

# 全球及中国跳舞视频游戏行业发展模式与“十四五”规划建议报告2024~2030年

产品名称	全球及中国跳舞视频游戏行业发展模式与“十四五”规划建议报告2024~2030年
公司名称	鸿晟信合（北京）信息技术研究院有限公司
价格	.00/件
规格参数	
公司地址	北京市朝阳区日坛北路19号楼9层(08)(朝外孵化器0530)（注册地址）
联系电话	010-84825791 15910976912

## 产品详情

全球及中国跳舞视频游戏行业发展模式与“十四五”规划建议报告2024~2030年

【全新修订】：2024年3月

【出版机构】：中智信投研究网

【内容部分有删减·详细可参中智信投研究网出版完整信息！】

【报告价格】：[纸质版]:6500元 [电子版]:6800元 [纸质+电子]:7000元 (可以优惠)

【服务形式】：文本+电子版+光盘

【联系人】：顾滢滢 李雪

免费售后服务一年，具体内容及订购流程欢迎咨询客服人员

2023年全球跳舞视频游戏市场规模大约为 亿元（人民币），预计2030年将达到

亿元，2024-2030期间年复合增长率（CAGR）为%。未来几年，本行业具有很大不确定性，本文的2024-2030年的预测数据是基于过去几年的历史发展、观点、以及本文分析师观点，综合给出的预测。

2023年中国占全球市场份额为%，美国为%，预计未来六年中国市场复合增长率为%，并在2030年规模达到百万美元，同期美国市场CAGR预计大约为%。未来几年，亚太地区的重要市场地位将更加凸显，除中国外，日本、韩国、印度和东南亚地区，也将扮演重要角色。此外，未来六年，预计德国将继续维持其在欧洲的地位，2024-2030年CAGR将大约为%。

目前全球市场，主要由和地区厂商主导，全球跳舞视频游戏头部厂商主要包括劲爆热舞、Dance Central (Harmonix)、Rez Infinite (United Game Artists)、Fuser (United Game Artists)和Rock Band (Harmonix)等，前三大厂商占有全球大约%的市场份额。

本报告研究“十四五”期间全球及中国市场跳舞视频游戏的发展现状，以及“十五五”期间行业发展预测。重点分析全球主要地区跳舞视频游戏的市场规模，历史数据2019-2023年，预测数据2024-2030年。

本文同时着重分析跳舞视频游戏行业竞争格局，包括全球市场主要企业中国本土市场主要企业竞争格局，重点分析全球主要企业近三年跳舞视频游戏的收入和市场份额。

此外针对跳舞视频游戏行业产品分类、应用、行业政策、行业发展有利因素、不利因素和进入壁垒也做了详细分析。

全球及国内主要企业包括：

劲爆热舞

Dance Central (Harmonix)

Rez Infinite (United Game Artists)

Fuser (United Game Artists)

Rock Band (Harmonix)

Donkey Konga (Nintendo)

Parappa The Rapper

Just Dance (Ubisoft)

Elite Beat Agents (Nintendo)

Space Channel 5 (United Game Artists)

Cadence Of Hyrule (Brace Yourself Games)

