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



2026–2032年自研游戏IP周边产业战略与十五五展望报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-08-12	107	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1745520701	APO Research Inc.	2026-08-13

报告版本与报价

中文报告	PDF ¥32,900	PDF + Word ¥36,900	PDF + Excel ¥35,400	PDF + Word + Excel ¥37,900
英文报告	PDF ¥32,900	PDF + Word ¥36,900	PDF + Excel ¥35,400	PDF + Word + Excel ¥37,900
中英文报告	PDF ¥65,800	PDF + Word ¥69,800	PDF + Excel ¥68,300	PDF + Word + Excel ¥70,800

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745520701

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年全球自研游戏IP周边市场规模预计为 亿美元，预计2032年将达到 亿美元，年复合增长率（CAGR）为 %（2026-2032）。鉴于未来数年行业不确定性显著上升，本报告给出的 2026–2032 年市场预测系在可获得的历史数据、产业链调研信息以及分析师审慎判断基础上形成，应被视为在当前信息条件下的情景性测算而非确定性结果。

2026年中国占全球市场份额为 %、日本为 %、美国为 %，预计未来六年（2026-2032）中国市场年复合增长率为 %、并在2032年规模达到 百万美元，同期日本和美国市场CAGR分别为 %和 %。未来几年，亚太地区的重要市场地位将更加显著，除中国外，韩国、印度和东南亚地区，也将扮演重要角色。此外，未来六年预计德国将继续维持其在欧洲的领先地位，预计2026-2032年CAGR大约为 %。

从产品类型方面来看，玩具占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，移动端游戏在2026年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

目前全球市场基本由 和 地区厂商主导，全球自研游戏IP周边头部厂商主要包括卢卡斯影业、Froebel-Kan、索尼、华纳兄弟影业和腾讯等，预计2026年前三大厂商（Top 3）占全球大约 %的市场份额。

全球及中国主要企业包括：

卢卡斯影业

Froebel-Kan

索尼

华纳兄弟影业

腾讯

奥飞娱乐

华谊兄弟

光线传媒

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

阅文集团

暴雪

Nexon

史克威尔·艾尼克斯

迪士尼

任天堂

三丽鸥

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

玩具

服装配件

盲盒

PC游戏外围设备

书籍文具

其他

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

移动端游戏

客户端游戏

其他终端

本文包含的主要地区和国家：

北美（美国和加拿大）

欧洲（德国、英国、法国、意大利和其他欧洲国家）

亚太（中国、日本、韩国、中国台湾地区、东南亚、印度等）

拉美（墨西哥和巴西等）

中东及非洲地区

本文正文共10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、下游应用领域，以及行业发展总体概况、有利和不利因素、进入壁垒等；

