

2021年中国功能性游戏市场调研报告- 市场规模现状与发展趋势分析

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《2021年中国功能性游戏市场调研报告-市场规模现状与发展趋势分析》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/532029532029.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

功能性游戏又称严肃游戏、应用性游戏，通常指以学习教育、知识普及、技能掌握、科学研究等行为为目的，用以解决现实社会和行业问题的游戏，具备跨界性、多元性、场景化三大特征。

根据游戏复杂程度、涉及领域的严肃程度等方面进行分类，功能性游戏可分为兴趣养成类、知识获取类、技能掌握类及专业学习类。

功能性游戏分类

种类

主要受众人群

游戏特点及功能

部分案例

兴趣养成类

受众群体较广多为一般游戏玩家

游戏娱乐、可玩性较强,多为玩家普及不同行业、领域的基本知识

《我的世界》、《电力平衡》《瘟疫公司》、《健身环大冒险》、《蜡笔物理学》

平均单次游戏时长30分钟

游戏难度适中,中、轻度游戏为主

知识获取类

多为10-35岁适龄学习群体

游戏针对性较强,多为玩家普及单个领域的知识,游戏兼备娱乐、功能性

《榫卯》、《折扇》、《佳期：重九》

平均单次游戏时长1小时以内

游戏难度随着关卡推进而递增

技能掌握类及专业学习类

各专业学生、技能需求人群

游戏整体功能性更强,为玩家提供更加全面的专业知识及信息，以中度游戏为主

《普通话小镇》、《foldit》、《微积历险记》、《欧氏几何》、《极客战记》

平均单次游戏时长1-2小时

游戏难度较高,专业性强数据来源：公开资料整理

根据数据显示，2019年，我国功能性游戏行业市场规模为106.6亿元，较上年同比增长60.3%；2020年我国功能性游戏行业市场规模为**亿元，较上年同比增长**%。

2015-2020年我国功能性游戏行业市场规模及增速 数据来源：公开资料整理

一、优势分析

（1）2018年，我国功能性游戏涉及领域包括教育、商业、医疗、文化等，其中功能性

游戏在教育领域占比达43%，玩家可通过游戏了解不同学科的基础知识，适合对特殊学科领域感兴趣的学习人群，较有针对性。

2018年我国功能性游戏涉及领域占比情况 数据来源：公开资料整理

（2）现阶段，我国功能性游戏所涉及的领域不断增多，游戏的功能性和针对性进一步增强。如在医疗领域的《肿瘤医生》游戏中，玩家可选择不同的角色获得不同的游戏体验、内容和所需信息，实现学习和技能提升。

我国不同领域的功能性游戏基本情况

涉及领域

游戏案例

游戏特点

游戏优势

教育

《电是怎么诞生的》、《欧式几何》

功能性更强且参与度更高，相较其他类别更具针对性

可满足不同年龄段学生、知识爱好者的需求

商业

《City One》、《Esports Club》

覆盖范围广，玩家可全面的接触到商业领域的各个环节

可用于公司进行员工培训，降低营运成本

医疗

《海上英雄历险记》、《肿瘤医生》

游戏可分为模拟类治疗和康复性训练两种，游戏开放度高

可有效降低医务人员的失误比率，同时有效帮助患者进行康复

文化

《故宫：小小工匠》

主要以中华文化为主，涉及建筑、文字、历史等多个领域

针对的用户群体更广，玩家通常 可在游戏中体验到更高的参与度数据来源：公开资料整理

二、劣势分析

（1）盈利能力弱：功能性游戏属于公益、教育类游戏。由于功能性游戏的公益特性，发行商很难与广告主达成合作在功能性游戏中投放广告。同时，功能性游戏的娱乐性相对一般游戏较少，导致玩家付费意愿较低，功能性游戏盈利能力较弱。

