

# PS5、Switch 2 纷纷涨价：谁在推高游戏机成本？

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

游戏机越卖越便宜，这曾是业内持续数十年的惯例。但如今，市场却迎来了不同寻常的行情。

近期，索尼、微软、任天堂以及 Valve 先后宣布上调旗下游戏硬件产品售价，涉及 PlayStation 5、Xbox Series X/S、Nintendo

## 集体涨价

游戏机厂商往往通过硬件低利润甚至亏损销售的方式扩大用户规模，再依靠游戏销售和平台分成实现盈利。因此，在游戏机产品生命周期内持续降价，以刺激需求增长，是行业内的惯常做法。

然而，在 AI 基础设施建设持续升温的背景下，包括存储器在内的关键零部件价格上涨，正在向消费电子产业链传导，并给游戏机厂商带来新的成本压力。

5月28日，Valve 在 Steam 官网宣布掌上游戏机 Steam Deck OLED 恢复供货，并上调价格——原价 549 美元的 Steam Deck OLED (512GB) 售价 789 美元，原价 649 美元的 Steam Deck OLED (1TB) 售价 949 美元。

上述两种不同内存规格的 Steam Deck OLED 价格涨幅分别超过 43% 和 46%。Valve 方面表示，游戏机本身并没有任何变化，涨价是由于“当前的组件成本状况，以及整个行业面临的其他全球性物流挑战”。

今年2月，Valve 在 Steam Deck 网站上提示：“由于内存及存储装置短缺，Steam Deck OLED 可能会在某些地区出现间歇性缺货。”据悉，彼时这款掌上游戏机已经在美国及其他一些市场缺货数日。

不仅如此，Valve 还在今年2月宣布推迟主机 Steam Machine、VR 头显 Steam Frame 以及手柄

Switch 2 以及 Steam Deck 等游戏主机和掌上游戏机。

“在我印象中，几乎没有出现过游戏机集体涨价的情况。”游戏产业时评人张书乐对《中国经营报》记者表示，涨价与全球存储器供应趋势密切相关，相关硬件成本上升最终传导至终端产品价格。

Steam Controller 的发售。“（自去年11月公布这些产品以后），整个行业面临的内存和存储器短缺问题迅速加剧。这些关键零部件供应有限且价格持续上涨，使得我们必须重新评估产品的发货计划和定价策略（尤其是 Steam Machine 和 Steam Frame）。”

在游戏硬件领域，Steam 相关产品的价格上涨并非个例。

5月8日，任天堂披露2026财年（2025年4月1日—2026年3月31日）业绩的同时，宣布了游戏机涨价政策——Switch 2 在日本、美国、欧洲的价格将分别上涨 10000 日元、50 美元、30 欧元。

4月2日，索尼旗下游戏硬件 PlayStation 5、PlayStation 5 Pro 以及 PlayStation Portal 在全球价格上涨，整体涨幅在 20% 左右。索尼方面称，此次调价“基于全球经济环境持续面临压力”，此举是保障未来持续提供创新、高品质游戏体验的必要措施。

而在 2025 年 4 月，PlayStation 5 部分产品的价格在欧洲、澳大利亚和新西兰等市场已经经过了一轮上涨。

2025 年 10 月，微软旗下主机 Xbox Series S 和 Xbox Series X 在美国市场的建议零售价上涨，涨幅分别达到 20—70 美元。微软方面表示，此次调价是受宏观经济环境变化的影响。

## 不寻常的行情

游戏机涨价本就罕见，而厂商集体上调价格更是显得不同寻常。

“在我印象中，几乎没有出现过游戏机集体涨价的情况。”张书乐对记者表示。

游戏厂商推出游戏机，本质上是为了铺设平台，后续通过该平台售卖游戏、授权第三方发行，以此赚取收益。“游戏主机的营收主要靠卖游戏，主机甚至可以低于成本价发售。除非游戏主机商承受不了成本，非万不得已不会涨价。”张书乐说道。

2025 年，任天堂 Switch 2 上市。在 Switch 2 热销背景下，任天堂 2026 财年营业收入首次突破 2 万亿日元大关，较上一财年增长 98.6% 至 2.313 万亿日元。然而，其毛利率为 39.3%，下降了 21.7 个百分点。任天堂方面表示，随着 Switch 2 的推出，硬件销售在整体销售中的占比大幅提高，且 Switch 2 的利润率低于 Switch，在硬件销售中占据了较大比重，因此其毛利率大幅下降。

