

内生动力增强 技术赋能明显 生态结构优化 游戏产业高质量发展前景可期

▶ 本报记者 李洋

中国音像与数字出版协会近日发布的《2025年中国游戏产业报告》显示,2025年国内游戏市场实际销售收入3507.89亿元,同比增长7.68%;用户规模达6.83亿,同比增长1.35%,两项数据均创新高。

值得关注的是,自主研发游戏的国内市场实际销售收入为2910.95亿元,同比增长11.64%;自研游戏海外市场实际销售收入204.55亿美元,同比增长10.23%,规模已连续6年超千亿元。主机、客户端、小程序游戏增速领跑,国产游戏在全球主机市场实现标杆性突破。

2025年是“十四五”规划收官之年,也是游戏产业在政策回暖、技术升级与消费升级多重驱动下迎来全面复苏的关键一年。随着版号发放节奏加快、人工智能(AI)技术广泛应用以及跨平台发行模式成熟,游戏行业摆脱此前几年的低迷态势,重回增长轨道。

版号发放总量创新高

2025年被称为中国游戏产业“复苏深化之年”。在经历2024年《黑神话:悟空》引爆文化热潮、版号常态化发放回归后,2025年国内游戏产业的增长不再依赖单一爆款或政策松绑,而是呈现出内生动力增强、技术赋能明显、生态结构优化的新特征。

数据显示,移动游戏仍是基本盘,但其增长已从“数量扩张”转向“质量深耕”,头部产品通过持续内容更新维持活跃。主机与客户端游戏回暖显著,尤其是主机游戏连续3年高速增长,反映出高品质内容需求上升。小程序游戏成为最大增量来源之一,收入达535亿元,其中内购占比近7成,表明轻量化产品也能实现深度变现。

与2024年《DNF手游》《黑神话:悟空》等现象级新品拉动不同,2025年游戏产业增长的主力呈现三大特征。即头部长青游戏的持续进化,如腾讯《和平精英》、网易《第五人格》等,通过玩法创新、跨圈联动保持生命力;多端互通打破设备壁垒,如腾讯《剑灵2》支持个人电脑(PC)端与移动端跨平台联机,极大地扩展了用户边界;小游戏反向引流APP,部分厂商采用“先推小游戏试水一再引流至重度APP”的策略,降低获客成本,提升转化效率。

从政策层面看,我国对游戏产业的定位已从“规范管理”转向“支持高质量发展”。近日,随着国家新闻出版署公布12月份网络游戏版号,2025年全年版号发放正式收官。据统计,2025年版号总数超过1770个,创下自2019年以来近7年历史新高,游戏行业持续回暖。

中国城市发展研究院投资部副主任袁帅表示,版号稳定发放缓解了企业的等待成本,使其敢于提前布局长线产品,如部分厂商针对主机、客户端等长周期赛道储备项目,带动行业供给从短平快向精品化、多元化升级,最终形成“版号放量—企业敢投—供给优化”的正向循环。

“行业竞争核心从‘争夺版号’彻底转向比拼产品品质与运营能力。”苏商银行特约研究员付一夫说。



3D数字游戏艺术,在2025年9月举行的第三届全国技能大赛中成为一个新赛项。

新华社记者 李嘉南/摄(资料图)

资深产业观察家、科方得咨询机构负责人张新原表示,这一政策信号直接激活供给侧,多端游戏版号申请激增,头部厂商纷纷布局移动端、客户端、主机端多端互通产品,推动供给结构从单一移动端向全景延伸,为市场增长注入持续动力。

全球化布局提速

据了解,现阶段国内外游戏企业所采用的引擎以Unity和UnrealEngine(UE)为主流,游戏开发对两大传统引擎的依赖度高。在此背景下,我国部分企业已开始发力突破,不仅通过对Unity、UE进行深度定制适配产品需求,更是尝试自主研发核心引擎,如网易自研的BlazingNight引擎为《逆水寒》手游赋予了主机级别的画面美术表现。这种从“被动依赖”到“主动攻坚”的转变,既回应了核心技术自主化的需求,也预示着随着我国企业在游戏引擎技术与应用能力上的不断精进,中国游戏产业迈向精品化的步伐将进一步加快。