（2）成本压力大：功能性游戏的游戏内容部分制作难度高，需要具备双、多重工作经验、学历的人才，而这类人才通常平均工资较高，因而功能性游戏企业成本压力较大。

（3）研发创新意愿低：受功能性游戏特点背后的低商业价值的影响，游戏研发团队积极性较差，游戏企业开发、创新游戏意愿不高。

我国功能性游戏行业劣势分析 数据来源：公开资料整理

三、 机遇分析

（1）近年来，我国多个政府部门不断加大对游戏行业的监管力度，带动功能性游戏行业健康有序发展。如2019年12月，北京市委宣传部、新闻出版局在《关于推动北京游戏产业健康发展的若干意见》中提出充分发挥社会主义核心价值观的引领作用，在游戏研发、出版、发行等环节始终坚持正确政治方向、舆论导向和价值取向。坚定文化自信，大力传承和弘扬中华优秀传统文化，提升游戏文化内涵。突出游戏社会应用价值，强化游戏教育引导功能，鼓励研发军事模拟、教育培训、医疗健康、市场营销、政府管理等功能性游戏。培育游戏健康生态，加强正面宣传，使社会对游戏行业的认识更加客观全面。

我国功能性游戏行业相关政策

颁布日期

政策名称

颁布部门

主要内容

2019年12月

《关于推动北京游戏产业健康发展的若干意见》

北京市委宣传部、新闻出版局

在价值引领方面，《意见》提出充分发挥社会主义核心价值观的引领作用，在游戏研发、出版、发行等环节始终坚持正确政治方向、舆论导向和价值取向。坚定文化自信，大力传承和弘扬中华优秀传统文化，提升游戏文化内涵。突出游戏社会应用价值，强化游戏教育引导功能，鼓励研发军事模拟、教育培训、医疗健康、市场营销、政府管理等功能性游戏。培育游戏健康生态，加强正面宣传，使社会对游戏行业的认识更加客观全面

2019年4月

《进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》

新闻出版总署

（1）关于网络游戏运营企业资质的前置审批，未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务；（2）关于网络游戏上网的前置审批，未经新闻出版总署前置审批的网络游戏，一律不得上网

2017年12月

《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》

中宣部等八部门

迅速开展全面排查，重点排查用户数量多、社会影响大的网络游戏产品，对价值导向严重偏差、含有暴力色情等法律法规禁止内容的，坚决予以查处；对内容格调低俗、存在打擦边球行为的，坚决予以整改；对未经许可、擅自上网运营的，坚决予以取缔。

2016年11月

《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”的通知》

国家广电总局

引导游戏企业打造更多传播中国价值观念、体现中华文化精神、反映中国人审美追求的游戏精品。2016—2020年，建立健全扶持游戏精品出版工作机制，累计推出150款左右游戏精品，扩大精品游戏消费，落实鼓励和扶持措施，支持优秀游戏企业做大做强

2016年6月

《关于移动游戏出版服务管理的通知》

国家广电总局

各类手机、平板电脑等移动智能终端生产和经营单位预装移动游戏时，须核验该移动游戏的审批手续是否完备，相关信息是否标明，不得预装未经批准或者相关信息未标明以及侵权盗版的移动游戏。未按照通知要求履行相关审批手续即上网出版运营的移动游戏，一经发现，相关出版行政执法部门将按非法出版物查处数据来源：公开资料整理

（2）随着VR、AR技术的进步，部分依托于此类技术的功能性游戏快速发展，显著提高了功能性游戏的可玩性和真实性，为玩家塑造众多现实中无法重现的场景供玩家体验和学习，推动行业进一步发展。

