

# 2024

## 全球电脑游戏行业

【出海广告 就选维卓】

关注我们，获取最新出海营销干货报告



### 报告要点

- 2022-2032年全球PC游戏市场
- 2018-2024年全球免费PC游戏收入
- 2022-2032年全球PC游戏市场各地区情况
- 2023年PC玩家的游戏道具购买因素



## 1. 全球市场概况

- 全球电脑游戏行业趋势
- 各地区电脑游戏趋势

## 2. 游戏平台分析

- Steam平台分析
- 其他游戏平台分析

## 3. 消费者洞察

- 美国及英国消费者洞察
- 韩国消费者洞察

# 第01章

全球市场概况

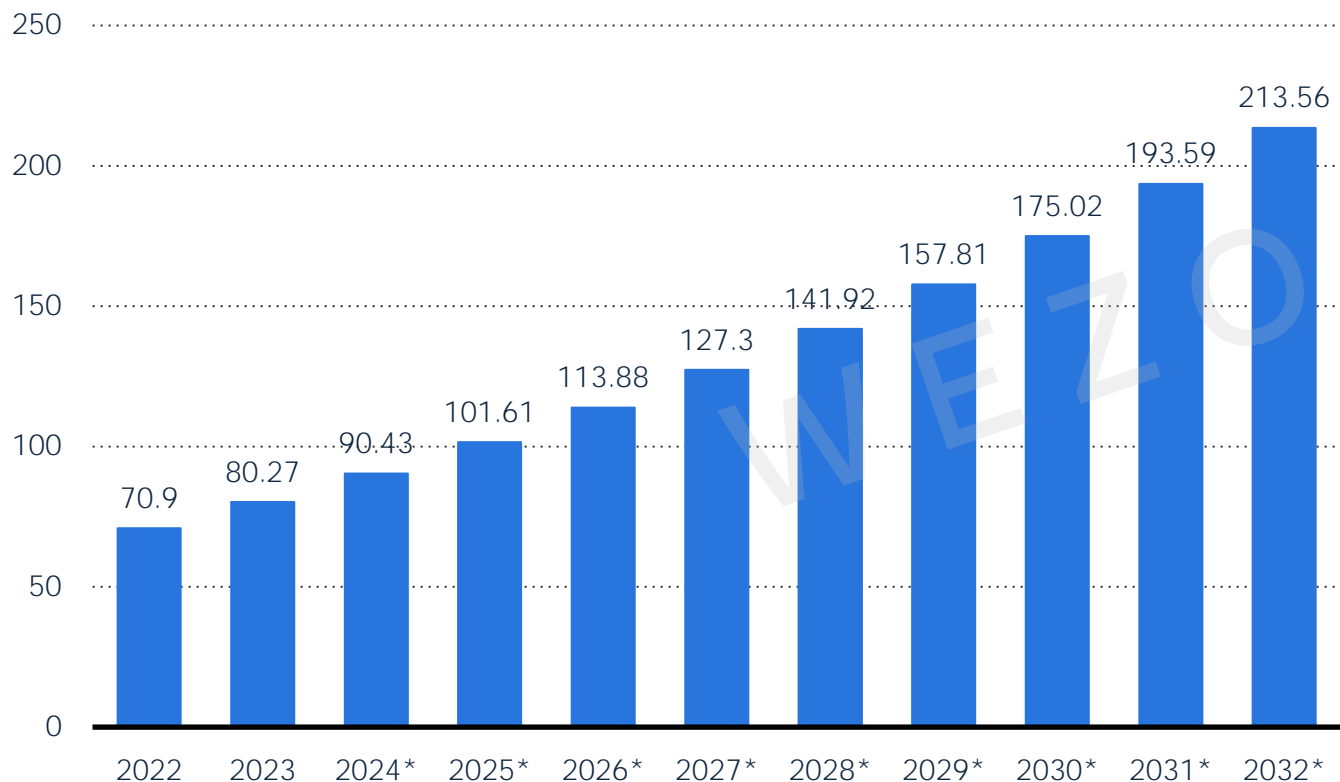


# 全球市场概况

## 全球电脑游戏行业趋势



### 2022-2032年全球PC游戏市场（单位：十亿美元）



2023年，全球PC游戏市场的收入约为802.7亿美元预计到2032年市场规模将达到2135.6亿美元

尽管主机和手机游戏类型不断增长，但到2028年，这一领域的年收入预计将增加到1419.2亿美元

# 全球市场概况

全球电脑游戏行业趋势

+11.66%

2022至2032年PC市场规模复合年均增长率

+1426.6亿美元

2022至2032年PC市场规模增长量

+12.66%

2024年PC市场规模增长率

+2135.6亿美元

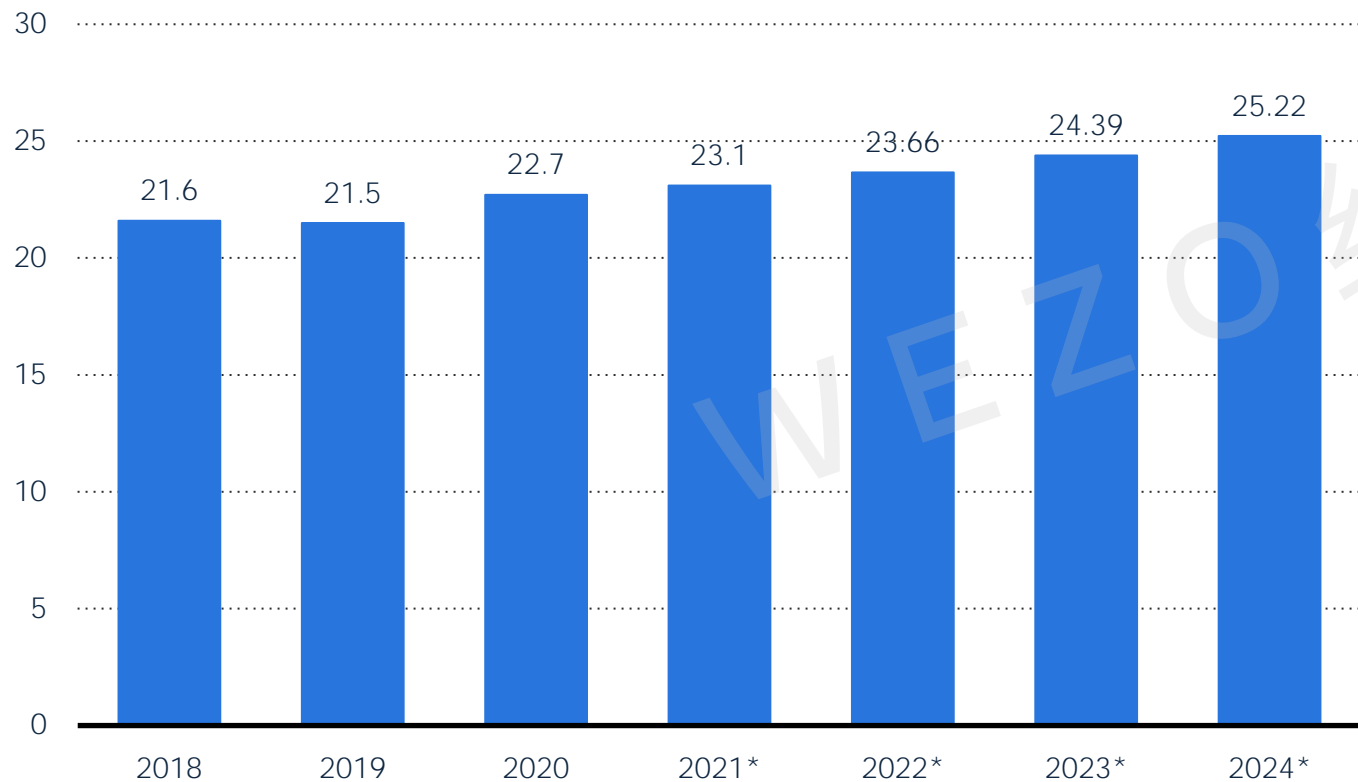
2032年PC市场规模

# 全球市场概况

## 全球电脑游戏行业趋势



2018-2024年全球免费PC游戏收入（单位：十亿美元）



2023年，免费游戏(F2P) PC游戏市场在全球产生了约243.9亿美元，预计到2024年这一数字将增加到250亿美元以上；PC是第二大免费游戏平台，在这方面仅次于手机游戏，领先于主机游戏

