

# 2020年中国棋牌游戏市场分析报告- 行业深度调研与未来商机预测

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年中国棋牌游戏市场分析报告-行业深度调研与未来商机预测》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/wentiule/486252486252.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

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

2020年初，由于出行受限，我国春节假期的传统娱乐活动顺理成章地流向线上，其中棋牌类游戏成为春节假期中最受欢迎的游戏类型。据数据显示，在农历腊月三十至正月初六的原定春节假期期间，我国排名上升最快的10款游戏中有7款是棋牌类游戏；排名上升最快的20款游戏中有14款棋牌类游戏。其中排名榜单第一的为麻将类游戏玩法的四川麻将；排名第二的为哈灵麻将；闲逸麻将排名第三；前三名均为麻将类游戏。

### 2020年春节假期期间排名上升最快的20款游戏

游戏应用名称

开发商

四川麻将—欢乐麻将棋牌玩法全集

集精选游戏推荐

哈灵麻将——本地休闲棋牌

haling

闲逸麻将——朋友约局平台

北京博久网络科技有限公司

天堂盛典——日系RPG

CJMobileTechnologiesLtd

征战三国—统江山

BandarNaderi

广东家乡麻将

SuzhouSenyibaoNetworkMediaCo.,Ltd

萌龙大作战

yunfanlin

麻将明星3缺1——欢乐麻将棋牌游戏

InternationalGamesSystemCo.,Ltd.

麻将来了(QQ麻将)

TencentMobileGames

浙江游戏大厅

HangzhouXuanmingNetworkTechnologyCo.,Ltd.

多乐棋牌游戏四川麻将 博雅

ShenzhenKaL aNetworkTechnologyCo.,Ltd.

多乐保皇——官方正版

7k7kGames

惯蛋棋牌游戏平台

杭州齐盛网络技术有限公司

轩辕剑龙舞云山

网易移动游戏

五子棋—双人联机手机策略对战小游戏

WuhanYunrouteInformationTechnologyCo.,Ltd.

神兵霸刀传奇 单机版

SuleimanHannachi

腾讯广东麻将

TencentMobileGames

迷室3

TheRoomThree

官方中文版网易移动游戏哈狗游戏——要打牌上哈狗

HDHiDogNetworkTechnologyCo.,Ltd. 资料来源：公开资料整理

近年来，国家为了净化在线棋牌游戏产业的发展环境，监管部门针对棋牌游戏出台了系列监管政策。如2018年，我国文化部印发了《关于加强棋牌类网络游戏市场管理工作的通知》，文件规定各平台不得提供德州类游戏的下载，相关部门不再受理德州类游戏的备案及变更；不得提供老虎机、百家乐、骰宝、21点、牌九等主要由系统自动按照概率性分配方式决定对局结果及类似机制的游戏。2018年，中国人民银行支付结算司规定关闭第三方支付机构代扣渠道，使游戏内支付行为合规运营，也有利于利用官方监管，保证游戏资金安全。

## 近年来我国棋牌游戏行业相关政策分析

时间

发布单位

政策名称

主要内容

2012年

公安部等

《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》

为切实解决网络游戏涉嫌赌博问题，公安部、文化部、信息产业部、新闻出版总署决定，在全国范围内组织开展规范网络游戏经营秩序、查禁利用网络游戏赌博的专项工作。

2016年

文化部

《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》

首次明确规定网络游戏虚拟货币、虚拟道具不能兑换法定货币。

2016年

光电总局

《关于游戏出版服务管理的通知》

7月1日开始，未经过国家新闻出版广电总局批准的手游产品不得上线运营，对已经批准出版的移动游戏的升级作品及新资料片，视为新作品，需重新审批。

2016年

文化部

文化部

鼓励游戏游艺设别生产企业积极引入体感、多维特性、虚拟现实、增强现实等技术；支持打造区域性、全国性乃至国际性游戏游艺竞技赛事，带动行业发展，全面开放游戏游艺设备的生产和销售，全面取消游艺娱乐场所总量和布局要求。

2017年

武汉政府

《治安管理处罚》

界定“麻将娱乐”与“麻将赌博”的界限。

2018年

文化部

《关于加强棋牌类网络游戏市场管理工作的通知

规定各平台不得提供德州类游戏的下载，相关部门不再受理德州类游戏的备案及变更；不得提供老虎机、百家乐、骰宝、21点、牌九等主要由系统自动按照概率性分配方式决定对局结果及类似机制的游戏。

2018年

中国人民银行支付结算司

《关于将非银行支付机构网络支付业务由直连模式迁移至网联清算平台处理的通知》

规定关闭第三方支付机构代扣渠道，使游戏内支付行为合规运营，也有利于利用官方监管，保证游戏资金安全。资料来源：公开资料整理（LSM）

中国报告网是观研天下集团旗下打造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。《2020年中国棋牌游戏市场分析报告-行业深度调研与未来商机预测》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年中国棋牌游戏行业发展概述

#### 第一节 棋牌游戏行业发展情况概述

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

#### 第二节 中国棋牌游戏行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、棋牌游戏行业产业链条分析
- 三、中国棋牌游戏行业产业链环节分析
  - 1、上游产业
  - 2、下游产业

#### 第三节 中国棋牌游戏行业生命周期分析

- 一、棋牌游戏行业生命周期理论概述
- 二、棋牌游戏行业所属的生命周期分析

#### 第四节 棋牌游戏行业经济指标分析

- 一、棋牌游戏行业的赢利性分析
- 二、棋牌游戏行业的经济周期分析

### 三、棋牌游戏行业附加值的提升空间分析

#### 第五节 中国棋牌游戏行业进入壁垒分析

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

## 第二章 2017-2020年全球棋牌游戏行业市场发展现状分析

### 第一节 全球棋牌游戏行业发展历程回顾

### 第二节 全球棋牌游戏行业市场区域分布情况

#### 第三节 亚洲棋牌游戏行业地区市场分析

- 一、亚洲棋牌游戏行业市场现状分析
- 二、亚洲棋牌游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲棋牌游戏行业市场前景分析

