

中国主机游戏行业现状深度研究与发展前景预测 报告（2023-2030年）

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《中国主机游戏行业现状深度研究与发展前景预测报告（2023-2030年）》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://www.chinabaogao.com/baogao/202308/646353.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

自从疫情放开后，民众生活恢复正常，消费热情出现报复式反弹，线下消费迎来快速增长，B站up主“某天的游戏小屋”分享自己创业开设电玩店的经历，打卡时的播报引来众多网友关注，电玩店行业逐渐进入消费者尤其是年轻消费者的视野。

1、主机游戏在中国发展现状

主机游戏进入中国时间不短，但是在我国发展缓慢，根据《2022年全球主机游戏市场调查报告》，2022年中国大陆主机游戏市场规模占全球比例为0.9%，国内主机游戏玩家数量占全球比例为2.1%，相较其他地区有非常大的差距。

资料来源：《2022年全球主机游戏市场调查报告》

资料来源：《2022年全球主机游戏市场调查报告》

同为东亚国家，和主机游戏盛行的日本相比，我国主机游戏市场发展较晚，同时发展速度也相对缓慢，渗透率较低，这和国内互联网发展迅速有关，但也表明未来我国主机游戏/单机游戏市场空间广阔。

根据成立时间，我国2006年以后成立的主机游戏企业占总数的75%以上，因此我国主机游戏企业大部分都很“年轻”，经验上较日本和欧美企业有不小的差距。

资料来源：观研天下数据中心整理

2、电玩店增长迅速

经历了2022年的低谷后，2023年是我国实体经济恢复的一年，许多商场开设了主机游戏摊位，一般有两种模式，特点如下：

模式一

模式二

是否有门店

配套主机游戏门店

无门店

经营模式

1、通过玩游戏收费

2、通过主机游戏引流到门店消费

仅通过玩游戏收费

成本

门店+摊位租金

摊位租金

位置

优先考虑门店位置

优先考虑人流量

收费标准

较低

较高

维护成本

较低

较高

资料来源：观研天下数据中心整理

由上可知，两种运营模式各有优缺点，从渗透率和运营成本方面考虑，无门店模式更有优势。

独立电玩店

资料来源：互联网

截至2021年底，全国购物中心总数量已达到6300座，2022年我国新开购物中心366家，因此我国目前拥有购物中心约6600家，加上上文所说的独立电玩店，可以初步估计我国电玩店数量在5万家以上，并且在快速增加阶段。

3、中国主机游戏行业供需分析

（1）供给端（企业端）

1）主机游戏企业主要分布在北上广

主机游戏最早进入我国沿海如北上广等一线城市，因此大部分主机游戏企业分布在北京、上海、广东三大城市，占比分别达到26.1%，25.0%、9.8%。另外，中国台湾和中国香港也是我国主要的主机企业集聚地。

其中广东虽然游戏企业数量相比北京和上海较少，但是却有腾讯和网易两大国内游戏龙头。

资料来源：《2022年全球主机游戏市场调查报告》，观研天下数据中心整理

2）主机游戏企业以中小规模为主

我国主机游戏行业发展缓慢的原因之一为企业规模相对较小，主要以中小型企业为主，注册资本在1000万元及以下的企业占比高达55%，另外超过一半的中国主机游戏企业员工数量

在100人以下。

资料来源：《2022年全球主机游戏市场调查报告》，观研天下数据中心整理

3) 主机游戏发行数量少国内游戏行业是一个显著存在“政策准入”的市场，版号的发放直接影响新产品的供给、行业的增量；自2010年以来，中国共有20000多款国产游戏通过审核获得版号，而其中只有0.39%是主机游戏，国产主机游戏数量发行数量少是阻碍中国主机游戏行业发展的较大阻碍，这也导致国内玩家更多的去购买国外主机游戏，使得国内主机游戏被国外企业垄断，本土企业生存环境严峻，无法创作出更好的作品，最终形成恶性循环。

(2) 需求端(玩家)

1) 玩家数量

从玩家数量来看，由于近年来国产网络游戏发行受到限制，因此主机游戏玩家规模反而有所扩大，2022年我国主机游戏玩家数量为893.54万人，同比增长8.87%。

资料来源：观研天下数据中心整理

2) 玩家消费能力

虽然玩家数量稳步上升，但是我国主机游戏市场规模却有所下降，意味着玩家消费能力有所减弱，主要原因有三：

一是新冠疫情导致宏观经济运行受挫，人均收入增速放缓，主机游戏这种单价较高的消费活动必然需求下降；

二是生活工作节奏加快，“996”等职场“卷”文化流行，挤压了玩家游戏时间，从而打击了购买游戏和玩游戏的积极性；

三是新游戏发行数量少，游戏企业推广力度弱，导致主机游戏在玩家心中的地位有所下降。

综上，供给端我国主机游戏行业表现较差，无论是企业数量、企业规模、企业实力还是游戏发行数量都和国外有非常大的差距，需求端虽然玩家数量有所增长，但相对网络游戏尤其是手游而言，增速过慢，渗透率较低，同时玩家付费积极性受到打压，供需两端造成我国主机游戏行业发展缓慢。