长期以来，游戏主机往往越卖越便宜——发售价格最高，售价随着时间推移下降。“构成游戏主机的主要硬件通常会随着技术迭代和规模效应逐步成熟，长期呈现成本下降趋势。尤其是芯片产品，在

## 不必“抢购焦虑”

游戏机集体涨价，是否意味着游戏这项娱乐活动开始变得奢侈？

“不得已提高售价，说明主机厂商已承担不起低价带来的财务压力。”张书乐说道，“但是，主机游戏并不会因此而涨价，甚至主机厂商可以通过推出游戏特价的方式来弥补主机售价的‘差价’。主机游戏本身会越来越便宜。”

张书乐还提到，平台会员订阅

制程进步和产能扩张带动下，历史上往往会经历价格回落。”张书乐表示，一款次世代主机大约“在线”5—10 年。在其配置大体不变的情况下，价格会越来越低。

而此次游戏机价格集体上涨，是因为遭遇了意外情况——相关零件价格上涨。其中，AI 算力扩张带动存储器需求增长，压缩 DRAM 及其他产品产能并使其价格上涨。这是游戏机成本上升的重要因素之一。

信息技术咨询公司 IDC 报告指出，受 AI 服务器部署加速、大型云服务商持续加大投资、部分 AI 项目扩张等因素的影响，AI 基础设施投资正在加速增长。2025 年第四季度，AI 基础设施支出达到 899 亿美元，较 2024 年第四季度增长 62%。这意味着市场对加速计算、高性能存储、配套网络基础设施等硬件的需求处于高位。

因此，全球半导体市场正经历一场变革。IDC 预测显示，全球半导体产业营收将在 2026 年突破 1 万亿美元大关，达到 1.29 万亿美元，较 2025 年的 8428 亿美元增长 52.8%。

其中，存储器市场正处于本轮变革的核心位置。IDC 预计，2026 年 DRAM（动态随机存取存储器）市场收入将接近 2025 年的 3 倍，



玩家正使用索尼 PlayStation 5 游戏机玩电子游戏。

视觉中国/图

达到 4186 亿美元。增长动力主要来自超大规模云服务商和 AI 基础设施提供商对高带宽内存以及 DDR（双倍数据速率）内存的强劲需求。

半导体咨询机构 TrendForce 文章指出，在图形内存（Graphics DRAM）领域，内存成本的上涨对笔记本电脑和游戏设备的需求造成压力，而 GDDR（图形双倍数据速率）产品获得的产能分配仍然有限，持续制约市场供应。因此，预计 2026 年第二季度相关产品价格将进一步上涨。

“本次集体涨价与全球存储器供应趋紧密切相关，相关硬件成本上升最终传导至终端产品价格。”张书乐说道。

据悉，Switch 2 采用 LPDDR5X 内存，而 PS5 和 Xbox Series X 则使用 GDDR6 统一内存架构，虽然产品类型和用途有所不同，但均属于 DRAM 存储器体系，受到存储器市场供需变化的影响。在存储器产业链整体供需趋紧的背景下，游戏主机硬件成本面临上升压力。

TrendForce 2025 年的报告指出，预计在 2026 年，内存模组占任天堂硬件总成本的 21% 至 23%，索尼和微软内存成本占其硬件物料清单成本的比例将超过 35%。其认为，在存储器成本高企的背景下，游戏机厂商通过降价刺激需求的传统策略正面临挑战。如果存储器供应和价格无法恢复稳定，主机市场增长可能趋于停滞。

量玩家换机需求的影响相对有限；而对于首次接触主机游戏的新用户，如果近期确有购买计划，在存储器价格短期内仍处于上涨周期的背景下，提前购机具有一定合理性。

不过，在张书乐看来，相较于索尼和微软，任天堂面临的压力可能更大。作为初上市产品，Switch 2 的潜在购买者中包含大量希望从

初代 Switch 升级的用户，价格上涨可能提高换机门槛，进而影响新品渗透速度和市场扩张节奏。

TrendForce 方面认为，PS5 和 Xbox Series 进入生命周期后期，Switch 2 则仍处于依靠新品效应拉动销量的阶段，主机厂商通过降价促销刺激需求的空间正在缩小，这可能对消费者购买意愿形成压力。

中国经营报  
CHINA BUSINESS JOURNAL

# 民生为大 筑牢幸福根基



扫码了解更多