

# 2020年中国网络游戏市场分析报告- 产业规模现状与发展动向预测

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国网络游戏市场分析报告-产业规模现状与发展动向预测》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/411157411157.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。按照用户使用端的不同可分为PC游戏以及移动游戏，其中PC游戏按照游戏形式的不同，可分为客户端游戏以及网页游戏。

我国网络游戏分类

数据来源：公开资料整理

就网络游戏行业产业链而言：游戏研发商处于产业链上游，其研发的网络游戏产品质量将直接影响终端用户的使用体验及付费意愿，对整个产业链的利润水平具有重大影响；游戏发行商、游戏运营商和游戏渠道/平台等则主要参与游戏的发行、运营和推广；而游戏渠道商则是连接游戏运营商和用户之间的桥梁，终端则为游戏用户。

我国网络游戏行业产业链数据来源：公开资料整理

上游方面：游戏开发商是网络游戏产品开发的主体，包括游戏开发计划，组织策划、程序、美术、测试等一系列工作，是游戏知识产权的拥有者，通过授权或者代理研发为用户提供网络游戏产品。

我国游戏开发商获取方式及模式

获取方式

模式介绍

自主研发

公司自主研发产品，版权归自己所有，并自主运营游戏产品

代理运营

开发商通常只提供游戏版本支持及技术帮助；运营商全面负责游戏的市场推广、服务器架设、客服等运营维护工作；代理运营双方通过版权金加收入分成的方式开展合作

并购开发

游戏运营商投资游戏开发商，并协助其开发及运营，一般由运营商获得游戏的版权

联合运营

开发商负责游戏版本更新、服务器架设、客服等运营维护工作；运营商负责市场推广和充值渠道建设；联合运营双方按约定的比例分成

委托开发

运营商支付开发费用，委托开发商开发游戏产品，版权归运营商所有数据来源：公开资料整理

现阶段，网络游戏行业上游企业主要有盛讯达、网易、掌趣科技等。

中国网络游戏行业上游相关企业情况

企业名称

主营业务

## 企业优势

### 盛讯达

主要从事游戏研发和运营，主要产品包括手机软件许可使用、手机软件受托开发等

开发效率优势：公司目前手机软件开发数量分别为210款、222款和230款

研发投入优势：公司研发人员数量分别为336人、421人和399人,占各期末员工人数总数的74.17%、75.31%和78.75%；研发投入分别为4,253.08万元、6,695.97万元和6349.10万元,占手机软件收入的比例分别为32.82%、32.57%和34.46%

技术优势：已具备在COCOS2D-X、Unity3d等手机游戏引擎平台下再次开发的技术水平,并在再次开发的基础上形成了MTK/展讯平台中间件、Unity3D开发引擎、iOS智能终端游戏引擎及盛讯达2D游戏开发引擎等核心技术，能够开发应用于MTK平台、iOS平台、安卓平台及跨平台的手机游戏

### 网易

网络游戏的开发、运营等

品牌优势：曾两次被中国互联网络信息中心（CNNIC）评选为中国十佳网站之首；多款网络游戏多次获得"玩家最喜爱网络游戏奖"和"最佳原创国产网络游戏奖"等行业评选奖项

市场优势：网易游戏已占据国内网游市场最大份额，成为国内自主研发和自主运营能力最强的网络游戏厂商

### 掌趣科技

网络游戏产品的开发等

产品集群化优势：通过“内生+外延”发展方式，已经形成了涵盖卡牌、MMORPG、策略塔防、竞速、体育、射击等多元化产品矩阵数据来源：公开资料整理

中游方面：经过多年增长，我国网络游戏行业逐渐进入成熟期，市场增速逐渐放缓。数据显示，2013-2019年，中国网络游戏市场实际销售收入高速增长，2019年全年实现销售收入2308.8亿元，同比增长7.7%；2020年上半年受疫情影响，网络游戏市场规模增速明显提升，实现营收1394.93亿元，同比增长22.34%。

2013-2020年H1我国网络游戏行业市场规模及增长情况数据来源：中国互联网络信息中心

现阶段，我国从事网络游戏行业的企业主要有乐元素科技、冰川网络、北纬科技、宝通科技等。

## 中国网络游戏行业相关企业情况

### 企业名称

### 主营业务

### 企业优势

### 乐元素科技

游戏开发、发行、运营等

专业化优势：是中国休闲益智类移动网络游戏市场的领导者

用户规模优势：《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数超1亿，用户年龄、职业各异，遍布中国各市县，覆盖多种手机类型、游戏渠道、平台

