

2020-2026年中国游戏市场 分析与前景趋势报告

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

《2020-2026年中国游戏市场分析与前景趋势报告》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/R43802QK50.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

随着全球互联网的发展以及电脑、智能手机、平板电脑等电子设备的更新换代，网络游戏载体、类型不断丰富，游戏品质不断提高，各细分游戏类型均有庞大的受众群体，全球游戏市场迅速崛起，市场规模逐步扩大。

从游戏类型来看，近年来全球移动游戏产业发展迅猛，已成为最大的游戏细分市场。根据数据，2015年，全球移动游戏市场规模为314.67亿美元，到2017年已增长至560.28亿元，增幅超过78%;预计2018年，全球移动游戏市场规模将再次提升至632.01亿美元，突破600亿美元大关。2015-2018年全球游戏市场规模统计

智研数据研究中心发布的《2020-2026年中国游戏市场分析与前景趋势报告》共十二章。首先介绍了中国游戏行业市场发展环境、游戏整体运行态势等，接着分析了中国游戏行业市场运行的现状，然后介绍了游戏市场竞争格局。随后，报告对游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对游戏产业有个系统的了解或者想投资中国游戏行业，本报告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

第一节 游戏定义与分类

一、游戏行业定义

二、游戏行业分类

第二节 游戏行业产业链分析

一、游戏产业链结构

二、游戏产业链组成

1、游戏开发商

2、游戏运营商

3、游戏销售商

4、游戏用户

5、辅链组成

三、游戏产业链分析

1、辐射包容能力

2、产业链各环节的关系

第二章 游戏行业市场环境及影响分析（pest）

第一节 游戏行业政治法律环境（p）

一、行业主要政策法规

二、政策环境对行业的影响

第二节 行业经济环境分析（e）

一、宏观经济形势分析

二、宏观经济环境对行业的影响分析

第三节 行业社会环境分析（s）

一、游戏产业社会环境

二、社会环境对行业的影响

第四节 行业技术环境分析（t）

一、行业主要技术发展趋势

二、技术环境对行业的影响

第三章 国际游戏行业发展分析及经验借鉴

第一节 全球游戏市场总体情况分析

一、全球网游市场发展焦点

二、全球游戏市场整体态势

三、全球网游市场发展分析

四、全球游戏市场格局分析

五、全球网游市场用户规模分析

第二节 全球主要国家（地区）市场分析

随着互联网大量的数据、强大的运算能力以及深度学习的突破，未来的游戏人工智能系统的“游戏智商”将进一步成长，最终在游戏中会诞生真正意义上的“智能角色”，配合玩家的水平进行游戏互动，实现真正意义上的“个性化游戏”。未来，智能人机对战系统将为网络游戏公司的发展提供巨大的发展空间，人机对战的智能化已经成为网络游戏行业的重要发展趋势。

中国有着全球最大的移动游戏，2018年中国移动游戏市场规模将达到194.4亿美元，占全球

比重达到30.8%;美国其次，市场规模约为112.7亿美元，占比17.8%;日本第三，市场规模110.6亿美元，占比17.5%。2018年全球移动游戏分地区统计

一、美国

- 1、美国网游市场发展现状
- 2、美国游戏用户付费状况
- 3、美国网游市场主要特点分析
- 4、美国游戏开发创新案例
- 5、美国游戏管理经验剖析

二、日本

- 1、日本游戏市场整体现状
- 2、日本游戏市场处境不佳
- 3、日本网游业着力深耕中国业务
- 4、日企积极开发境外网游市场

三、韩国

- 1、韩国游戏市场规模分析
- 2、韩国游戏业的政策管制
- 3、韩国游戏业发展现状综述
- 4、韩国新游戏减少
- 5、韩国网游行业试行免费服务
- 6、韩国网游业海外市场寻求发展空间
- 7、韩国网游企业发力中国市场

