

2019-2025年中国游戏行业 深度调研与发展前景预测报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2019-2025年中国游戏行业深度调研与发展前景预测报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.abaogao.com/b/youxi/224128PYIN.html>

报告价格：印刷版：RMB 8000 电子版：RMB 8000 印刷版+电子版：RMB 8200

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、说明、目录、图表目录

现在的游戏多指各种平台上的电子游戏。移动互联网时代的中国游戏产业领先世界。根据数据显示，2016年中国游戏产业到达全球体量1/4位路，并在随后三年呈现稳定发展的趋势。中国游戏产业的市场规模已超越美国成为全球TOP1。

2012-2019全球/中国游戏市场规模变化及预测（单位：亿美元）数据来源：公开资料、智研数据研究中心整理

2016年全球游戏市场规模TOP20数据来源：公开资料整理

智研数据研究中心发布的《2019-2025年中国游戏行业深度调研与发展前景预测报告》共十四章。首先介绍了游戏相关概念及发展环境，接着分析了中国游戏规模及消费需求，然后对中国游戏市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国游戏面临的机遇及发展前景。您若对中国游戏有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 游戏行业发展综述 1

1.1 游戏行业定义及分类 1

1.1.1 行业定义 1

1.1.2 行业主要产品分类 2

1.1.3 行业主要商业模式 2

1.2 游戏行业特征分析 12

1.2.1 产业链分析 12

1.2.2 游戏行业在国民经济中的地位 12

1.2.3 游戏行业生命周期分析 12

（1）行业生命周期理论基础 12

（2）游戏行业生命周期 16

1.3 中国游戏行业经济指标分析 19

1.3.1 赢利性 19

- 1.3.2 成长速度 20
- 1.3.3 附加值的提升空间 21
- 1.3.4 进入壁垒 / 退出机制 21
- 1.3.5 风险性 22
- 1.3.6 行业周期 30
- 1.3.7 竞争激烈程度指标 33
- 1.3.8 行业及其主要子行业成熟度分析 33

第二章 游戏行业运行环境分析 38

- 2.1 游戏行业政治法律环境分析 38
 - 2.1.1 行业管理体制分析 38
 - 2.1.2 行业主要法律法规 38
 - 2.1.3 行业相关发展规划 39
- 2.2 游戏行业经济环境分析 39
 - 2.2.1 国际宏观经济形势分析 39
 - 2.2.2 国内宏观经济形势分析 45
 - 2.2.3 产业宏观经济环境分析 49
- 2.3 游戏行业社会环境分析 49
 - 2.3.1 游戏产业社会环境 49
 - 2.3.2 社会环境对行业的影响 49
 - 2.3.3 游戏产业发展对社会发展的影响 50
- 2.4 游戏行业技术环境分析 51
 - 2.4.1 游戏技术分析 51
 - 2.4.2 游戏技术发展水平 51
 - 2.4.3 行业主要技术发展趋势 51

第三章 我国游戏行业运行分析 53

- 3.1 我国游戏行业发展状况分析 53
 - 3.1.1 我国游戏行业发展阶段 53
 - 3.1.2 我国游戏行业发展总体概况 53
 - 3.1.3 我国游戏行业发展特点分析 54
- 3.2 2018-2024年游戏行业发展现状 55

3.2.1	2018-2024年我国游戏行业市场规模	55
3.2.2	2018-2024年我国游戏行业发展分析	58
3.2.3	2018-2024年中国游戏企业发展分析	61
3.3	区域市场分析	61
3.3.1	区域市场分布总体情况	61
3.3.2	2018-2024年重点省市市场分析	62
3.4	游戏细分产品/服务市场分析	64
3.4.1	细分产品/服务特色	64
3.4.2	2018-2024年细分产品/服务市场规模及增速	64
3.4.3	重点细分产品/服务市场前景预测	65
3.5	游戏产品/服务价格分析	67
3.5.1	2018-2024年游戏价格走势	67
3.5.2	影响游戏价格的关键因素分析	68
	(1) 成本	68
	(2) 供需情况	68
	(3) 关联产品	68
	(4) 其他	69
3.5.3	2019-2025年游戏产品/服务价格变化趋势	69
3.5.4	主要游戏企业价位及价格策略	71

