

# 2021-2027年中国游戏行业市场需求分析及投资发展研究报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2021-2027年中国游戏行业市场需求分析及投资发展研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.chyxx.com/research/202010/898806.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

游戏有智力游戏和活动性游戏之分，前者如下棋、积木、麻将、打牌等，后者如追逐、接力及利用球、棒、绳等器材进行的活动，多为集体活动，并有情节和规则，具有竞赛性。当前日常用语中的“游戏”多指各种平台上的电子游戏。电子游戏有单机游戏和网络游戏。

2020年，中国游戏市场销售收入增长，用户增速持续放缓，自主研发游戏收入良好。2020年，中国游戏市场实际销售收入2786.87亿元，比2019年增加478.1亿元，比上年增长20.71%，保持了较快增长。

2014-2020年中国游戏产业销售收入及增速

资料来源：游戏工委、智研咨询整理

智研咨询发布的《2021-2027年中国游戏行业市场需求分析及投资发展研究报告》共十二章。首先介绍了游戏行业市场发展环境、游戏整体运行态势等，接着分析了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

##### 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 中国游戏所属行业进出口状况分析

- 一、中国游戏所属行业进出口状况
- 二、中国游戏所属行业进出口状况
- 三、中国游戏所属行业出口的运营模式
- 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“4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

移动游戏远超其他游戏占C位，2020年，中国移动游戏实现销售收入2096.76亿元，占总市场比重高达75.24%；其次客户端游戏实现销售收入559.2亿元，占20.07%；网页游戏市场实际销售收入76.08亿元，占2.73%。

2020年中国游戏市场收入占比

资料来源：游戏工委、智研咨询整理

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 2021-2027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 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、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 2021-2027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 2021-2027年游戏市场发展前景

#### 一、2021-2027年游戏市场发展潜力

#### 二、2021-2027年游戏市场发展前景展望

#### 三、2021-2027年游戏细分行业发展前景分析

### 第三节 2021-2027年游戏市场发展趋势预测

#### 一、2021-2027年游戏行业发展趋势

#### 二、2021-2027年游戏市场规模预测

#### 三、2021-2027年游戏行业应用趋势预测

#### 四、2021-2027年细分市场发展趋势预测

### 第四节 2021-2027年中国游戏行业供需预测

#### 一、2021-2027年中国游戏行业供给预测

#### 二、2021-2027年中国游戏行业产量预测

#### 三、2021-2027年中国游戏市场销量预测

#### 四、2021-2027年中国游戏行业需求预测

#### 五、2021-2027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 2021-2027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 2021-2027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 2021-2027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 2021-2027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 2021-2027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、2021-2027年游戏行业投资战略

###### 二、2021-2027年细分行业投资战略

#### 第十二章 研究结论及发展建议（ZY LZQ）

##### 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

#### 部分图表目录：

图表 游戏行业生命周期

图表 游戏行业产业链结构

图表 2016-2020年全球游戏行业市场规模  
图表 2016-2020年中国游戏行业市场规模  
图表 2016-2020年游戏行业重要数据指标比较  
图表 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020年我国网民规模与互联网普及率  
图表 2016-2020年我国手机网民规模及占网民比例  
图表 2016-2020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  
图表 网游行业五力分析结论  
图表 中国游戏发展阶段  
图表 中国游戏市场规模增长趋势  
图表 我国游戏用户规模  
图表 我国国产自主研发游戏数量  
图表 2016-2020年中国游戏出口增长趋势  
图表 中国与韩国游戏出口规模比较分析  
图表 中国网游厂商出口业务市场份额  
图表 游戏对相关产业的贡献  
图表 2021-2027年我国端游行业销售收入增长趋势及预测  
图表 2021-2027年我国游戏销售收入增长趋势及预测  
图表 2021-2027年我国休闲类游戏行业销售收入增长趋势及预测  
更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202010/898806.html>