

2021年中国手游市场调研报告- 市场深度分析与投资前景研究

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年中国手游市场调研报告-市场深度分析与投资前景研究》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/533137533137.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

手游即手机游戏，是运行于移动端上的游戏软件。根据形式不同，手游可分为休闲益智、MOBA、射击、棋牌、.io、消除、跑酷、沙盒、竞速、角色扮演、策略、音乐、养成、动作、模拟经营、卡牌、冒险闯关、体育、塔防、格斗。其中，休闲益智、MOBA、射击、棋牌、.io是使用用户数量占比最高的5类手游。

使用用户占比最高的手游基本情况

分类

定义

特点

热门手游APP

用户数量占比

休闲益智

按照玩家思路变化实现游戏设置，侧重于玩家的思考与逻辑判断

游戏节奏适中、玩法简单、受众年龄段广泛

《宾果消消乐》、《俄罗斯方块》、《贪吃蛇》

45%

MOBA

即多人在线战术竞技游戏，游戏玩法为游戏玩家被分为两组，在分散的游戏地图上进行相互竞争

对抗性强、受到男性手游玩家普遍青睐

《小米超神》、《300大作战》、《王者荣耀》

38%

射击

玩家控制各类飞行物完成过关任务

玩法简单、模拟枪战

《飞机大战》、《雷霆战机》、《雷电》

31%

棋牌

将线下的斗地主、麻将、五子棋、象棋等棋牌活动移至线上手机端可实现人机对战或多人对战模式，受到中老年玩家群体欢迎

《欢乐斗地主》、《麻将明星3缺1》

29%

.io

游戏主页以.io为域名的在线游戏

游戏界面简单、玩法单一、游戏时间短，易满足玩家碎片化时间内的娱乐需求
《球球大作战》、《野蛮人大作战》、《闹闹天宫》

25%数据来源：公开资料整理

根据数据显示，2018年，我国手游行业市场规模为1339.2亿元，较上年同比增长15.3%；2019年，我国手游行业市场规模为1513.7亿元，较上年同比增长13%。

2015-2019年我国手游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) 手游凭借研发成本低、周期短等优点受到游戏企业青睐，众多原先拥有PC端游戏研发经验的游戏企业转向开发手游市场，推动手游行业快速发展。根据数据显示，我国手游市占率由2015年的14%上升至2019年的66%；PC端游戏市占率由2015年的86%下降至2019年的34%。

2015-2019年我国手游、PC端游戏市占率 数据来源：公开资料整理

(2) 热门IP具有良好的粉丝属性，近年来，众多手游产品借助热门IP的影响力打开市场，其中，热门游戏IP、国漫IP、影视IP、传统文学IP是游戏研发商最青睐的四类IP，总占比高达75.6%。

2019年我国手游结合各类热门IP的占比情况

类别

IP

占比

热门游戏改编

绝地求生

27.9%

国漫

秦时明月

22.6%

影视

武林外传

14.4%

传统文学

天龙八部

10.7%

日韩动漫

火影忍者

7.3%

欧美动漫

猫和老鼠

3.9%

体育

最强NBA

2.9%

网络文学

诛仙

2.7%

超级英雄

变形金刚

2.0%

综艺

奔跑吧兄弟

1.0%

其他

英雄杀

4.6%数据来源：公开资料整理

(3) 当前，众多手游企业正向研运一体的方向发展，即同时负责手游的研发及发行工作，减少中间环节的成本。如腾讯游戏通过代理收购大量精品手游，发展成为手游行业龙头企业。根据数据显示，2018年，我国手游发行商中，腾讯游戏市占率达到55.6%。

2018年我国手游发行商市占率 数据来源：公开资料整理

二、劣势分析

手游的受众广泛，且年龄跨度大，多数仅以消磨时间为目的进行娱乐，导致手游玩家数量是PC端游戏的1.3倍，但人均消费是PC端游戏的0.5倍。手游玩家数量尚未形成付费习惯影响行业发展。

手游、PC端游戏对比

类别

玩家人数

人均消费

周娱乐时长

特点

PC端玩家

4.2亿人次

330元

42小时

时间消耗长、付费习惯稳定、付费能力强、受众有限

手游玩家

5.5亿人次

180元

25小时

碎片化时间娱乐、受众广泛、年龄跨度大、付费习惯尚未形成 数据来源：公开资料整理

三、机遇分析

(1) 资本青睐：近年来，各类资本加速涌入手游市场，如腾讯投资、真格基金、阿里巴巴集团等。投资机构资本除向手游企业提供资金支持外，还提供发展战略、业务渠道、客户关系等方面支持，助力企业进一步发展。尽管2018年以来，我国网络游戏行业投融资事件数量有所下降，但手游市场依然出现了数亿人民币级别的投融资事件，网络游戏行业投融资金额整体呈增长态势。