Rhythm Heaven Fever

Guitar Hero

Audiosurf

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

普通式

AR/VR式

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

家庭

娱乐场所

其他

本文包含的主要地区和国家：

北美（美国和加拿大）

欧洲（德国、英国、法国、意大利和其他欧洲国家）

亚太（中国、日本、韩国、中国台湾地区、东南亚、印度等）

拉美（墨西哥和巴西等）

中东及非洲地区

本文正文共9章，各章节主要内容如下：

第1章：报告统计范围、产品细分、下游应用领域，以及行业发展总体概况、有利和不利因素、进入壁垒等；

第2章：全球市场总体规模、中国地区总体规模，包括主要地区跳舞视频游戏总体规模及市场份额等；

第3章：行业竞争格局分析，包括全球市场企业跳舞视频游戏收入排名及市场份额、中国市场企业跳舞视频游戏收入排名和份额等；

第4章：全球市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模及份额等；

第5章：全球市场不同应用跳舞视频游戏总体规模及份额等；

第6章：行业发展机遇与风险分析；

第7章：行业供应链分析，包括产业链、主要原料供应情况、下游应用情况、行业caigou模式、生产模式、销售模式及销售渠道等；

第8章：全球市场跳舞视频游戏主要企业基本情况介绍，包括公司简介、跳舞视频游戏产品介绍、跳舞视频游戏收入及公司新动态等；

第9章：报告结论。

标题

报告目录

## 1 跳舞视频游戏市场概述

### 1.1 产品定义及统计范围

### 1.2 按照不同产品类型，跳舞视频游戏主要可以分为如下几个类别

#### 1.2.1 不同产品类型跳舞视频游戏增长趋势2019 VS 2023 VS 2030

#### 1.2.2 普通式

#### 1.2.3 AR/VR式

### 1.3 从不同应用，跳舞视频游戏主要包括如下几个方面

#### 1.3.1 不同应用跳舞视频游戏增长趋势2019 VS 2023 VS 2030

#### 1.3.2 家庭

#### 1.3.3 娱乐场所

#### 1.3.4 其他

### 1.4 行业发展现状分析

#### 1.4.1 十五五期间跳舞视频游戏行业发展总体概况

#### 1.4.2 跳舞视频游戏行业发展主要特点

#### 1.4.3 进入行业壁垒

#### 1.4.4 发展趋势及建议

## 2 行业发展现状及“十五五”前景预测

### 2.1 全球跳舞视频游戏行业规模及预测分析

#### 2.1.1 全球市场跳舞视频游戏总体规模（2019-2030）

2.1.2 中国市场跳舞视频游戏总体规模（2019-2030）

2.1.3 中国市场跳舞视频游戏总规模占全球比重（2019-2030）

2.2 全球主要地区跳舞视频游戏市场规模分析（2019 VS 2023 VS 2030）

2.2.1 北美（美国和加拿大）

2.2.2 欧洲（德国、英国、法国和意大利等国家）

2.2.3 亚太主要国家/地区（中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚）

2.2.4 拉美主要国家（墨西哥和巴西等）

2.2.5 中东及非洲地区

3 行业竞争格局

3.1 全球市场竞争格局分析

3.1.1 全球市场主要企业跳舞视频游戏收入分析（2019-2024）

3.1.2 跳舞视频游戏行业集中度分析：2023年全球Top 5厂商市场份额

3.1.3 全球跳舞视频游戏梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

3.1.4 全球主要企业总部、跳舞视频游戏市场分布及商业化日期

3.1.5 全球主要企业跳舞视频游戏产品类型及应用

3.1.6 全球行业并购及投资情况分析

3.2 中国市场竞争格局

3.2.1 中国本土主要企业跳舞视频游戏收入分析（2019-2024）

3.2.2 中国市场跳舞视频游戏销售情况分析

3.3 跳舞视频游戏中guoqi业SWOT分析

4 不同产品类型跳舞视频游戏分析

4.1 全球市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模

4.1.1 全球市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）

4.1.2 全球市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模预测（2025-2030）

4.2 中国市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模

4.2.1 中国市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）

4.2.2 中国市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模预测（2025-2030）

## 5 不同应用跳舞视频游戏分析

### 5.1 全球市场不同应用跳舞视频游戏总体规模

5.1.1 全球市场不同应用跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）

5.1.2 全球市场不同应用跳舞视频游戏总体规模预测（2025-2030）

### 5.2 中国市场不同应用跳舞视频游戏总体规模

5.2.1 中国市场不同应用跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）

5.2.2 中国市场不同应用跳舞视频游戏总体规模预测（2025-2030）

## 6 行业发展机遇和风险分析

### 6.1 跳舞视频游戏行业发展机遇及主要驱动因素

### 6.2 跳舞视频游戏行业发展面临的风险

### 6.3 跳舞视频游戏行业政策分析

## 7 行业供应链分析

### 7.1 跳舞视频游戏行业产业链简介

7.1.1 跳舞视频游戏产业链

7.1.2 跳舞视频游戏行业供应链分析

7.1.3 跳舞视频游戏主要原材料及其供应商

7.1.4 跳舞视频游戏行业主要下游客户

### 7.2 跳舞视频游戏行业caigou模式

### 7.3 跳舞视频游戏行业开发/生产模式

### 7.4 跳舞视频游戏行业销售模式

## 8 全球市场主要跳舞视频游戏企业简介

### 8.1 劲爆热舞

8.1.1 劲爆热舞基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.1.2 劲爆热舞公司简介及主要业务

