

# 数码趋势——三季度 - 中国 - 2021年

报告价格: £3302.97 | \$4460.00 | €3717.16

以上是报告发表时的价格，可能受汇率波动影响而有变动

在这篇报告中我们探讨了以下议题

- 数码产品拥有率的发展与变化
- 通过智能手机、台式/笔记本电脑、平板电脑和智能电视等不同数码产品进行的线上活动
- 重点数字平台的使用情况及频率
- 购买游戏机后的行为
- 电子游戏的重要特质
- 对好游戏的期待

在所有数码产品和活动中，智能手机仍主导着消费者的屏幕时间，且社交成为了必不可少的活动。数码品牌已进入生态竞争阶段；尤其在农村地区，互联网普及率持续增长，这为中国的游戏市场带来机遇。

消费者玩游戏时，他们需要的是社交话题、独家性及视觉体验。因此，游戏社交将是整体趋势。对于游戏行业参与者来说，不管是游戏机、移动游戏还是其他形式的游戏，都应提高其社交属性。得益于经济实力的提升与消费观念的转变，人们在虚拟世界中持续消费，尤其激活了游戏产业的消费潜力。消费者乐于为自己的爱好买单。有30%的被访者表示有兴趣在游戏内充值以获得更好的游戏体验。

订阅模式与云游戏技术的发展或将帮助游戏行业参与者留住更多的用户。对乐于尝试不同类型游戏的玩家来说，包含独家游戏的订阅服务颇具吸引力。同时，作为订阅服务中的一环，云游戏服务也能够吸引到想要随时随地玩自己喜欢的游戏的玩家。



“数码品牌已进入生态竞争阶段。面对流量红利触顶的压力，业内参与者转向平板电脑、游戏及新能源汽车等新兴产业以寻求市场机遇。各数字平台争相抢占消费者的屏幕时间。其中，社交媒体继续游戏化，因为消费者倾向于认同有更多娱乐元素的社交互动。整个互联网市场已进入存量竞争阶段。相比流量，数码品牌应关注内容质量，以吸引消费者的关注。”

——张鹏俊，研究分析师

## 购买此报告

网址	store.mintel.com
欧洲	+44 (0) 20 7606 4533
巴西	0800 095 9094
美洲	+1 (312) 943 5250
中国	+86 (21) 6032 7300
亚洲	+61 (0) 2 8284 8100

以上是报告发表时的价格，可能受汇率波动影响而有变动。

## 目录

### 概述

- 您所需要了解的
- 报告关键议题
- 报告定义

### 综述

- 市场
  - 数据1: 网民规模与互联网普及率, 2016-2021年
  - 数据2: 城镇与农村互联网普及率, 2016-2021年
  - 数据3: 短视频用户及占网民比例, 2018-2021年
- 公司与品牌
- 字节跳动
- 腾讯
- 苹果
- 路易威登自主开发的游戏联手NFT平台, 讲述品牌故事
- 消费者
  - 多种设备共同构建数字生态系统
    - 数据4: 数码产品的拥有情况, 2019-2021年
  - 社交活动受青睐, 社交电商存在发展机遇
    - 数据5: 数码产品上的网上活动(按数码产品区分), 2021年
  - 各数字平台争相博取消费者关注
    - 数据6: 数字平台使用情况, 2021年
  - 消费者玩游戏时需要社交话题、独家性及视觉体验
    - 数据7: 购买游戏机后的行为, 2021年
  - 游戏社交化是整体趋势
    - 数据8: 游戏的重要特质, 2021年
  - 游戏手柄或成为标准配件
    - 数据9: 对游戏的期待, 2021年
- 我们的观点

### 议题与洞察

- 玩游戏已成为全新社交方式
  - 数据10: Pico Neo 3, 2021年
- 订阅模式与会员制让优秀游戏内容更可及
- 游戏成为品牌常用的营销渠道, 奢侈品行业尤其如此
  - 数据11: 《王者荣耀》与博柏利的合作海报, 2021年
  - 数据12: 古驰virtual 25数字虚拟运动鞋, 2021年

