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



2026–2032年中国自研游戏IP周边市场展望报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-08-12	103	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1745520703	APO Research Inc.	2026-08-13

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 · 1745520703

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年中国自研游戏IP周边市场规模将为 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自研游戏IP周边市场，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自研游戏IP周边领域内各类竞争者所处地位。

竞争格局来看，在中国市场，自研游戏IP周边的主要生产企业包括主要包括卢卡斯影业、Froebel-Kan、索尼、华纳兄弟影业和腾讯等，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，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 %。

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：

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

阅文集团

暴雪

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

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：

中国市场自研游戏IP周边主要企业竞争分析，主要包括自研游戏IP周边收入、市场份额、及行业集中度等

第3章：

中国市场自研游戏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、自研游戏IP周边收入及最新动态等

第4章：

中国不同产品类型自研游戏IP周边规模及份额等

第5章：

中国不同应用自研游戏IP周边规模及份额等

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 · 1745520703

目录

1 研究方法与数据来源

1.1 研究方法

1.2 数据来源

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

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 自研游戏IP周边市场概述

2.1 自研游戏IP周边市场概述

2.2 不同产品类型自研游戏IP周边分析

2.2.1 中国市场不同产品类型自研游戏IP周边市场规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.2.2 玩具

2.2.3 服装配件

2.2.4 盲盒

2.2.5 PC游戏外围设备

2.2.6 书籍文具

2.2.7 其他

2.3 不同应用，自研游戏IP周边主要包括如下几个方面

2.3.1 中国市场不同应用自研游戏IP周边规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.3.2 移动端游戏

2.3.3 客户端游戏

2.3.4 其他终端

2.4 中国自研游戏IP周边市场规模现状及未来趋势（2021-2032）

3 中国市场自研游戏IP周边主要企业分析

3.1 中国市场主要企业自研游戏IP周边规模及市场份额

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自研游戏IP周边行业时间点

3.4 中国市场主要厂商自研游戏IP周边产品类型及应用

3.5 自研游戏IP周边行业集中度、竞争程度分析

3.5.1 自研游戏IP周边行业集中度分析：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

3.6 新增投资及市场并购活动

4 参与公司概览

4.1 卢卡斯影业

4.1.1 卢卡斯影业概况

4.1.2 卢卡斯影业 自研游戏IP周边产品基准

4.1.3 卢卡斯影业 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.1.4 卢卡斯影业主要业务

4.2 Froebel-Kan

4.2.1 Froebel-Kan概况

4.2.2 Froebel-Kan 自研游戏IP周边产品基准

4.2.3 Froebel-Kan 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.2.4 Froebel-Kan主要业务

4.3 索尼

4.3.1 索尼概况

4.3.2 索尼 自研游戏IP周边产品基准

4.3.3 索尼 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.3.4 索尼主要业务

4.4 华纳兄弟影业

4.4.1 华纳兄弟影业概况

APO RESEARCH
试读样本 · 仅供评估 · 1745520703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.4.2 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边产品基准
4.4.3 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.4.4 华纳兄弟影业主要业务
4.5 腾讯
4.5.1 腾讯概况
4.5.2 腾讯 自研游戏IP周边产品基准
4.5.3 腾讯 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.5.4 腾讯主要业务
4.6 奥飞娱乐
4.6.1 奥飞娱乐概况
4.6.2 奥飞娱乐 自研游戏IP周边产品基准
4.6.3 奥飞娱乐 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.6.4 奥飞娱乐主要业务
4.7 华谊兄弟
4.7.1 华谊兄弟概况
4.7.2 华谊兄弟 自研游戏IP周边产品基准
4.7.3 华谊兄弟 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.7.4 华谊兄弟主要业务
4.8 光线传媒
4.8.1 光线传媒概况
4.8.2 光线传媒 自研游戏IP周边产品基准
4.8.3 光线传媒 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.8.4 光线传媒主要业务
4.9 阅文集团
4.9.1 阅文集团概况
4.9.2 阅文集团 自研游戏IP周边产品基准
4.9.3 阅文集团 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.9.4 阅文集团主要业务
4.10 暴雪
4.10.1 暴雪概况
4.10.2 暴雪 自研游戏IP周边产品基准
4.10.3 暴雪 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.10.4 暴雪主要业务
4.11 Nexon
4.11.1 Nexon概况
4.11.2 Nexon 自研游戏IP周边产品基准
4.11.3 Nexon 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.11.4 Nexon主要业务
4.12 史克威尔·艾尼克斯
4.12.1 史克威尔·艾尼克斯概况
4.12.2 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边产品基准
4.12.3 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.12.4 史克威尔·艾尼克斯主要业务
4.13 迪士尼
4.13.1 迪士尼概况
4.13.2 迪士尼 自研游戏IP周边产品基准
4.13.3 迪士尼 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