袁帅认为,2025年自研游戏国内收入增长11.64%、海外收入增长10.23%,连续6年超过千亿元,标志着自研游戏实力从“规模扩张”转向“质量与全球竞争力双升”。“与前几年相比,国内游戏厂商本质上的进步在于从‘模仿跟随’到‘引领创新’:早期自研多依赖换皮、代理,现在掌握核心技术与原创IP(知识产权),甚至在主机、3A游戏(需要大量资金、资源和时间开发的大预算、高质量的顶级游戏)领域实现全球标杆性突破;从国内单一市场到全球布局,海外收入占比提升说明国产游戏已具备与国际大厂竞争的实力,不再是低价替代而是文化与技术双输出。”袁帅说。

国家注册审核员、广东更佳吴国际认证有限公司总经理李锦堤表示,国产游戏自研实力显著提升,跨平台同步开发率大幅度增长,工业化管线优化让研发周期缩

短,模块复用率提高。“出海”逻辑也实现跃迁,从“文化符号换皮”转向原创玩法与全球主流口味适配,原创IP在海外市场崭露头角,掌握设计话语权。

技术赋能行业迈向新征途

袁帅认为,版号放量带来的新游戏增量是短期刺激,而AI、空间计算等技术对游戏体验的升级才是长期动力。如AI生成智能NPC(非玩家控制角色)使互动更自然,动态剧情系统让玩家选择影响结局,这些创新会持续提升用户黏性与付费意愿。

付一夫预测,结合产业报告与当前动态,2026年游戏行业将延续并深化两大结构性趋势:一是多端发展与市场分化。PC游戏与主机游戏的市场占比将持续提升,“手游PC化”与“端游精品化”并行。同时,满足深度体验的重度游戏与满足碎片娱乐的轻量化游戏(尤其是小程序游戏)将两极并行发展。二是“出海”竞争深化。小游戏将成为“出海”的新主力军之一,其成功方法论(快速试错、混合变现、买量投放)将更深刻地影响主流“出海”策略。

李锦堤预测,2026年游戏行业将进入“质量合规+技术代差”双重筛选期,AI管线、MR(混合现实技术)设计能力与透明付费体系成为企业生存必备“技能”。

“游戏正从娱乐产品向超级数字场景跃迁,成为连接现实与虚拟的核心入口。”北京市社会科学院副研究员王鹏表示,AI深化渗透,推动开发端实现创意自动化落地,体验端通过动态叙事与NPC交互重塑沉浸感;MR设备普及推动“虚实融合”沙盘游戏,云游戏+LBS技术开启城市级社交互动。

“游戏行业竞争将聚焦精品内容、技术创新与全球化运营能力,具备自研实力、技术布局领先与“出海”优势的厂商,将在高质量发展阶段占据核心竞争力。”张新原说。

码上读报

扫码阅读全文

原材料涨价潮催生 锂电池产业变革

2025年年末,一场由锂电池核心原材料价格飙升引发的连锁反应,正从产业链上游向下游蔓延,在电池行业激起千层浪。作为锂电池的重要原材料,六氟磷酸锂价格从2025年7月的每吨4.93万元飙升至近日的每吨17万元左右,市场一度呈现“一天一价”的态势。与此同时,宁德时代新能源科技股份有限公司、惠州亿纬锂能股份有限公司等头部锂电池企业集体按下扩产“加速键”。

专家表示,企业应从根本上提升对上游矿产资源的话语权,头部企业可推进供应链垂直整合,中小企业则需采取多元化采购策略以稳定供应。这种上下游的深度绑定与策略分化,成为平抑波动、协同创新的关键。同时,政府应引导产业从“扩产”转向“提质”,引导锂电池产业进军低空经济、人形机器人等对价格不敏感、对性能要求高的新兴领域。



《科技日报》2026.1.7 王禹涵

新型工业化持续走深走实

现代化工业是现代化产业体系最重要的基础和核心。“十五五”规划建议提出,建设现代化产业体系,巩固壮大实体经济根基。目前,我国各地正加速技术创新、推动产业集聚发展和数智化转型,持续完善创新体系和产业生态,加强上下游协同配套,推动新型工业化走深走实。

工业和信息化部相关负责人表示,“十四五”以来,工业和信息化部深入推进新型工业化,加快建设制造强国,统筹推进传统产业改造升级、新兴产业培育壮大、未来产业前瞻布局,产业整体实力、质量效益以及创新力、竞争力、抗风险能力显著增强,建设以先进制造业为骨干的现代化产业体系取得明显成效。下一步,将继续加快构建以先进制造业为骨干的现代化产业体系,深入推进工业技术改造和设备更新,坚持高水平开放,推动产业升级向新布局、稳健发展。



《经济日报》2026.1.7 赖奇春