

中国AI游戏行业发展深度分析与投资前景研究报告（2025-2032年）

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《中国AI游戏行业发展深度分析与投资前景研究报告（2025-2032年）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202504/748800.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、报告目录及图表目录

1、政策助力叠加新品供给释放，我国AI游戏行业将受益发展

2024年新发放游戏版号1416个，同比增长32%，2025年3月，129款国产游戏和5款进口游戏过审，版号发放数量和频率保持稳定，为AI游戏行业发展注入强心剂。与此同时，杭州、上海等地出台游戏行业支持政策，如北京鼓励游戏企业开展AI技术研发与应用，设立相关产业基金；上海打造AI游戏产业园区，提供政策优惠和技术支持，吸引企业入驻。

根据相关资料，我国游戏产业规模每增长1%，人工智能上市企业的合计营业收入大约平均增加1.42亿元。未来，游戏产业对于AI产业的拉动规模持续增加，预计将从2023年的315.76亿上升至2030年的1038.1亿元，年均增长率约达16%。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

此外，2025年，我国游戏厂商储备游戏丰富，供给持续释放有望带动游戏市场发展，重点游戏包括腾讯《洛克王国：世界》《彩虹六号》《胜利女神：新的希望》、网易《无限大》、完美世界《异环》。

2025年我国游戏厂商储备游戏

品名

游戏名称

品类

游戏平台

腾讯

洛克王国：世界

开放世界

PC+移动端

最终幻想14：水晶世界

MMORPG

移动端

王者万象棋

自走棋

移动端

荒野起源（代号：新生）

5V5英雄射击

移动端

王者荣耀世界

开放世界RPG

PC+移动端

全境封锁：曙光

开放世界射击

移动端

刺客信条：侠隐

开放世界

移动端

洛克人11

动作

PC+移动端

彩虹六号

射击

移动端

胜利女神：新的希望

二次元射击

移动端

堡垒之夜

战术射击

PC端

网易

七日世界

射击

移动端

无限大

开放世界

PC+移动端

实况足球Online

足球

移动端

军团战争

即时战略

移动端

漫威秘法狂潮

放置卡牌

移动端

代号：奇旅

模拟经营

移动端

完美世界

异环

开放世界

PC+移动端

恺英网络

数码宝贝：源码

冒险

移动端

盗墓笔记：启程

寻宝盗墓探险

移动端

巨人网络

五千年

SLG

移动端

资料来源：观研天下整理

2、2027年我国AI游戏行业市场规模有望超过300亿元

AI游戏有望从较单一的“升级打怪”娱乐体验向竞技、社交、艺术等复合体验转变，一方面有望在现有游戏用户之外吸引泛游戏用户，驱动游戏用户规模增长，另一方面有助于提高单用户付费，带动APRU提升。假设AI原生游戏渗透率逐步提升且APRU呈持续提升趋势，2027年我国AI原生游戏收入规模有望超300亿元。

2020-2027年我国AI原生游戏市场规模现状及预测情况

指标

2020年

2021年

2022年

2023年

2024年

2025年E

2026年E

2027年E

游戏市场收入（亿元）

2786.87

2965.13

2658.84

3029.64

3257.83

3553.641

3919.95

4376.624

YOY

20.71%

6.40%

-10.33%

13.95%

7.53%

9.08%

10.31%

11.65%

用户规模（亿）

6.65

6.66

6.64

6.68

6.75

6.82

6.90

7.00

YOY

3.74%

0.15%

-0.30%

0.61%

0.94%

1.00%

1.20%

1.50%

ARPU (元/年)

419.08

445.21

400.43

453.54

482.64

521.25

568.17

624.98

YOY

16.35%

6.24%

-10.06%

13%

6%

8%

9%

10%

AI原生游戏渗透率

/

/

/

/

/

0.50%

2.60%

7.00%

AI原生游戏用户规模 (亿)

/

/

/

/

/

0.03

0.18

0.49

AI原生游戏年ARPU (元/年)