APO RESEARCH
样本报告 · 仅供评估 · 1745520703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.13.4 迪士尼主要业务
4.14 任天堂
4.14.1 任天堂概况
4.14.2 任天堂 自研游戏IP周边产品基准
4.14.3 任天堂 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.14.4 任天堂主要业务
4.15 三丽鸥
4.15.1 三丽鸥概况
4.15.2 三丽鸥 自研游戏IP周边产品基准
4.15.3 三丽鸥 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.15.4 三丽鸥主要业务

5 中国自研游戏IP周边市场分析，按类型

5.1 中国不同类型自研游戏IP周边规模及市场份额（2021-2026）
5.2 中国不同类型自研游戏IP周边规模预测（2027-2032）

6 中国自研游戏IP周边市场分析，按应用

6.1 中国不同应用自研游戏IP周边规模及市场份额（2021-2026）
6.2 中国不同应用自研游戏IP周边规模预测（2027-2032）

7 动态分析

7.1 自研游戏IP周边行业发展机遇及主要驱动因素
7.2 自研游戏IP周边行业发展面临的风险
7.3 自研游戏IP周边行业政策分析
7.4 自研游戏IP周边中国企业SWOT分析

8 市场生态系统

8.1 自研游戏IP周边行业产业链简介
8.1.1 自研游戏IP周边行业供应链分析
8.1.2 主要原材料及供应情况
8.1.3 自研游戏IP周边行业主要下游客户
8.2 自研游戏IP周边行业采购模式
8.3 自研游戏IP周边行业开发/生产模式
8.4 自研游戏IP周边行业销售模式

9 研究结果

10 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745520703

(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自研游戏IP周边市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表3: 玩具主要企业列表
- 表4: 服装配件主要企业列表
- 表5: 盲盒主要企业列表
- 表6: PC游戏外围设备主要企业列表
- 表7: 书籍文具主要企业列表
- 表8: 其他主要企业列表
- 表9: 中国市场不同应用自研游戏IP周边市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表10: 中国市场主要企业自研游戏IP周边规模（百万元）&（2021-2026）
- 表11: 中国市场主要企业自研游戏IP周边规模份额对比（2021-2026）
- 表12: 中国市场主要企业总部及地区分布及主要市场区域
- 表13: 中国市场主要企业进入自研游戏IP周边市场日期
- 表14: 中国市场主要厂商自研游戏IP周边产品类型及应用
- 表15: 2025年中国市场自研游戏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16: 中国市场自研游戏IP周边市场投资、并购等现状分析
- 表17: 卢卡斯影业 概况
- 表18: 卢卡斯影业 自研游戏IP周边产品基准
- 表19: 卢卡斯影业 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表20: 卢卡斯影业主要业务
- 表21: Froebel-Kan 概况
- 表22: Froebel-Kan 自研游戏IP周边产品基准
- 表23: Froebel-Kan 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表24: Froebel-Kan主要业务
- 表25: 索尼 概况
- 表26: 索尼 自研游戏IP周边产品基准
- 表27: 索尼 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表28: 索尼主要业务
- 表29: 华纳兄弟影业 概况
- 表30: 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边产品基准
- 表31: 华纳兄弟影业 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表32: 华纳兄弟影业主要业务
- 表33: 腾讯 概况
- 表34: 腾讯 自研游戏IP周边产品基准
- 表35: 腾讯 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表36: 腾讯主要业务
- 表37: 奥飞娱乐 概况
- 表38: 奥飞娱乐 自研游戏IP周边产品基准
- 表39: 奥飞娱乐 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表40: 奥飞娱乐主要业务
- 表41: 华谊兄弟 概况
- 表42: 华谊兄弟 自研游戏IP周边产品基准
- 表43: 华谊兄弟 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表44: 华谊兄弟主要业务
- 表45: 光线传媒 概况
- 表46: 光线传媒 自研游戏IP周边产品基准
- 表47: 光线传媒 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表48: 光线传媒主要业务
- 表49: 阅文集团 概况
- 表50: 阅文集团 自研游戏IP周边产品基准
- 表51: 阅文集团 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2019-2023）
- 表52: 阅文集团主要业务
- 表53: 暴雪 概况
- 表54: 暴雪 自研游戏IP周边产品基准