# 全球市场概况

## 全球电脑游戏行业趋势

**+446亿美元**

2022年全球在线PC游戏市场价值446亿美元

**+416亿美元**

2025年全球在线PC游戏市场价值416亿美元

**+413亿美元**

2026年全球在线PC游戏市场价值413亿美元

**+413亿美元**

2027年全球在线PC游戏市场价值413亿美元

# 全球市场概况

全球电脑游戏行业趋势

## 2023年PC游戏排名 基于全球MAU

| 游戏名                    | 排名 |
|------------------------|----|
| 我的世界                   | 1  |
| Fortnite               | 2  |
| 模拟人生4                  | 3  |
| 反恐精英:全球攻势              | 4  |
| 《使命召唤:现代战争II》 / 《战区2.0 | 5  |
| ROBLOX                 | 6  |
| 英雄联盟                   | 7  |
| Valorant               | 8  |
| 侠盗猎车手5                 | 9  |
| 火箭联盟                   | 10 |

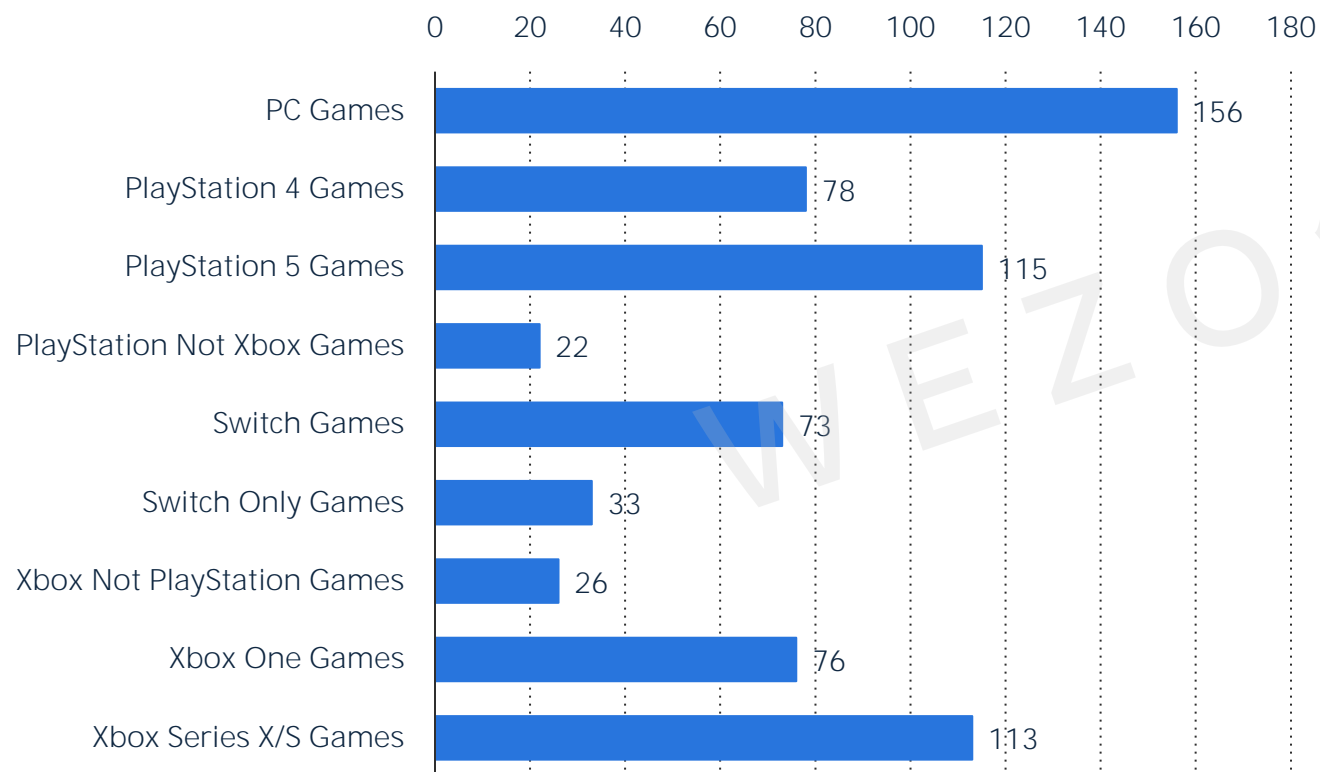


# 全球市场概况

## 全球电脑游戏行业趋势



### 2022-2024年各平台即将推出的主要电子游戏数量



在2022年底至2024年最受期待的200款即将推出的新视频游戏中，有156款计划在PC上发布，使其成为最受欢迎的平台

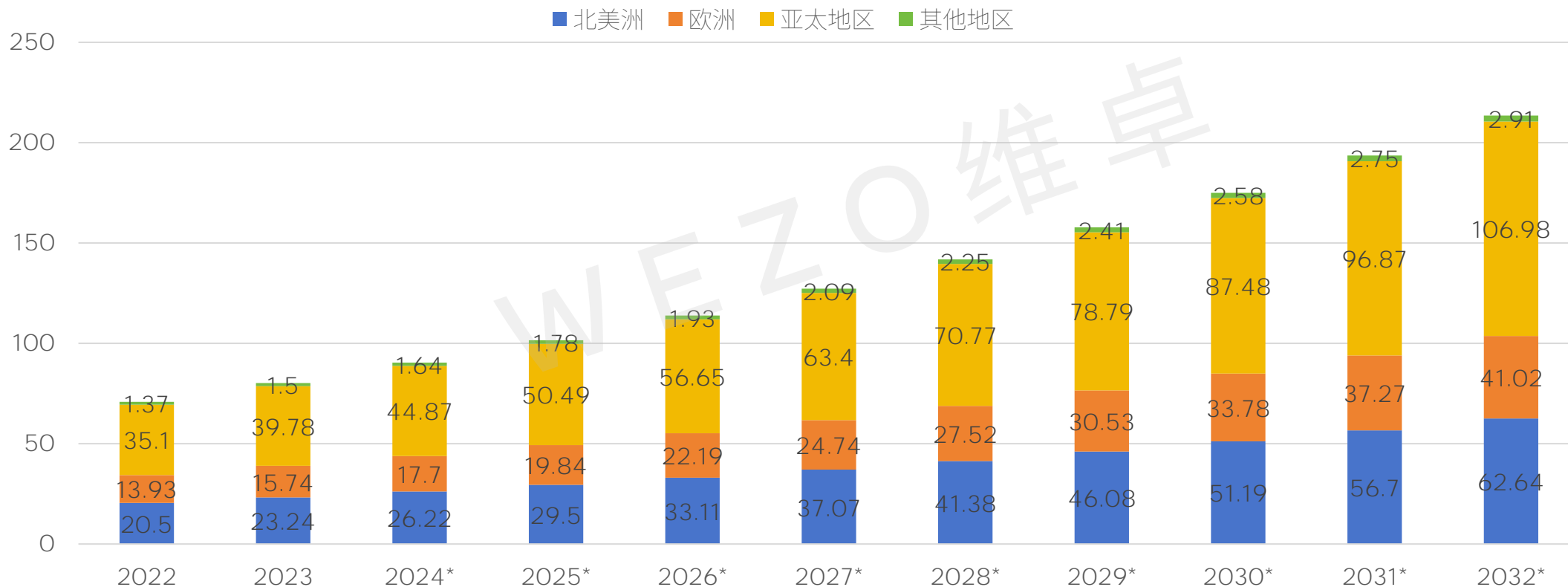
PlayStation 5计划推出115款游戏，Xbox Series X/S也计划推出113款游戏；在平台独占性方面，22款游戏计划只面向PlayStation平台，26款游戏计划只面向Xbox