VR、AR技术下部分功能性游戏及特点

领域方向

游戏名称

游戏内容

医学

《Sharecare VR》、《The Body VR》、《Nanome》、《InCell》、《Surgera VR》等
3D身体组织、细胞展示

历史

《Chenobyl VR》、《MasterWorks》、《Sky VR》、《Hold the World》、《Versailles VR》等

1:1展示的虚拟历史博物馆

设计

《Neos VR》、《Super medium》、《Masterpiece VR》、《Dry Erase》、《Infinite Whiteboard》等

VR接口的浏览器、虚拟白板等

工程

《Wrench》、《Monzo VR》、《Hoover Dam》、《Industrial VR》等

实景还原的车辆、建筑细节

音乐

《Lyra VR》、《Paradiddle》、《Tribe XR DJ School》等

虚拟乐器、乐谱

生物

《Bear Island》、《Ocean Rift》、《Time Machine VR》等

各类动、植物3D展示数据来源：公开资料整理

四、威胁分析

（1）竞争威胁：根据数据显示，有35.4%的游戏用户认为通过玩游戏的方法获取知识不够高效，51.9%的游戏用户认为功能性游戏的宣传、描述不够吸引人，40.5%的游戏用户表示对功能性游戏本身不感兴趣。这些数据表明功能性游戏用户群体较受限，很难大规模推行，宣传难度也随之提高。因此与其他游戏相比，功能性游戏处于游戏市场竞争不利地位。游戏用户对功能性游戏的看法 数据来源：公开资料整理

（2）政策威胁：移动、PC端游戏审批趋于严格，部分功能性游戏存在被取缔风险。

（3）利润空间压缩威胁：功能性游戏中游戏内容部分制作难度高，需要专业的人士对内容进行把控，游戏企业资金成本压力较大。同时，功能性游戏平均买量成本将达50-60元/人，高于一般移动游戏，游戏企业买量成本将持续走高，导致盈利空间压缩。

（4）从业人才短缺威胁：与一般游戏不同，功能性游戏的开发和制作对游戏从业者的综合素质要求更高，绝大多数从业者需要更具创造力并具备复合学科背景。目前，我国功能性游戏人才相对较为缺乏，不利于行业发展。

威胁我国功能性游戏行业发展因素分析 数据来源：公开资料整理（zlj）

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年中国功能性游戏市场调研报告-市场规模现状与发展趋势分析》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年中国功能性游戏行业发展概述

第一节 功能性游戏行业发展情况概述

一、功能性游戏行业相关定义

二、功能性游戏行业基本情况介绍

三、功能性游戏行业发展特点分析

四、功能性游戏行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售模式

五、功能性游戏行业需求主体分析

第二节 中国功能性游戏行业上下游产业链分析

一、产业链模型原理介绍

二、功能性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、中国功能性游戏行业产业链环节分析

1、上游产业

2、下游产业

第三节 中国功能性游戏行业生命周期分析

一、功能性游戏行业生命周期理论概述

二、功能性游戏行业所属的生命周期分析

第四节 功能性游戏行业经济指标分析

一、功能性游戏行业的赢利性分析

二、功能性游戏行业的经济周期分析

三、功能性游戏行业附加值的提升空间分析

第五节 中国功能性游戏行业进入壁垒分析

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

第二章 2017-2020年全球功能性游戏行业市场发展现状分析

第一节 全球功能性游戏行业发展历程回顾

第二节 全球功能性游戏行业市场区域分布情况

第三节 亚洲功能性游戏行业地区市场分析

- 一、亚洲功能性游戏行业市场现状分析
- 二、亚洲功能性游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲功能性游戏行业市场前景分析

第四节 北美功能性游戏行业地区市场分析

- 一、北美功能性游戏行业市场现状分析
- 二、北美功能性游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、北美功能性游戏行业市场前景分析

第五节 欧洲功能性游戏行业地区市场分析

- 一、欧洲功能性游戏行业市场现状分析
- 二、欧洲功能性游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧洲功能性游戏行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界功能性游戏行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球功能性游戏行业市场规模预测

第三章 中国功能性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、全社会消费品功能性游戏总额
- 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 中国功能性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 中国功能性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 中国功能性游戏行业运行情况