第3章：

全球市场总体规模、中国地区总体规模，包括主要地区自研游戏IP周边总体规模及市场份额等；

第4章：

行业竞争格局分析，包括全球市场企业自研游戏IP周边收入排名及市场份额、中国市场企业自研游戏IP周边收入排名和份额等；

第5章：

全球市场自研游戏IP周边主要企业基本情况介绍，包括公司简介、自研游戏IP周边产品介绍、自研游戏IP周边收入及公司最新动态等；

第6章：

全球市场不同产品类型自研游戏IP周边总体规模及份额等；

第7章：

全球市场不同应用自研游戏IP周边总体规模及份额等；

第8章：

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

行业供应链分析，包括产业链、主要原料供应情况、下游应用情况、行业采购模式、生产模式、销售模式及销售渠道等；

第9章：

行业发展机遇与风险分析；

第10章：

研究结论

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 自研游戏IP周边市场综述

2.1 产品定义及统计范围

2.2 行业发展现状分析

2.2.1 自研游戏IP周边行业发展总体概况

2.2.2 自研游戏IP周边行业发展主要特点

2.2.3 自研游戏IP周边行业发展影响因素

2.2.4 进入行业壁垒

2.3 自研游戏IP周边分类

2.3.1 玩具

2.3.2 服装配件

2.3.3 盲盒

2.3.4 PC游戏外围设备

2.3.5 书籍文具

2.3.6 其他

2.3.7 全球不同产品类型自研游戏IP周边销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）

2.4 自研游戏IP周边应用

2.4.1 移动端游戏

2.4.2 客户端游戏

2.4.3 其他终端

2.4.4 全球不同应用自研游戏IP周边销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）

3 行业发展现状及“十五五”前景预测

3.1 全球自研游戏IP周边行业规模及预测分析

3.1.1 全球市场自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）

3.1.2 中国市场自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）

3.1.3 中国市场自研游戏IP周边总规模占全球比重（2021-2032）

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

3.2 全球主要地区自研游戏IP周边市场规模分析（2021 VS 2025 VS 2032）

3.2.1 北美（美国和加拿大）

3.2.2 欧洲（德国、英国、法国和意大利等国家）

3.2.3 亚太主要国家/地区（中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚）

3.2.4 拉美主要国家（墨西哥和巴西等）

3.2.5 中东及非洲地区

4 行业竞争格局

4.1 全球市场主要厂商自研游戏IP周边收入分析（2021-2026）

4.2 全球市场主要厂商自研游戏IP周边收入市场份额（2021-2026）

4.3 全球主要厂商自研游戏IP周边收入排名及市场占有率（2025年）

4.4 全球主要企业总部及自研游戏IP周边市场分布

4.5 全球主要企业自研游戏IP周边产品类型及应用

4.6 全球主要企业开始自研游戏IP周边业务日期

4.7 全球行业竞争格局

4.7.1 自研游戏IP周边行业集中度分析：2025年全球 Top 5 厂商市场份额

4.7.2 全球自研游戏IP周边第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

4.8 全球行业并购及投资情况分析

4.9 中国市场竞争格局

4.9.1 中国本土主要企业自研游戏IP周边收入分析（2021-2026）

4.9.2 中国市场自研游戏IP周边销售情况分析

4.10 自研游戏IP周边中国企业SWOT分析

5 参与公司概览

5.1 卢卡斯影业

5.1.1 卢卡斯影业概况

5.1.2 主要业务

5.1.3 卢卡斯影业 自研游戏IP周边产品基准

5.1.4 卢卡斯影业 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.1.5 卢卡斯影业战略举措

5.2 Froebel-Kan

5.2.1 Froebel-Kan概况

5.2.2 Froebel-Kan主要业务

5.2.3 Froebel-Kan 自研游戏IP周边产品基准

5.2.4 Froebel-Kan 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.2.5 Froebel-Kan战略举措

5.3 索尼

5.3.1 索尼概况

5.3.2 索尼主要业务

5.3.3 索尼 自研游戏IP周边产品基准

5.3.4 索尼 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.3.5 索尼战略举措

5.4 华纳兄弟影业

5.4.1 华纳兄弟影业概况

5.4.2 华纳兄弟影业主要业务

5.4.3 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边产品基准

5.4.4 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.4.5 华纳兄弟影业战略举措

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

5.5 腾讯

5.5.1 腾讯概况

5.5.2 腾讯主要业务

5.5.3 腾讯 自研游戏IP周边产品基准

5.5.4 腾讯 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.5.5 腾讯战略举措

5.6 奥飞娱乐

5.6.1 奥飞娱乐概况

5.6.2 奥飞娱乐主要业务

5.6.3 奥飞娱乐 自研游戏IP周边产品基准

5.6.4 奥飞娱乐 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.6.5 奥飞娱乐战略举措

5.7 华谊兄弟

5.7.1 华谊兄弟概况

5.7.2 华谊兄弟主要业务

5.7.3 华谊兄弟 自研游戏IP周边产品基准

5.7.4 华谊兄弟 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.7.5 华谊兄弟战略举措