# 全球市场概况

## 各地区电脑游戏趋势



2022-2032年全球PC游戏市场各地区情况（单位：十亿美元）



# 全球市场概况

## 各地区电脑游戏趋势



**+11.82%**

2022-2032年北美洲  
PC游戏市场规模年均  
复合增长率

**+11.40%**

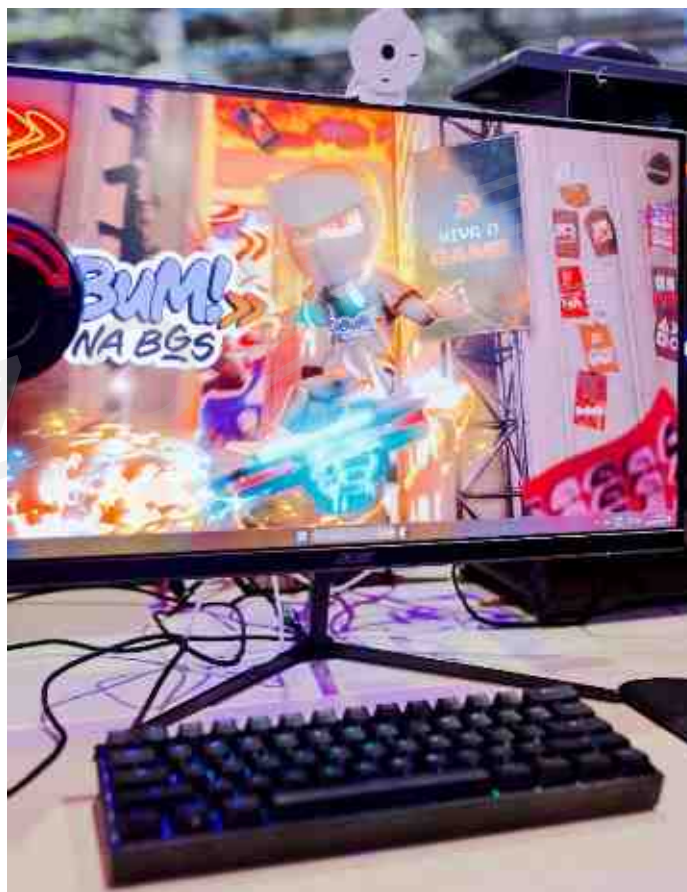
2022-2032年欧洲  
PC游戏市场规模年均  
复合增长率

**+11.79%**

2022-2032年亚太地  
区PC游戏市场规模年  
均复合增长率

**+7.82%**

2022-2032年其他地  
区PC游戏市场规模年  
均复合增长率



2022-2032年中全球  
PC游戏市场中北美洲  
复合年增长率最为高为  
11.82%，高于全球PC  
市场11.66%

同时除欧洲，亚太地区  
以外的游戏市场规模年  
均复合增长率远低于全  
球年均复合增长率水平

Note: CAGR年复合增长率: CAGR并不等同于现实中的GR(Growth Rate)数值, 它所描述的目的是将投资的回报率转换为一个较为稳定的投资回报所得到的预想值

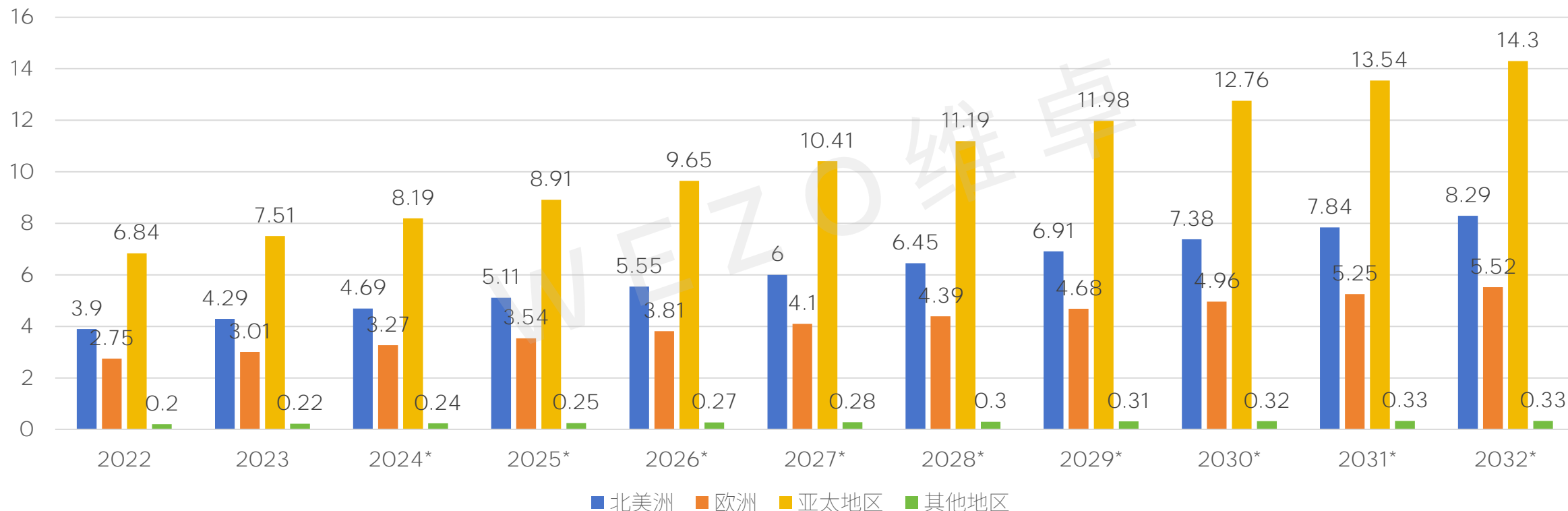
Source(s): Inkwood Research

# 全球市场概况

## 各地区电脑游戏趋势



2022-2032年全球浏览器游戏市场各地区情况（单位：十亿美元）



数据分析请看下一页

# 全球市场概况

各地区电脑游戏趋势

+7.58%

2022-2032年网页游戏年均  
复合增长率

+137.亿美元

2022年网页游戏市场规模

+147.4亿美元

2022-2032年网页游戏市场  
规模增长量

+284.4亿美元

2032年网页游戏市场规模

# 第02章

游戏平台分析

WEZO 维卓

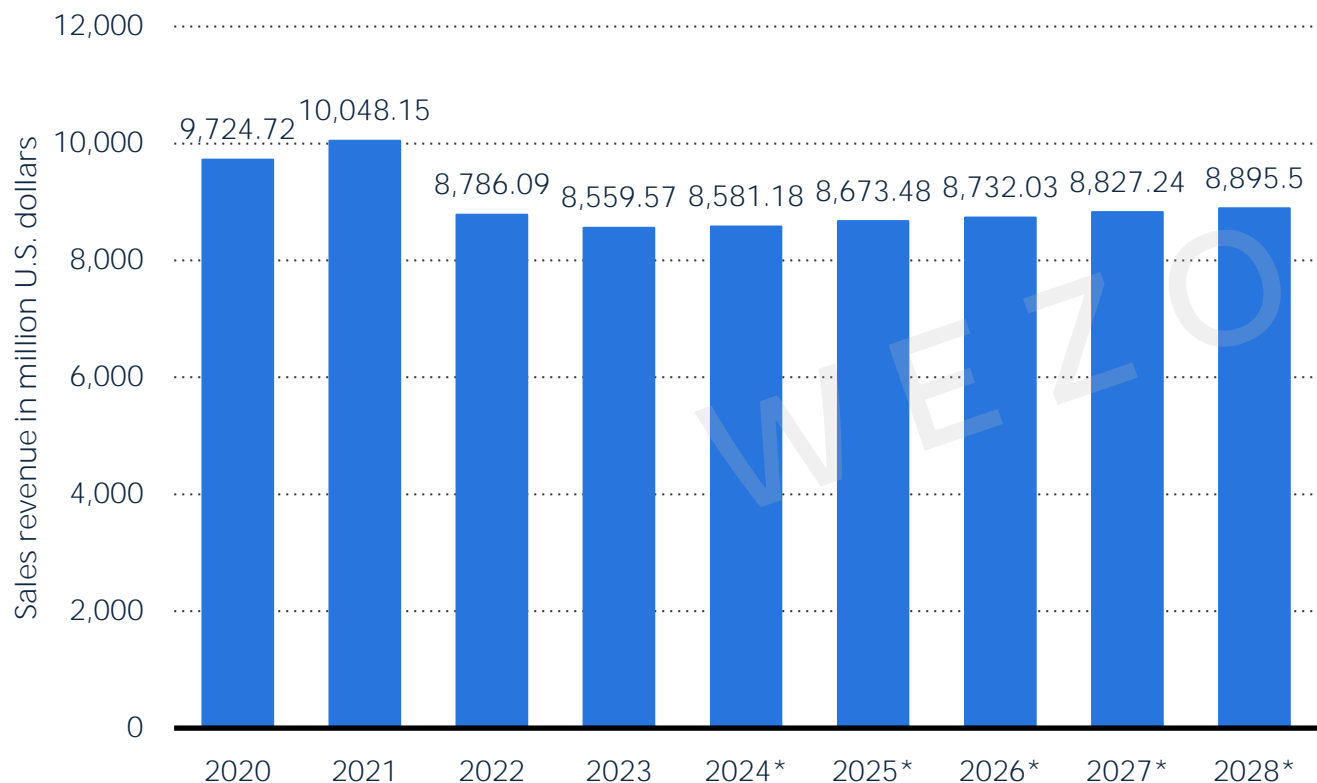


# 游戏平台分析

## Steam平台分析



2020-2028年Steam游戏销售收入(单位：百万美元)