第一节 中国功能性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 中国功能性游戏行业市场规模分析

第三节 中国功能性游戏行业供应情况分析

第四节 中国功能性游戏行业需求情况分析

第五节 我国功能性游戏行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

三、其它细分市场

第六节 中国功能性游戏行业供需平衡分析

第七节 中国功能性游戏行业发展趋势分析

第五章 中国功能性游戏所属行业运行数据监测

第一节 中国功能性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 中国功能性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 中国功能性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年中国功能性游戏市场格局分析

第一节 中国功能性游戏行业竞争现状分析

- 一、中国功能性游戏行业竞争情况分析
- 二、中国功能性游戏行业主要品牌分析

第二节 中国功能性游戏行业集中度分析

- 一、中国功能性游戏行业市场集中度影响因素分析
- 二、中国功能性游戏行业市场集中度分析

第三节 中国功能性游戏行业存在的问题

第四节 中国功能性游戏行业解决问题的策略分析

第五节 中国功能性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年中国功能性游戏行业需求特点与动态分析

第一节 中国功能性游戏行业消费市场动态情况

第二节 中国功能性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 功能性游戏行业成本结构分析

第四节 功能性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 中国功能性游戏行业价格现状分析

第六节 中国功能性游戏行业平均价格走势预测

- 一、中国功能性游戏行业价格影响因素
- 二、中国功能性游戏行业平均价格走势预测
- 三、中国功能性游戏行业平均价格增速预测

第八章 2017-2020年中国功能性游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国功能性游戏行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区功能性游戏市场分析

- 一、华东地区概述
- 二、华东地区经济环境分析
- 三、华东地区功能性游戏市场规模分析
- 四、华东地区功能性游戏市场规模预测

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、华中地区功能性游戏市场规模分析
- 四、华中地区功能性游戏市场规模预测

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、华南地区功能性游戏市场规模分析
- 四、华南地区功能性游戏市场规模预测

第九章 2017-2020年中国功能性游戏行业竞争情况

第一节 中国功能性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 中国功能性游戏行业SCP分析

- 一、理论介绍
- 二、SCP范式
- 三、SCP分析框架

第三节 中国功能性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 功能性游戏行业企业分析（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年中国功能性游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国功能性游戏行业未来发展前景分析

一、功能性游戏行业国内投资环境分析

二、中国功能性游戏行业市场机会分析

三、中国功能性游戏行业投资增速预测

第二节 中国功能性游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国功能性游戏行业市场发展预测

一、中国功能性游戏行业市场规模预测

二、中国功能性游戏行业市场规模增速预测

三、中国功能性游戏行业产值规模预测

四、中国功能性游戏行业产值增速预测

五、中国功能性游戏行业供需情况预测

第四节 中国功能性游戏行业盈利走势预测

一、中国功能性游戏行业毛利润同比增速预测

二、中国功能性游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国功能性游戏行业投资风险与营销分析

第一节 功能性游戏行业投资风险分析

一、功能性游戏行业政策风险分析

二、功能性游戏行业技术风险分析

三、功能性游戏行业竞争风险

四、功能性游戏行业其他风险分析

第二节 功能性游戏行业应对策略

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年中国功能性游戏行业发展战略及规划建议

第一节 中国功能性游戏行业品牌战略分析

一、功能性游戏企业品牌的重要性

二、功能性游戏企业实施品牌战略的意义

三、功能性游戏企业品牌的现状分析

四、功能性游戏企业的品牌战略

五、功能性游戏品牌战略管理的策略

第二节 中国功能性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 中国功能性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 功能性游戏行业竞争力提升策略

一、功能性游戏行业产品差异性策略

二、功能性游戏行业个性化服务策略

三、功能性游戏行业的促销宣传策略

四、功能性游戏行业信息智能化策略

五、功能性游戏行业品牌化建设策略

六、功能性游戏行业专业化治理策略

第十四章 2021-2026年中国功能性游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国功能性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 中国功能性游戏行业营销渠道策略

一、功能性游戏行业渠道选择策略

二、功能性游戏行业营销策略

第三节 中国功能性游戏行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国功能性游戏行业重点投资区域分析

二、中国功能性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/youxi/532029532029.html>