

中国游戏行业发展趋势分析与投资前景预测报告 (2023-2030年)

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《中国游戏行业发展趋势分析与投资前景预测报告（2023-2030年）》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://www.chinabaogao.com/baogao/202305/634610.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

一、游戏用户规模增长放缓，游戏行业进入平稳增长阶段

网络游戏作为互联网经济产业重要分支，行业发展高度依赖中国互联网的发展，与互联网的普及程度也息息相关。受益于整个互联网产业的增长，在过去很长一段时间里我国游戏行业呈现出快速发展的态势。近一两年来，游戏产业的人口红利逐渐减退，行业逐渐进入平稳发展的阶段。

根据游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院联合发布的《2022年中国游戏产业报告》，2020年至2022年，中国游戏市场实际销售收入分别为2786.87亿元、2965.13亿元和2658.84亿元，同比变化20.71%、6.40%和-10.33%。

数据来源：《2022年中国游戏产业报告》，观研天下数据中心整理

其中，作为游戏产业中最大的一个细分市场，移动游戏规模的缩减影响了国内游戏市场规模发展，2020年至2022年，中国移动游戏用户规模分别为6.54亿、6.56亿和6.54亿，同比变动分别为4.84%、0.23%和-0.23%，移动游戏市场实际销售收入分别为2097亿元、2255亿元和1931亿元，同比变动分别为32.62%、7.57%和-14.40%。

数据来源：《2022年中国游戏产业报告》，观研天下数据中心整理

数据来源：《2022年中国游戏产业报告》，观研天下数据中心整理

二、人口红利逐渐消退，游戏精品化将成为主导

（一）国内游戏研发投入、开发周期持续提升

长期以来，我国整个游戏行业游戏研发商数量众多，游戏产品特别是网页游戏和移动游戏由于技术门槛较低，开发周期较短且资金投入较少，导致市场上大部分游戏产品缺乏创意，游戏类型、题材跟风抄袭严重，同质化现象突出，影响游戏玩家的游戏体验。随着游戏产业的人口红利逐渐减退，游戏行业显现出承压蓄力的态势，行业整体已进入存量竞争的阶段，用户消费习惯更为理性，产品质量成为用户甄选内容的重要准则。因此，近年来，我国游戏行业逐渐转向高质量、精品化发展，更加注重用户体验。

据伽马数据测算，国内移动游戏流水TOP250产品中，新品选择自研自发的比例不断升高，即便发行实力较强的企业能够代理产品数量也在快速减少，发行新品多以自研为主，主要游戏公司研发费用率亦逐步提升。此外，各游戏厂商重磅游戏研发周期也在逐步拉长，近期精品游戏如完美世界《幻塔》、腾讯《暗区突围》开发周期均为三年，已可对标部分海外3A游戏。米哈游的《原神》开发时间超过3年，初始研发投入超过1亿美元，该产品在全球各市场均收获了较高评价与市场表现，在2021年位列全球手游收入榜第三位。从各大厂商对产品研发方面的持续高额的投入可以看出，优质游戏内容质量已在行业竞争中扮演愈发重要的

角色。

数据来源：伽马数据，观研天下数据中心整理

（二）游戏题材不断创新融合，玩家愿意为优质内容买单

中国网络游戏发展的早期，MMO、ARPG结合仙侠、武侠题材的游戏占据了主流，这一类型的产品如今虽然仍有市场，但基本是围绕过去的经典IP进行衍生开发、长线运营。随着玩家世代更迭、审美取向改变，许多厂商开始对更多不同的品类和题材进行创新与融合，近年来涌现了不少质量较高的产品。

例如，青瓷数码的《最强蜗牛》结合放养、解密和养成玩法，美术风格和故事情节有别于当时市场上已有的手游，融入了无厘头幽默元素；祖龙研发、腾讯代理的《诺亚之心》以MMO+卡牌为核心玩法，无缝球形地图打造开放世界；三七互娱代理的三消+SLG手游《Puzzles&Survival》出海成绩亮眼，根据Data.ai，该游戏发行以来长期保持在美日等市场iOS畅销榜前二十。