Steam于2003年由Valve公司首次发布，是全球领先的PC游戏平台之一

据估计，在新冠肺炎疫情期间，PC游戏市场蓬勃发展的2021年，Steam通过发行第一方游戏和第三方开发商和发行商的其他产品，创造了超过100亿美元的收入

# 游戏平台分析

## Steam平台分析

WEZO 维卓

+25.4%

2023年游戏内交易占比

+74.6%

2023年游戏内交易占比

+26.5%

2028年游戏内交易占比

+73.5%

2028年游戏内交易占比

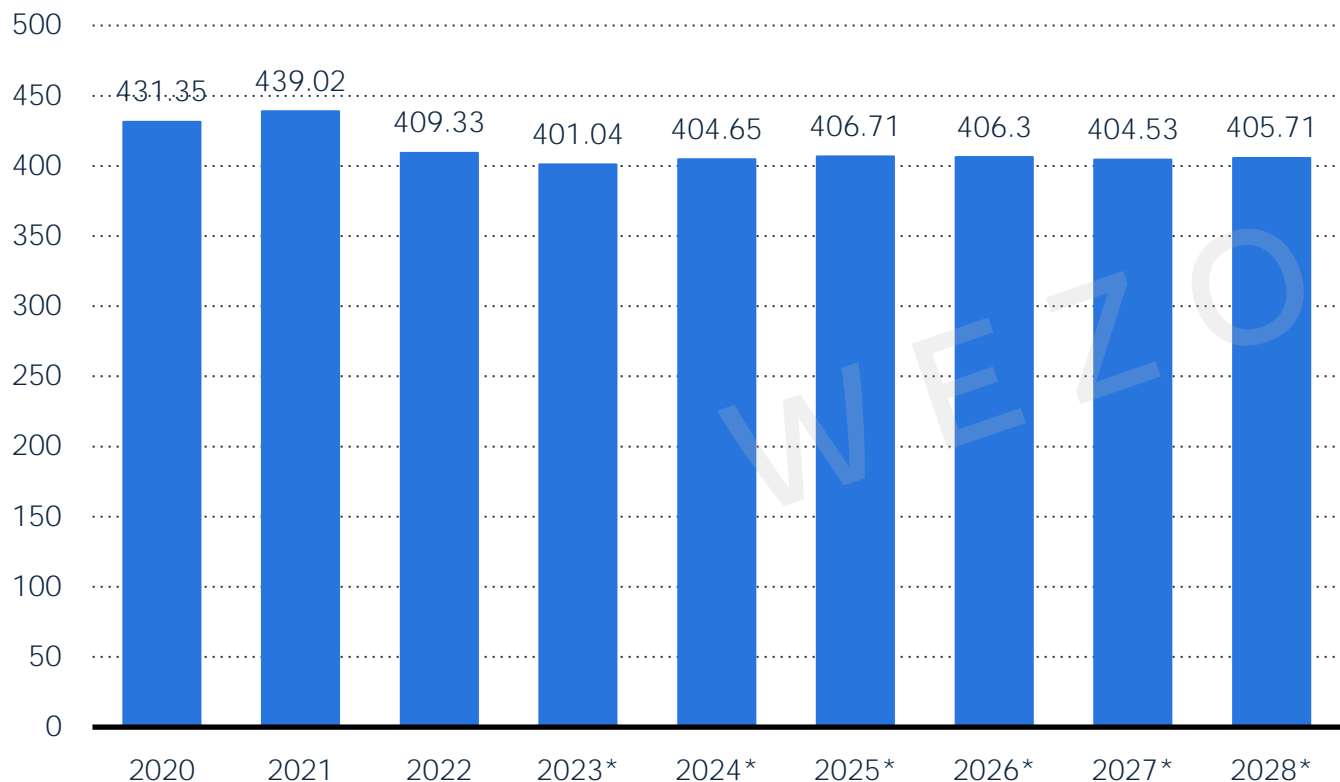


# 游戏平台分析

## Steam平台分析



2020到2028年Steam售出的电子游戏数量(单位:百万)



在2022年，Steam在其平台上售出了约4.09亿款游戏(不包括免费下载)

2018-2023年独立发行商在Steam游戏平台上发行的游戏约占99%，即约有13790款游戏

大型AAA和中型游戏发行商和工作室在Steam上共发行了181款游戏

# 游戏平台分析

## Steam平台分析

+15.5美元

2023年Steam上PC游戏的  
平均售价为15.50美元

+17.5美元

2027年Steam上PC游戏的  
平均售价为17.50美元

+18.1美元

2028年Steam上PC游戏的  
平均售价为18.10美元

+6%

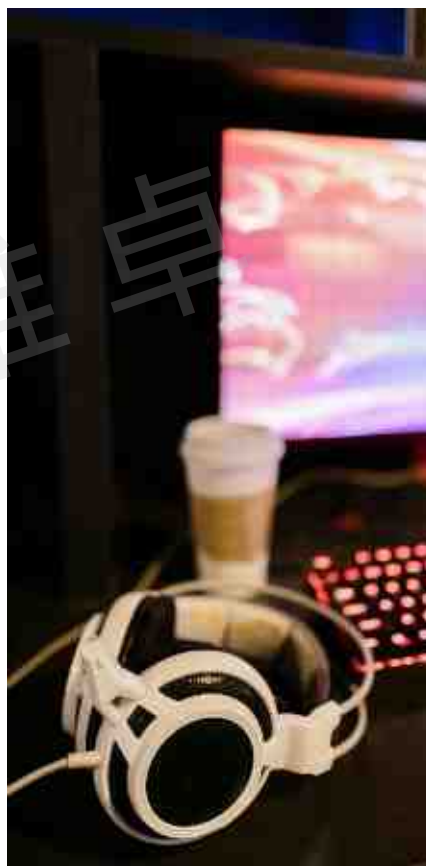
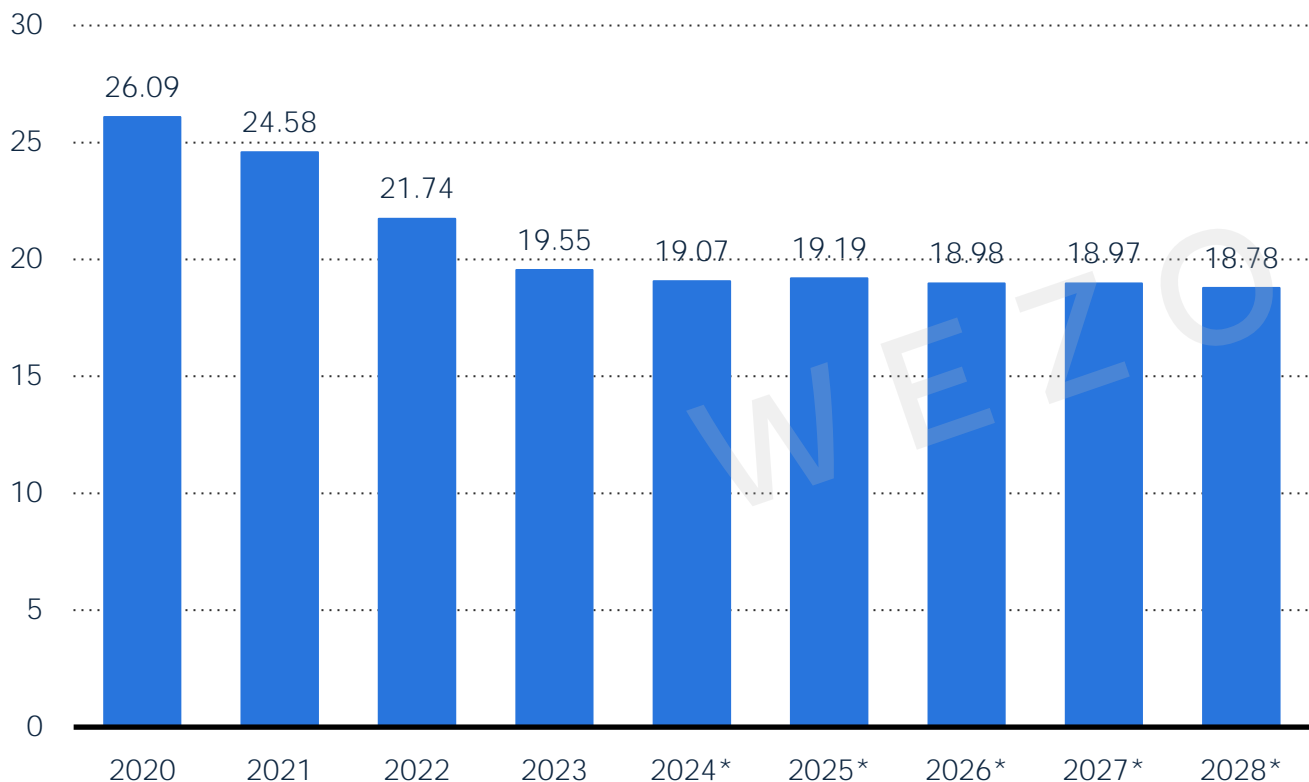
Steam游戏平均价格2018  
年到2023年的复合年增长  
率为6%

