

2018年中国“区块链+游戏”市场分析报告- 行业深度分析与投资前景预测

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2018年中国“区块链+游戏”市场分析报告-行业深度分析与投资前景预测》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/lingbujian/325622325622.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

我们判断，区块链和游戏的结合方式以及演变方向主要受区块链技术发展程度影响，从区块链2.0到区块链3.0，区块链和游戏的结合方式和典型特点如下图所示，我们将“区块链2.0+游戏”和“区块链3.0+游戏”分别作为区块链游戏的初级阶段和未来阶段。

图：区块链和游戏的结合方式以及典型特点 资料来源：观研天下整理

1、初级阶段

目前区块链2.0和游戏的结合还处在非常初级的阶段，虽然还不成熟，但是对现有游戏行业至少有3方面积极的影响：

1) 创造了一种新的游戏盈利模式，实现了运营平台、CP、玩家共赢。区块链游戏的盈利模式是交易抽成模式，不同于现在的时间收费和道具收费，交易抽成模式在CP与玩家之间，玩家不再需要花钱购买道具，而是自己创造道具，并且有权将它出售，而创造出的道具的价值是由玩家的劳动和CP共同创造的，因此CP收取一部分佣金。

2) 将区块链技术应用到游戏道具系统中，使游戏虚拟资产受永久保护，不受服务器影响。传统模式下游戏道具由游戏服务器控制，玩家的虚拟资产随着服务器的关闭而消失，而运行在区块链网络上的游戏没有中心服务器，虚拟资产可追踪、不受服务器影响。

3) 智能合约降低运营成本，提高游戏的趣味性和公平性。不管是《CryptoKitties》还是国内厂商推出的游戏，均具备不同程度的智能合约的特点，智能合约大大缩减了外部环境的干扰性，同时提高了游戏的趣味性和公平性。

不可否认，目前的“区块链2.0+游戏”存在游戏内容简单、交易效率低下、进入游戏门槛高等缺陷，这些都是由区块链2.0本身的技术限制导致的。区块链2.0和游戏的结合更多的是创造了一种新的细分类别游戏，需要实现更复杂的功能和颠覆式的创新需要技术的积累。

表：区块链2.0的缺陷

资料来源：观研天下整理

2、未来阶段

以ArcBlock（区块基石）为代表的区块链3.0能够解决区块链2.0的诸多缺陷，旨在致力打造一个高性能、用户友好、成本经济、不被现有特定区块链协议锁定的应用服务平台，具备开放链访问协议（OpenChainAccessProtocol）、基石程序（Blocklet）、分布式订阅网关（DecentralizedPub/SubGateway）、代币经济体系（TokenEconomyService）等4项创新点。ArcBlock于2017年初即开始酝酿设计，着手开发，目前第一期系统80%已经开发完成，11月底获得容铭投资和国金投资的天使轮投资，离最终能够投入应用还需要一段时间。

图：区块链3.0的组织架构

具体到区块链3.0和游戏的结合方式，除了区块链2.0的结合方式之外，还可以提供连入外部游戏服务器和数据库、各区块链平台互通、链上链下互通的结合方式，同时消除了区块链2.0的诸多缺陷，能够真正地从底层技术上对游戏行业进行革新，我们认为，“区块链3.0+

游戏”具备如下特点：

1) 游戏道具和交易系统链上运行，其他系统链下运行。目前的区块链游戏所有系统均以智能合约的形式运行在区块链上，而区块链3.0能够根据需要的不同，使游戏的各个不同的子系统能够在链上运行和链下运行进行选择；

2) 游戏内容和形式极大丰富。目前以《CryptoKitties》为代表的区块链游戏受限于区块链本身的技术限制，只能够运行非常简单的游戏，而区块链3.0通过基石程序打通了链上链下，将极大的丰富游戏的内容，大幅缩小和非区块链游戏的差距，甚至超越；

3) 大幅降低游戏的进入门槛，覆盖更多的潜在用户。目前以《CryptoKitties》为代表的区块链游戏进入门槛高，需要对应区块链平台的账号和交易代币，而区块链3.0提供实时、响应式用户体验，用户可以通过熟悉的浏览器或移动App来使用区块链。

我们判断，区块链3.0的技术能够大范围地应用到目前的游戏类型中，将对游戏的底层架构产生变革，对目前的游戏行业产生颠覆式的创新和影响。

观研天下发布的《2018年中国“区块链+游戏”市场分析报告-行业深度分析与投资前景预测》内容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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、区块链和游戏T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 2015-2017年中国区块链和游戏行业发展概述

第一节 区块链和游戏行业发展情况概述

- 一、区块链和游戏行业相关定义
- 二、区块链和游戏行业基本情况介绍
- 三、区块链和游戏行业发展特点分析

第二节 中国区块链和游戏行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、区块链和游戏行业产业链条分析
- 三、中国区块链和游戏行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 中国区块链和游戏行业生命周期分析

- 一、区块链和游戏行业生命周期理论概述
- 二、区块链和游戏行业所属的生命周期分析

第四节 区块链和游戏行业经济指标分析

- 一、区块链和游戏行业的赢利性分析
- 二、区块链和游戏行业的经济周期分析
- 三、区块链和游戏行业附加值的提升空间分析

第五节 中国区块链和游戏行业进入壁垒分析

- 一、区块链和游戏行业资金壁垒分析
- 二、区块链和游戏行业技术壁垒分析
- 三、区块链和游戏行业人才壁垒分析
- 四、区块链和游戏行业品牌壁垒分析
- 五、区块链和游戏行业其他壁垒分析

