

2017-2022年中国手机游戏产业专项调查及发展前景分析报告

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《2017-2022年中国手机游戏产业专项调查及发展前景分析报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/288132288132.html>

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

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

随着社会的不断进步，手机行业得到了快速的发展，人们的生活被各种手机软件所填满。尤其是手机游戏的开发和推广，给人们的日常生活带来许多乐趣，人们利用手机游戏打发空闲时间，增添了许多娱乐性和趣味性。我国手机游戏的发展，得益于有利的环境和人们的热忱追求，但是在发展途中也遇到了许多限制性的因素。为了能够更好地推动手机游戏的发展，需要结合手机游戏的现状，分析其未来的发展方向。

2手机游戏的类型和特点

手机游戏是依托互联网的支持，利用手机软件在线玩乐的一种消遣方式，是当下人们最喜爱的休闲娱乐项目之一。

2.1手机游戏的类型

手机游戏大致可以分为四类：

第一类是益智类小游戏，比如水果忍者、贪吃蛇等。这类游戏可以在线玩，也可以单机玩，方便人们在无网络的情况下玩游戏打发时间。

第二类是联网式多人游戏，比如三国杀、斗地主等。这类游戏需要借助互联网平台，多个玩家同时在线，这样才能组成一局游戏。这类游戏特别适合小团队一起玩耍，需要一些默契和配合。

第三类是视频动画游戏。现在3D动画手机游戏开始兴起，这也是未来发展的一个方向，也是跟上时代潮流的体现。这类手机游戏的编制需要高科技、专业性强的开发人员组成研发团队，需要整编所有的游戏资料，高度集中人力和资源，具有非常高的标准和要求。最具代表性的是我国腾讯公司旗下的手游王者荣耀。

第四类是故事性游戏。这类游戏具有很强的故事情节，玩家在游戏里有自己的扮演角色，人物关系多，故事发展有条不紊。而且玩家每天都有自己的小任务，需要进入游戏完成任务。比如，仙剑奇侠传和大话西游等等。

第五类是独立游戏。独立游戏，顾名思义是背后没有强大的资源和资金支持的，在没有推广经费、缺乏平台导量的条件下，“拼产品”和“拼创意”几乎就成了每一款独立游戏唯一可用的武器，要想活下来、走得远，没有资源那就还得靠口碑。与有大资金打响第一炮的商业化

手游不同，独立游戏只能靠自己滚雪球。一方面和资金赛跑，一方面还得和时间赛跑，一旦在短时间内没有积累起足够的用户和口碑，没有达到一定程度的数据规模，那这个游戏就很难具备更大的商业价值。因此在独立游戏领域，多久的时间内能靠产品和口碑自然产生出多少的用户，也就成为一种衡量价值的标准。

数据来源：公开资料，中国报告网整理

2.2手机游戏的特点

首先，手机游戏具有娱乐性，能够开发游戏者的智力，这是游戏的共通特点。游戏可以给人们增添一定的乐趣，放松心情，缓解不良情绪，给大家的生活添姿添彩。同时，很多手机游戏并不是简单粗暴型的，手机游戏专家在设计每一款游戏时都有自己的初衷，一来可以让玩家尽情地玩耍，二来可以让玩家的心平静下来，易于思考，在玩游戏的过程中开动脑筋，思考游戏的游玩攻略。

2.3手机游戏的发展现状

科技的迅猛发展带动着手机功能不断增强，手机成为大众的必备品，手机游戏的玩家越来越多，是一个很有前景的市场。它的快速发展得益于大环境支持，但也遇到了许多限制性因素。

中国手机游戏的发展较国外来说起步有点晚，2013年手游才开始大范围起步，但是2014年已经遍地开花了，各类游戏产品极大地丰富了市场。2014年手游收入达220亿，2015年全球移动游戏市场收入规模超过300亿美元，2016年还会有50%以上的增长。我国人口基数大，有强大的受众群体，加上科学技术的不断发展进步，提供了强有力的支持。国家在政策上也给予了支持和鼓励，强调放松身体，娱乐心情，同时也要适当休息，拒绝不良游戏。目前，中国手机游戏的发展已经颇具规模，使用量和手机游戏市场在不断扩大。中国手机游戏还属于新兴产业，娱乐性很强，具有很好的发展前景。此外，手机游戏的发展并没有达到瓶颈期，而是保持着强大的发展动力，仍然在快速的发展中。近几年，各大网络供应商和媒体都在力推和开发手机游戏，来分这个市场的一杯羹。