第四章我国游戏行业整体运行指标分析 77

4.1	2018-2024年中国游戏行业总体规模分析	77
4.1.1	企业数量结构分析	77
4.1.2	人员规模状况分析	77
4.1.3	行业资产规模分析	78
4.1.4	行业市场规模分析	78
4.2	2018-2024年中国游戏行业财务指标总体分析	78
4.2.1	行业盈利能力分析	78
4.2.2	行业偿债能力分析	80
4.2.3	行业营运能力分析	80
4.2.4	行业发展能力分析	80

第五章我国游戏行业供需形势分析 82

5.1 游戏行业供给分析 82

5.1.1 2018-2024年游戏行业供给分析 82

5.1.2 2019-2025年游戏行业供给变化趋势 82

5.1.3 游戏行业区域供给分析 82

5.2 2018-2024年我国游戏行业需求情况 83

5.2.1 游戏行业需求市场 83

5.2.2 游戏行业客户结构 83

5.2.3 游戏行业需求的地区差异 84

5.3 游戏市场应用及需求预测 85

5.3.1 游戏应用市场总体需求分析 85

(1) 游戏应用市场需求特征 85

(2) 游戏应用市场需求总规模 85

5.3.2 2019-2025年游戏行业领域需求量预测 86

(1) 2019-2025年游戏行业领域需求产品/服务功能预测 86

(2) 2019-2025年游戏行业领域需求产品/服务市场格局预测 87

5.3.3 重点行业游戏产品/服务需求分析预测 87

第六章 游戏行业产业结构分析 88

6.1 游戏产业结构分析 88

6.1.1 市场细分充分程度分析 88

6.1.2 各细分市场领先企业排名 88

6.1.3 各细分市场占总市场的结构比例 91

6.1.4 领先企业的结构分析(所有制结构) 92

6.2 产业价值链的结构分析及产业链条的整体竞争优势分析 95

6.2.1 产业价值链的构成 95

6.2.2 产业链条的竞争优势与劣势分析 101

6.3 产业结构发展预测 104

6.3.1 产业结构调整指导政策分析 104

6.3.2 产业结构调整中消费者需求的引导因素 104

6.3.3 中国游戏行业参与国际竞争的战略市场定位 105

6.3.4 产业结构调整方向分析 106

第七章我国游戏行业产业链分析 112

7.1 游戏行业产业链分析 112

7.1.1 产业链结构分析 112

7.1.2 主要环节的增值空间 113

7.1.3 与上下游行业之间的关联性 114

7.2 游戏上游行业分析 114

7.2.1 游戏产品成本构成 114

7.2.2 2018-2024年上游行业发展现状 116

7.2.3 2019-2025年上游行业发展趋势 117

7.2.4 上游供给对游戏行业的影响 117

7.3 游戏下游行业分析 118

7.3.1 游戏下游行业分布 118

7.3.2 2018-2024年下游行业发展现状 119

7.3.3 2019-2025年下游行业发展趋势 120

7.3.4 下游需求对游戏行业的影响 121

第八章我国游戏行业渠道分析及策略 122

8.1 游戏行业渠道分析 122

8.1.1 渠道形式及对比 122

8.1.2 各类渠道对游戏行业的影响 122

8.1.3 主要游戏企业渠道策略研究 124

8.1.4 各区域主要代理商情况 130

8.2 游戏行业用户分析 130

8.2.1 用户认知程度分析 130

8.2.2 用户需求特点分析 131

8.2.3 用户购买途径分析 132

8.3 游戏行业营销策略分析 133

8.3.1 中国游戏营销概况 133

8.3.2 游戏营销策略探讨 133

8.3.3 游戏营销发展趋势 134

第九章我国游戏行业竞争形势及策略 135

9.1 行业总体市场竞争状况分析 135

9.1.1 游戏行业竞争结构分析 135

(1) 现有企业间竞争 135

(2) 潜在进入者分析 135

(3) 替代品威胁分析 136

(4) 供应商议价能力 136

(5) 客户议价能力 136

(6) 竞争结构特点总结 136

9.1.2 游戏行业企业间竞争格局分析 137

9.1.3 游戏行业集中度分析 138