4、中国主机游戏行业未来发展趋势

从上可知，我国主机游戏发展历史短，发展进程慢，市场成长相对迟滞，在国内游戏行业中属于非常小众的细分市场，造成这种局面的原因也非常复杂，既有政策因素，疫情因素，也有行业本身的因素，更有市场因素，多重原因叠加最终导致主机游戏在我国发展受阻。

随着新冠疫情的结束，我国经济环境的恢复，同时游戏版号发布的重新开启，对我国游戏行业的发展提供了有利的外部条件。另外，随着下游玩家消费理念的改变，行业商业模式的创新，也会提升主机游戏的下游需求。如独立的主机游戏店，购物中心的主机游戏摊位等，减

少独立玩游戏的孤独氛围，让主机游戏更“热闹”，吸引更多的人成为主机游戏玩家，相信在未来五年我国主机游戏在线下市场的发展将极为亮眼。（fsw）

注：上述信息仅供参考，具体内容请以报告正文为准。

观研报告网发布的《中国主机游戏行业现状深度研究与发展前景预测报告（2023-2030年）》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，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。

行业报告是业内企业、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。

【目录大纲】

第一章 2019-2023年中国主机游戏行业发展概述

第一节 主机游戏行业发展情况概述

一、主机游戏行业相关定义

二、主机游戏特点分析

三、主机游戏行业基本情况介绍

四、主机游戏行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、主机游戏行业需求主体分析

第二节 中国主机游戏行业生命周期分析

一、主机游戏行业生命周期理论概述

二、主机游戏行业所属的生命周期分析

第三节 主机游戏行业经济指标分析

一、主机游戏行业的赢利性分析

- 二、主机游戏行业的经济周期分析
- 三、主机游戏行业附加值的提升空间分析

第二章 2019-2023年全球主机游戏行业市场发展现状分析

- 第一节全球主机游戏行业发展历程回顾
- 第二节全球主机游戏行业市场规模与区域分布情况
- 第三节亚洲主机游戏行业地区市场分析
 - 一、亚洲主机游戏行业市场现状分析
 - 二、亚洲主机游戏行业市场规模与市场需求分析
 - 三、亚洲主机游戏行业市场前景分析
- 第四节北美主机游戏行业地区市场分析
 - 一、北美主机游戏行业市场现状分析
 - 二、北美主机游戏行业市场规模与市场需求分析
 - 三、北美主机游戏行业市场前景分析
- 第五节欧洲主机游戏行业地区市场分析
 - 一、欧洲主机游戏行业市场现状分析
 - 二、欧洲主机游戏行业市场规模与市场需求分析
 - 三、欧洲主机游戏行业市场前景分析
- 第六节 2023-2030年世界主机游戏行业分布走势预测
- 第七节 2023-2030年全球主机游戏行业市场规模预测

第三章 中国主机游戏行业产业发展环境分析

- 第一节我国宏观经济环境分析
- 第二节我国宏观经济环境对主机游戏行业的影响分析
- 第三节中国主机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
 - 三、主要行业标准
- 第四节政策环境对主机游戏行业的影响分析
- 第五节中国主机游戏行业产业社会环境分析

第四章 中国主机游戏行业运行情况

- 第一节中国主机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

第二节中国主机游戏行业市场规模分析

一、影响中国主机游戏行业市场规模的因素

二、中国主机游戏行业市场规模

三、中国主机游戏行业市场规模解析

第三节中国主机游戏行业供应情况分析

一、中国主机游戏行业供应规模

二、中国主机游戏行业供应特点

第四节中国主机游戏行业需求情况分析

一、中国主机游戏行业需求规模

二、中国主机游戏行业需求特点

第五节中国主机游戏行业供需平衡分析

第五章 中国主机游戏行业产业链和细分市场分析

第一节中国主机游戏行业产业链综述

一、产业链模型原理介绍

二、产业链运行机制

三、主机游戏行业产业链图解

第二节中国主机游戏行业产业链环节分析

一、上游产业发展现状

二、上游产业对主机游戏行业的影响分析

三、下游产业发展现状

四、下游产业对主机游戏行业的影响分析

第三节我国主机游戏行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

第六章 2019-2023年中国主机游戏行业市场竞争分析

第一节中国主机游戏行业竞争现状分析

一、中国主机游戏行业竞争格局分析

二、中国主机游戏行业主要品牌分析

第二节中国主机游戏行业集中度分析

一、中国主机游戏行业市场集中度影响因素分析

二、中国主机游戏行业市场集中度分析

第三节中国主机游戏行业竞争特征分析

- 一、企业区域分布特征
- 二、企业规模分布特征
- 三、企业所有制分布特征

第七章 2019-2023年中国主机游戏行业模型分析

第一节中国主机游戏行业竞争结构分析（波特五力模型）

- 一、波特五力模型原理
- 二、供应商议价能力
- 三、购买者议价能力
- 四、新进入者威胁
- 五、替代品威胁
- 六、同业竞争程度
- 七、波特五力模型分析结论