四、其他国家或地区

- 1、欧洲
- 2、俄罗斯
- 3、越南
- 4、新加坡
- 5、中国台湾
- 6、拉丁美洲

第二部分 行业深度分析

第四章 我国游戏行业运行现状分析

第一节 中国游戏产业发展概况

- 一、中国游戏发展动因分析
- 二、中国游戏产业发展特点
- 三、中国游戏产业持续高速增长
- 四、中国原创游戏拓展海外市场
- 五、中国游戏产业价值链解析

第二节 中国游戏发展分析

- 一、中国游戏市场规模分析
- 二、中国网游市场关注度分析
- 三、中国游戏市场发展态势
- 四、中国热点游戏产品盘点
- 五、中国游戏市场规模
- 六、中国游戏市场热点

第三节 中国游戏进出口状况分析

- 一、中国游戏进出口状况
- 二、中国游戏进出口状况
- 三、中国游戏出口的运营模式
- 四、中国国产游戏的出口特征
- 五、国产游戏出口的驱动因素
- 六、国产游戏出口的阻碍因素
- 七、国产游戏出口的趋势分析

第四节 中国游戏产业存在的问题

- 一、中国游戏发展中的主要问题
- 二、中国游戏业面临的威胁分析
- 三、中国网游业发展壮大面临的挑战
- 四、中国游戏业存在的六大症结

第五节 促进中国网游产业发展的对策

- 一、发展我国游戏产业的路径
- 二、推动本土网游产业发展的对策措施
- 三、促进游戏产业发展的政策建议
- 四、网游产业应向绿色健康方向发展
- 五、中国游戏业发展的五大策略