#### 冰川网络

主营业务为基于自主研发的引擎技术开发大型多人在线网络游戏，并采用以自主运营为主，授权运营、联合运营相结合的方式，运营自主开发的网络游戏

市场响应能力和数据挖掘能力：建立综合用户体系，能够记录游戏用户注册、登录、充值、消费等用户信息，并对玩家相关数据、行为进行分析，对游戏研发及升级的各测试版进行跟踪，了解游戏中的任务、奖励、经济系统、经验产出等内容设置，发现异常数据将进行专题分析，查找原因并提出改进措施

用户资源优势：已积累数量众多的注册账户，包含偏好多样的各类游戏玩家，这些玩家均为公司新游戏产品的潜在用户

#### 北纬科技

致力于提供移动互联网先进产品与服务的移动互联网服务集成商；利用信息网络经营动漫产品、游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)等

经营资质：获批经营跨地区增值电信业务、电信与信息服务业务、互联网信息服务及手机游戏业务,持有增值电信业务经营许可证、电信与信息服务业务许可证、互联网出版许可证、网络文化经营许可证等多项相关经营许可资质

研发及数据分析方面优势：拥有较为完善的研发体系和安全体系架构，自主研发了容器云平台、大数据云平台和数据安全服务平台，加强研发规范建设，实现了高效率研发及大量数据分析处理，保障各业务线数据安全，最大程度发挥数据支撑运营效果

#### 宝通科技

移动互联网板块主要包括移动网络游戏的海外区域化发行与运营、全球研运一体双驱动业务发展,主要由子公司易幻网络、海南高图及成都聚获开展实施

品牌优势：2016、2017年获“中国十大海外拓展游戏企业”,2018年获金陀螺“最佳出海游戏企业奖”等荣誉称号。根据AppAnnie公布的“中国App发行商出海收入榜单”，2019年易幻网络一直位列榜单

市场优势：易幻网络在运营近百款游戏，热门游戏30余款，类型涉及MMORPG、ARPG、SLG、CAG、SIM等，语言覆盖繁体中文、英文、日语、韩语、东南亚和欧洲等语种，已成功在全球148个国家和地区发行游戏，被翻译为12种本地化语言，已成功发行和运营4款产品

数据来源：公开资料整理

下游及终端市场：2016-2020年H1，我国游戏市场发展持续向好，用户规模进一步扩容。根据数据显示，2020年H1我国游戏市场用户规模为6.6亿人，同比增长1.97%。

2016-2020年H1我国游戏行业用户规模及增长情况

数据来源：中国互联网络信息中心

现阶段，网络游戏行业下游企业主要有AppleInc.、GoogleInc.、网宿科技、众应互联、

咪咕互动娱乐有限公司等。

中国网络游戏行业下游相关企业情况

企业名称

主营业务

企业优势

AppleInc.

设计、生产和销售移动通讯设备、媒体设备和个人电脑，并且销售一系列相关的软件、服务、附件、社交解决方案及第三方数字内容和应用

用户规模优势：拥有庞大的苹果用户

GoogleInc

致力于开发并提供大量基于互联网的产品与服务，包括互联网搜索、云计算、广告技术等服务领域

-

网宿科技

主要业务是向客户提供全球范围内的内容分发与加速(CDN)服务、互联网数据中心(IDC)服务及云服务整体解决方案；客户群覆盖各类互联网门户网站、视音频网站、网络游戏公司、电子商务网站、政府网站、企业网站以及运营商等

技术优势：在动态加速技术、TCP加速技术、大数据传输加速、移动互联网加速技术等领域均取得了突破,其中部分技术达到国际先进水平

规模优势：通过将不同加速业务类型、不同带宽使用特征、不同业务规模的客户引入CDN加速体系中，能够有效提升平台的利用效率；同时通过整合资源、汇聚庞大的客户需求，进行统一资源采购能够大幅提升企业的议价能力

客户优势：凭借领先的技术及卓越的服务，覆盖了包括大型互联网企业、政府部门、企事业单位、移动互联网企业以及网络运营商在内的不同业务类型的客户

众应互联

游戏电子商务平台

系统优势：MMOGA自主研发了反欺诈交易系统，可避免网络常见的欺诈行为、恶意程序或恶意客户遭受经济损失。借助MMOGA反欺诈系统，使MMOGA近年来的欺诈率保持在仅0.2%-0.4%之间

咪咕互动娱乐有限公司

提供业务接入、平台支撑等有偿服务

客户优势：目前累计注册用户超过1.5亿数据来源：公开资料整理（WYD）

中国报告网是观研天下集团旗下的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2021年中国网络游戏市场分析报告-产业规模现状与发展动向预测》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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