第二节中国主机游戏行业SWOT分析

- 一、SOWT模型概述
- 二、行业优势分析
- 三、行业劣势
- 四、行业机会
- 五、行业威胁
- 六、中国主机游戏行业SWOT分析结论

第三节中国主机游戏行业竞争环境分析（PEST）

- 一、PEST模型概述
- 二、政策因素
- 三、经济因素
- 四、社会因素
- 五、技术因素
- 六、PEST模型分析结论

第八章 2019-2023年中国主机游戏行业需求特点与动态分析

第一节中国主机游戏行业市场动态情况

第二节中国主机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

第三节主机游戏行业成本结构分析

第四节主机游戏行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节中国主机游戏行业价格现状分析

第六节中国主机游戏行业平均价格走势预测

一、中国主机游戏行业平均价格趋势分析

二、中国主机游戏行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国主机游戏行业所属行业运行数据监测

第一节中国主机游戏行业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

第二节中国主机游戏行业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

第三节中国主机游戏行业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

第十章 2019-2023年中国主机游戏行业区域市场现状分析

第一节中国主机游戏行业区域市场规模分析

一、影响主机游戏行业区域市场分布的因素

二、中国主机游戏行业区域市场分布

第二节中国华东地区主机游戏行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区主机游戏行业市场分析

(1) 华东地区主机游戏行业市场规模

(2) 华南地区主机游戏行业市场现状

(3) 华东地区主机游戏行业市场规模预测

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、华中地区主机游戏行业市场分析

(1) 华中地区主机游戏行业市场规模

(2) 华中地区主机游戏行业市场现状

(3) 华中地区主机游戏行业市场规模预测

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、华南地区主机游戏行业市场分析

(1) 华南地区主机游戏行业市场规模

(2) 华南地区主机游戏行业市场现状

(3) 华南地区主机游戏行业市场规模预测

第五节 华北地区主机游戏行业市场分析

一、华北地区概述

二、华北地区经济环境分析

三、华北地区主机游戏行业市场分析

(1) 华北地区主机游戏行业市场规模

(2) 华北地区主机游戏行业市场现状

(3) 华北地区主机游戏行业市场规模预测

第六节 东北地区市场分析

一、东北地区概述

二、东北地区经济环境分析

三、东北地区主机游戏行业市场分析

(1) 东北地区主机游戏行业市场规模

(2) 东北地区主机游戏行业市场现状

(3) 东北地区主机游戏行业市场规模预测

第七节 西南地区市场分析

一、西南地区概述

二、西南地区经济环境分析

三、西南地区主机游戏行业市场分析

(1) 西南地区主机游戏行业市场规模

(2) 西南地区主机游戏行业市场现状

(3) 西南地区主机游戏行业市场规模预测

第八节 西北地区市场分析

一、西北地区概述

二、西北地区经济环境分析

三、西北地区主机游戏行业市场分析

(1) 西北地区主机游戏行业市场规模

(2) 西北地区主机游戏行业市场现状

(3) 西北地区主机游戏行业市场规模预测

第十一章 主机游戏行业企业分析（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、公司优势分析

第六节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第七节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第八节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第九节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十二章 2023-2030年中国主机游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国主机游戏行业未来发展前景分析

一、主机游戏行业国内投资环境分析

二、中国主机游戏行业市场机会分析

三、中国主机游戏行业投资增速预测

第二节中国主机游戏行业未来发展趋势预测

第三节中国主机游戏行业规模发展预测

一、中国主机游戏行业市场规模预测

二、中国主机游戏行业市场规模增速预测

三、中国主机游戏行业产值规模预测

四、中国主机游戏行业产值增速预测

五、中国主机游戏行业供需情况预测

第四节中国主机游戏行业盈利走势预测

第十三章 2023-2030年中国主机游戏行业进入壁垒与投资风险分析

第一节中国主机游戏行业进入壁垒分析

一、主机游戏行业资金壁垒分析

二、主机游戏行业技术壁垒分析

三、主机游戏行业人才壁垒分析

四、主机游戏行业品牌壁垒分析

五、主机游戏行业其他壁垒分析

第二节主机游戏行业风险分析

一、主机游戏行业宏观环境风险

二、主机游戏行业技术风险

三、主机游戏行业竞争风险

四、主机游戏行业其他风险

第三节中国主机游戏行业存在的问题

第四节中国主机游戏行业解决问题的策略分析

第十四章 2023-2030年中国主机游戏行业研究结论及投资建议

第一节观研天下中国主机游戏行业研究综述

一、行业投资价值

二、行业风险评估

第二节中国主机游戏行业进入策略分析

一、行业目标客户群体

二、细分市场选择

三、区域市场的选择

第三节 主机游戏行业营销策略分析

- 一、主机游戏行业产品策略
 - 二、主机游戏行业定价策略
 - 三、主机游戏行业渠道策略
 - 四、主机游戏行业促销策略
- 第四节观研天下分析师投资建议

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202308/646353.html>