/

/

/

/

/

469.13

579.53

687.48

AI原生游戏市场收入 (亿元)

/

/

/

/

/

15.99

103.96

337.00

YOY

/

/

/

/

/

/

550.08%

224.17%

资料来源：观研天下整理

3、各游戏厂商加速布局AI游戏

因此，在政策与市场规模持续扩大吸引下，近几年国内游戏厂商加速布局AI游戏，如三七互

娱仅2024年就投资超5家AI技术公司，腾讯、网易、巨人网络、恺英网络等则构建起以自研大模型为核心的全方位基础能力，AI游戏已成为游戏厂商竞争项。长远来看，随着大模型技术不断成熟，越来越多游戏厂商加入，“AI 游戏”市场有望进一步扩容。

我国游戏厂商布局AI游戏概况

公司

AI游戏布局

腾讯

旗下有混元大模型、自研游戏AI引擎GiiNEX。2016年设立AILab，“绝悟”团队将AI能力应用于游戏全链路，如《王者荣耀》等多款游戏应用AI

网易

有伏羲、网易互娱两大游戏AI实验室，自研数十个超大规模预训练模型。伏羲应用于游戏剧情、美术等环节，如《逆水寒》植入多种AI应用

三七互娱

拥有多个数智化产品矩阵。研发端有「宙斯」等系统；推广端有「量子」等平台；运营端有「易览」等平台

世纪华通

2023年将AI技术融入研发流程，成立TA组。旗下有智能客服等系统，多款游戏接入AI工具

巨人网络

2022年建立AI实验室，完成游戏AI大模型GiantGPT备案，上线“千影QianYing”有声游戏生成大模型；旗下《太空杀》首创基于DeepSeek打造的原生游戏玩法“内鬼挑战”

恺英网络

2020年投资3DAI伴侣产品，2024年上线自研AI大模型“形意”，涵盖多种功能模块

昆仑万维

2023年宣布相关战略，2024年推出“天工大模型3.0”。有六大AI业务矩阵，旗下游戏工作室推出全球首款AI游戏

游族网络

2023年建立AI创新院，设两个实验室，提供游戏研运全链路AI技术支持，与多家科技公司战略合作

掌趣科技

与Laya合作构建“AI游戏创作平台”等，形成“AI+UGC”战略布局

完美世界

2023年成立AI中心，将AI技术应用于游戏智能NPC、场景建模等，多款游戏运用AI技术

资料来源：观研天下整理（WYD）

注：上述信息仅供参考，图表均为样式展示，具体数据、坐标轴与数据标签详见报告正文。

个别图表由于行业特性可能会有出入，具体内容请联系客服确认，以报告正文为准。
更多图表和内容详见报告正文。

观研报告网发布的《中国AI游戏行业发展深度分析与投资前景研究报告（2025-2032年）》
涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更
辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业
竞争战略和投资策略。

本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布 的权威数据，结合了行业所处
的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

行业报告是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局
，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。

本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的
行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融
机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、
中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

