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



2026-2032年移动端游戏全球格局与中国洞察报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-03-04	89	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1735104502	APO Research Inc.	2026-07-20

报告版本与报价

中文报告	PDF ¥26,900	PDF + Word ¥30,900	PDF + Excel ¥29,400	PDF + Word + Excel ¥31,900
英文报告	PDF ¥26,900	PDF + Word ¥30,900	PDF + Excel ¥29,400	PDF + Word + Excel ¥31,900
中英文报告	PDF ¥53,800	PDF + Word ¥57,800	PDF + Excel ¥56,300	PDF + Word + Excel ¥58,800

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735104502

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年全球移动端游戏市场销售额将为 亿美元，预计2032年将达到 亿美元，年复合增长率（CAGR）为 %（2026-2032）。地区层面来看，中国市场在过去几年变化较快，2025年市场规模为 亿美元，约占全球的 %，预计2032年将达到 亿美元，届时全球占比将达到 %。

本文研究移动端游戏全球与中国格局现状及未来发展趋势，侧重分析全球及中国市场的主要企业，同时对比北美、欧洲、中国、日本、东南亚和印度等地区的格局现状及未来趋势。

从地区来看，目前 地区是全球最大的消费市场，2025年占有 %的市场份额，之后是 和 ，分别占有 %和 %。预计未来几年， 地区增长最快，2026-2032期间CAGR大约为 %。

从产品类型方面来看，单人占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，手机端在2024年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

从企业来看，全球范围内，移动端游戏核心玩家主要包括Sony Interactive Entertainment、Activision Blizzard、Electronic Arts、Nintendo和Microsoft等。2026年，全球第一梯队（Tier 1）厂商主要有 、、和 ，第一梯队占有大约 %的市场份额；第二梯队厂商有 、、和 等，第二梯队（Tier 2）共占 %市场份额。

本文重点分析在全球及中国的重要角色企业，分析这些企业移动端游戏产品的市场规模、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 Interactive Entertainment

Activision Blizzard

Electronic Arts

Nintendo

Microsoft

Ubi Soft Entertainment S.A

Crystal Dynamics

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Zynga

GungHo

Asobo Studio

NCSOFT

Kojima Productions

腾讯

网易

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

单人

多人

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

手机端

游戏机

其他

重点关注如下几个地区:

北美

欧洲

中国

南美

中东及非洲

本文正文共9章，各章节主要内容如下：

第1章：

报告范围、研究目标、研究方法、数据来源、数据交互验证；

第2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3章：

全球不同应用移动端游戏市场规模及份额等；

第4章：

全球范围内移动端游戏主要企业竞争分析，主要包括移动端游戏收入、市场份额及行业集中度分析;

第5章：

中国市场移动端游戏主要企业竞争分析，主要包括移动端游戏收入、市场份额及行业集中度分析;

第6章：

全球主要企业基本情况介绍，包括公司简介、移动端游戏产品、收入及最新动态等;

第7章：

全球移动端游戏主要地区市场规模及份额等；

第8章：

行业发展机遇和风险分析；

第9章：

研究结论；

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

目录

1 前言

1.1 报告范围

1.2 本报告涉及到的年份

1.3 研究目标

1.4 研究方法

1.5 数据来源

1.5.1 二手信息来源

1.5.2 一手信息来源

1.6 数据交互验证

2 移动端游戏市场综述

2.1 移动端游戏市场综述

2.2 不同产品类型，移动端游戏分析

2.2.1 单人

2.2.2 多人

2.3 全球市场不同产品类型移动端游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.4 全球不同产品类型移动端游戏销售额及预测（2021-2032）