5.8 光线传媒

5.8.1 光线传媒概况

5.8.2 光线传媒主要业务

5.8.3 光线传媒 自研游戏IP周边产品基准

5.8.4 光线传媒 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.8.5 光线传媒战略举措

5.9 阅文集团

5.9.1 阅文集团概况

5.9.2 阅文集团主要业务

5.9.3 阅文集团 自研游戏IP周边产品基准

5.9.4 阅文集团 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.9.5 阅文集团战略举措

5.10 暴雪

5.10.1 暴雪概况

5.10.2 暴雪主要业务

5.10.3 暴雪 自研游戏IP周边产品基准

5.10.4 暴雪 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.10.5 暴雪战略举措

5.11 Nexon

5.11.1 Nexon概况

5.11.2 Nexon主要业务

5.11.3 Nexon 自研游戏IP周边产品基准

5.11.4 Nexon 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.11.5 Nexon战略举措

5.12 史克威尔·艾尼克斯

5.12.1 史克威尔·艾尼克斯概况

5.12.2 史克威尔·艾尼克斯主要业务

5.12.3 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边产品基准

5.12.4 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

5.12.5 史克威尔·艾尼克斯战略举措

5.13 迪士尼

5.13.1 迪士尼概况

5.13.2 迪士尼主要业务

5.13.3 迪士尼 自研游戏IP周边产品基准

5.13.4 迪士尼 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.13.5 迪士尼战略举措

5.14 任天堂

5.14.1 任天堂概况

5.14.2 任天堂主要业务

5.14.3 任天堂 自研游戏IP周边产品基准

5.14.4 任天堂 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.14.5 任天堂战略举措

5.15 三丽鸥

5.15.1 三丽鸥概况

5.15.2 三丽鸥主要业务

5.15.3 三丽鸥 自研游戏IP周边产品基准

5.15.4 三丽鸥 自研游戏IP周边收入及毛利率（2021-2026）

5.15.5 三丽鸥战略举措

6 自研游戏IP周边市场分析，按类型

6.1 全球市场不同产品类型自研游戏IP周边总体规模及市场份额（2021-2032）

6.1.1 全球不同产品类型自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）

6.1.2 全球不同产品类型自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）

6.1.3 全球不同产品类型自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）

6.1.4 全球不同产品类型自研游戏IP周边市场份额预测预测（2027-2032）

6.2 中国不同产品类型自研游戏IP周边总体规模及市场份额（2021-2032）

6.2.1 中国不同产品类型自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）

6.2.2 中国不同产品类型自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）

6.2.3 中国不同产品类型自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）

6.2.4 中国不同产品类型自研游戏IP周边市场份额预测预测（2027-2032）

7 自研游戏IP周边市场分析，按应用

7.1 全球市场不同应用自研游戏IP周边总体规模及市场份额（2021-2032）

7.1.1 全球不同应用自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）

7.1.2 全球不同应用自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）

7.1.3 全球不同应用自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）

7.1.4 全球不同应用自研游戏IP周边市场份额预测预测（2027-2032）

7.2 中国不同应用自研游戏IP周边总体规模及市场份额（2021-2032）

7.2.1 中国不同应用自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）

7.2.2 中国不同应用自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）

7.2.3 中国不同应用自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）

7.2.4 中国不同应用自研游戏IP周边市场份额预测预测（2027-2032）

8 市场生态系统

8.1 自研游戏IP周边产业链分析

8.1.1 自研游戏IP周边关键原材料分析

8.1.2 原料供应商及联系方式

APO RESEARCH 报告样本，仅供评估 · 1745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

8.1.3 自研游戏IP周边生产模式及流程
8.2 自研游戏IP周边销售渠道分析
8.2.1 直接销售与间接销售
8.2.2 自研游戏IP周边典型经销商
8.2.3 自研游戏IP周边下游典型客户
9 动态分析
9.1 自研游戏IP周边行业发展分析---发展趋势
9.2 自研游戏IP周边行业发展分析---厂商壁垒
9.3 自研游戏IP周边行业发展分析---驱动因素
9.4 自研游戏IP周边行业发展分析---制约因素
9.5 自研游戏IP周边行业发展分析---行业政策
9.5.1 行业主管部门及监管体制
9.5.2 行业相关政策动向
9.5.3 行业相关规划
10 研究结论
11 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