### 互联网发展状况

- 网民规模持续增长, 加速中国数字化进程

## 报告内容

综述

PDF格式完整报告

演示文稿

交互式数据手册

同主题过往报告

## 想要了解更多内容?

该报告是系列报告中的一篇, 旨在为您提供对该市场更全面的了解。

英敏特2020年报告均包含专门针对新冠疫情的研究和预测。世界领先品牌依靠英敏特报告获取最全面、客观和可操作的市场情报。

## 购买此报告

网址	store.mintel.com
欧洲	+44 (0) 20 7606 4533
巴西	0800 095 9094
美洲	+1 (312) 943 5250
中国	+86 (21) 6032 7300
亚洲	+61 (0) 2 8284 8100

报告价格: £3302.97 | \$4460.00 | €3717.16

以上是报告发表时的价格，可能受汇率波动影响而有变动。

- 数据13: 网民规模与互联网普及率，2016-2021年
- 互联网普及率增长迅速，特别是农村地区
- 数据14: 城镇与农村互联网普及率，2016-2021年
- 数据15: 城乡地区互联网用户占比，2018-2021年
- 5G移动终端数量迅速增长，表明中国5G网络商业化成果喜人
- 数据16: 5G移动终端数量，2020-2021年
- 网购用户持续增长
- 数据17: 网购用户及占网民比例，2016-2021年
- 健康发展政策出台，直播带货竞争加剧
- 数据18: 直播带货用户及占网民比例，2020-2021年
- 短视频仍是最流行的休闲活动，与中/长视频平台竞争加剧
- 数据19: 短视频用户及占网民比例，2018-2021年
- 健康发展规范出台，在线音乐市场增长
- 数据20: 在线音乐用户及使用率，2016-2021年

#### 重点企业的表现

- 字节跳动
- 腾讯
- 苹果
- 华为
- 小米

#### 谁在创新？

- 路易威登自主开发的游戏联手NFT平台，讲述品牌故事
- 数据21: LOUIS THE GAME游戏截图，2021年
- 三星发布新款折叠屏手机 **Galaxy Z Fold 3**
- 数据22: 三星Galaxy Z Fold 3，2021年
- 腾讯联手敦煌研究院，推出首款公益文博NFT
- 数据 23: 腾讯与敦煌研究院联手推出的NFT，2021年
- 腾讯发布正版直播音乐服务系统“音速达引擎”
- 数据24: 腾讯正版直播音乐服务系统“音速达引擎”，2021年
- 苹果发布iPad mini 6
- 数据25: 苹果新发布的iPad mini 6，2021年

#### 数码产品的拥有情况

- 平板电脑拥有率提升，表明市场处于生态竞争阶段
- 数据26: 部分家居数码产品的拥有情况，2020-2021年
- 多设备协同是未来整体趋势，特别在家庭场景中
- 数据27: 部分家居数码产品的拥有情况，2019-2021年
- 数据28: 部分家居数码产品的拥有情况（按家庭构成区分），2021年
- 数据29: 某月子中心的智能家居系统，2021年

### 报告内容

综述

PDF格式完整报告

演示文稿

交互式数据手册

同主题过往报告

## 想要了解更多内容？

该报告是系列报告中的一篇，旨在为您提供对该市场更全面的了解。

英敏特2020年报告均包含专门针对新冠疫情的研究和预测。世界领先品牌依靠英敏特报告获取最全面、客观和可操作的市场情报。

### 购买此报告

网址	store.mintel.com
欧洲	+44 (0) 20 7606 4533
巴西	0800 095 9094
美洲	+1 (312) 943 5250
中国	+86 (21) 6032 7300
亚洲	+61 (0) 2 8284 8100

以上是报告发表时的价格，可能受汇率波动影响而有变动。

- 随着女性玩家需求上涨，游戏机市场稳定增长  
数据30: 部分家居数码产品的拥有情况，2019-2021年

### 数码产品上进行的活动

- 社交活动受青睐，社交电商存在发展机遇  
数据31: 部分在线活动的渗透率——智能手机，2019-2021年
- 在线音乐市场脱离版权之争  
数据32: 部分在线活动的渗透率——在智能手机上听音乐（按年龄区分），2019-2021年
- 电商平台助推阅读市场  
数据33: 部分在线活动的渗透率——智能手机，2019-2021年