2.4.1 全球不同产品类型移动端游戏销售额及市场份额（2021-2026）

2.4.2 全球不同产品类型移动端游戏销售额预测（2027-2032）

2.5 中国不同产品类型移动端游戏销售额及预测（2021-2032）

2.5.1 中国不同产品类型移动端游戏销售额及市场份额（2021-2026）

2.5.2 中国不同产品类型移动端游戏销售额预测（2027-2032）

3 不同应用分析

3.1 从不同应用，移动端游戏主要包括如下几个方面

3.1.1 手机端

3.1.2 游戏机

3.1.3 其他

3.2 全球市场不同应用移动端游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

3.3 全球不同应用移动端游戏销售额及预测（2021-2032）

3.3.1 全球不同应用移动端游戏销售额及市场份额（2021-2026）

3.3.2 全球不同应用移动端游戏销售额预测（2027-2032）

3.4 中国不同应用移动端游戏销售额及预测（2021-2032）

3.4.1 中国不同应用移动端游戏销售额及市场份额（2021-2026）

3.4.2 中国不同应用移动端游戏销售额预测（2027-2032）

4 全球移动端游戏主要企业市场占有率

4.1 全球主要企业移动端游戏销售额及市场份额

4.2 全球移动端游戏主要企业竞争态势

4.2.1 移动端游戏行业集中度分析：2025年全球 Top 5 厂商市场份额

4.2.2 全球移动端游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

4.3 2025年全球主要厂商移动端游戏收入排名

4.4 全球主要厂商移动端游戏总部及市场区域分布

4.5 全球主要厂商移动端游戏产品类型及应用

APO RESEARCH 报告样本，仅供评估，1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.6 全球主要厂商移动端游戏商业化日期

4.7 新增投资及市场并购活动

4.8 移动端游戏全球领先企业SWOT分析

5 中国市场移动端游戏主要企业分析

5.1 中国移动端游戏销售额及市场份额（2021-2026）

5.2 中国移动端游戏Top 3与Top 5企业市场份额

6 参与公司概览

6.1 Sony Interactive Entertainment

6.1.1 Sony Interactive Entertainment概况

6.1.2 Sony Interactive Entertainment主要业务

6.1.3 Sony Interactive Entertainment 移动端游戏产品基准

6.1.4 Sony Interactive Entertainment 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.1.5 Sony Interactive Entertainment战略举措

6.2 Activision Blizzard

6.2.1 Activision Blizzard概况

6.2.2 Activision Blizzard主要业务

6.2.3 Activision Blizzard 移动端游戏产品基准

6.2.4 Activision Blizzard 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.2.5 Activision Blizzard战略举措

6.3 Electronic Arts

6.3.1 Electronic Arts概况

6.3.2 Electronic Arts主要业务

6.3.3 Electronic Arts 移动端游戏产品基准

6.3.4 Electronic Arts 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.3.5 Electronic Arts战略举措

6.4 Nintendo

6.4.1 Nintendo概况

6.4.2 Nintendo主要业务

6.4.3 Nintendo 移动端游戏产品基准

6.4.4 Nintendo 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.4.5 Nintendo战略举措

6.5 Microsoft

6.5.1 Microsoft概况

6.5.2 Microsoft主要业务

6.5.3 Microsoft 移动端游戏产品基准

6.5.4 Microsoft 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.5.5 Microsoft战略举措

6.6 Ubi Soft Entertainment S.A

6.6.1 Ubi Soft Entertainment S.A概况

6.6.2 Ubi Soft Entertainment S.A主要业务

6.6.3 Ubi Soft Entertainment S.A 移动端游戏产品基准

6.6.4 Ubi Soft Entertainment S.A 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.6.5 Ubi Soft Entertainment S.A战略举措

