

2021年中国移动游戏市场分析报告- 产业规模与发展定位研究

报告大纲

一、报告简介

观研报告网发布的《2021年中国移动游戏市场分析报告-产业规模与发展定位研究》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/553686553686.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

日前，国家新闻出版署相关负责人称，未成年人还处在身心发育阶段，自控能力相对较弱，容易过度使用网络游戏甚至产生依赖，一直是网络游戏管理和防沉迷工作的重点。8月30日，国家新闻出版署下发《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》（下称《通知》），要求所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日的20时至21时向未成年人提供1小时服务，其他时间一律不得向未成年人提供网络游戏服务。

近年来，为了对青少年起到更好的保护作用，以及促进行业的健康发展，我国也针对青少年保护出台了不少相关政策，其中青少年防沉迷为主要工作内容，各个游戏厂商也相应国家呼吁，针对自身游戏性质出台了各自的防沉迷措施。

移动游戏行业相关政策

时间

政策名称

相关内容

2021年3月

《游戏审查评分细则》

从2021年4月1日起，

游戏送审试行全新的评分审查制度。低分游戏将被打回，无法进入版号审批的排队流程。

2020年12月

《网络游戏适龄提示》

明确中国游戏分级标准，以及标识符的下载渠道、展示市场、尺寸比例和更行频率等。

2019年11月

《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

对未成年游戏用户从实名注册、游戏时长、付费、适龄提示、行业监管、监护责任等六个方面做出了详细的规定。

2018年8月

《综合防控儿童青少年近视实施方案》

控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度。采取措施限制未成年人使用时间。

2018年2月

《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》

整治规范几类产品：1.用户数量大、社会影响力大的头部产品；2、内容低俗、含有暴力色情产品；3、未经许可、版号等内容不全的产品；4、来自境外，含有法律法规禁止内容的产品。

2016年9月

《关于移动游戏出版服务管理的通知》

规范移动游戏出版服务管理秩序，所有移动游戏出版运营前均需获得版号，除益智休闲(七大类)外的游戏类型还需提交防沉迷等其他材料。资料来源：观研天下整理

近年来，随着我国智能手机的发展，手机游戏的画质、流畅度不断提升，吸引着越来越多的游戏玩家进入手机游戏之中，我国移动游戏用户高速增长。据统计，2020年我国移动游戏用户规模达65435万人，占总游戏用户规模的98%。

2016-2021年Q1我国移动游戏用户规模及占比情况数据来源：观研天下整理

经过近两年的调整以及版号的积压清理，版署的版号审批已趋于常规化，有一定的审批节奏，但是从版号总量来看，仍受到一定的限制。截止至2021年5月，共计432款手机游戏过审获得版号，其中国产游戏407款，进口游戏为25款。自2018年监管部门对游戏行业严管严控以来，游戏版号已经并将持续成为稀缺资源。

2017-2021年1-5月我国移动游戏版号发放数量情况数据来源：观研天下整理

在版号发放数量逐渐稳定之后，通过对政策出台前后过省的游戏类型进行统计可以发现，在监管更加严格后，对玩家成长较有利的益智休闲类游戏成长空间得到释放，2016年监管政策发布之前，过审的益智休闲游戏占比仅有25%；2019年6月至2021年6月期间，过审的益智休闲游戏占比达到了47%。

2013-2016年过审游戏类型分布情况 数据来源：观研天下整理

2019年6月-2021年6月过审游戏类型分布情况数据来源：观研天下整理

除了对游戏的内容审查更加严格外，我国对青少年防沉迷的管控也逐渐严格。2019年我国发布了《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，《通知》中指出要网络游戏实名制，要进一步减少未成年人游戏时间，控制未成年人游戏充值等主要举措。为响应国家的号召，我国移动游戏行业头部企业，腾讯游戏及网易游戏都推出了相关措施。

移动游戏头部企业防沉迷措施

公司名称

主要措施

腾讯游戏

设立“成长守护平台”，家长可以在该平台绑定孩子的微信号，查看未成年人所玩台绑定孩子的微信号，查看未成年人所玩

网易游戏

游戏严格限时，对不同年龄段分配不同的游戏时间:

12岁以下:工作日1h/天;节假日2h/天

13-18岁:工作日2h/天;节假日3h/天

同时，未成年人晚上21:30-次日早上8:30不允许登录游戏。资料来源：观研天下整理

2020年我国移动游戏市场规模达2096.76亿元，较2019年同比增长32.61%。虽然未成年人群体收入在移动游戏业务流水中占比不大，但相对来讲，也是移动游戏业务收入组成之

一。随着监管部门对游戏行业各个方面监管力度的加强，将会促进整个游戏行业健康地发展。
。（TJL）

2015-2020年我国移动游戏市场规模及增速数据来源：观研天下整理

观研报告网发布的《2021年中国移动游戏市场分析报告-产业规模与发展定位研究》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。