8.1.3 劲爆热舞跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.1.4 劲爆热舞跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

8.1.5 劲爆热舞企业新动态

8.2 Dance Central (Harmonix)

8.2.1 Dance Central (Harmonix)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.2.2 Dance Central (Harmonix)公司简介及主要业务

8.2.3 Dance Central (Harmonix)跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.2.4 Dance Central (Harmonix)跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

8.2.5 Dance Central (Harmonix)企业新动态

8.3 Rez Infinite (United Game Artists)

8.3.1 Rez Infinite (United Game Artists)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.3.2 Rez Infinite (United Game Artists)公司简介及主要业务

8.3.3 Rez Infinite (United Game Artists)跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.3.4 Rez Infinite (United Game Artists)跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

8.3.5 Rez Infinite (United Game Artists)企业新动态

8.4 Fuser (United Game Artists)

8.4.1 Fuser (United Game Artists)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.4.2 Fuser (United Game Artists)公司简介及主要业务

8.4.3 Fuser (United Game Artists)跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.4.4 Fuser (United Game Artists)跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

8.4.5 Fuser (United Game Artists)企业新动态

8.5 Rock Band (Harmonix)

8.5.1 Rock Band (Harmonix)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.5.2 Rock Band (Harmonix)公司简介及主要业务

8.5.3 Rock Band (Harmonix) 跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.5.4 Rock Band (Harmonix) 跳舞视频游戏收入及毛利率 ( 2019-2024 )

8.5.5 Rock Band (Harmonix)企业新动态

8.6 Donkey Konga (Nintendo)

8.6.1 Donkey Konga (Nintendo)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.6.2 Donkey Konga (Nintendo)公司简介及主要业务

8.6.3 Donkey Konga (Nintendo) 跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.6.4 Donkey Konga (Nintendo) 跳舞视频游戏收入及毛利率 ( 2019-2024 )

8.6.5 Donkey Konga (Nintendo)企业新动态

8.7 Parappa The Rapper

8.7.1 Parappa The Rapper基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.7.2 Parappa The Rapper公司简介及主要业务

8.7.3 Parappa The Rapper 跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.7.4 Parappa The Rapper 跳舞视频游戏收入及毛利率 ( 2019-2024 )

8.7.5 Parappa The Rapper企业新动态

8.8 Just Dance (Ubisoft)

8.8.1 Just Dance (Ubisoft)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.8.2 Just Dance (Ubisoft)公司简介及主要业务

8.8.3 Just Dance (Ubisoft) 跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.8.4 Just Dance (Ubisoft) 跳舞视频游戏收入及毛利率 ( 2019-2024 )

8.8.5 Just Dance (Ubisoft)企业新动态

8.9 Elite Beat Agents (Nintendo)

8.9.1 Elite Beat Agents (Nintendo)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.9.2 Elite Beat Agents (Nintendo)公司简介及主要业务

8.9.3 Elite Beat Agents (Nintendo) 跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.9.4 Elite Beat Agents (Nintendo) 跳舞视频游戏收入及毛利率 ( 2019-2024 )