6.7 Crystal Dynamics

6.7.1 Crystal Dynamics概况

6.7.2 Crystal Dynamics主要业务

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

6.7.3 Crystal Dynamics 移动端游戏产品基准

6.7.4 Crystal Dynamics 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.7.5 Crystal Dynamics战略举措

6.8 Zynga

6.8.1 Zynga概况

6.8.2 Zynga主要业务

6.8.3 Zynga 移动端游戏产品基准

6.8.4 Zynga 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.8.5 Zynga战略举措

6.9 GungHo

6.9.1 GungHo概况

6.9.2 GungHo主要业务

6.9.3 GungHo 移动端游戏产品基准

6.9.4 GungHo 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.9.5 GungHo战略举措

6.10 Asobo Studio

6.10.1 Asobo Studio概况

6.10.2 Asobo Studio主要业务

6.10.3 Asobo Studio 移动端游戏产品基准

6.10.4 Asobo Studio 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.10.5 Asobo Studio战略举措

6.11 NCSOFT

6.11.1 NCSOFT概况

6.11.2 NCSOFT主要业务

6.11.3 NCSOFT 移动端游戏产品基准

6.11.4 NCSOFT 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.11.5 NCSOFT战略举措

6.12 Kojima Productions

6.12.1 Kojima Productions概况

6.12.2 Kojima Productions主要业务

6.12.3 Kojima Productions 移动端游戏产品基准

6.12.4 Kojima Productions 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.12.5 Kojima Productions战略举措

6.13 腾讯

6.13.1 腾讯概况

6.13.2 腾讯主要业务

6.13.3 腾讯 移动端游戏产品基准

6.13.4 腾讯 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.13.5 腾讯战略举措

6.14 网易

6.14.1 网易概况

6.14.2 网易主要业务

6.14.3 网易 移动端游戏产品基准

6.14.4 网易 移动端游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.14.5 网易战略举措

7 移动端游戏市场分析，按地区

7.1 全球主要地区移动端游戏市场规模增速预测：2021 VS 2025 VS 2032

APO RESEARCH
报告样本，仅供评估 · 1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

7.1.1 全球主要地区移动端游戏销售额及份额（2021-2026年）

7.1.2 全球主要地区移动端游戏销售额及份额预测（2027-2032）

7.2 北美移动端游戏市场规模与预测（2021-2032）

7.3 欧洲移动端游戏市场规模与预测（2021-2032）

7.4 中国移动端游戏市场规模与预测（2021-2032）

7.5 南美移动端游戏市场规模与预测（2021-2032）

7.6 中东及非洲移动端游戏市场规模与预测（2021-2032）

8 行业发展机遇和风险分析

8.1 移动端游戏 行业发展机遇及主要驱动因素

8.2 移动端游戏 行业发展面临的风险

8.3 移动端游戏 行业政策分析

9 研究结论

10 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

图表目录

表格清单：

- 表1: 研究范围
- 表2: 二手数据来源
- 表3: 单人主要企业列表
- 表4: 多人主要企业列表
- 表5: 全球不同产品类型移动端游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表6: 全球不同产品类型移动端游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表7: 全球不同产品类型移动端游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表8: 全球不同产品类型移动端游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表9: 全球不同产品类型移动端游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表10: 中国不同产品类型移动端游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表11: 中国不同产品类型移动端游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表12: 中国不同产品类型移动端游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表13: 中国不同产品类型移动端游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表14: 全球不同应用移动端游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表15: 全球不同应用移动端游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表16: 全球不同应用移动端游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表17: 全球不同应用移动端游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表18: 全球不同应用移动端游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表19: 中国不同应用移动端游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表20: 中国不同应用移动端游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表21: 中国不同应用移动端游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表22: 中国不同应用移动端游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表23: 全球主要企业移动端游戏销售额（2021-2026）&（百万美元）
- 表24: 全球主要企业移动端游戏销售额份额对比（2021-2026）
- 表25: 2025全球移动端游戏主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表26: 2025年全球主要厂商移动端游戏收入排名（百万美元）
- 表27: 全球主要厂商移动端游戏总部及市场区域分布
- 表28: 全球主要厂商移动端游戏产品类型及应用
- 表29: 全球主要厂商移动端游戏商业化日期
- 表30: 全球移动端游戏市场投资、并购等现状分析
- 表31: 中国主要企业移动端游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表32: 中国主要企业移动端游戏销售额份额对比（2021-2026）
- 表33: Sony Interactive Entertainment 概况
- 表34: Sony Interactive Entertainment主要业务
- 表35: Sony Interactive Entertainment 移动端游戏产品基准
- 表36: Sony Interactive Entertainment 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表37: Sony Interactive Entertainment战略举措
- 表38: Activision Blizzard 概况
- 表39: Activision Blizzard主要业务
- 表40: Activision Blizzard 移动端游戏产品基准
- 表41: Activision Blizzard 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表42: Activision Blizzard战略举措
- 表43: Electronic Arts 概况
- 表44: Electronic Arts主要业务
- 表45: Electronic Arts 移动端游戏产品基准
- 表46: Electronic Arts 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表47: Electronic Arts战略举措
- 表48: Nintendo 概况
- 表49: Nintendo主要业务
- 表50: Nintendo 移动端游戏产品基准
- 表51: Nintendo 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表52: Nintendo战略举措
- 表53: Microsoft 概况
- 表54: Microsoft主要业务