APO RESEARCH 正式样本 · 仅供评估 · 745520703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: 暴雪 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表56: 暴雪主要业务
- 表57: Nexon 概况
- 表58: Nexon 自研游戏IP周边产品基准
- 表59: Nexon 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表60: Nexon主要业务
- 表61: 史克威尔·艾尼克斯 概况
- 表62: 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边产品基准
- 表63: 史克威尔·艾尼克斯 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表64: 史克威尔·艾尼克斯主要业务
- 表65: 迪士尼 概况
- 表66: 迪士尼 自研游戏IP周边产品基准
- 表67: 迪士尼 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表68: 迪士尼主要业务
- 表69: 任天堂 概况
- 表70: 任天堂 自研游戏IP周边产品基准
- 表71: 任天堂 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表72: 任天堂主要业务
- 表73: 三丽鸥 概况
- 表74: 三丽鸥 自研游戏IP周边产品基准
- 表75: 三丽鸥 自研游戏IP周边收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表76: 三丽鸥主要业务
- 表77: 中国不同产品类型自研游戏IP周边规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表78: 中国不同产品类型自研游戏IP周边规模市场份额列表（2021-2026）
- 表79: 中国不同产品类型自研游戏IP周边规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表80: 中国不同产品类型自研游戏IP周边规模市场份额预测（2027-2032）
- 表81: 中国不同应用自研游戏IP周边规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表82: 中国不同应用自研游戏IP周边规模市场份额列表（2021-2026）
- 表83: 中国不同应用自研游戏IP周边规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表84: 中国不同应用自研游戏IP周边规模市场份额预测（2027-2032）
- 表85: 自研游戏IP周边行业发展机遇及主要驱动因素
- 表86: 自研游戏IP周边行业发展面临的风险
- 表87: 自研游戏IP周边行业政策分析
- 表88: 自研游戏IP周边行业供应链分析
- 表89: 自研游戏IP周边上游原材料和主要供应商情况
- 表90: 自研游戏IP周边行业主要下游客户
- 表91: 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: 自研游戏IP周边产品图片
- 图5: 中国不同产品类型自研游戏IP周边市场份额 2025 VS 2032
- 图6: 玩具产品图片
- 图7: 中国玩具规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图8: 服装配件产品图片
- 图9: 中国服装配件规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图10: 盲盒产品图片
- 图11: 中国盲盒规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图12: PC游戏外围设备产品图片
- 图13: 中国PC游戏外围设备规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图14: 书籍文具产品图片
- 图15: 中国书籍文具规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图16: 其他产品图片
- 图17: 中国其他规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图18: 中国不同应用自研游戏IP周边市场份额 2025 VS 2032
- 图19: 移动端游戏
- 图20: 客户端游戏
- 图21: 其他终端
- 图22: 中国自研游戏IP周边市场规模增速预测:（2021-2032）&（百万元）

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1745520703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 图23: 中国市场自研游戏IP周边市场规模, 2021 VS 2025 VS 2032（百万元）
- 图24: 2025年中国市场前五大厂商自研游戏IP周边市场份额
- 图25: 2025年中国市场自研游戏IP周边第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额
- 图26: 中国不同产品类型自研游戏IP周边市场份额 2021 VS 2025
- 图27: 自研游戏IP周边中国企业SWOT分析
- 图28: 自研游戏IP周边产业链
- 图29: 自研游戏IP周边行业采购模式
- 图30: 自研游戏IP周边行业开发/生产模式分析
- 图31: 自研游戏IP周边行业销售模式分析

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745520703

(c) 2026 APO Research. 版权所有。