目录大纲：

【第一部分 行业定义与监管】

第一章 2020-2024年中国 AI游戏 行业发展概述

第一节 AI游戏 行业发展情况概述

一、 AI游戏 行业相关定义

二、 AI游戏 特点分析

三、 AI游戏 行业基本情况介绍

四、 AI游戏 行业经营模式

（1）生产模式

（2）采购模式

（3）销售/服务模式

五、 AI游戏 行业需求主体分析

第二节 中国 AI游戏 行业生命周期分析

一、 AI游戏 行业生命周期理论概述

二、 AI游戏 行业所属的生命周期分析

第三节 AI游戏 行业经济指标分析

一、 AI游戏 行业的赢利性分析

二、 AI游戏 行业的经济周期分析

三、 AI游戏 行业附加值的提升空间分析

第二章 中国 AI游戏 行业监管分析

第一节 中国 AI游戏 行业监管制度分析

一、行业主要监管体制			
二、行业准入制度			
第二节 中国 AI游戏	行业政策法规		
一、行业主要政策法规			
二、主要行业标准分析			
第三节 国内监管与政策对 AI游戏	行业的影响分析		
【第二部分 行业环境与全球市场】			
第三章 2020-2024年中国 AI游戏	行业发展环境分析		
第一节 中国宏观环境与对 AI游戏	行业的影响分析		
一、中国宏观经济环境			
二、中国宏观经济环境对 AI游戏	行业的影响分析		
第二节 中国社会环境与对 AI游戏	行业的影响分析		
第三节 中国对磷矿石易环境与对 AI游戏	行业的影响分析		
第四节 中国 AI游戏	行业投资环境分析		
第五节 中国 AI游戏	行业技术环境分析		
第六节 中国 AI游戏	行业进入壁垒分析		
一、 AI游戏	行业资金壁垒分析		
二、 AI游戏	行业技术壁垒分析		
三、 AI游戏	行业人才壁垒分析		
四、 AI游戏	行业品牌壁垒分析		
五、 AI游戏	行业其他壁垒分析		
第七节 中国 AI游戏	行业风险分析		
一、 AI游戏	行业宏观环境风险		
二、 AI游戏	行业技术风险		
三、 AI游戏	行业竞争风险		
四、 AI游戏	行业其他风险		
第四章 2020-2024年全球 AI游戏	行业发展现状分析		
第一节 全球 AI游戏	行业发展历程回顾		
第二节 全球 AI游戏	行业市场规模与区域分 AI游戏	情况	
第三节 亚洲 AI游戏	行业地区市场分析		
一、亚洲 AI游戏	行业市场现状分析		
二、亚洲 AI游戏	行业市场规模与市场需求分析		
三、亚洲 AI游戏	行业市场前景分析		
第四节 北美 AI游戏	行业地区市场分析		
一、北美 AI游戏	行业市场现状分析		

二、北美	AI游戏	行业市场规模与市场需求分析	
三、北美	AI游戏	行业市场前景分析	
第五节 欧洲	AI游戏	行业地区市场分析	
一、欧洲	AI游戏	行业市场现状分析	
二、欧洲	AI游戏	行业市场规模与市场需求分析	
三、欧洲	AI游戏	行业市场前景分析	
第六节 2025-2032年全球	AI游戏	行业分 AI游戏	走势预测
第七节 2025-2032年全球	AI游戏	行业市场规模预测	
【第三部分 国内现状与企业案例】			
第五章 中国	AI游戏	行业运行情况	
第一节 中国	AI游戏	行业发展状况情况介绍	
一、行业发展历程回顾			
二、行业创新情况分析			
三、行业发展特点分析			
第二节 中国	AI游戏	行业市场规模分析	
一、影响中国	AI游戏	行业市场规模的因素	
二、中国	AI游戏	行业市场规模	
三、中国	AI游戏	行业市场规模解析	
第三节 中国	AI游戏	行业供应情况分析	
一、中国	AI游戏	行业供应规模	
二、中国	AI游戏	行业供应特点	
第四节 中国	AI游戏	行业需求情况分析	
一、中国	AI游戏	行业需求规模	
二、中国	AI游戏	行业需求特点	
第五节 中国	AI游戏	行业供需平衡分析	
第六节 中国	AI游戏	行业存在的问题与解决策略分析	
第六章 中国	AI游戏	行业产业链及细分市场分析	
第一节 中国	AI游戏	行业产业链综述	
一、产业链模型原理介绍			
二、产业链运行机制			
三、	AI游戏	行业产业链图解	
第二节 中国	AI游戏	行业产业链环节分析	
一、上游产业发展现状			
二、上游产业对	AI游戏	行业的影响分析	
三、下游产业发展现状			