9.1.4 游戏行业SWOT分析 139

9.2 中国游戏行业竞争格局综述 140

9.2.1 游戏行业竞争概况 140

(1) 中国游戏行业竞争格局 140

(2) 游戏行业未来竞争格局和特点 140

(3) 游戏市场进入及竞争对手分析 140

9.2.2 中国游戏行业竞争力分析 141

(1) 我国游戏行业竞争力剖析 141

(2) 我国游戏企业市场竞争的优势 141

(3) 国内游戏企业竞争能力提升途径 141

9.2.3 游戏市场竞争策略分析 142

第十章 游戏行业领先企业经营形势分析 143

10.1 腾讯 143

10.1.1 企业概况 143

10.1.2 企业优势分析 143

10.1.3 产品/服务特色 144

10.1.4 经营状况分析 148

10.1.5 2019-2025年发展规划 149

10.2 百度 150

10.2.1 企业概况 150

10.2.2	企业优势分析	151
10.2.3	产品/服务特色	152
10.2.4	经营状况分析	155
10.2.5	2019-2025年发展规划	157
10.3	阿里巴巴	157
10.3.1	企业概况	157
10.3.2	企业优势分析	157
10.3.3	产品/服务特色	158
10.3.4	经营状况分析	159
10.3.5	2019-2025年发展规划	162
10.4	美图	163
10.4.1	企业概况	163
10.4.2	企业优势分析	163
10.4.3	产品/服务特色	164
10.4.4	经营状况分析	167
10.4.5	2019-2025年发展规划	168
10.5	优酷土豆	168
10.5.1	企业概况	168
10.5.2	企业优势分析	168
10.5.3	产品/服务特色	169
10.5.4	经营状况分析	170
10.5.5	2019-2025年发展规划	170
10.6	东方爱智信息技术有限公司	171
10.6.1	企业概况	171
10.6.2	企业优势分析	171
10.6.3	产品/服务特色	171
10.6.4	经营状况分析	172
10.6.5	2019-2025年发展规划	172
10.7	触控科技有限公司	173
10.7.1	企业概况	173
10.7.2	企业优势分析	173
10.7.3	产品/服务特色	173

- 10.7.4 经营状况分析 174
- 10.7.5 2019-2025年发展规划 174
- 10.8 美团 175
 - 10.8.1 企业概况 175
 - 10.8.2 企业优势分析 175
 - 10.8.3 产品/服务特色 175
 - 10.8.4 经营状况分析 176
 - 10.8.5 2019-2025年发展规划 176
- 10.9 美国艺电公司 177
 - 10.9.1 企业概况 177
 - 10.9.2 企业优势分析 177
 - 10.9.3 产品/服务特色 178
 - 10.9.4 经营状况分析 178
 - 10.9.5 2019-2025年发展规划 178
- 10.10 gameloft 178
 - 10.10.1 企业概况 178
 - 10.10.2 企业优势分析 179
 - 10.10.3 产品/服务特色 179
 - 10.10.4 经营状况分析 180
 - 10.10.5 2019-2025年发展规划 180

第十一章 2019-2025年游戏行业投资前景 182

- 11.1 2019-2025年游戏市场发展前景 182
 - 11.1.1 2019-2025年游戏市场发展潜力 182
 - 11.1.2 2019-2025年游戏市场发展前景展望 182
 - 11.1.3 2019-2025年游戏细分行业发展前景分析 183
- 11.2 2019-2025年游戏市场发展趋势预测 186
 - 11.2.1 2019-2025年游戏行业发展趋势 186
 - 11.2.2 2019-2025年游戏市场规模预测 188
 - 11.2.3 2019-2025年游戏行业应用趋势预测 188
 - 11.2.4 2019-2025年细分市场发展趋势预测 189
- 11.3 2019-2025年中国游戏行业供需预测 190