然而，在发展的过程中还要看到一些限制性的因素。首先，由于手机游戏要有通信网络的支持，需要我国的通讯公司做好技术上的配合，具有很大的被动性。其次，手机游戏要不断更新，而我国在这方面研发人才并不是很多，没有高质量的手游游戏出世，很难在游戏市场里立足。最后，盗版的手游游戏太多，玩家缺少版权意识，游戏公司的利益受到侵害，却没有相关政策的制裁，导致手游行业混乱不堪。

数据来源：公开资料，中国报告网整理 数据来源：公开资料，中国报告网整理

3手机游戏的未来发展趋势

3.1手机游戏角色设计具有民族特色

目前手机游戏市场中关于角色扮演的手游是玩家们最喜欢玩的，他们仿佛置身游戏之中，故事发生在自己的身上，每一个人物都与自己有着千丝万缕的联系。可见，具有故事情节的角色扮演类手机游戏未来发展得会更加红火。但是，此类游戏大多大同小异，游戏设计公司没有添加进新鲜的元素，放眼望去很多游戏都只是有角色扮演的空壳，除了扮演还是扮演，毫无新意。

未来手机游戏的发展将会更具包容性和多元化，其传递的价值观获得普适性的认同。除了技术上的创造力，游戏对多种族、多国家、多文化的包容和兼收并蓄呈现出了与科技一样的高度。未来手机游戏开发比拼的不是技术，技术是可以复制的，但内容与文化的包容性却会成为游戏竞争力提升的源头。只有文化价值创新下的产品才具有强大的竞争力，因为其开放性和纳入性可以在全球语境下进行竞争，而长期逼仄缺乏包容开放态度的游戏产品，在未来是无法获得市场地位和主动竞争力的。另一方面手机游戏应当注入国家民族文化，现在民族特色是一项颇具市场竞争力的因素，而我国又是有着悠久民族文化的国家，这些题材和元素供不应求。一方面，民族文化就是手机游戏的设计资源库。我国的民族文化中，有许多人物传记和戏剧诗歌等文学作品，作品中鲜明的人物介绍为手机游戏中的角色设计提供了好的素材。我国是多民族的国家，每一个民族都有自己的服饰文化，又给手机游戏增加了设计元素。另一方面，民族文化深深影响着手机游戏中角色的塑造。我国的民族文化中有神灵的存在，他无所不能，是人们精神的寄托，而游戏中也将神灵的一些特质安插在人物中，比如孙悟空、后羿等。中国游戏积蓄了五千年文化能力，具包容性与持久性，和欧美文化具有鲜明的异质性，这种文化崛起的深度、广度和力度有可能对游戏文明做出创造性的建设，吸引全世界的手机游戏开发创作者和游戏玩家。

3.2开发设计学习型的手机游戏

手机游戏多种多样，适合各个年龄层的人们，但是对于学生来说，经常玩游戏会影响他们的学习，所以，很多家庭里孩子是被禁止玩游戏的。而未来的手机游戏发展要兼顾到孩子们的需求，开发设计学习型的手机游戏。

学习型的手机游戏可以让游戏玩家在放松身心的同时，还能不白白浪费时间，学习一些知识。首先，它可以促进游戏玩家的认知。手机游戏的设计和开发应当具有认知价值，人都

是有想象力的，在游戏的过程中人们可以将娱乐和科学融合在一起。比如在积木游戏中可以启发人们去搞建筑工程，魔术游戏启迪了概率论的产生等等。其次，它可以帮助游戏玩家具备健康的人格。学生们学习压力非常大，需要适当地释放心中的紧张和束缚，学习型手机游戏可以带着他们置身其中，幻想未来，追溯历史，体验不同的人生，帮自己找回梦想。最后，它可以激发游戏玩家的创新思维。学习型手机游戏的设计和开发是一项自由自主的活动，在宽松的设计和研发环境下，给游戏玩家提供了一个培养创新思维的好条件，只有在人完全放下戒备，毫无压力时，人的创造潜能才会容易被激发。

3.3 3D动感手机游戏的设计与开发

得益于科学技术的发展，人们对手机游戏的视觉效果要求越来越高，尤其是当大荧幕出现了3D电影之后，网络游戏也相继推出了3D游戏，手机游戏也开始设计开发3D手机游戏。近几年的手机游戏满意度调查中不难发现，人们对3D动感手机游戏的推崇越来越多，一多半的游戏玩家都喜欢玩3D动感游戏。可见，具有视觉冲击的动感手机游戏更加吸引大众，这也是手机游戏未来发展的趋势之一。在科技的预言上，知名玩家安生认为全新的游戏虚拟感观体验科技将是未来发展的趋势。在游戏代入感方面，玩家不会仅限于追求视觉的享受，还会进一步渴望身体的融入。现在很多游戏已经借助高科技让玩家真正地“进入”到游戏，比如目前主流的体感游戏设备，以Kinect为代表的“摄像头式”，支持3D摄像头人体动态识别和定位技术；以Wii体感控制器为代表的手柄式，即手持体感设备，通常能够提供力回馈；以及其它方式，如穿戴式的iMotion等，这种全方位感观刺激体验将是未来手机游戏开发的发展趋势。未来玩家在玩过山车、飞行、太空漫游等游戏过程中都可以通过全新虚拟体感科技真正获得现实中飞、撞击等真实感观体验，像射击类的游戏，射出子弹的时候会有真实的后挫力，被射中的时候会体会到击中的痛点继而瞬间无力。通过全新虚拟体感真正地实现游戏与现实的无缝旅行，是游戏未来发展的必然。