第二章 2015-2017年全球区块链和游戏行业市场发展现状分析

第一节 全球区块链和游戏行业发展历程回顾

第二节 全球区块链和游戏行业市场区域分布情况

第三节 亚洲区块链和游戏行业地区市场分析

- 一、亚洲区块链和游戏行业市场现状分析
- 二、亚洲区块链和游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲区块链和游戏行业市场前景分析

第四节 北美区块链和游戏行业地区市场分析

- 一、北美区块链和游戏行业市场现状分析
- 二、北美区块链和游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、北美区块链和游戏行业市场前景分析

第五节 欧盟区块链和游戏行业地区市场分析

- 一、欧盟区块链和游戏行业市场现状分析
- 二、欧盟区块链和游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧盟区块链和游戏行业市场前景分析

第六节 2018-2024年世界区块链和游戏行业分布走势预测

第七节 2018-2024年全球区块链和游戏行业市场规模预测

第三章 2015-2017年中国区块链和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、全社会消费品零售总额
- 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 中国区块链和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 中国区块链和游戏产业社会环境发展分析

- 一、人口环境分析
- 二、区块链和游戏环境分析
- 三、文化环境分析
- 四、生态环境分析
- 五、消费观念分析

第四章 2015-2017年中国区块链和游戏行业运行情况

第一节 中国区块链和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 中国区块链和游戏行业市场规模分析

第三节 中国区块链和游戏行业供应情况分析

第四节 中国区块链和游戏行业需求情况分析

第五节 中国区块链和游戏行业供需平衡分析

第六节 中国区块链和游戏行业发展趋势分析

第五章 中国区块链和游戏所属行业运行数据监测

第一节 中国区块链和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 中国区块链和游戏所属行业产销与费用分析

一、产成品分析

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

六、销售成本分析

七、销售费用分析

八、管理费用分析

九、财务费用分析

十、其他运营数据分析

第三节 中国区块链和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 2015-2017年中国区块链和游戏市场格局分析

第一节 中国区块链和游戏行业竞争现状分析

一、中国区块链和游戏行业竞争情况分析

二、中国区块链和游戏行业主要品牌分析

第二节 中国区块链和游戏行业集中度分析

一、中国区块链和游戏行业市场集中度分析

二、中国区块链和游戏行业企业集中度分析

第三节 中国区块链和游戏行业存在的问题

第四节 中国区块链和游戏行业解决问题的策略分析

第五节 中国区块链和游戏行业竞争力分析

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 2015-2017年中国区块链和游戏行业需求特点与价格走势分析

第一节 中国区块链和游戏行业消费特点

第二节 中国区块链和游戏行业消费偏好分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 区块链和游戏行业成本分析

第四节 区块链和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 中国区块链和游戏行业价格现状分析

第六节 中国区块链和游戏行业平均价格走势预测

一、中国区块链和游戏行业价格影响因素

二、中国区块链和游戏行业平均价格走势预测

三、中国区块链和游戏行业平均价格增速预测

第八章 2015-2017年中国区块链和游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国区块链和游戏行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区区块链和游戏市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区区块链和游戏市场规模分析

四、华东地区区块链和游戏市场规模预测

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、华中地区区块链和游戏市场规模分析

四、华中地区区块链和游戏市场规模预测

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、华南地区区块链和游戏市场规模分析

第九章 2015-2017年中国区块链和游戏行业竞争情况

第一节 中国区块链和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 中国区块链和游戏行业SWOT分析

- 一、行业优势分析
- 二、行业劣势分析
- 三、行业机会分析
- 四、行业威胁分析

第三节 中国区块链和游戏行业竞争环境分析（区块链和游戏T）

- 一、政策环境
- 二、经济环境
- 三、社会环境
- 四、技术环境

第十章 区块链和游戏行业企业分析（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

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

第三节 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

第四节 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

第五节 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

第十一章 2018-2024年中国区块链和游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国区块链和游戏行业未来发展前景分析

一、区块链和游戏行业国内投资环境分析

二、中国区块链和游戏行业市场机会分析

三、中国区块链和游戏行业投资增速预测

第二节 中国区块链和游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国区块链和游戏行业市场发展预测

一、中国区块链和游戏行业市场规模预测

二、中国区块链和游戏行业市场规模增速预测

三、中国区块链和游戏行业产值规模预测

四、中国区块链和游戏行业产值增速预测

五、中国区块链和游戏行业供需情况预测

第四节 中国区块链和游戏行业盈利走势预测

一、中国区块链和游戏行业毛利润同比增速预测

二、中国区块链和游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2018-2024年中国区块链和游戏行业投资风险与营销分析

第一节 区块链和游戏行业投资风险分析

一、区块链和游戏行业政策风险分析

二、区块链和游戏行业技术风险分析

三、区块链和游戏行业竞争风险分析

四、区块链和游戏行业其他风险分析

第二节 区块链和游戏行业企业经营发展分析及建议

一、区块链和游戏行业经营模式

二、区块链和游戏行业销售模式

三、区块链和游戏行业创新方向

第三节 区块链和游戏行业应对策略

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 2018-2024年中国区块链和游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国区块链和游戏行业品牌战略分析

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

第二节 中国区块链和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 中国区块链和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

第十四章 2018-2024年中国区块链和游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国区块链和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 中国区块链和游戏行业定价策略分析

第二节 中国区块链和游戏行业营销渠道策略

- 一、区块链和游戏行业渠道选择策略
- 二、区块链和游戏行业营销策略

第三节 中国区块链和游戏行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国区块链和游戏行业重点投资区域分析

二、中国区块链和游戏行业重点投资产品分析

图表详见正文（GYGSL）

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/lingbujian/325622325622.html>