图表目录

表格清单：

- 表1: 研究范围
- 表1: 二手数据来源
- 表2: 自研游戏IP周边行业发展主要特点
- 表3: 自研游戏IP周边行业发展有利因素分析
- 表4: 自研游戏IP周边行业发展不利因素分析
- 表1: 进入自研游戏IP周边行业壁垒
- 表2: 全球不同产品类型自研游戏IP周边销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表3: 全球不同应用自研游戏IP周边销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表4: 全球主要地区自研游戏IP周边总体规模增速（CAGR）（百万美元）：2021 VS 2025 VS 2032
- 表5: 全球主要地区自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表6: 全球主要地区自研游戏IP周边总体规模（2027-2032）&（百万美元）
- 表7: 北美自研游戏IP周边基本情况分析
- 表8: 欧洲自研游戏IP周边基本情况分析
- 表9: 亚太自研游戏IP周边基本情况分析
- 表10: 拉美自研游戏IP周边基本情况分析
- 表11: 中东及非洲自研游戏IP周边基本情况分析
- 表12: 全球市场主要厂商自研游戏IP周边收入（2021-2026）&（百万美元）
- 表13: 全球市场主要厂商自研游戏IP周边收入市场份额（2021-2026）
- 表14: 2025年全球主要厂商自研游戏IP周边收入排名及市场占有率
- 表15: 全球主要企业总部及自研游戏IP周边市场分布
- 表16: 全球主要企业自研游戏IP周边产品类型
- 表17: 全球主要企业自研游戏IP周边商业化日期
- 表18: 2025年全球自研游戏IP周边主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表19: 全球行业并购及投资情况分析
- 表20: 中国本土企业自研游戏IP周边收入（2021-2026）&（百万美元）
- 表21: 中国本土企业自研游戏IP周边收入市场份额（2021-2026）
- 表22: 2025年全球及中国本土企业在中国市场自研游戏IP周边收入排名
- 表23: 卢卡斯影业 概况
- 表24: 卢卡斯影业主要业务
- 表25: 卢卡斯影业 自研游戏IP周边产品基准
- 表26: 卢卡斯影业 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表27: 卢卡斯影业战略举措
- 表28: Froebel-Kan 概况
- 表29: Froebel-Kan主要业务
- 表30: Froebel-Kan 自研游戏IP周边产品基准
- 表31: Froebel-Kan 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表32: Froebel-Kan战略举措
- 表33: 索尼 概况
- 表34: 索尼主要业务
- 表35: 索尼 自研游戏IP周边产品基准
- 表36: 索尼 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表37: 索尼战略举措
- 表38: 华纳兄弟影业 概况
- 表39: 华纳兄弟影业主要业务
- 表40: 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边产品基准
- 表41: 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表42: 华纳兄弟影业战略举措
- 表43: 腾讯 概况
- 表44: 腾讯主要业务
- 表45: 腾讯 自研游戏IP周边产品基准
- 表46: 腾讯 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表47: 腾讯战略举措
- 表48: 奥飞娱乐 概况
- 表49: 奥飞娱乐主要业务

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 7745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表50: 奥飞娱乐 自研游戏IP周边产品基准
- 表51: 奥飞娱乐 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表52: 奥飞娱乐战略举措
- 表53: 华谊兄弟 概况
- 表54: 华谊兄弟主要业务
- 表55: 华谊兄弟 自研游戏IP周边产品基准
- 表56: 华谊兄弟 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表57: 华谊兄弟战略举措
- 表58: 光线传媒 概况
- 表59: 光线传媒主要业务
- 表60: 光线传媒 自研游戏IP周边产品基准
- 表61: 光线传媒 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表62: 光线传媒战略举措
- 表63: 阅文集团 概况
- 表64: 阅文集团主要业务
- 表65: 阅文集团 自研游戏IP周边产品基准
- 表66: 阅文集团 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表67: 阅文集团战略举措
- 表68: 暴雪 概况
- 表69: 暴雪主要业务
- 表70: 暴雪 自研游戏IP周边产品基准
- 表71: 暴雪 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表72: 暴雪战略举措
- 表73: Nexon 概况
- 表74: Nexon主要业务
- 表75: Nexon 自研游戏IP周边产品基准
- 表76: Nexon 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表77: Nexon战略举措
- 表78: 史克威尔·艾尼克斯 概况
- 表79: 史克威尔·艾尼克斯主要业务
- 表80: 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边产品基准
- 表81: 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表82: 史克威尔·艾尼克斯战略举措
- 表83: 迪士尼 概况
- 表84: 迪士尼主要业务
- 表85: 迪士尼 自研游戏IP周边产品基准
- 表86: 迪士尼 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表87: 迪士尼战略举措
- 表88: 任天堂 概况
- 表89: 任天堂主要业务
- 表90: 任天堂 自研游戏IP周边产品基准
- 表91: 任天堂 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表92: 任天堂战略举措
- 表93: 三丽鸥 概况
- 表94: 三丽鸥主要业务
- 表95: 三丽鸥 自研游戏IP周边产品基准
- 表96: 三丽鸥 自研游戏IP周边收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表97: 三丽鸥战略举措
- 表98: 全球不同产品类型自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表99: 全球不同产品类型自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表100: 全球不同产品类型自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）
- 表101: 全球不同产品类型自研游戏IP周边市场份额预测（2027-2032）
- 表102: 中国不同产品类型自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表103: 中国不同产品类型自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表104: 中国不同产品类型自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）
- 表105: 中国不同产品类型自研游戏IP周边市场份额预测（2027-2032）
- 表106: 全球不同应用自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表107: 全球不同应用自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表108: 全球不同应用自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）
- 表109: 全球不同应用自研游戏IP周边市场份额预测（2027-2032）
- 表110: 中国不同应用自研游戏IP周边总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表111: 中国不同应用自研游戏IP周边总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表112: 中国不同应用自研游戏IP周边市场份额（2021-2026）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 14552070