11.3.1	2019-2025年中国游戏行业供给预测	190
11.3.2	2019-2025年中国游戏行业需求预测	191
11.3.3	2019-2025年中国游戏供需平衡预测	191
11.4	影响企业生产与经营的关键趋势	191
11.4.1	市场整合成长趋势	191
11.4.2	需求变化趋势及新的商业机遇预测	192
11.4.3	企业区域市场拓展的趋势	193
11.4.4	科研开发趋势及替代技术进展	193
11.4.5	影响企业销售与服务方式的关键趋势	196
第十二章	2019-2025年游戏行业投资机会与风险	197
12.1	游戏行业投融资情况	197
12.1.1	行业资金渠道分析	197
12.1.2	固定资产投资分析	198
12.1.3	兼并重组情况分析	199
12.2	2019-2025年游戏行业投资机会	200
12.2.1	产业链投资机会	200
12.2.2	细分市场投资机会	201
12.2.3	重点区域投资机会	202
12.3	2019-2025年游戏行业投资风险及防范	203
12.3.1	政策风险及防范	203
12.3.2	技术风险及防范	204
12.3.3	供求风险及防范	206
12.3.4	宏观经济波动风险及防范	206
12.3.5	关联产业风险及防范	206
12.3.6	产品结构风险及防范	206
12.3.7	其他风险及防范	207
第十三章	游戏行业投资战略研究	210
13.1	游戏行业发展战略研究	210
13.1.1	战略综合规划	210
13.1.2	技术开发战略	210

- 13.1.3 业务组合战略 214
- 13.1.4 区域战略规划 216
- 13.1.5 产业战略规划 224
- 13.1.6 营销品牌战略 225
- 13.1.7 竞争战略规划 226
- 13.2 对我国游戏品牌的战略思考 227
 - 13.2.1 游戏品牌的重要性 227
 - 13.2.2 游戏实施品牌战略的意义 228
 - 13.2.3 游戏企业品牌的现状分析 229
 - 13.2.4 我国游戏企业的品牌战略 230
 - 13.2.5 游戏品牌战略管理的策略 232
- 13.3 游戏经营策略分析 235
 - 13.3.1 游戏市场细分策略 235
 - 13.3.2 游戏市场创新策略 236
 - 13.3.3 品牌定位与品类规划 236
 - 13.3.4 游戏新产品差异化战略 238
- 13.4 游戏行业投资战略研究 239
 - 13.4.1 2018年游戏行业投资战略 239
 - 13.4.2 2019-2025年游戏行业投资战略 239
 - 13.4.3 2019-2025年细分行业投资战略 240

第十四章 ZYZF 研究结论及投资建议 241

- 14.1 游戏行业研究结论 241
- 14.2 游戏行业投资价值评估 241
- 14.3 游戏行业投资建议 242
 - 14.3.1 行业发展策略建议 242
 - 14.3.2 行业投资方向建议 243
 - 14.3.3 行业投资方式建议 245

图表目录：

图表：游戏行业主要产品分类 2

图表：单纯出售模式 3

图表：广告模式 4
图表：收入组合模式（“带路鸡”模式） 5
图表：持续推出更新附属功能模式 6
图表：月租费模式 7
图表：二次运用模式 8
图表：平台媒合模式 9
图表：代为开发模式 10
图表：授权模式 11
图表：APP产业链图谱 12
图表：产品生命周期 13
图表：行业生命周期 14
图表：周期阶段 15
图表：中国超美国成第一手机大国 20
图表：游戏市场涉及人群 22
图表：三大智能手机平台盗版app比例 27
图表：2018年TOP500各分类个数占比 34
图表：2018年TOP500各分类下载量占比 35
图表：移动应用上线趋势 36
图表：移动互联网用户机龄分布变化 37
图表：2013-2018年我国游戏行业市场规模 56
图表：2018年全球APP商店下载量分析 57
图表：2018年全球APP商店营收情况分析 58
图表：分地域看热点垂直领域用户增长情况 62
更多图表见正文.....

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/224128PYIN.html>