国内厂商品类融合手游

资料来源：观研天下数据中心整理

随着游戏品质不断创新，玩家愿意为优质内容买单，形成正向发展循环。近年来，哔哩哔哩、心动等主要面向年轻群体的游戏公司持续在国内推出高质量PC/主机游戏的移动端移植版，如Roguelike游戏《重生细胞》、二次元音游《喵斯快跑》、冒险沙盒游戏《泰拉瑞亚》等。这些游戏的手游版本与原版变现方式类似，需要用户付费购买内容，价格在20-30元之间，销量都取得了不错的成绩：TapTap独占的付费游戏中，表现突出的《泰拉瑞亚》/《人类跌落梦境》在TapTap平台的购买量均超过260万份，根据七麦数据，iOS付费游戏畅销榜排名保持在TOP5；2022年8月初上线的《部落与弯刀》TapTap平台购买量接近35万，iOS付费游戏畅销榜排名保持在TOP10。玩家对优质游戏内容有更强的付费意愿和能力，激励厂商持续输出精品游戏，市场环境和游戏审美又将进一步升级，游戏精品化趋势逐渐发展出正向的循环。

三、技术进步推动游戏产业发展

游戏产业与前沿科技密不可分，共生发展，相互促进，技术进步提升游戏开发效率与产品体验，而游戏产业的繁荣又反过来加速了技术的迭代更新。近年来，随着虚拟现实技术的飞速发展，中国游戏产业链条得到了系统性、结构性的发展。目前，AI已经可以通过学习真实人类行为，运用到研发、人机对战、外挂检测等环节运用，在辅助操作、数据调试、游戏安全方面提升产品表现；现阶段游戏AI领域人才稀缺、试错成本高，难以规模化发展，但在提升用户智力博弈、情感共鸣、沉浸体验等游戏感受方面仍有较大发展潜力。

游戏AI应用案例

资料来源：观研天下数据中心整理

四、行业监管趋严，游戏产业更注重健康发展

近年来，主管部门高度重视游戏产业规范健康发展，出台了一系列未成年人保护和防沉迷相关政策。自2021年新修订的《中华人民共和国未成年人保护法》实施、《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》印发以来，在游戏主管部门、游戏行业和社会各界的共同努力下，批准运营的游戏已实现全面接入防沉迷实名认证系统，未成年人游戏总时长、消费额度等大幅减少，未成年人游戏防沉迷工作取得了阶段性成果。

除了强调落实游戏防沉迷体系的基本要求，主管部门对用户信息保护、产品内容审核、功能性游戏开发等方面也提出了相应要求，指明了游戏企业后续工作的重点，在做好未成年人保护的同时，要特别加强个人信息安全的保障。

面对新的政策要求，游戏企业积极响应。未来随着我国游戏产业政策环境不断优化，相关法律法规、制度规范陆续出台，且继续对高质量原创游戏倾斜，游戏知识产权保护意识进一步提高，游戏产业生态环境更加健康规范，我国游戏产业向着高质量、高水平方向发展。

我国青少年游戏监管主要政策

发布时间	发布机构	政策名称	主要内容
2005年6月	中央文明办、新闻出版总署、教育部、团中央、信息产业部、公安部、全国妇联、中国关心下一代工作委员会	《网络游戏防沉迷系统开发标准》	确立3小时收益减半、5小时降为零的规则，从而控制玩家游戏时间、削减玩家沉迷游戏收益。
2010年	文化部	《网络游戏管理暂行办法》	第一部专门针对网络游戏管理的部门规章。明确了要控制未成年人游戏内容，限制未成年人的游戏时间，不得为未成年人提供虚拟货币交易服务等。
2011年7月	新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、信息产业部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会	《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	网络游戏（手游除外）的运营商须提交游戏玩家身份证信息作核证，以防止未成年人利用成人身份证参与网络游戏。
2018年8月	教育部、卫健委、国家体育总局、财政部、人社部、国家市场监督管理总局、国家新闻出版署、广电总局	《综合防控儿童青少年近视实施方法》	实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量。

2019年10月 国家新闻出版署
《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

- 1、每日22时至次日8时，网络游戏企业不得以任何形式为未成年人提供游戏服务。网络游戏企业向未成年人提供游戏服务的时长，法定节假日每日累计不得超过3小时，其他时间每日累计不得超过1.5小时。
- 2、网络游戏企业不得为未满8周岁的用户提供游戏付费服务；8周岁以上未满16周岁的用户，单次充值金额不得超过50元人民币，每月充值金额累计不得超过200元人民币；16周岁以上未满18周岁的用户，单次充值金额不得超过100元人民币，每月充值金额累计不得超过400元人民币。