四、下游产业对 AI游戏	行业的影响分析
第三节 中国 AI游戏	行业细分市场分析
一、细分市场一	
二、细分市场二	
第七章 2020-2024年中国 AI游戏	行业市场竞争分析
第一节 中国 AI游戏	行业竞争现状分析
一、中国 AI游戏	行业竞争格局分析
二、中国 AI游戏	行业主要品牌分析
第二节 中国 AI游戏	行业集中度分析
一、中国 AI游戏	行业市场集中度影响因素分析
二、中国 AI游戏	行业市场集中度分析
第三节 中国 AI游戏	行业竞争特征分析
一、企业区域分布特征	
二、企业规模分 布	特征
三、企业所有制分布特征	
第八章 2020-2024年中国 AI游戏	行业模型分析
第一节 中国 AI游戏	行业竞争结构分析（波特五力模型）
一、波特五力模型原理	
二、供应商议价能力	
三、购买者议价能力	
四、新进入者威胁	
五、替代品威胁	
六、同业竞争程度	
七、波特五力模型分析结论	
第二节 中国 AI游戏	行业SWOT分析
一、SWOT模型概述	
二、行业优势分析	
三、行业劣势	
四、行业机会	
五、行业威胁	
六、中国 AI游戏	行业SWOT分析结论
第三节 中国 AI游戏	行业竞争环境分析（PEST）
一、PEST模型概述	
二、政策因素	
三、经济因素	

四、社会因素

五、技术因素

六、PEST模型分析结论

第九章 2020-2024年中国 AI游戏 行业需求特点与动态分析

第一节 中国 AI游戏 行业市场动态情况

第二节 中国 AI游戏 行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 AI游戏 行业成本结构分析

第四节 AI游戏 行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节 中国 AI游戏 行业价格现状分析

第六节 2025-2032年中国 AI游戏 行业价格影响因素与走势预测

第十章 中国 AI游戏 行业所属行业运行数据监测

第一节 中国 AI游戏 行业所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国 AI游戏 行业所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国 AI游戏 行业所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第十一章 2020-2024年中国 AI游戏 行业区域市场现状分析

第一节 中国 AI游戏 行业区域市场规模分析

一、影响 AI游戏 行业区域市场分布 的因素

二、中国	AI游戏	行业区域市场分布
第二节 中国华东地区	AI游戏	行业市场分析
一、华东地区概述		
二、华东地区经济环境分析		
三、华东地区	AI游戏	行业市场分析
（1）华东地区	AI游戏	行业市场规模
（2）华东地区	AI游戏	行业市场现状
（3）华东地区	AI游戏	行业市场规模预测
第三节 华中地区		市场分析
一、华中地区概述		
二、华中地区经济环境分析		
三、华中地区	AI游戏	行业市场分析
（1）华中地区	AI游戏	行业市场规模
（2）华中地区	AI游戏	行业市场现状
（3）华中地区	AI游戏	行业市场规模预测
第四节 华南地区		市场分析
一、华南地区概述		
二、华南地区经济环境分析		
三、华南地区	AI游戏	行业市场分析
（1）华南地区	AI游戏	行业市场规模
（2）华南地区	AI游戏	行业市场现状
（3）华南地区	AI游戏	行业市场规模预测
第五节 华北地区	AI游戏	行业市场分析
一、华北地区概述		
二、华北地区经济环境分析		
三、华北地区	AI游戏	行业市场分析
（1）华北地区	AI游戏	行业市场规模
（2）华北地区	AI游戏	行业市场现状
（3）华北地区	AI游戏	行业市场规模预测
第六节 东北地区		市场分析
一、东北地区概述		
二、东北地区经济环境分析		
三、东北地区	AI游戏	行业市场分析
（1）东北地区	AI游戏	行业市场规模
（2）东北地区	AI游戏	行业市场现状