2018年-2019年我国手游行业数亿人民币级别投融资事件节选

企业名称

融资企业业务领域

融资轮次

主要投资方

Cocos

小游戏、手游、

端游

A轮

景林投资、赛富基金、一粟资本

维塔士

移动游戏、主

机游戏

C轮

徐汇科技、3D Capital Partners

Dream 11

印度运动游戏

开发运营

D轮

腾讯

Bossa Studios

手游

B轮

网易、Atomico Makers Fund数据来源：公开资料整理

根据数据显示，2018年，我国网络游戏行业投融资事件数量为122起，较上年同比下降43.5%；2019年，我国网络游戏行业投融资事件数量为95起，较上年同比下降22.1%。

2015-2019年我国网络游戏行业投融资事件数量及增速 数据来源：公开资料整理

根据数据显示，我国网络游戏行业投融资金额由2015年的289亿元增长至2019年的351亿元。

2015-2019年我国网络游戏行业投融资金额及增速 数据来源：公开资料整理

(2) 政策支持：我国政府近年来连续颁布一系列政策法规扶持行业快速、健康发展。如2017年4月，文化部在《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》中提出推进游戏产业结构升级、推动网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展，促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展。2019年10月，国家新闻出版署在《国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》中提出规范网络游戏服务，引导网络游戏企业切实把社会效益放在首位，有效遏制未成年人沉迷网络游戏、过度消费等行为。

我国手游行业相关政策

时间

政策名称

制定部门

主要内容

2019.10

《国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

国家新闻出版署

规范网络游戏服务，引导网络游戏企业切实把社会效益放在首位，有效遏制未成年人沉迷网络游戏、过度消费等行为

2018.08

《综合防控儿童青少年近视实施方案》

教育部等八部门

要求控制青少年使用电子产品，实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏商运营数量

2017.12

《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》

中宣部等八部门

部署对网络游戏违法违规行为和不良内容进行集中整治，整治规范以下几类产品：一是用户数量大、社会影响力大的头部产品；二是内容低俗、含有暴力色情的产品；三是未经许可、版号等内容不全的产品；四是来自境外，含有法律法规禁止内容的产品

2017.04

《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》

文化部

提出推进游戏产业结构升级、推动网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展，促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展

2016.12

《上海市十三五期间文化改革发展规划》

上海市人民政府

强调要将上海市打造为“全球电竞之都”，并完善政策体系出台了“文创50条”，大力发展文化创意产业

2016.11

《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

建立健全扶持游戏精品出版工作机制，累计推出150款左右精品游戏，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

2016.04

《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》

国家体育总局

鼓励开展电子竞技游戏游艺赛事活动，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动

2015.01

《关于推广中国（上海）自由贸易试验区可复制改革试点经验的通知》

文化部

正式开放内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售。游戏玩家可通过正规渠道购买主机和游戏数据来源：公开资料整理

（3）我国手游行业产业链下游参与主体主要为渠道商，其主要负责测试、上线手游产品，辅以部分的产品宣传工作。2020年以来，我国手游行业渠道逐渐多元化，如微信、支付宝上的小程序平台上线了众多手游产品，玩家无需下载即可在碎片时间内进行娱乐，有利于手游市场进一步扩大。

2019年支付宝、微信手游小程序数量及日活跃规模

分类

手游小程序数量

日活跃规模

热门手游小程序

支付宝

2万

1.2亿

《海盗来了》、《抖抖赢红包》

微信

100万

2亿

《跳一跳》、《最强弹一弹》数据来源：公开资料整理

四、威胁分析

(1) 外挂黑产形成，扰乱市场秩序：随着手游外挂数量的逐步增加，功能的愈加完善，手游行业已出现游戏黑产团体，严重破坏游戏的经济系统，搅乱手游市场秩序，阻碍手游市场正常发展。根据数据显示，腾讯游戏安全监测到的手游外挂由2017年的400余款增至2018年的4000余款。

2017-2018年腾讯游戏安全监测到的手游外挂数量 数据来源：公开资料整理

(2) 网络攻击威胁行业安全：根据数据显示，2018年，在游戏行业细分领域中，手游受DDoS攻击占比达到14%，手游玩家及厂商面临严重安全风险。

2018年我国游戏行业细分领域受DDoS攻击威胁占比情况 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年中国手游市场调研报告-市场深度分析与投资前景研究》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。

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年中国手游行业发展概述

第一节 手游行业发展情况概述

- 一、手游行业相关定义
- 二、手游行业基本情况介绍
- 三、手游行业发展特点分析
- 四、手游行业经营模式
 - 1、生产模式
 - 2、采购模式
 - 3、销售模式
- 五、手游行业需求主体分析

第二节 中国手游行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、手游行业产业链条分析
- 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、中国手游行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 中国手游行业生命周期分析