## 【报告大纲】

### 第一章 2017-2020年中国网络游戏行业发展概述

#### 第一节 网络游戏行业发展情况概述

- 一、网络游戏行业相关定义
- 二、网络游戏行业基本情况介绍
- 三、网络游戏行业发展特点分析
- 四、网络游戏行业经营模式
  - 1、生产模式
  - 2、采购模式
  - 3、销售模式
- 五、网络游戏行业需求主体分析

#### 第二节 中国网络游戏行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、网络游戏行业产业链条分析
- 三、产业链运行机制
  - (1) 沟通协调机制
  - (2) 风险分配机制

### (3) 竞争协调机制

#### 四、中国网络游戏行业产业链环节分析

##### 1、上游产业

##### 2、下游产业

#### 第三节 中国网络游戏行业生命周期分析

##### 一、网络游戏行业生命周期理论概述

##### 二、网络游戏行业所属的生命周期分析

#### 第四节 网络游戏行业经济指标分析

##### 一、网络游戏行业的赢利性分析

##### 二、网络游戏行业的经济周期分析

##### 三、网络游戏行业附加值的提升空间分析

#### 第五节 中国网络游戏行业进入壁垒分析

##### 一、网络游戏行业资金壁垒分析

##### 二、网络游戏行业技术壁垒分析

##### 三、网络游戏行业人才壁垒分析

##### 四、网络游戏行业品牌壁垒分析

##### 五、网络游戏行业其他壁垒分析

#### 第二章 2017-2020年全球网络游戏行业市场发展现状分析

##### 第一节 全球网络游戏行业发展历程回顾

##### 第二节 全球网络游戏行业市场区域分布情况

##### 第三节 亚洲网络游戏行业地区市场分析

##### 一、亚洲网络游戏行业市场现状分析

##### 二、亚洲网络游戏行业市场规模与市场需求分析

##### 三、亚洲网络游戏行业市场前景分析

##### 第四节 北美网络游戏行业地区市场分析

##### 一、北美网络游戏行业市场现状分析

##### 二、北美网络游戏行业市场规模与市场需求分析

##### 三、北美网络游戏行业市场前景分析

##### 第五节 欧洲网络游戏行业地区市场分析

##### 一、欧洲网络游戏行业市场现状分析

##### 二、欧洲网络游戏行业市场规模与市场需求分析

##### 三、欧洲网络游戏行业市场前景分析

##### 第六节 2021-2026年世界网络游戏行业分布走势预测

##### 第七节 2021-2026年全球网络游戏行业市场规模预测

#### 第三章 中国网络游戏产业发展环境分析

## 第一节 我国宏观经济环境分析

- 一、中国GDP增长情况分析
- 二、工业经济发展形势分析
- 三、社会固定资产投资分析
- 四、全社会消费品网络游戏总额
- 五、城乡居民收入增长分析
- 六、居民消费价格变化分析
- 七、对外贸易发展形势分析