第五章 游戏运营与盈利分析

第一节 游戏运营模式剖析

一、游戏制造公司

二、游戏运营公司

三、游戏代理公司

四、软件销售公司

五、网吧和玩家

第二节 游戏界商业运营模式

一、商业模式基本类别

二、专业代理运营企业

三、综合门户企业

四、电信运营企业

五、游戏生产企业

六、合资经营

七、收购核心技术企业

第三节 中国游戏收费模式评析

一、计时收费

二、包月收费

三、出售装备收费

四、消耗道具收费

五、收费模式的未来

第四节 游戏盈利分析

一、游戏的“赢”模式

二、点卡计费卡收入

三、电信分成收入

四、网络广告收入

五、网游盈利出现新模式

第五节 游戏类型和盈利模式

一、角色扮演类

二、棋牌类游戏

三、休闲对战类

第三部分 市场全景调研

第六章 我国游戏细分市场分析及预测

第一节 客户端网游发展现状分析

一、客户端网游市场规模

- 1、行业总体市场规模
- 2、mmorpg网游市场规模
- 3、休闲类网游市场规模

二、客户端网游研发情况

- 1、网游研发公司规模
- 2、网游研发从业人数
- 3、网游推出与运营数量

三、客户端网游盈利情况

四、客户端网游用户行为

五、客户端网游市场集中度

六、客户端网游微端化趋势

- 1、微端技术的优势
- 2、传统端游踏上微端时代
- 3、微端网游面临的挑战
- 4、微端网游发展前景预测

第二节 网页游戏行业发展现状分析

一、网页游戏行业发展概况

二、网页游戏行业发展规模

- 1、网页游戏推出数量规模
- 2、网页游戏行业市场规模
- 3、网页游戏行业用户规模

三、网页游戏用户行为分析

- 1、用户普及度
- 2、接触时间
- 3、游戏内容建设
- 4、热衷度
- 5、信赖度
- 6、推广认可度

- 7、用户付费率
- 8、自身优势及劣势
- 9、网页游戏前景

四、网页游戏生命周期分析

五、网页游戏行业盈利状况

六、网页游戏行业竞争分析

- 1、网页游戏行业市场格局
- 2、网页游戏行业竞争特点
- 3、网页游戏行业洗牌开始

第三节 移动游戏行业发展现状分析

一、移动游戏行业界定

二、移动游戏产业链分析

- 1、移动终端设备制造商
- 2、移动游戏开发与发行商
- 3、移动游戏独立运营商
- 4、移动游戏平台运营商
- 5、移动游戏分发渠道商

三、移动游戏市场规模

- 1、移动游戏企业数量
- 2、移动游戏推出数量
- 3、移动游戏用户数量
- 4、移动游戏收入规模

四、移动游戏细分市场

- 1、移动单机游戏市场
- 2、移动游戏市场

五、移动游戏用户行为

- 1、移动游戏用户基本属性
- 2、移动游戏用户参与移动游戏情况
- 3、移动单机游戏用户行为
- 4、移动游戏用户行为

第四部分 竞争格局分析

第七章 2020-2026年游戏行业竞争形势

第一节 行业总体市场竞争状况分析

一、游戏行业竞争结构分析

- 1、现有企业间竞争
- 2、潜在进入者分析
- 3、替代品威胁分析
- 4、供应商议价能力
- 5、客户议价能力
- 6、竞争结构特点总结

二、游戏行业企业间竞争格局分析

- 1、不同地域企业竞争格局
- 2、不同规模企业竞争格局
- 3、不同所有制企业竞争格局

三、游戏行业集中度分析

- 1、市场集中度分析
- 2、企业集中度分析
- 3、区域集中度分析
- 4、各子行业集中度
- 5、集中度变化趋势

四、游戏行业swot分析

- 1、游戏行业优势分析
- 2、游戏行业劣势分析
- 3、游戏行业机会分析
- 4、游戏行业威胁分析

第二节 中国游戏行业竞争格局综述

一、游戏行业竞争概况

- 1、中国游戏行业品牌竞争格局
- 2、游戏业未来竞争格局和特点
- 3、游戏市场进入及竞争对手分析

二、中国游戏行业竞争力分析

- 1、我国游戏行业竞争力剖析
- 2、我国游戏企业市场竞争的优势

- 3、民企与外企比较分析
- 4、国内游戏企业竞争能力提升途径

三、中国游戏产品竞争力优势分析

- 1、整体产品竞争力评价
- 2、产品竞争力评价结果分析
- 3、竞争优势评价及构建建议

四、游戏行业主要企业竞争力分析

- 1、重点企业资产总计对比分析
- 2、重点企业从业人员对比分析
- 3、重点企业营业收入对比分析
- 4、重点企业利润总额对比分析
- 5、重点企业综合竞争力对比分析

第三节 游戏行业竞争格局分析

- 一、国内外游戏竞争分析
- 二、我国游戏市场竞争分析
- 三、我国游戏市场集中度分析
- 四、国内主要游戏企业动向
- 五、国内游戏企业拟在建项目分析

第四节 游戏行业并购重组分析

- 一、行业并购重组现状及其重要影响
- 二、跨国公司在华投资兼并与重组分析
- 三、本土企业投资兼并与重组分析
- 四、企业升级途径及并购重组风险分析
- 五、行业投资兼并与重组趋势分析

第八章 2020-2026年游戏行业领先企业经营形势分析

第一节 中国游戏企业总体发展状况分析

- 一、游戏企业主要类型
- 二、游戏企业资本运作分析
- 三、游戏企业创新及品牌建设
- 四、游戏企业国际竞争力分析
- 五、2018年游戏行业企业排名分析

第二节 中国领先游戏企业经营形势分析

一、浙江世纪华通集团股份有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

二、芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

三、恺英网络股份有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

四、北京昆仑万维科技股份有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

五、北京掌趣科技股份有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

六、北京畅游时代数码技术有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

七、金山软件有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

八、北京万维天空科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业产品结构分析
- 3、企业技术水平分析
- 4、企业科研实力分析

第五部分 发展前景展望

第九章 2020-2026年游戏行业前景及投资价值

第一节 游戏行业五年规划现状及未来预测

- 一、 “十三五”期间游戏行业运行情况
- 二、 “十三五”期间游戏行业发展成果
- 三、 游戏行业“十三五”发展方向预测

第二节 2020-2026年游戏市场发展前景

- 一、 2020-2026年游戏市场发展潜力
- 二、 2020-2026年游戏市场发展前景展望
- 三、 2020-2026年游戏细分行业发展前景分析

第三节 2020-2026年游戏市场发展趋势预测

- 一、 2020-2026年游戏行业发展趋势
- 二、 2020-2026年游戏市场规模预测
- 三、 2020-2026年游戏行业应用趋势预测
- 四、 2020-2026年细分市场发展趋势预测