从最早先兴起手机游戏，还是比较稚嫩的阶段，人们接触的都是五子棋、跳棋之类的游戏，曾经也盛极一时，但很快就昙花一现。到现在手机游戏开始研发3D动感游戏，是一个质的飞跃，预示着我们的手机游戏市场前景一片光明。我国的通讯网络为3D动感手机游戏提供了强大的支持，手机功能的不断强大也给手机游戏软件提供了平台，越来越多的手机游戏开发商看到了商机，投入了大量的人力和财力来研发3D动感手机游戏，可见对其重视程度相当高。对于这样一个发展趋势，各个设计和开发部门应当形成一条产业链，相互默契配合。相信在不久的将来，这条产业链上的每一个环节的进步和发展，都会促进3D手机游戏发展得更加完美。此外，不论3D动感手机游戏多么火热，研发人员还是要注意游戏内容的丰满，让游戏具有较强的故事性，让游戏玩家真正走入游戏之中，找到游戏的乐趣，愿意坚持一直玩下去。

4小结

综上所述，通过对我国手机游戏现状的分析，在结合了手机游戏的种类和特点下，总结出三个手机游戏发展的未来趋势。手机游戏的设计和研发应当多元化与民族化相结合，民族的就是世界的，而且我国有着丰富的民族文化，具有取之不竭的创作素材。手机游戏还应当朝着学习型的方向进行设计和研究，这样可以使游戏玩家在娱乐的同时促进自身思维和认知的发展。手机游戏还应加强科技进步，研发任何一款产品都会在游戏性和娱乐性上不断产生新的碰撞，拥有这种精研的态度，无论是现在还是未来，都不会被市场所淘汰，在任何时候都可以保证产品的含金量。

中国报告网发布的《2017-2022年中国手机游戏产业专项调查及发展前景分析报告》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。