### 数字平台使用情况

- 社交媒体对消费者不可或缺  
数据34: 社交媒体平台使用情况，2020-2021年
- 短视频休闲占据消费者的屏幕时间  
数据35: 短视频平台使用情况，2020-2021年  
数据36: 每天使用短视频app（按年龄区分），2021年
- 综合视频平台愈发受观众关注  
数据37: 综合视频平台使用情况，2020-2021年  
数据38: 综合视频平台的日均使用情况（按性别和年龄区分），2020-2021年
- 创作者驱动社区类平台聚集年轻一代与女性  
数据39: 社区类平台使用情况，2020-2021年  
数据40: 社区类平台使用情况（按年龄区分），2021年  
数据41: 社区类平台日均使用情况（按性别区分），2021年
- 动漫视频平台是与年轻人交流的必要渠道  
数据42: 动漫视频平台使用情况，2020-2021年  
数据43: 动漫视频平台使用情况（按年龄区分），2021年

### 购买游戏机后的行为

- 独家游戏是游戏迷的购买动因  
数据44: 购买游戏机后的行为，2021年
- 消费者玩游戏时注重视觉体验  
数据45: 游戏掌机Steam Deck连接到显示器，2021年8月
- 游戏成为可分享的社交话题  
数据46: 购买游戏机后的行为（按代际区分），2021年

### 电子游戏特质

- 视觉体验与游戏成就最为重要  
数据47: 游戏的重要特质，2021年  
数据48: 游戏的重要特质（按代际区分），2021年

## 报告内容

综述

PDF格式完整报告

演示文稿

交互式数据手册

同主题过往报告

## 想要了解更多内容？

该报告是系列报告中的一篇，旨在为您提供对该市场更全面的了解。

英敏特2020年报告均包含专门针对新冠疫情的研究和预测。世界领先品牌依靠英敏特报告获取最全面、客观和可操作的市场情报。

## 购买此报告

网址	store.mintel.com
欧洲	+44 (0) 20 7606 4533
巴西	0800 095 9094
美洲	+1 (312) 943 5250
中国	+86 (21) 6032 7300
亚洲	+61 (0) 2 8284 8100

报告价格: £3302.97 | \$4460.00 | €3717.16

以上是报告发表时的价格，可能受汇率波动影响而有变动。

- 多屏为不同场景带来更佳云游戏体验  
数据49: 游戏的重要特质（按年龄与个人月收入区分），2021年
- 游戏社交是整体趋势  
数据50: 游戏的重要特质，2021年

#### 对游戏的期待

- 游戏手柄或成为标准配件  
数据51: 对更好游戏体验的期待，2021年
- 氪金经济兴起  
数据52: 对更好游戏体验的期待（按性别和年龄区分），2021年
- 年轻一代与家庭推动游戏订阅服务增长  
数据53: 对更好游戏体验的期待（按性别和家庭构成区分），2021年

#### 附录——研究方法与缩写

- 研究方法
- 缩写

## 报告内容

综述

PDF格式完整报告

演示文稿

交互式数据手册

同主题过往报告

## 想要了解更多内容？

该报告是系列报告中的一篇，旨在为您提供对该市场更全面的了解。

英敏特2020年报告均包含专门针对新冠疫情的研究和预测。世界领先品牌依靠英敏特报告获取最全面、客观和可操作的市场情报。

## 购买此报告

网址 [store.mintel.com](https://store.mintel.com)

欧洲 +44 (0) 20 7606 4533

巴西 0800 095 9094

美洲 +1 (312) 943 5250

中国 +86 (21) 6032 7300

亚洲 +61 (0) 2 8284 8100

The logo features the word "MINTEL" in a bold, black, sans-serif font, contained within a bright yellow speech bubble shape. Below the main bubble are three smaller, overlapping yellow circles of varying sizes, creating a trail effect.

**MINTEL**

## 关于英敏特

英敏特是洞悉消费者需求、熟谙背后原因的专家。作为世界领先的市场情报公司，我们对消费者、市场、产品创新和竞争形势进行分析，提供关于全球和各国经济的独特视角。自1972年起，英敏特通过预测分析和专家推荐，让客户更快做出更优的商业决策。

我们的目标是助力企业与人的成长。要了解我们如何实现这一目标，请点击[mintel.com](https://www.mintel.com)。