- 一、手游行业生命周期理论概述
- 二、手游行业所属的生命周期分析

第四节 手游行业经济指标分析

- 一、手游行业的赢利性分析
- 二、手游行业的经济周期分析
- 三、手游行业附加值的提升空间分析

第五节 中国手游行业进入壁垒分析

- 一、手游行业资金壁垒分析
- 二、手游行业技术壁垒分析
- 三、手游行业人才壁垒分析
- 四、手游行业品牌壁垒分析

五、手游行业其他壁垒分析

第二章 2017-2020年全球手游行业市场发展现状分析

第一节 全球手游行业发展历程回顾

第二节 全球手游行业市场区域分布情况

第三节 亚洲手游行业地区市场分析

一、亚洲手游行业市场现状分析

二、亚洲手游行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲手游行业市场前景分析

第四节 北美手游行业地区市场分析

一、北美手游行业市场现状分析

二、北美手游行业市场规模与市场需求分析

三、北美手游行业市场前景分析

第五节 欧洲手游行业地区市场分析

一、欧洲手游行业市场现状分析

二、欧洲手游行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲手游行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界手游行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球手游行业市场规模预测

第三章 中国手游产业发展环境分析

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、全社会消费品手游总额

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 中国手游行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

第三节 中国手游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 中国手游行业运行情况

第一节 中国手游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 中国手游行业市场规模分析

第三节 中国手游行业供应情况分析

第四节 中国手游行业需求情况分析

第五节 我国手游行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

三、其它细分市场

第六节 中国手游行业供需平衡分析

第七节 中国手游行业发展趋势分析

第五章 中国手游所属行业运行数据监测

第一节 中国手游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 中国手游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 中国手游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年中国手游市场格局分析

第一节 中国手游行业竞争现状分析

一、中国手游行业竞争情况分析

二、中国手游行业主要品牌分析

第二节 中国手游行业集中度分析

一、中国手游行业市场集中度影响因素分析

二、中国手游行业市场集中度分析

第三节 中国手游行业存在的问题

第四节 中国手游行业解决问题的策略分析

第五节 中国手游行业钻石模型分析

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年中国手游行业需求特点与动态分析

第一节 中国手游行业消费市场动态情况

第二节 中国手游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 手游行业成本结构分析

第四节 手游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 中国手游行业价格现状分析

第六节 中国手游行业平均价格走势预测

一、中国手游行业价格影响因素

二、中国手游行业平均价格走势预测

三、中国手游行业平均价格增速预测

第八章 2017-2020年中国手游行业区域市场现状分析

第一节 中国手游行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区手游市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区手游市场规模分析

四、华东地区手游市场规模预测

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、华中地区手游市场规模分析

四、华中地区手游市场规模预测

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、华南地区手游市场规模分析

四、华南地区手游市场规模预测

第九章 2017-2020年中国手游行业竞争情况

第一节 中国手游行业竞争结构分析（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 中国手游行业SCP分析

一、理论介绍

二、SCP范式

三、SCP分析框架

第三节 中国手游行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 手游行业企业分析（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年中国手游行业发展前景分析与预测

第一节 中国手游行业未来发展前景分析

一、手游行业国内投资环境分析

二、中国手游行业市场机会分析

三、中国手游行业投资增速预测

第二节 中国手游行业未来发展趋势预测

第三节 中国手游行业市场发展预测

一、中国手游行业市场规模预测

二、中国手游行业市场规模增速预测

三、中国手游行业产值规模预测

四、中国手游行业产值增速预测

五、中国手游行业供需情况预测

第四节 中国手游行业盈利走势预测

一、中国手游行业毛利润同比增速预测

二、中国手游行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国手游行业投资风险与营销分析

第一节 手游行业投资风险分析

一、手游行业政策风险分析

二、手游行业技术风险分析

三、手游行业竞争风险分析

四、手游行业其他风险分析

第二节 手游行业应对策略

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年中国手游行业发展战略及规划建议

第一节 中国手游行业品牌战略分析

一、手游企业品牌的重要性

二、手游企业实施品牌战略的意义

三、手游企业品牌的现状分析

四、手游企业的品牌战略

五、手游品牌战略管理的策略

第二节 中国手游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 中国手游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 手游行业竞争力提升策略

一、手游行业产品差异性策略

二、手游行业个性化服务策略

三、手游行业的促销宣传策略

四、手游行业信息智能化策略

五、手游行业品牌化建设策略

六、手游行业专业化治理策略

第十四章 2021-2026年中国手游行业发展策略及投资建议

第一节 中国手游行业产品策略分析

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 中国手游行业营销渠道策略

一、手游行业渠道选择策略

二、手游行业营销策略

第三节 中国手游行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国手游行业重点投资区域分析

二、中国手游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/533137533137.html>