# 游戏平台分析

## Steam平台分析



### Steam游戏销售ARPU 2020-2028 (单位: 美元)



据估计，2023年 Steam的每用户平均收益约为19.55美元

到2027年，该平台的 ARPU将降至18.78美元

据估计，平台销售占 Steam游戏收入的 74.6%，游戏内微交易占剩余的25.4%

ARPU (ARPU - Average Revenue Per User) 即每用户平均收入。用于衡量电信运营商业务收入的指标。ARPU注重的是一个时间段内运营商从每个用户所得到的收入。

Source(s): Statista

# 游戏平台分析

## Steam平台分析

Steam: 2024年一月每周最畅销的电子游戏排名

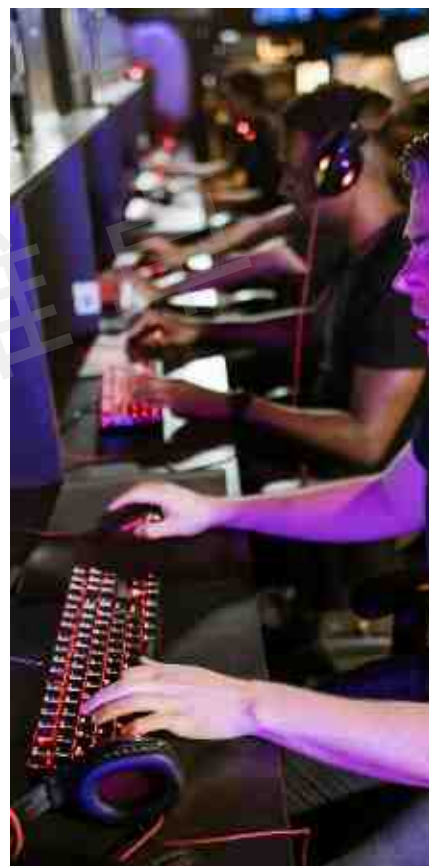
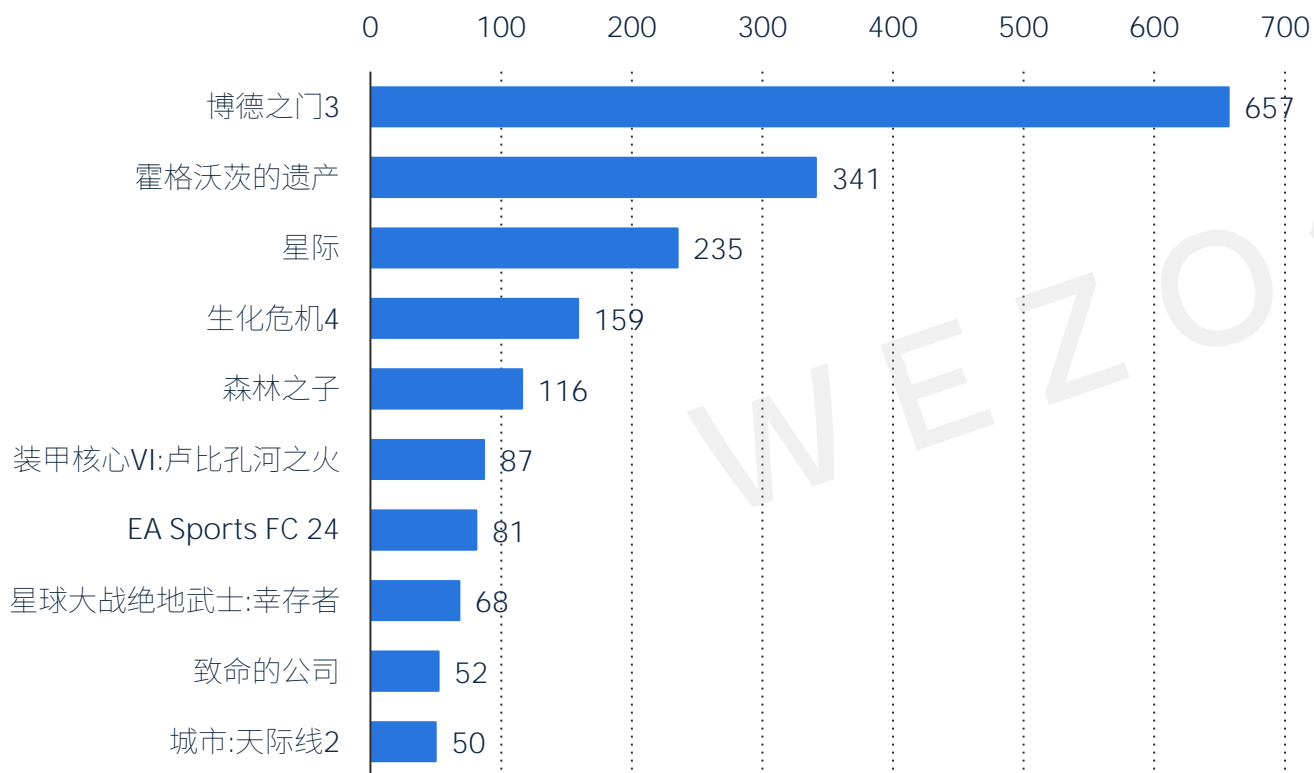
| 游戏名             | 排名 |
|-----------------|----|
| 蒸汽甲板            | 1  |
| 致命的公司           | 2  |
| 博德之门            | 3  |
| 使命召唤            | 4  |
| EA Sports FC 24 | 5  |
| 雨箱六号攻城          | 6  |
| 生锈              | 7  |
| 伊斯兰教纪元1800年     | 8  |
| 准备好了吗?          | 9  |
| 侠盗猎车手5          | 10 |

# 游戏平台分析

## Steam平台分析



2023年Steam上最畅销的新视频游戏(单位：百万美元)



