

全球及中国电子游戏中的人工智能细分市场深度研究报告(2022版)

报告简介

概述

全球及中国经济在2020年均受到重创，2021年全球GDP增长5.9%，尽管全球增长前景有所改善，出现了V型反弹，但这并不意味着经济真正恢复到了疫情前的水平，绝大多数国家目前还处在重创后复苏的阶段，远未实现真正复苏。

2022年是持续复苏的一年，全球供应链扰动、地缘政治局势紧张、能源价格波动、劳动力局部短缺、原材料价格上涨都将会影响经济复苏的韧性，国际货币基金组织(IMF)预计2022年世界经济增速为4.4%，其中美国经济增速为4%左右。在中国和印度的大力推动下，2022年预计亚洲将成为全球经济增长最快的地区。然而中国经济增长有所放缓，2022年政府工作报告中表明经济增速预期目标设定在5.5%左右。

据研究中国确立5.5%左右增速，不仅着眼于经济增长的速度，同时也锚定经济发展质量，科技创新、经济社会数字化、绿色发展等将是中国经济发展长期坚持的目标。预计2022年美国、欧洲、中国等主要经济体将会出台更多利好政策，带动电子游戏中的人工智能行业的发展。

本报告，旨在通过系统性研究，梳理国内外电子游戏中的人工智能行业发展现状与趋势，估算电子游戏中的人工智能行业市场总体规模及主要国家市场占比，解析电子游戏中的人工智能行业各细分赛道发展潜力，研判电子游戏中的人工智能下游市场需求，分析电子游戏中的人工智能行业竞争格局，从而协助解决电子游戏中的人工智能行业各利益相关者的痛点。本行业研究报告结合桌面研究、业内人士或专家定性访谈等方式，力求结论、数据的客观与完整。

全球电子游戏中的人工智能主要生产商：

Ubisoft

EA

Tencent

Sony

Microsoft

Playtika

Activision Blizzard

NetEase

Nintendo

Google

Nexon

Square Enix

Konami

Take-Two Interactive

NCSOFT

本报告重点关注的几个地区市场：

中国

日本

韩国

东南亚

印度

美国

欧洲

电子游戏中的人工智能产品细分为以下几类：

内部部署

基于云的

电子游戏中的人工智能的细分应用领域如下：

个人电脑

电视

智能手机

平板电脑

报告目录

1 电子游戏中的人工智能行业现状、背景

- 1.1 电子游戏中的人工智能行业定义与特性
- 1.2 电子游戏中的人工智能行业技术壁垒
- 1.3 电子游戏中的人工智能产业链全景
 - 1.3.1 全球电子游戏中的人工智能上游企业及上游产品技术特点
 - 1.3.2 全球电子游戏中的人工智能下游企业及行业分布
- 1.4 电子游戏中的人工智能产品细分及各细分产品的头部企业
- 2 电子游戏中的人工智能行业头部企业分析
 - 2.1 全球电子游戏中的人工智能主要生产商生产基地分布
 - 2.2 Ubisoft
 - 2.2.1 Ubisoft 企业概况
 - 2.2.2 Ubisoft 产品规格及特点
 - 2.2.3 Ubisoft 销量、销售额及价格(2017-2021)
 - 2.2.4 Ubisoft 市场动态
 - 2.3 EA
 - 2.3.1 EA 企业概况
 - 2.3.2 EA 产品规格及特点
 - 2.3.3 EA 销量、销售额及价格(2017-2021)
 - 2.3.4 EA 市场动态
 - 2.4 Tencent
 - 2.4.1 Tencent 企业概况
 - 2.4.2 Tencent 产品规格及特点
 - 2.4.3 Tencent 销量、销售额及价格(2017-2021)
 - 2.4.4 Tencent 市场动态
 - 2.5 Sony