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。

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。

【目录大纲】

第一章 2017-2021年中国移动游戏行业发展概述

第一节 移动游戏行业发展情况概述

一、移动游戏行业相关定义

二、移动游戏行业基本情况介绍

三、移动游戏行业发展特点分析

四、移动游戏行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售模式

五、移动游戏行业需求主体分析

第二节 中国移动游戏行业上下游产业链分析

一、产业链模型原理介绍

二、移动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、中国移动游戏行业产业链环节分析

1、上游产业

2、下游产业

第三节 中国移动游戏行业生命周期分析

一、移动游戏行业生命周期理论概述

二、移动游戏行业所属的生命周期分析

第四节 移动游戏行业经济指标分析

一、移动游戏行业的赢利性分析

二、移动游戏行业的经济周期分析

三、移动游戏行业附加值的提升空间分析

第五节 中国移动游戏行业进入壁垒分析

一、移动游戏行业资金壁垒分析

二、移动游戏行业技术壁垒分析

三、移动游戏行业人才壁垒分析

四、移动游戏行业品牌壁垒分析

五、移动游戏行业其他壁垒分析

第二章 2017-2021年全球移动游戏行业市场发展现状分析

第一节 全球移动游戏行业发展历程回顾

第二节 全球移动游戏行业市场区域分布情况

第三节 亚洲移动游戏行业地区市场分析

一、亚洲移动游戏行业市场现状分析

二、亚洲移动游戏行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲移动游戏行业市场前景分析

第四节 北美移动游戏行业地区市场分析

- 一、北美移动游戏行业市场现状分析
- 二、北美移动游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、北美移动游戏行业市场前景分析

第五节 欧洲移动游戏行业地区市场分析

- 一、欧洲移动游戏行业市场现状分析
- 二、欧洲移动游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧洲移动游戏行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界移动游戏行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球移动游戏行业市场规模预测

第三章 中国移动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、全社会消费品零售总额
- 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 中国移动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 中国移动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 中国移动游戏行业运行情况

第一节 中国移动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
- 1、行业技术发展现状

2、行业技术专利情况

3、技术发展趋势分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国移动游戏行业市场规模分析

第三节 中国移动游戏行业供应情况分析

第四节 中国移动游戏行业需求情况分析

第五节 我国移动游戏行业细分市场分析

1、细分市场一

2、细分市场二

3、其它细分市场

第六节 中国移动游戏行业供需平衡分析

第七节 中国移动游戏行业发展趋势分析

第五章 中国移动游戏所属行业运行数据监测

第一节 中国移动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 中国移动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 中国移动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 2017-2021年中国移动游戏市场格局分析

第一节 中国移动游戏行业竞争现状分析

一、中国移动游戏行业竞争情况分析

二、中国移动游戏行业主要品牌分析

第二节 中国移动游戏行业集中度分析

一、中国移动游戏行业市场集中度影响因素分析

二、中国移动游戏行业市场集中度分析

第三节 中国移动游戏行业存在的问题

第四节 中国移动游戏行业解决问题的策略分析

第五节 中国移动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 2017-2021年中国移动游戏行业需求特点与动态分析

第一节 中国移动游戏行业消费市场动态情况

第二节 中国移动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 移动游戏行业成本结构分析

第四节 移动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 中国移动游戏行业价格现状分析

第六节 中国移动游戏行业平均价格走势预测

一、中国移动游戏行业价格影响因素

二、中国移动游戏行业平均价格走势预测

三、中国移动游戏行业平均价格增速预测

第八章 2017-2021年中国移动游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国移动游戏行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区移动游戏市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区移动游戏市场规模分析

四、华东地区移动游戏市场规模预测

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、华中地区移动游戏市场规模分析

四、华中地区移动游戏市场规模预测

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、华南地区移动游戏市场规模分析

四、华南地区移动游戏市场规模预测

第九章 2017-2021年中国移动游戏行业竞争情况

第一节 中国移动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 中国移动游戏行业SCP分析

一、理论介绍

二、SCP范式

三、SCP分析框架

第三节 中国移动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 移动游戏行业企业分析（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年中国移动游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国移动游戏行业未来发展前景分析

一、移动游戏行业国内投资环境分析

二、中国移动游戏行业市场机会分析

三、中国移动游戏行业投资增速预测

第二节 中国移动游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国移动游戏行业市场发展预测

一、中国移动游戏行业市场规模预测

二、中国移动游戏行业市场规模增速预测

三、中国移动游戏行业产值规模预测

四、中国移动游戏行业产值增速预测

五、中国移动游戏行业供需情况预测

第四节 中国移动游戏行业盈利走势预测

一、中国移动游戏行业毛利润同比增速预测

二、中国移动游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国移动游戏行业投资风险与营销分析

第一节 移动游戏行业投资风险分析

一、移动游戏行业政策风险分析

二、移动游戏行业技术风险分析

三、移动游戏行业竞争风险分析

四、移动游戏行业其他风险分析

第二节 移动游戏行业应对策略

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年中国移动游戏行业发展战略及规划建议

第一节 中国移动游戏行业品牌战略分析

一、移动游戏企业品牌的重要性

二、移动游戏企业实施品牌战略的意义

三、移动游戏企业品牌的现状分析

四、移动游戏企业的品牌战略

五、移动游戏品牌战略管理的策略

第二节 中国移动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 中国移动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

第十四章 2021-2026年中国移动游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国移动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 中国移动游戏行业营销渠道策略

一、移动游戏行业渠道选择策略

二、移动游戏行业营销策略

第三节 中国移动游戏行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国移动游戏行业重点投资区域分析

二、中国移动游戏行业重点投资产品分析

图表详见报告正文

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/553686553686.html>