

# 2020年中国网络游戏行业分析报告- 市场深度分析与发展前景研究

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年中国网络游戏行业分析报告-市场深度分析与发展前景研究》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/352458352458.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

网络游戏简称“网游”。指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。

近年来，为了有效“提速降费”深入开展，我国针对互联网普及的工作进行持续推进，取得显著成效。根据数据显示，2013年，我国网民用户规模为61758万人，使用率为45.8%，2018年上升到82851万人，使用率为59.6%。2019上半年，网民用户规模为85449万人，使用率持续上升到61.2%。其中，网络游戏用户规模人数达49356万人，使用率为57.8%。

2013-2019上半年中国网民用户规模及使用率情况

数据来源：工信部

2013-2019上半年中国网络游戏用户规模及使用率情况

数据来源：工信部

我国网络游戏是从2005年开始进入快速发展时期，通过《传奇》、《魔兽世界》、《大话西游2》、等等多项优秀的网络游戏，给整个网络游戏行业带来了很大的发展前景。根据数据显示，2014年，我国网络游戏市场规模为1145亿元，2018年上升到2345亿元，2019年网络游戏市场规模将达到2624亿元。

2014-2019年中国网络游戏市场规模统计情况及预测

数据来源：工信部

近年来，我国游戏市场规模保持着17%以上的增长速度，根据游戏实际收入起来看，2018年，我国游戏行业实际销售收入达2144.4亿元，同比增长22.98%。其中，中国移动游戏细分市场占比最大，达62.5%，其次是客户端游戏，占比为28.9%。

2010-2019年上半年中国游戏市场实际销售收入及增长情况

数据来源：工信部

2018年中国游戏细分市场占比统计情况

数据来源：工信部

近年来，我国移动游戏行业在庞大的游戏用户规模下，市场规模得到了较大的提升，2010年移动游戏实际销售收入为1.5亿元，2013年上升到112.4亿元，增长率高达246.9%，2018年销售收入为1339.6亿元，未来，移动电子竞技将成为未来市场增长的主要推动力，移动电子竞技时代的到来。

2012-2018年中国移动游戏市场实际销售收入统计及增长情况

数据来源：工信部

客户端游戏、受用户减少等诸多因素影响，实际销售收入在整个游戏市场呈下滑态势，2017年客户端游戏市场销售收入为648.6亿元，2018年下降到619.6亿元，同比下降4.6%。

### 2010-2018年我国客户端游戏市场实际销售收入统计及增长情况

数据来源：工信部

网页游戏因用户的跨屏转移使实际销售收入逐渐衰减，2015年实际销售收入为219.6亿元，2018年下降到126.5亿元，同比下降-18.9%。

### 2010-2018年我国网页游戏市场实际销售收入统计及增长情况

数据来源：工信部（YZ）

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/352458352458.html>