2.5.1 Sony 企业概况

2.5.2 Sony 产品规格及特点

2.5.3 Sony 销量、销售额及价格(2017-2021)

2.5.4 Sony 市场动态

2.6 Microsoft

2.6.1 Microsoft 企业概况

2.6.2 Microsoft 产品规格及特点

2.6.3 Microsoft 销量、销售额及价格(2017-2021)

2.6.4 Microsoft 市场动态

2.7 Playtika

2.7.1 Playtika 企业概况

2.7.2 Playtika 产品规格及特点

2.7.3 Playtika 销量、销售额及价格(2017-2021)

2.7.4 Playtika 市场动态

2.8 Activision Blizzard

2.8.1 Activision Blizzard 企业概况

2.8.2 Activision Blizzard 产品规格及特点

2.8.3 Activision Blizzard 销量、销售额及价格(2017-2021)

2.8.4 Activision Blizzard 市场动态

2.9 NetEase

2.9.1 NetEase 企业概况

2.9.2 NetEase 产品规格及特点

2.9.3 NetEase 销量、销售额及价格(2017-2021)

2.9.4 NetEase 市场动态

2.10 Nintendo

2.10.1 Nintendo 企业概况

2.10.2 Nintendo 产品规格及特点

2.10.3 Nintendo 销量、销售额及价格(2017-2021)

2.10.4 Nintendo 市场动态

2.11 Google

2.11.1 Google 企业概况

2.11.2 Google 产品规格及特点

2.11.3 Google 销量、销售额及价格(2017-2021)

2.11.4 Google 市场动态

2.12 Nexon

2.13 Square Enix

2.14 Konami

2.15 Take-Two Interactive

2.16 NCSoft

3 全球电子游戏中的人工智能细分应用领域

3.1 全球电子游戏中的人工智能细分应用领域销售现状及预测(2017-2027年)

3.1.1 全球电子游戏中的人工智能细分应用领域销量及占比(2020-2021年)

3.1.2 个人电脑

3.1.3 电视

3.1.4

3.2 中国电子游戏中的人工智能细分应用领域销售现状及预测(2017-2027年)

3.2.1 中国电子游戏中的人工智能细分应用领域销量及占比(2020-2021年)

3.2.2 个人电脑

3.2.3 电视

3.2.4

3.3 全球电子游戏中的人工智能行业驱动因素分析

3.3.1 电子游戏中的人工智能行业下游细分赛道需求拉动作用分析

3.3.2 技术进步对电子游戏中的人工智能行业的带动作用分析

3.3.3 全球及中国电子游戏中的人工智能行业利好政策分析

4 全球电子游戏中的人工智能市场规模分析

4.1 全球电子游戏中的人工智能销售现状及预测

4.1.1 全球电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)

4.1.2 全球各类型电子游戏中的人工智能销量及市场占比(2017-2027年)

内部部署

基于云的

4.1.3 全球各类型电子游戏中的人工智能销售额及市场占比(2017-2027年)

内部部署

基于云的

4.1.4 全球各类型电子游戏中的人工智能价格变化趋势(2017-2027年)

内部部署

基于云的

... ..

4.2 全球电子游戏中的人工智能行业集中率分析

4.2.1 全球电子游戏中的人工智能行业集中度指数(CR5、销量)(2017-2021)

4.2.2 全球电子游戏中的人工智能行业集中度指数(CR5、销售额)(2017-2021)

4.3 中国电子游戏中的人工智能行业集中率分析

4.3.1 中国电子游戏中的人工智能行业集中度指数(CR5、销量)(2017-2021)

- 4.3.2 中国电子游戏中的人工智能行业集中度指数(CR5、销售额)(2017-2021)
- 4.3.3 中国电子游戏中的人工智能市场国外品牌占比(2017-2021)
- 4.3.4 中国电子游戏中的人工智能国产化率(2017-2021)
- 5 全球主要地区电子游戏中的人工智能市场发展现状及前景分析
 - 5.1 全球主要地区电子游戏中的人工智能产量
 - 5.1.1 全球主要地区电子游戏中的人工智能产量(2017-2027年)
 - 5.1.2 2021年全球电子游戏中的人工智能产量及销量最大的地区
 - 5.2 全球主要地区电子游戏中的人工智能销量市场占比
 - 5.2.1 全球主要地区电子游戏中的人工智能销量占比(2017-2027年)
 - 5.2.2 全球主要地区电子游戏中的人工智能销售额占比(2017-2027年)
 - 5.3 中国市场电子游戏中的人工智能销量、销售额及增长率
 - 5.3.1 中国市场电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)
 - 5.3.2 中国市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率(2017-2027年)
 - 5.4 日本市场电子游戏中的人工智能销量、销售额及增长率
 - 5.4.1 日本市场电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)
 - 5.4.2 日本市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率(2017-2027年)
 - 5.5 韩国市场电子游戏中的人工智能销量、销售额及增长率
 - 5.5.1 韩国市场电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)
 - 5.5.2 韩国市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率(2017-2027年)
 - 5.6 东南亚市场电子游戏中的人工智能销量、销售额及增长率
 - 5.6.1 东南亚市场电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)
 - 5.6.2 东南亚市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率(2017-2027年)
 - 5.7 印度市场电子游戏中的人工智能销量、销售额及增长率
 - 5.7.1 印度市场电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)