(3) 东北地区	AI游戏	行业市场规模预测	
第七节 西南地区市场分析			
一、西南地区概述			
二、西南地区经济环境分析			
三、西南地区	AI游戏	行业市场分析	
(1) 西南地区	AI游戏	行业市场规模	
(2) 西南地区	AI游戏	行业市场现状	
(3) 西南地区	AI游戏	行业市场规模预测	
第八节 西北地区市场分析			
一、西北地区概述			
二、西北地区经济环境分析			
三、西北地区	AI游戏	行业市场分析	
(1) 西北地区	AI游戏	行业市场规模	
(2) 西北地区	AI游戏	行业市场现状	
(3) 西北地区	AI游戏	行业市场规模预测	
第九节 2025-2032年中国	AI游戏	行业市场规模区域分布	预测
第十二章	AI游戏	行业企业分析 (随数据更新可能有调整)	
第一节 企业一			
一、企业概况			
二、主营产品			
三、运营情况			
(1) 主要经济指标情况			
(2) 企业盈利能力分析			
(3) 企业偿债能力分析			
(4) 企业运营能力分析			
(5) 企业成长能力分析			
四、公司优势分析			
第二节 企业二			
一、企业概况			
二、主营产品			
三、运营情况			
(1) 主要经济指标情况			
(2) 企业盈利能力分析			
(3) 企业偿债能力分析			
(4) 企业运营能力分析			

(5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第三节 企业三

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

(1) 主要经济指标情况

(2) 企业盈利能力分析

(3) 企业偿债能力分析

(4) 企业运营能力分析

(5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第四节 企业四

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

(1) 主要经济指标情况

(2) 企业盈利能力分析

(3) 企业偿债能力分析

(4) 企业运营能力分析

(5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第五节 企业五

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

(1) 主要经济指标情况

(2) 企业盈利能力分析

(3) 企业偿债能力分析

(4) 企业运营能力分析

(5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第六节 企业六

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

- (1) 主要经济指标情况
- (2) 企业盈利能力分析
- (3) 企业偿债能力分析
- (4) 企业运营能力分析
- (5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第七节 企业七

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

- (1) 主要经济指标情况
- (2) 企业盈利能力分析
- (3) 企业偿债能力分析
- (4) 企业运营能力分析
- (5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第八节 企业八

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

- (1) 主要经济指标情况
- (2) 企业盈利能力分析
- (3) 企业偿债能力分析
- (4) 企业运营能力分析
- (5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第九节 企业九

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

- 1) 主要经济指标情况
- (2) 企业盈利能力分析
- (3) 企业偿债能力分析
- (4) 企业运营能力分析

(5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

第十节 企业十

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

(1) 主要经济指标情况

(2) 企业盈利能力分析

(3) 企业偿债能力分析

(4) 企业运营能力分析

(5) 企业成长能力分析

四、公司优势分析

【第四部分 展望、结论与建议】

第十三章 2025-2032年中国 AI游戏 行业发展前景分析与预测

第一节 中国 AI游戏 行业未来发展前景分析

一、中国 AI游戏 行业市场机会分析

二、中国 AI游戏 行业投资增速预测

第二节 中国 AI游戏 行业未来发展趋势预测

第三节 中国 AI游戏 行业规模发展预测

一、中国 AI游戏 行业市场规模预测

二、中国 AI游戏 行业市场规模增速预测

三、中国 AI游戏 行业产值规模预测

四、中国 AI游戏 行业产值增速预测

五、中国 AI游戏 行业供需情况预测

第四节 中国 AI游戏 行业盈利走势预测

第十四章 中国 AI游戏 行业研究结论及投资建议

第一节 观研天下中国 AI游戏 行业研究综述

一、行业投资价值

二、行业风险评估

第二节 中国 AI游戏 行业进入策略分析

一、目标客户群体

二、细分市场选择

三、区域市场的选择

第三节 AI游戏 行业品牌营销策略分析

一、 AI游戏 行业产品策略

二、 AI游戏 行业定价策略

三、 AI游戏 行业渠道策略

四、 AI游戏 行业推广策略

第四节 观研天下分析师投资建议

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202504/748800.html>