2023年，《博德之门3》是当年PC游戏平台Steam上最卖座的新游戏

这款角色扮演视频游戏创造了6.57亿美元的收入；排名第二的《霍格沃茨遗产》

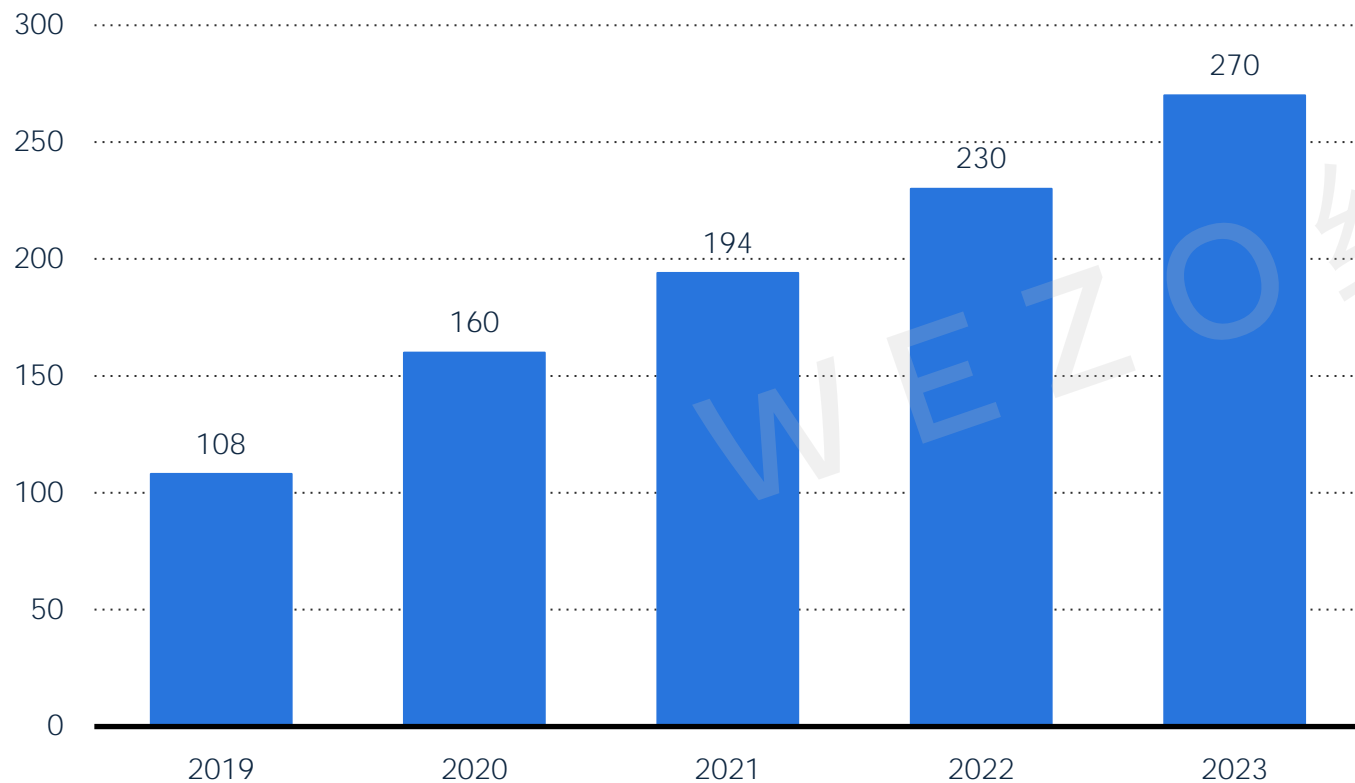
截止到2022年12月，在所有平台上的销量超过了3000万份，票房为3.41亿美元

# 游戏平台分析

## 其他游戏平台分析



Epic 游戏商店PC用户2019-2023年(单位：百万人)



数字游戏商店Epic 游戏商店的PC用户约为2.7亿；与前一时期相比，这是一个显著的增长；总体而言，EGS通过PC平台拥有大约7500万的月活跃用户；Epic 游戏商店由Epic 游戏运营，该公司是大逃杀游戏《堡垒之夜》的发行商

# 游戏平台分析

## 其他游戏平台分析

+3200万人

2019年底Epic 游戏商店的月活跃  
用户约为3200万

+5600万人

2020年底Epic 游戏商店的月活跃  
用户约为5600万

+6200万人

2021年底Epic 游戏商店的月活  
跃用户约为6200万

+6800万人

2022年底Epic 游戏商店的月活  
跃用户约为6800万

+7500万人

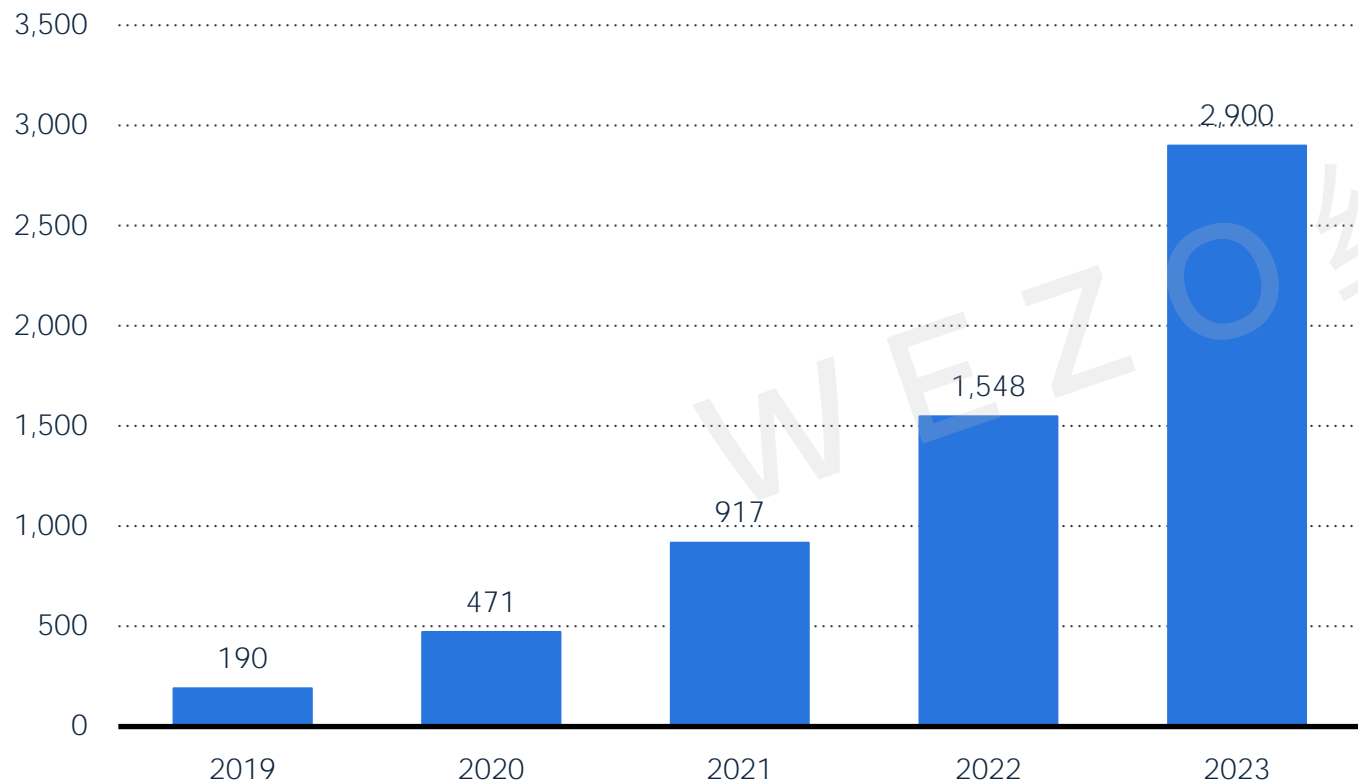
2023年底Epic 游戏商店的月活  
跃用户约为7500万

# 游戏平台分析

## 其他游戏平台分析



Epic 游戏商店 2019-2023年可购买游戏数(单位：款)



在2023年，数字游戏商店Epic 游戏商店为其用户提供了总共2900款游戏可供购买，而前一年为1548款游戏；Epic 游戏商店由Epic Games 于2018年12月推出