2020年12月 中宣部 中国游戏产业年会上领导致辞
宣布实名认证系统已基本建成，在2021年6月1日前，所有上线运营的游戏须全部接入。

2021年6月 全国人大常委会 《未成年人保护法》
网络游戏服务提供者不得在每日22时至次日8时向未成年人提供网络游戏服务。

2021年8月30日

国家新闻出版署

《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》 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小时游戏服务，其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。

资料来源：观研天下数据中心整理

注：上述信息仅供参考，具体内容以报告正文为准。

观研报告网发布的《中国游戏行业发展趋势分析与投资前景预测报告（2023-2030年）》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，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。

【目录大纲】

第一章 2019-2023年中国游戏行业发展概述

第一节 游戏行业发展情况概述

一、游戏行业相关定义

二、游戏特点分析

三、游戏行业基本情况介绍

四、游戏行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、游戏行业需求主体分析

第二节中国游戏行业生命周期分析

一、游戏行业生命周期理论概述

二、游戏行业所属的生命周期分析

第三节游戏行业经济指标分析

一、游戏行业的赢利性分析

二、游戏行业的经济周期分析

三、游戏行业附加值的提升空间分析

第二章 2019-2023年全球游戏行业市场发展现状分析

第一节全球游戏行业发展历程回顾

第二节全球游戏行业市场规模与区域分布情况

第三节亚洲游戏行业地区市场分析

一、亚洲游戏行业市场现状分析

二、亚洲游戏行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲游戏行业市场前景分析

第四节北美游戏行业地区市场分析

一、北美游戏行业市场现状分析

二、北美游戏行业市场规模与市场需求分析

三、北美游戏行业市场前景分析

第五节欧洲游戏行业地区市场分析

一、欧洲游戏行业市场现状分析

二、欧洲游戏行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲游戏行业市场前景分析

第六节 2023-2030年世界游戏行业分布走势预测

第七节 2023-2030年全球游戏行业市场规模预测

第三章 中国游戏行业产业发展环境分析

第一节我国宏观经济环境分析

第二节我国宏观经济环境对游戏行业的影响分析

第三节中国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

三、主要行业标准

第四节政策环境对游戏行业的影响分析

第五节中国游戏行业产业社会环境分析

第四章 中国游戏行业运行情况

第一节中国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

第二节中国游戏行业市场规模分析

一、影响中国游戏行业市场规模的因素

二、中国游戏行业市场规模

三、中国游戏行业市场规模解析

第三节中国游戏行业供应情况分析

一、中国游戏行业供应规模

二、中国游戏行业供应特点

第四节中国游戏行业需求情况分析

一、中国游戏行业需求规模

二、中国游戏行业需求特点

第五节中国游戏行业供需平衡分析

第五章 中国游戏行业产业链和细分市场分析

第一节中国游戏行业产业链综述

一、产业链模型原理介绍

二、产业链运行机制

三、游戏行业产业链图解

第二节中国游戏行业产业链环节分析

一、上游产业发展现状

二、上游产业对游戏行业的影响分析

三、下游产业发展现状

四、下游产业对游戏行业的影响分析

第三节我国游戏行业细分市场分析

- 一、细分市场一
- 二、细分市场二

第六章 2019-2023年中国游戏行业市场竞争分析

第一节中国游戏行业竞争现状分析

- 一、中国游戏行业竞争格局分析
- 二、中国游戏行业主要品牌分析

第二节中国游戏行业集中度分析

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

第三节中国游戏行业竞争特征分析

- 一、企业区域分布特征
- 二、企业规模分布特征
- 三、企业所有制分布特征

第七章 2019-2023年中国游戏行业模型分析

第一节中国游戏行业竞争结构分析（波特五力模型）

- 一、波特五力模型原理
- 二、供应商议价能力
- 三、购买者议价能力
- 四、新进入者威胁
- 五、替代品威胁
- 六、同业竞争程度
- 七、波特五力模型分析结论