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。

第一章手机游戏相关概述

1.1手机游戏定义及分类

1.1.1手机游戏定义

1.1.2手机游戏分类

1.1.3手机游戏的特征

1.1.4手机游戏品种走向

1.2手机游戏平台及驱动力量

1.2.1手机游戏的平台种类

1.2.2手机游戏的驱动力量

第二章手机游戏产业分析

2.1国外手机游戏产业概况

2.1.1全球手机游戏市场发展概况

2.1.2全球手机游戏市场发展概况

2.1.3全球手机游戏市场发展动态

2.1.4欧洲手机游戏市场发展动态

2.1.5韩国手机游戏市场发展现状概述

2.2中国手机游戏产业发展分析

2.2.1我国手机游戏产业链基本形成

2.2.2我国手机游戏产业企业数量

2.2.3我国手机游戏用户规模状况

2.2.4我国手机游戏用户规模状况

2.2.5上半年我国手机游戏用户规模状况

2.33G时代中国手机游戏业的发展分析

2.3.1全面剖析3G对手机游戏发展的影响

2.3.23G时代手机游戏进入新一轮探索期

2.3.3我国智能手机游戏市场爆发式发展

2.3.43G时代手机游戏发展面临的考验

2.4中国手机游戏盈利模式分析

2.4.1手机游戏产业链及收费模式

2.4.2手机游戏收费模式效果分析

2.4.3手机游戏免费增值模式渐成趋势

2.4.4中国手机游戏盈利模式不成熟

2.5中国手机游戏产业存在的主要问题

2.5.1政府扶植和监管政策缺乏

2.5.2手机游戏盈利模式相对单一

2.5.3手机游戏同质化严重

2.5.4手机游戏开发成本高

2.5.5手机上网流量资费较高

2.6中国手机游戏产业发展对策

2.6.1亟需建立法律法规制度

2.6.2手机游戏发展应得到扶植

2.6.3政府及企业应沟通合作

2.6.4对移动运营商的建议

第三章中国手机游戏市场分析

3.1手机游戏市场发展的促进因素

3.1.1手机网民的扩大

3.1.2智能终端的普及

3.1.3移动互联网的发展

3.1.4游戏平台的使用

3.2手机游戏市场的发展

3.2.1我国手机游戏市场规模状况

3.2.2我国手机游戏市场规模状况

3.2.3上半年我国手机游戏市场发展分析

3.2.4手机游戏操作系统发展概况

3.3手机游戏市场的瓶颈及发展对策

3.3.1国内手机游戏市场品质成发展瓶颈

3.3.2手机游戏市场的监管引导不能缺位

3.3.3手机游戏市场迅速扩大的两大阻碍

3.3.4手机网游企业的市场突围策略

第四章中国手机游戏消费者分析

4.1中国手机游戏用户基本属性分析

4.1.1性别结构

4.1.2年龄结构

4.1.3学历结构

4.1.4收入结构

4.1.5职业结构

4.2中国手机游戏用户参与游戏的属性分析

4.2.1手机游戏用户选择智能手机原因分析

4.2.2手机游戏用户（Java用户）更换手机意愿分析

4.2.3手机游戏用户平板电脑持有情况

4.2.4手机游戏用户上网的情况

4.2.5手机游戏用户游戏开发商品牌认可程度

4.2.6手机游戏用户游戏时间与地点分析

4.3中国手机单机游戏用户行为分析

4.3.1手机单机游戏用户游戏类型偏好

4.3.2手机单机游戏用户周平均下载量情况分布

4.3.3手机单机游戏用户游戏黏性分析

4.3.4手机单机游戏用户付费分布情况

4.3.5手机单机游戏用户拒绝付费原因分析

4.3.6手机单机游戏用户月付费额度分析

4.3.7手机单机游戏用户付费频率分析

4.3.8手机单机游戏用户单款游戏付费额分析

4.3.9手机单机游戏用户付费方式选择分析

4.3.10手机单机游戏用户内嵌广告认可度分析

4.4中国手机网络游戏用户行为分析

4.4.1手机网络游戏用户偏好的题材分布

4.4.2手机网络游戏用户终端平台接受网游差异对比

4.4.3手机网络游戏用户参与游戏的原因分析

4.4.4手机网络游戏用户流失原因分析

4.4.5手机网络游戏用户游戏黏性分析

4.4.6手机网络游戏用户最感兴趣的网游功能

4.4.7手机网络游戏用户喜爱的在线活动

4.4.8手机网络游戏用户喜爱的互动方式

4.4.9手机网络游戏用户付费额度分析

4.4.10手机网络游戏用户支付方式分析

4.4.11手机网络游戏用户客服满意度分析

第五章中国手机游戏移动运营商及政策影响分析

5.1中国移动

5.1.1中国移动与韩国SK电讯合作开发手机游戏

5.1.2中国移动推出轻度联网功能手机游戏

5.1.3中国移动推出奥运题材竞技手机游戏

5.1.4中国移动发布手机游戏政策

5.2中国联通

5.2.1联通发布国内首款PSP游戏智能手机

5.2.2中国联通手机游戏平台正式上线

5.2.3联通携手移动推出首个手机游戏融合计费平台

5.3相关政策对手机游戏产业的影响

5.3.1第三代公众移动通信网络频率收费标准出台

5.3.2三大运营商3G资费标准分析

5.3.3电信运营商3G上网卡资费政策现状

5.3.4电信运营商政策对手机游戏厂商的影响

第六章中国手机游戏重点企业分析

6.1中国手游娱乐集团

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

6.2北京北纬通信科技股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

6.3北京掌趣科技股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

6.4北京摩卡世界科技有限公司(嘭傲)

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

6.5顽石互动(北京)网络科技有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

第七章对手机游戏投资分析及发展预测

7.1手机游戏投资分析

7.1.1手机游戏行业掀起投资热潮

7.1.2网游企业积极投资手机游戏市场

7.1.3手机游戏存在的投资风险

7.1.4手机游戏产业投资建议

7.2手机游戏产业发展前景分析

7.2.1手机游戏未来开发方向

7.2.2中国智能手机游戏市场未来发展促进因素

7.2.3中国手机游戏市场趋势展望

7.2.4对中国手机游戏市场规模预测

图表目录

图表手机游戏按表现形式分类

图表中国手机游戏用户规模状况

图表中国手机游戏用户规模状况

图表中国手机网络游戏用户规模状况

图表手机游戏产业链

图表手机上网网民规模

图表中国手机游戏市场规模状况

图表中国手机游戏市场规模状况

图表中国手机网络游戏用户规模状况

图表中国手机游戏用户性别结构情况

图表中国手机游戏用户年龄分布情况

图表中国手机游戏用户学历分布情况

图表中国手机游戏用户收入分布情况

图表中国手机游戏用户职业分布情况

(GYZJY)

图表详见正文

特别说明：中国报告网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/288132288132.html>