- 5.7.2 印度市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率(2017-2027年)
- 5.8 美国市场电子游戏中的人工智能销量、销售额及增长率
 - 5.8.1 美国市场电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)
 - 5.8.2 美国市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率(2017-2027年)
- 5.9 欧洲市场电子游戏中的人工智能销量、销售额及增长率
 - 5.9.1 欧洲市场电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)
 - 5.9.2 欧洲市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率(2017-2027年)
- 6 中国电子游戏中的人工智能细分市场及前景分析
 - 6.1 中国各类型电子游戏中的人工智能销量及市场占比(2017-2027年)
 - 6.1.1 内部部署
 - 6.1.2 基于云的
 - 6.2 中国各类型电子游戏中的人工智能销售额及市场占比(2017-2027年)
 - 6.2.1 内部部署
 - 6.2.2 基于云的
 - 6.3 中国各类型电子游戏中的人工智能价格变化趋势(2017-2027年)
 - 6.3.1 内部部署
 - 6.3.2 基于云的
 - 6.3.2
- 7 中国电子游戏中的人工智能销量分布状况
 - 7.1 中国六大地区电子游戏中的人工智能销量及市场占比
 - 7.2 中国六大地区电子游戏中的人工智能销售额及市场占比
- 8 中国电子游戏中的人工智能进出口发展趋势
 - 8.1 中国电子游戏中的人工智能进口市场规模(2017-2027年)
 - 8.2 中国电子游戏中的人工智能出口市场规模(2017-2027年)

8.3 中国电子游戏中的人工智能主要进口国家及进口依赖性分析

9 电子游戏中的人工智能行业发展PESTEL分析

9.1 政治因素

9.2 经济因素

9.3 社会文化因素

9.4 科技因素

9.5 环保因素

9.6 法律因素

10 研究结论

图表目录

图：电子游戏中的人工智能产品图片

表：电子游戏中的人工智能产业链

表：产品分类及头部企业

表：Ubisoft 电子游戏中的人工智能基本信息介绍、销售区域、竞争对手等

表：Ubisoft 电子游戏中的人工智能产品介绍

表：Ubisoft 电子游戏中的人工智能销量、销售额及价格(2017-2021年)

表：EA 电子游戏中的人工智能基本信息介绍、销售区域、竞争对手等

表：EA 电子游戏中的人工智能产品介绍

表：EA 电子游戏中的人工智能销量、销售额及价格(2017-2021年)

表：Tencent 电子游戏中的人工智能基本信息介绍、销售区域、竞争对手等

表：Tencent 电子游戏中的人工智能产品介绍

表：Tencent 电子游戏中的人工智能销量、销售额及价格(2017-2021年)

表：Sony 电子游戏中的人工智能基本信息介绍、销售区域、竞争对手等

表：Sony 电子游戏中的人工智能产品介绍

表：Sony 电子游戏中的人工智能销量、销售额及价格(2017-2021年)

表：Microsoft 电子游戏中的人工智能基本信息介绍、销售区域、竞争对手等

表：Microsoft 电子游戏中的人工智能产品介绍

表：Microsoft 电子游戏中的人工智能销量、销售额及价格(2017-2021年)

表：Playtika 电子游戏中的人工智能基本信息介绍、销售区域、竞争对手等

表：Playtika 电子游戏中的人工智能产品介绍

表：Playtika 电子游戏中的人工智能销量、销售额及价格(2017-2021年)

表：Activision Blizzard 电子游戏中的人工智能基本信息介绍、销售区域、竞争对手等

表：Activision Blizzard 电子游戏中的人工智能产品介绍

表：Activision Blizzard 电子游戏中的人工智能销量、销售额及价格(2017-2021年)

表：NetEase

... ..