## 游戏平台分析

### 其他游戏平台分析

**+7亿美元**

2020年PC玩家在Epic 游戏商店的游戏内容上花费了大约7亿美元

**+8.4亿美元**

2021年PC玩家在Epic 游戏商店的游戏内容上花费了大约8.4亿美元

**+8.2亿美元**

2022年PC玩家在Epic 游戏商店的游戏内容上花费了大约8.2亿美元

**+9.5亿美元**

2023年PC玩家在Epic 游戏商店的游戏内容上花费了大约9.5亿美元

# 第03章

消费者洞察

WEZO 维卓



# 消费者洞察

## 美国及英国消费者洞察

+32%

2023年美国以及英国的统计调查中32%的受访者拥有5款以下数字PC游戏。

+16%

2023年美国以及英国的统计调查中16%的受访者拥有51至250款数字PC游戏

+46%

2023年美国以及英国的统计调查中46%的受访者拥有6至50款数字PC游戏

+1%

2023年美国以及英国的统计调查中1%的受访者拥有超过1000款数字PC游戏

## 消费者洞察

美国及英国消费者洞察

+36%

2023年一项针对美国和英国每周PC玩家的调查发现，只有36%的电子游戏是全价购买的

+32%

一项针对美国和英国每周PC玩家的调查发现，32%的电子游戏是免费的

+32%

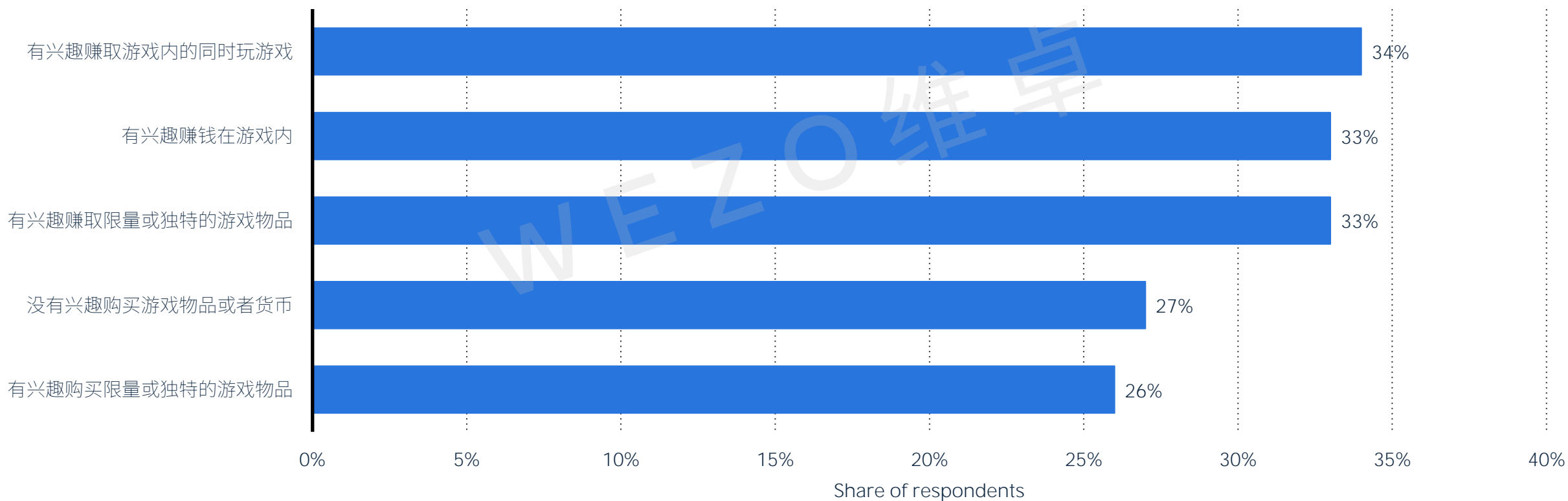
一项针对美国和英国每周PC玩家的调查发现，有32%的电子游戏是打折或者捆绑购买的

# 消费者洞察

美国及英国消费者洞察



## 2023年PC玩家的游戏道具购买因素



## 消费者洞察

美国及英国消费者洞察

+75%

2023年一项针对美国和英国每周PC玩家的调查发现，75%的受访者购买过数字独立游戏

+39%

2023年一项针对美国和英国每周PC玩家的调查发现，39%的受访者购买原因是尝试新事物

+40%

2023年一项针对美国和英国每周PC玩家的调查发现，40%的受访者购买原因是创造力

+33%

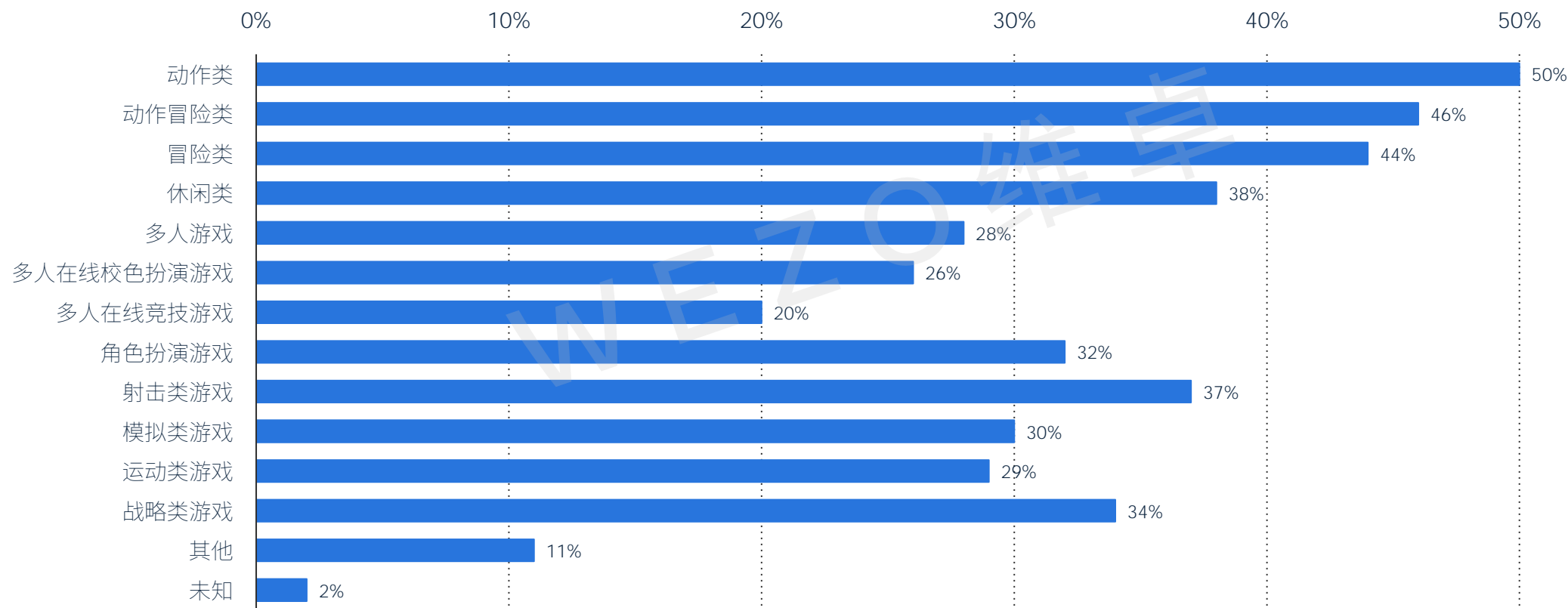
2023年一项针对美国和英国每周PC玩家的调查发现，33%的受访者购买原因是更低的价格