## 第二节 中国网络游戏行业政策环境分析

- 一、行业监管体制现状
- 二、行业主要政策法规

## 第三节 中国网络游戏产业社会环境发展分析

- 一、人口环境分析
- 二、教育环境分析
- 三、文化环境分析
- 四、生态环境分析
- 五、消费观念分析

## 第四章 中国网络游戏行业运行情况

### 第一节 中国网络游戏行业发展状况情况介绍

- 一、行业发展历程回顾
- 二、行业创新情况分析
- 三、行业发展特点分析

### 第二节 中国网络游戏行业市场规模分析

### 第三节 中国网络游戏行业供应情况分析

### 第四节 中国网络游戏行业需求情况分析

### 第五节 我国网络游戏行业细分市场分析

- 1、细分市场一
- 2、细分市场二
- 3、其它细分市场

### 第六节 中国网络游戏行业供需平衡分析

### 第七节 中国网络游戏行业发展趋势分析

## 第五章 中国网络游戏所属行业运行数据监测

### 第一节 中国网络游戏所属行业总体规模分析

- 一、企业数量结构分析
- 二、行业资产规模分析

## 第二节 中国网络游戏所属行业产销与费用分析

- 一、流动资产
- 二、销售收入分析
- 三、负债分析
- 四、利润规模分析
- 五、产值分析

## 第三节 中国网络游戏所属行业财务指标分析

- 一、行业盈利能力分析
- 二、行业偿债能力分析
- 三、行业营运能力分析
- 四、行业发展能力分析

## 第六章 2017-2020年中国网络游戏市场格局分析

### 第一节 中国网络游戏行业竞争现状分析

- 一、中国网络游戏行业竞争情况分析
- 二、中国网络游戏行业主要品牌分析

### 第二节 中国网络游戏行业集中度分析

- 一、中国网络游戏行业市场集中度影响因素分析
- 二、中国网络游戏行业市场集中度分析

### 第三节 中国网络游戏行业存在的问题

### 第四节 中国网络游戏行业解决问题的策略分析

### 第五节 中国网络游戏行业钻石模型分析

- 一、生产要素
- 二、需求条件
- 三、支援与相关产业
- 四、企业战略、结构与竞争状态
- 五、政府的作用

## 第七章 2017-2020年中国网络游戏行业需求特点与动态分析

### 第一节 中国网络游戏行业消费市场动态情况

### 第二节 中国网络游戏行业消费市场特点分析

- 一、需求偏好
- 二、价格偏好
- 三、品牌偏好
- 四、其他偏好

### 第三节 网络游戏行业成本结构分析

### 第四节 网络游戏行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国网络游戏行业价格现状分析

第六节 中国网络游戏行业平均价格走势预测

一、中国网络游戏行业价格影响因素

二、中国网络游戏行业平均价格走势预测

三、中国网络游戏行业平均价格增速预测

第八章 2017-2020年中国网络游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国网络游戏行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区网络游戏市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区网络游戏市场规模分析

四、华东地区网络游戏市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区网络游戏市场规模分析

四、华中地区网络游戏市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区网络游戏市场规模分析

四、华南地区网络游戏市场规模预测

第九章 2017-2020年中国网络游戏行业竞争情况

第一节 中国网络游戏行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国网络游戏行业SCP分析

一、理论介绍

## 二、SCP范式

## 三、SCP分析框架

### 第三节 中国网络游戏行业竞争环境分析（PEST）

#### 一、政策环境

#### 二、经济环境

#### 三、社会环境

#### 四、技术环境

### 第十章 网络游戏行业企业分析（随数据更新有调整）

#### 第一节 企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 1、主要经济指标情况

##### 2、企业盈利能力分析

##### 3、企业偿债能力分析

##### 4、企业运营能力分析

##### 5、企业成长能力分析

#### 四、公司优劣势分析

#### 第二节 企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

#### 四、公司优劣势分析

#### 第三节 企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

#### 四、公司优劣势分析

#### 第四节 企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

#### 四、公司优劣势分析

#### 第五节 企业

##### 一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十一章 2021-2026年中国网络游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国网络游戏行业未来发展前景分析

一、网络游戏行业国内投资环境分析

二、中国网络游戏行业市场机会分析

三、中国网络游戏行业投资增速预测

第二节 中国网络游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国网络游戏行业市场发展预测

一、中国网络游戏行业市场规模预测

二、中国网络游戏行业市场规模增速预测

三、中国网络游戏行业产值规模预测

四、中国网络游戏行业产值增速预测

五、中国网络游戏行业供需情况预测

第四节 中国网络游戏行业盈利走势预测

一、中国网络游戏行业毛利润同比增速预测

二、中国网络游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国网络游戏行业投资风险与营销分析

第一节 网络游戏行业投资风险分析

一、网络游戏行业政策风险分析

二、网络游戏行业技术风险分析

三、网络游戏行业竞争风险分析

四、网络游戏行业其他风险分析

第二节 网络游戏行业应对策略

一、把握国家投资的契机

二、竞争性战略联盟的实施

三、企业自身应对策略

第十三章 2021-2026年中国网络游戏行业发展战略及规划建议

第一节 中国网络游戏行业品牌战略分析

一、网络游戏企业品牌的重要性

二、网络游戏企业实施品牌战略的意义

三、网络游戏企业品牌的现状分析

四、网络游戏企业的品牌战略

五、网络游戏品牌战略管理的策略

## 第二节 中国网络游戏行业市场重点客户战略实施

- 一、实施重点客户战略的必要性
- 二、合理确立重点客户
- 三、对重点客户的营销策略
- 四、强化重点客户的管理
- 五、实施重点客户战略要重点解决的问题

## 第三节 中国网络游戏行业战略综合规划分析

- 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

## 第四节 网络游戏行业竞争力提升策略

- 一、网络游戏行业产品差异性策略
- 二、网络游戏行业个性化服务策略
- 三、网络游戏行业的促销宣传策略
- 四、网络游戏行业信息智能化策略
- 五、网络游戏行业品牌化建设策略
- 六、网络游戏行业专业化治理策略

## 第十四章 2021-2026年中国网络游戏行业发展策略及投资建议

### 第一节 中国网络游戏行业产品策略分析

- 一、服务产品开发策略
- 二、市场细分策略
- 三、目标市场的选择

### 第二节 中国网络游戏行业营销渠道策略

- 一、网络游戏行业渠道选择策略
- 二、网络游戏行业营销策略

### 第三节 中国网络游戏行业价格策略

### 第四节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国网络游戏行业重点投资区域分析
- 二、中国网络游戏行业重点投资产品分析

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/411157411157.html>