图：全球不同细分应用领域电子游戏中的人工智能销量(2017-2027年)

图：全球电子游戏中的人工智能下游行业分布(2020-2021年)

表：销量及增长率变化趋势(2017-2027年)

图：销量及增长率(2017-2027年)

表：销量及增长率变化趋势(2017-2027年)

图：销量及增长率(2017-2027年)

图：中国不同细分应用领域电子游戏中的人工智能销量(2017-2027年)

图：中国市场电子游戏中的人工智能下游行业分布(2020-2021年)

表：销量及增长率变化趋势(2017-2027年)

图：销量及增长率(2017-2027年)

表：销量及增长率变化趋势(2017-2027年)

图：销量及增长率(2017-2027年)

表：全球电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)

图：全球电子游戏中的人工智能销量及增长率(2017-2027年)

图：全球电子游戏中的人工智能销量及预测(2017-2027年)

图：全球各类型电子游戏中的人工智能销量占比(2017-2027年)

表：全球各类型电子游戏中的人工智能销售额及市场占比(2017-2027年)

图：全球各类型电子游戏中的人工智能销售额占比(2017-2027年)

表：全球各类型电子游戏中的人工智能价格变化趋势(2017-2027年)

图：全球各类型电子游戏中的人工智能价格变化曲线(2017-2027年)

表：全球电子游戏中的人工智能销量排名前5企业销量及市场占有率 2017

表：全球电子游戏中的人工智能销量排名前5企业销量及市场占有率 2021

图：全球电子游戏中的人工智能头部企业市场占比(2017-2021)

表：全球电子游戏中的人工智能销售额排名前5企业销售额及市场占有率 2017

表：全球电子游戏中的人工智能销量排名前5企业销售额及市场占有率 2021

图：全球电子游戏中的人工智能头部企业市场占比(2017-2021)

表：中国电子游戏中的人工智能销量排名前5企业销量及市场占有率 2017

表：中国电子游戏中的人工智能销量排名前5企业销量及市场占有率 2021

图：中国电子游戏中的人工智能头部企业市场占比(2017-2021)

表：中国电子游戏中的人工智能销售额排名前5企业销售额及市场占有率 2017

表：中国电子游戏中的人工智能销量排名前5企业销售额及市场占有率 2021

图：中国电子游戏中的人工智能头部企业市场占比(2017-2021)

图：全球主要地区电子游戏中的人工智能产量(2017-2021年)

图：各地区电子游戏中的人工智能产量和销量 2021

表：全球主要地区电子游戏中的人工智能销量占比(2017-2027年)

图：全球主要地区电子游戏中的人工智能销量占比(2017-2027年)

表：全球主要地区电子游戏中的人工智能 销售额占比(2017-2027年)

图：全球主要地区电子游戏中的人工智能销售额占比(2017-2027年)

表：中国市场电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

图：中国电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

表：中国市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：中国电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

表：日本市场电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

图：日本电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

表：日本市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：日本电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

表：韩国市场电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

图：韩国电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

表：韩国市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：韩国电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

表：东南亚市场电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

图：东南亚电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

表：东南亚市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：东南亚电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

表：印度市场电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

图：印度电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

表：印度市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：印度电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

表：美国市场电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

图：美国电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

表：美国市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：美国电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

表：欧洲市场电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

图：欧洲电子游戏中的人工智能销量及增长率 (2017-2027年)

表：欧洲市场电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：欧洲电子游戏中的人工智能销售额及增长率 (2017-2027年)

图：中国各类型电子游戏中的人工智能销量(2017-2027年)

图：中国各类型电子游戏中的人工智能销量占比(2017-2027年)

图：中国各类型电子游戏中的人工智能销售额(2017-2027年)

图：中国各类型电子游戏中的人工智能销售额占比(2017-2027年)

表：中国各类型电子游戏中的人工智能价格变化趋势(2017-2027年)

图：中国各类型电子游戏中的人工智能价格变化曲线(2017-2027年)

表：中国六大地区电子游戏中的人工智能销量及市场占比2021

表：中国六大地区电子游戏中的人工智能销售额及市场占比2021

表：中国电子游戏中的人工智能市场进出口量(2017-2027年)

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

本文地址 : <https://www.51baogao.cn/baogao/20220424/257651.shtml>

在线订购 : [点击这里](#)