#### 第四节 北美棋牌游戏行业地区市场分析

- 一、北美棋牌游戏行业市场现状分析
- 二、北美棋牌游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、北美棋牌游戏行业市场前景分析

#### 第五节 欧盟棋牌游戏行业地区市场分析

- 一、欧盟棋牌游戏行业市场现状分析
- 二、欧盟棋牌游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧盟棋牌游戏行业市场前景分析

### 第六节 2021-2026年世界棋牌游戏行业分布走势预测

### 第七节 2021-2026年全球棋牌游戏行业市场规模预测

## 第三章 中国棋牌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、全社会消费品棋牌游戏总额
- 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 中国棋牌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 中国棋牌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 中国棋牌游戏行业运行情况

### 第一节 中国棋牌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 中国棋牌游戏行业市场规模分析

### 第三节 中国棋牌游戏行业供应情况分析

### 第四节 中国棋牌游戏行业需求情况分析

### 第五节 中国棋牌游戏行业供需平衡分析

### 第六节 中国棋牌游戏行业发展趋势分析

## 第五章 中国棋牌游戏所属行业运行数据监测

### 第一节 中国棋牌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 中国棋牌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 中国棋牌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年中国棋牌游戏市场格局分析

#### 第一节 中国棋牌游戏行业竞争现状分析

##### 一、中国棋牌游戏行业竞争情况分析

##### 二、中国棋牌游戏行业主要品牌分析

#### 第二节 中国棋牌游戏行业集中度分析

##### 一、中国棋牌游戏行业市场集中度分析

##### 二、中国棋牌游戏行业企业集中度分析

#### 第三节 中国棋牌游戏行业存在的问题

#### 第四节 中国棋牌游戏行业解决问题的策略分析

#### 第五节 中国棋牌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 2017-2020年中国棋牌游戏行业需求特点与动态分析

#### 第一节 中国棋牌游戏行业消费市场动态情况

#### 第二节 中国棋牌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 棋牌游戏行业成本分析

#### 第四节 棋牌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 中国棋牌游戏行业价格现状分析

#### 第六节 中国棋牌游戏行业平均价格走势预测

##### 一、中国棋牌游戏行业价格影响因素

##### 二、中国棋牌游戏行业平均价格走势预测

### 三、中国棋牌游戏行业平均价格增速预测

## 第八章 2017-2020年中国棋牌游戏行业区域市场现状分析

### 第一节 中国棋牌游戏行业区域市场规模分布

#### 第二节 中国华东地区棋牌游戏市场分析

##### 一、华东地区概述

##### 二、华东地区经济环境分析

##### 三、华东地区棋牌游戏市场规模分析

##### 四、华东地区棋牌游戏市场规模预测

#### 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、华中地区棋牌游戏市场规模分析

##### 四、华中地区棋牌游戏市场规模预测

#### 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、华南地区棋牌游戏市场规模分析

##### 四、华南地区棋牌游戏市场规模预测

## 第九章 2017-2020年中国棋牌游戏行业竞争情况

### 第一节 中国棋牌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 中国棋牌游戏行业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 中国棋牌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 棋牌游戏行业企业分析（随数据更新有调整）

### 第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

### 第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

### 第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

### 第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

### 第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

## 第十一章 2021-2026年中国棋牌游戏行业发展前景分析与预测

### 第一节 中国棋牌游戏行业未来发展前景分析

一、棋牌游戏行业国内投资环境分析

二、中国棋牌游戏行业市场机会分析

三、中国棋牌游戏行业投资增速预测

## 第二节 中国棋牌游戏行业未来发展趋势预测

### 第三节 中国棋牌游戏行业市场发展预测

- 一、中国棋牌游戏行业市场规模预测
- 二、中国棋牌游戏行业市场规模增速预测
- 三、中国棋牌游戏行业产值规模预测
- 四、中国棋牌游戏行业产值增速预测
- 五、中国棋牌游戏行业供需情况预测

### 第四节 中国棋牌游戏行业盈利走势预测

- 一、中国棋牌游戏行业毛利润同比增速预测
- 二、中国棋牌游戏行业利润总额同比增速预测

## 第十二章 2021-2026年中国棋牌游戏行业投资风险与营销分析

### 第一节 棋牌游戏行业投资风险分析

- 一、棋牌游戏行业政策风险分析
- 二、棋牌游戏行业技术风险分析
- 三、棋牌游戏行业竞争风险分析
- 四、棋牌游戏行业其他风险分析

### 第二节 棋牌游戏行业企业经营发展分析及建议

- 一、棋牌游戏行业经营模式
- 二、棋牌游戏行业销售模式
- 三、棋牌游戏行业创新方向

### 第三节 棋牌游戏行业应对策略

- 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年中国棋牌游戏行业发展战略及规划建议

### 第一节 中国棋牌游戏行业品牌战略分析

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

### 第二节 中国棋牌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 中国棋牌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 2021-2026年中国棋牌游戏行业发展策略及投资建议

##### 第一节 中国棋牌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 中国棋牌游戏行业定价策略分析

##### 第三节 中国棋牌游戏行业营销渠道策略

- 一、棋牌游戏行业渠道选择策略
- 二、棋牌游戏行业营销策略

##### 第四节 中国棋牌游戏行业价格策略

##### 第五节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国棋牌游戏行业重点投资区域分析
- 二、中国棋牌游戏行业重点投资产品分析

图表详见正文 . . . . .

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/wentiyule/486252486252.html>