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: Microsoft 移动端游戏产品基准
- 表56: Microsoft 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表57: Microsoft战略举措
- 表58: Ubi Soft Entertainment S.A 概况
- 表59: Ubi Soft Entertainment S.A主要业务
- 表60: Ubi Soft Entertainment S.A 移动端游戏产品基准
- 表61: Ubi Soft Entertainment S.A 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表62: Ubi Soft Entertainment S.A战略举措
- 表63: Crystal Dynamics 概况
- 表64: Crystal Dynamics主要业务
- 表65: Crystal Dynamics 移动端游戏产品基准
- 表66: Crystal Dynamics 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表67: Crystal Dynamics战略举措
- 表68: Zynga 概况
- 表69: Zynga主要业务
- 表70: Zynga 移动端游戏产品基准
- 表71: Zynga 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表72: Zynga战略举措
- 表73: GungHo 概况
- 表74: GungHo主要业务
- 表75: GungHo 移动端游戏产品基准
- 表76: GungHo 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表77: GungHo战略举措
- 表78: Asobo Studio 概况
- 表79: Asobo Studio主要业务
- 表80: Asobo Studio 移动端游戏产品基准
- 表81: Asobo Studio 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表82: Asobo Studio战略举措
- 表83: NCSOFT 概况
- 表84: NCSOFT主要业务
- 表85: NCSOFT 移动端游戏产品基准
- 表86: NCSOFT 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表87: NCSOFT战略举措
- 表88: Kojima Productions 概况
- 表89: Kojima Productions主要业务
- 表90: Kojima Productions 移动端游戏产品基准
- 表91: Kojima Productions 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表92: Kojima Productions战略举措
- 表93: 腾讯 概况
- 表94: 腾讯主要业务
- 表95: 腾讯 移动端游戏产品基准
- 表96: 腾讯 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表97: 腾讯战略举措
- 表98: 网易 概况
- 表99: 网易主要业务
- 表100: 网易 移动端游戏产品基准
- 表101: 网易 移动端游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表102: 网易战略举措
- 表103: 全球主要地区移动端游戏销售收入增速：（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表104: 全球主要地区移动端游戏销售额列表（2021-2026年）&（百万美元）
- 表105: 全球主要地区移动端游戏销售额及份额列表（2021-2026年）
- 表106: 全球主要地区移动端游戏销售额列表预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表107: 全球主要地区移动端游戏销售额及份额列表预测（2027-2032）
- 表108: 本文分析师列表

图表清单：

- 图1: 本报告涉及到的年份
- 图2: 研究目标
- 图3: 关键采访目标
- 图4: 自下而上及自上而下验证
- 图5: 资料三角测定

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 图6: 资料三角测定
- 图7: 移动端游戏产品图片
- 图8: 全球市场移动端游戏市场规模（销售额）, 2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图9: 全球市场移动端游戏市场销售额预测:（百万美元）&（2021-2032）
- 图10: 中国市场移动端游戏销售额及未来趋势（2021-2032）&（百万美元）
- 图11: 单人产品图片
- 图12: 全球单人规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图13: 多人产品图片
- 图14: 全球多人规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图15: 全球不同产品类型移动端游戏市场份额（2025 VS 2032）
- 图16: 全球不同产品类型移动端游戏市场份额（2021-2026）
- 图17: 全球不同产品类型移动端游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图18: 中国不同产品类型移动端游戏市场份额（2021-2026）
- 图19: 中国不同产品类型移动端游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图20: 手机端
- 图21: 游戏机
- 图22: 其他
- 图23: 全球不同应用移动端游戏市场份额（2025 VS 2032）
- 图24: 全球不同应用移动端游戏市场份额（2021-2026）
- 图25: 全球不同应用移动端游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图26: 中国不同应用移动端游戏市场份额（2021-2026）
- 图27: 中国不同应用移动端游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图28: 2025年全球前五大厂商移动端游戏市场份额
- 图29: 2025年全球移动端游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图30: 移动端游戏全球领先企业SWOT分析
- 图31: 2025年中国排名前三和前五移动端游戏企业市场份额
- 图32: 全球主要地区移动端游戏销售收入（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 图33: 全球主要地区移动端游戏销售额市场份额（2021 VS 2025）
- 图34: 北美移动端游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图35: 欧洲移动端游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图36: 中国移动端游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图37: 南美移动端游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图38: 中东及非洲移动端游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735104502

(c) 2026 APO Research. 版权所有。