第四节 2020-2026年中国游戏行业供需预测

- 一、 2020-2026年中国游戏行业供给预测
- 二、 2020-2026年中国游戏行业产量预测
- 三、 2020-2026年中国游戏市场销量预测
- 四、 2020-2026年中国游戏行业需求预测
- 五、 2020-2026年中国游戏行业供需平衡预测

第五节 影响企业生产与经营的关键趋势

- 一、市场整合成长趋势
- 二、需求变化趋势及新的商业机遇预测
- 三、企业区域市场拓展的趋势
- 四、科研开发趋势及替代技术进展
- 五、影响企业销售与服务方式的关键趋势

第六节 游戏行业投资特性分析

- 一、游戏行业进入壁垒分析
- 二、游戏行业盈利因素分析
- 三、游戏行业盈利模式分析

第七节 2020-2026年游戏行业发展的影响因素

- 一、有利因素
- 二、不利因素

第八节 2020-2026年游戏行业投资价值评估分析

- 一、行业投资效益分析
 - 1、行业活力系数比较及分析
 - 2、行业投资收益率比较及分析
 - 3、行业投资效益评估
- 二、产业发展的空白点分析
- 三、投资回报率比较高的投资方向
- 四、新进入者应注意的障碍因素

第十章 2020-2026年游戏行业投资机会与风险防范

第一节 游戏行业投融资情况

- 一、行业资金渠道分析
- 二、固定资产投资分析
- 三、兼并重组情况分析
- 四、游戏行业投资现状分析

第二节 2020-2026年游戏行业投资机会

- 一、产业链投资机会
- 二、细分市场投资机会
- 三、重点区域投资机会
- 四、游戏行业投资机遇

第三节 2020-2026年游戏行业投资风险及防范

- 一、政策风险及防范
- 二、技术风险及防范
- 三、供求风险及防范
- 四、宏观经济波动风险及防范
- 五、关联产业风险及防范
- 六、产品结构风险及防范
- 七、其他风险及防范

第四节 中国游戏行业投资建议

- 一、游戏行业未来发展方向
- 二、游戏行业主要投资建议
- 三、中国游戏企业融资分析

第六部分 发展战略研究

第十一章 游戏行业发展战略研究

第一节 游戏行业发展战略研究

- 一、战略综合规划
- 二、技术开发战略
- 三、业务组合战略
- 四、区域战略规划
- 五、产业战略规划
- 六、营销品牌战略
- 七、竞争战略规划

第二节 对我国游戏品牌的战略思考

- 一、游戏品牌的重要性
- 二、游戏实施品牌战略的意义
- 三、游戏企业品牌的现状分析
- 四、我国游戏企业的品牌战略
- 五、游戏品牌战略管理的策略

第三节 游戏经营策略分析

- 一、游戏市场细分策略
- 二、游戏市场创新策略

三、品牌定位与品类规划

四、游戏新产品差异化战略

第四节 游戏行业投资战略研究

一、2020-2026年游戏行业投资战略

二、2020-2026年细分行业投资战略

第十二章 研究结论及发展建议（）

第一节 游戏行业研究结论及建议

第二节 游戏子行业研究结论及建议

第三节 游戏行业发展建议

一、行业发展策略建议

二、行业投资方向建议

三、行业投资方式建议（）

图表目录：

图表 游戏行业生命周期

图表 游戏行业产业链结构

图表 2013-2018年全球游戏行业市场规模

图表 2013-2018年中国游戏行业市场规模

图表 2013-2018年游戏行业重要数据指标比较

图表 2013-2018年中国游戏市场占全球份额比较

图表 游戏政策法规分类

图表 游戏监管政策

图表 2013-2018年中国国内生产总值分季度同比增长速度

图表 城镇居民可支配收入

图表 农村居民人均纯收入

图表 2013-2018年我国网民规模与互联网普及率

图表 2013-2018年我国手机网民规模及占网民比例

图表 2013-2018年使用各类终端上网的网民规模变化趋势

图表 客户端游戏研发从业人数

图表 网游行业现有企业的竞争分析

图表 网游行业潜在进入者威胁分析

图表 网游开发商议价能力分析

图表 网游行业玩家议价能力分析

图表 网游行业替代品威胁分析

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/R43802QK50.html>