20: 动漫游戏行业采购模式
- 图21: 动漫游戏行业开发/生产模式分析
- 图22: 动漫游戏行业销售模式分析

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734593703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。