第二节中国游戏行业SWOT分析

- 一、SOWT模型概述
- 二、行业优势分析
- 三、行业劣势
- 四、行业机会
- 五、行业威胁
- 六、中国游戏行业SWOT分析结论

第三节中国游戏行业竞争环境分析（PEST）

- 一、PEST模型概述
- 二、政策因素

- 三、经济因素
- 四、社会因素
- 五、技术因素
- 六、PEST模型分析结论

第八章 2019-2023年中国游戏行业需求特点与动态分析

- 第一节中国游戏行业市场动态情况
- 第二节中国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
- 第三节游戏行业成本结构分析
- 第四节游戏行业价格影响因素分析
 - 一、供需因素
 - 二、成本因素
 - 三、其他因素
- 第五节中国游戏行业价格现状分析
- 第六节中国游戏行业平均价格走势预测
 - 一、中国游戏行业平均价格趋势分析
 - 二、中国游戏行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国游戏行业所属行业运行数据监测

- 第一节中国游戏行业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
- 第二节中国游戏行业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
- 第三节中国游戏行业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

第十章 2019-2023年中国游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏行业区域市场规模分析

一、影响游戏行业区域市场分布的因素

二、中国游戏行业区域市场分布

第二节 中国华东地区游戏行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏行业市场分析

(1) 华东地区游戏行业市场规模

(2) 华南地区游戏行业市场现状

(3) 华东地区游戏行业市场规模预测

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、华中地区游戏行业市场分析

(1) 华中地区游戏行业市场规模

(2) 华中地区游戏行业市场现状

(3) 华中地区游戏行业市场规模预测

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、华南地区游戏行业市场分析

(1) 华南地区游戏行业市场规模

(2) 华南地区游戏行业市场现状

(3) 华南地区游戏行业市场规模预测

第五节 华北地区游戏行业市场分析

一、华北地区概述

二、华北地区经济环境分析

三、华北地区游戏行业市场分析

(1) 华北地区游戏行业市场规模

(2) 华北地区游戏行业市场现状

(3) 华北地区游戏行业市场规模预测

第六节东北地区市场分析

- 一、东北地区概述
- 二、东北地区经济环境分析
- 三、东北地区游戏行业市场分析
 - (1) 东北地区游戏行业市场规模
 - (2) 东北地区游戏行业市场现状
 - (3) 东北地区游戏行业市场规模预测

第七节西南地区市场分析

- 一、西南地区概述
- 二、西南地区经济环境分析
- 三、西南地区游戏行业市场分析
 - (1) 西南地区游戏行业市场规模
 - (2) 西南地区游戏行业市场现状
 - (3) 西南地区游戏行业市场规模预测

第八节西北地区市场分析

- 一、西北地区概述
- 二、西北地区经济环境分析
- 三、西北地区游戏行业市场分析
 - (1) 西北地区游戏行业市场规模
 - (2) 西北地区游戏行业市场现状
 - (3) 西北地区游戏行业市场规模预测

第十一章 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、公司优势分析

第六节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第七节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第八节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第九节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十二章 2023-2030年中国游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国游戏行业未来发展前景分析

一、游戏行业国内投资环境分析

二、中国游戏行业市场机会分析

三、中国游戏行业投资增速预测

第二节 中国游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国游戏行业规模发展预测

一、中国游戏行业市场规模预测

二、中国游戏行业市场规模增速预测

三、中国游戏行业产值规模预测

四、中国游戏行业产值增速预测

五、中国游戏行业供需情况预测

第四节 中国游戏行业盈利走势预测

第十三章 2023-2030年中国游戏行业进入壁垒与投资风险分析

第一节 中国游戏行业进入壁垒分析

一、游戏行业资金壁垒分析

二、游戏行业技术壁垒分析

三、游戏行业人才壁垒分析

四、游戏行业品牌壁垒分析

五、游戏行业其他壁垒分析

第二节 游戏行业风险分析

一、游戏行业宏观环境风险

二、游戏行业技术风险

三、游戏行业竞争风险

四、游戏行业其他风险

第三节中国游戏行业存在的问题

第四节中国游戏行业解决问题的策略分析

第十四章 2023-2030年中国游戏行业研究结论及投资建议

第一节观研天下中国游戏行业研究综述

一、行业投资价值

二、行业风险评估

第二节中国游戏行业进入策略分析

一、行业目标客户群体

二、细分市场选择

三、区域市场的选择

第三节 游戏行业营销策略分析

一、游戏行业产品策略

二、游戏行业定价策略

三、游戏行业渠道策略

四、游戏行业促销策略

第四节观研天下分析师投资建议

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202305/634610.html>