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表113: 中国不同应用自研游戏IP周边市场份额预测（2027-2032）
- 表114: 自研游戏IP周边关键原材料
- 表115: 自研游戏IP周边上游原料供应商及联系方式列表
- 表116: 自研游戏IP周边典型经销商列表
- 表117: 自研游戏IP周边典型客户列表
- 表118: 自研游戏IP周边行业发展分析---发展趋势
- 表119: 自研游戏IP周边行业发展分析---厂商壁垒
- 表120: 自研游戏IP周边行业发展分析---驱动因素
- 表121: 自研游戏IP周边行业发展分析---制约因素
- 表122: 自研游戏IP周边行业相关重点政策一览
- 表123: 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
- 图6: 自研游戏IP周边产品图片
- 图7: 玩具产品图片
- 图8: 服装配件产品图片
- 图9: 盲盒产品图片
- 图10: PC游戏外围设备产品图片
- 图11: 书籍文具产品图片
- 图12: 其他产品图片
- 图13: 不同产品类型自研游戏IP周边全球规模2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图14: 全球不同产品类型自研游戏IP周边市场份额 2025 VS 2032
- 图15: 移动端游戏
- 图16: 客户端游戏
- 图17: 其他终端
- 图18: 不同应用自研游戏IP周边全球规模 2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图19: 全球不同应用自研游戏IP周边市场份额 2025 VS 2032
- 图20: 全球市场自研游戏IP周边市场规模：2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图21: 全球市场自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图22: 中国市场自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图23: 中国市场自研游戏IP周边总规模占全球比重（2021-2032）
- 图24: 全球主要地区自研游戏IP周边总体规模（百万美元）：2021 VS 2025 VS 2032
- 图25: 全球主要地区自研游戏IP周边市场份额（2021-2032）
- 图26: 北美（美国和加拿大）自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图27: 欧洲（德国、英国、法国和意大利等国家）自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图28: 亚太主要国家/地区（中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚）自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图29: 拉美主要国家（墨西哥和巴西等）自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图30: 中东及非洲地区自研游戏IP周边总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图31: 2025年全球前五大自研游戏IP周边厂商市场份额（按收入）
- 图32: 2025年全球自研游戏IP周边第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图33: 自研游戏IP周边中国企业SWOT分析
- 图34: 全球不同产品类型自研游戏IP周边收入市场份额（2021-2032）
- 图35: 中国不同产品类型自研游戏IP周边收入市场份额（2021-2032）
- 图36: 全球不同应用自研游戏IP周边收入市场份额（2021-2032）
- 图37: 中国不同应用自研游戏IP周边收入市场份额（2021-2032）
- 图38: 自研游戏IP周边产业链
- 图39: 自研游戏IP周边生产模式及流程
- 图40: 直接销售与间接销售份额比较
- 图41: 经销商概述

APO RESEARCH
报告样本，仅供评估 1745520701

(c) 2026 APO Research. 版权所有。