## 8.9.5 Elite Beat Agents (Nintendo)企业新动态

## 8.10 Space Channel 5 (United Game Artists)

### 8.10.1 Space Channel 5 (United Game Artists)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

### 8.10.2 Space Channel 5 (United Game Artists)公司简介及主要业务

### 8.10.3 Space Channel 5 (United Game Artists)跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

### 8.10.4 Space Channel 5 (United Game Artists)跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

### 8.10.5 Space Channel 5 (United Game Artists)企业新动态

## 8.11 Cadence Of Hyrule (Brace Yourself Games)

### 8.11.1 Cadence Of Hyrule (Brace Yourself Games)基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

### 8.11.2 Cadence Of Hyrule (Brace Yourself Games)公司简介及主要业务

### 8.11.3 Cadence Of Hyrule (Brace Yourself Games)跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

### 8.11.4 Cadence Of Hyrule (Brace Yourself Games)跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

### 8.11.5 Cadence Of Hyrule (Brace Yourself Games)企业新动态

## 8.12 Rhythm Heaven Fever

### 8.12.1 Rhythm Heaven Fever基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

### 8.12.2 Rhythm Heaven Fever公司简介及主要业务

### 8.12.3 Rhythm Heaven Fever跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

### 8.12.4 Rhythm Heaven Fever跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

### 8.12.5 Rhythm Heaven Fever企业新动态

## 8.13 Guitar Hero

### 8.13.1 Guitar Hero基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

### 8.13.2 Guitar Hero公司简介及主要业务

### 8.13.3 Guitar Hero跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

### 8.13.4 Guitar Hero跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

### 8.13.5 Guitar Hero企业新动态

## 8.14 Audiosurf

8.14.1 Audiosurf基本信息、跳舞视频游戏市场分布、总部及行业地位

8.14.2 Audiosurf公司简介及主要业务

8.14.3 Audiosurf跳舞视频游戏产品规格、参数及市场应用

8.14.4 Audiosurf跳舞视频游戏收入及毛利率（2019-2024）

8.14.5 Audiosurf企业新动态

## 9 研究成果及结论

## 10 研究方法与数据来源

10.1 研究方法

10.2 数据来源

10.2.1 二手信息来源

10.2.2 一手信息来源

10.3 数据交互验证

10.4 免责声明

## 标题

## 报告图表

表1 不同产品类型跳舞视频游戏全球规模增长趋势2019 VS 2023 VS 2030（百万美元）

表2 不同应用跳舞视频游戏全球规模增长趋势2019 VS 2023 VS 2030（百万美元）

表3 跳舞视频游戏行业发展主要特点

表4 进入跳舞视频游戏行业壁垒

表5 跳舞视频游戏发展趋势及建议

表6 全球主要地区跳舞视频游戏总体规模（百万美元）：2019 VS 2023 VS 2030

表7 全球主要地区跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）&（百万美元）

表8 全球主要地区跳舞视频游戏总体规模（2025-2030）&（百万美元）

表9 北美跳舞视频游戏基本情况分析

表10 欧洲跳舞视频游戏基本情况分析

表11 亚太跳舞视频游戏基本情况分析

表12 拉美跳舞视频游戏基本情况分析

表13 中东及非洲跳舞视频游戏基本情况分析

表14 全球市场主要企业跳舞视频游戏收入（2019-2024）&（百万美元）

表15 全球市场主要企业跳舞视频游戏收入市场份额（2019-2024）

表16 2023年全球主要企业跳舞视频游戏收入排名及市场占有率

表17 2023全球跳舞视频游戏主要厂商市场地位（梯队、第二梯队和第三梯队）

表18 全球主要企业总部、跳舞视频游戏市场分布及商业化日期

表19 全球主要企业跳舞视频游戏产品类型

表20 全球行业并购及投资情况分析

表21 中国本土企业跳舞视频游戏收入（2019-2024）&（百万美元）

表22 中国本土企业跳舞视频游戏收入市场份额（2019-2024）

表23 2023年全球及中国本土企业在中国市场跳舞视频游戏收入排名

表24 全球市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）&（百万美元）

表25 全球市场不同产品类型跳舞视频游戏市场份额（2019-2024）

表26 全球市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模预测（2025-2030）&（百万美元）

表27 全球市场不同产品类型跳舞视频游戏市场份额预测（2025-2030）

表28 中国市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）&（百万美元）

表29 中国市场不同产品类型跳舞视频游戏市场份额（2019-2024）

表30 中国市场不同产品类型跳舞视频游戏总体规模预测（2025-2030）&（百万美元）

表31 中国市场不同产品类型跳舞视频游戏市场份额预测（2025-2030）

表32 全球市场不同应用跳舞视频游戏总体规模（2019-2024）&（百万美元）

.....