# 消费者洞察

美国及英国消费者洞察



## 2023年美国PC玩家最喜欢的游戏类型



## 消费者洞察

美国及英国消费者洞察

+13%

2022年8月对美国PC游戏玩家的一项调查发现13%的玩家花20-30分钟玩游戏

+15%

2022年8月对美国PC游戏玩家的一项调查发现15%的玩家花2-4小时玩游戏

+18%

2022年8月对美国PC游戏玩家的一项调查发现18%的玩家花30分钟-1小时玩游戏

+23%

2022年8月对美国PC游戏玩家的一项调查发现23%的玩家花1-2小时玩游戏

+12%

2022年8月对美国PC游戏玩家的一项调查发现12%的玩家花超过4小时玩游戏



# 消费者洞察

美国及英国消费者洞察

+31%

2022年10月的一项调查发现，31%的美国成年人每周至少在电脑上玩一次电子游戏

+35%

2022年10月的一项调查发现，35%的34-54岁的美国人每周至少在电脑上玩一次电子游戏

+43%

2022年10月的一项调查发现，43%的18-34岁的美国人每周至少在电脑上玩一次电子游戏

+23%

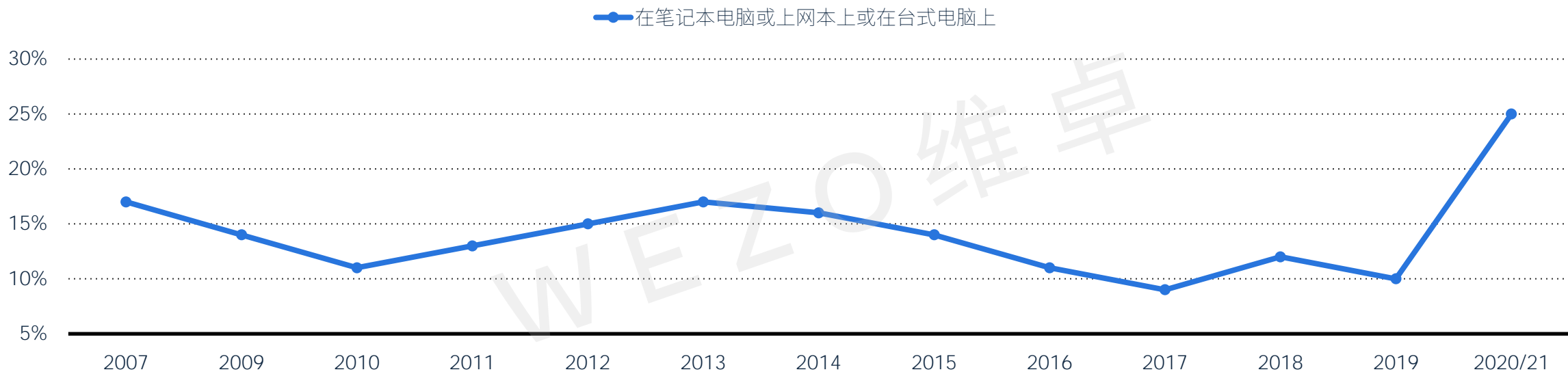
2022年10月的一项调查发现，23%的55岁以上的美国人每周至少在电脑上玩一次电子游戏

# 消费者洞察

美国及英国消费者洞察



## 2007年至2022年英国PC和笔记本电脑游戏渗透率占比



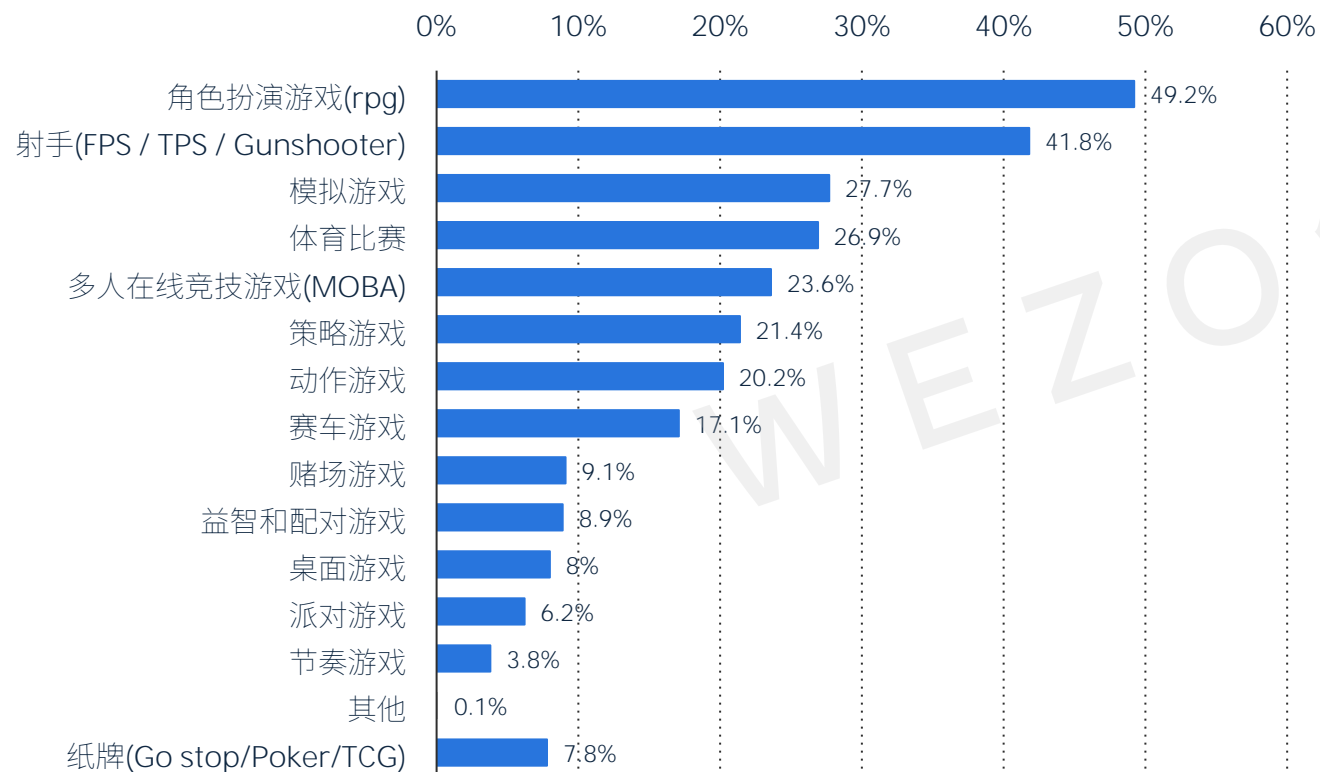
2022年9月至11月，一项针对16岁及以上英国成年人的调查发现，9%的受访者曾在PC上玩过游戏，相比之下，11%的受访者曾在笔记本电脑或上网本上玩过视频游戏。虽然PC游戏的销量与游戏机和手机市场相比有所下降，但受新冠肺炎疫情的影响，PC游戏的人气有所上升。

# 消费者洞察

## 韩国消费者洞察



截至2023年7月，韩国最受欢迎的电脑游戏类型



根据2023年在韩国进行的一项调查，大约49.2%的受访者表示，他们最喜欢的三种PC游戏类型之一是角色扮演游戏(rpg)

其他流行的类型包括射击游戏 (FPS/TPS/射击游戏)和模拟游戏

# 消费者洞察

## 韩国消费者洞察

+44.6%

在2023年11月，韩国PC游戏玩家44.6%的游戏时间都花在了《英雄联盟》

+6.44%

在2023年11月，韩国PC游戏玩家6.44%的游戏时间都花在了《Valorant》

+10.32%

在2023年11月，韩国PC游戏玩家10.32%的游戏时间都花在了《FIFA onlin》

+5.75%

在2023年11月，韩国PC游戏玩家5.75%的游戏时间都花在了《Sudden Attack》

## 数据来源



Capcom  
Critical Research  
DFC Intelligence  
Epic Games  
Gallup Korea  
Game World Observer  
Gametrics  
Inkwood Research  
International Development Group  
Korea Creative Content Agency  
Newzoo  
Ofcom  
Sony  
Statista  
Statista Consumer Insights  
Statistics Korea  
Steam  
SteamDB  
SuperData Research  
Ultra Technologies  
VentureBeat  
VG Insights

VGChartz  
Vorhaus Advisors  
Website (steam250)

WEZO 维卓

## 版权声明



- 本报告著作权由维卓出海研究院整理而成，部分数据、文字或图片素材采集于公开信息，仅为说明问题之引用，所有权为原作者所有
- 未经允许，不得以任何形式或手段复制、抄袭、影印、翻译本报告的任何部分
- 凡转载、摘编或利用其它方式使用本报告文字、数据、观点的，应注明来源（维卓出海研究院公众号），同时不能删减或改写内容
- 报告内容仅供一般性参考，不能用于商业用途，不应视为针对特定事务的意见或依据
- 若有业务输出需求，欢迎联系维卓商务经理：18630366650（郭先生）

WEZO 维卓

# 关于维卓出海研究院

洞悉全球 挖掘商机



## 服务客户

维卓旗下行业研究分析品牌，致力于通过科学、有效的研究体系，帮助中国出海企业洞察全球数字营销行业发展脉络，把握出海增长机遇，为出海企业提供持续、长效的发展价值

目前，我们已成功发布20+份精心打造的行业报告，涵盖了电商、游戏、移动应用、品牌客户等多个领域欢迎下载报告，与我们一同探索全球市场的机遇与未来！



# 出海广告 就选维卓

【智慧营销 驱动未来】

关注我们，获取最新出海营销干货报告

