

# 2020年中国网络游戏行业投资分析报告- 行业深度调研与发展前景研究

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投资分析报告-行业深度调研与发展前景研究》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/495519495519.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

在2020年两会中，全国政协委员朱永新建议修订完善网络游戏法律法规，为未成年人提供一个健康的网络游戏环境。网络游戏(Online Game)是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。网络游戏在我国发展迅速，从2015年起，按总流水账额计算，中国已是全球最大的网络游戏市场。

据数据显示，2019年一季度，中国网络游戏市场规模已经达到679.2亿元，同比增长5.6%。市场结构趋于稳定，网络游戏用户规模继续扩大。到2020年一季度，用户规模达到了53182万人。

2017-2019年一季度中国网络游戏市场规模 数据来源：公开资料整理

2016年-2020年一季度中国网络游戏用户规模 数据来源：公开资料整理

受疫情影响，2020年一季度，中国游戏产业销售收入呈现阶段性、爆发式增长，众多游戏产品取得了较好的成绩。销售收入达到了732.03亿元，同比增长为25.22%。

2019-2020Q1中国游戏产业销售收入及增速 数据来源：公开资料整理

随着游戏的飞速发展，其中的弊端也在逐渐显现，未成年人心智不全，自控力差，若无人监管与引导，极易沉迷于游戏。根据数据显示，2019年我国未成年网民规模为1.75亿，占网游玩家总数量近3成。在未成年网民上网经常从事的各类活动中，玩游戏排名第三，比例达61%。

中国未成年网民上网经常从事各类活动的比例 数据来源：公开资料整理

在防范未成年人沉迷网游方面，我国一直在采取多项监管政策。2019年10月，国家新闻出版署发布了《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，对用户账号实名注册，对未成年人使用游戏时段、时长等进行严格规定：

举措

具体要求

实行网络游戏账号实名注册制度

自本通知施行之日起，网络游戏企业不得为未实名注册的新增用户提供游戏服务;自本通知施行之日起2个月内，网络游戏企业须要求已有用户全部完成实名注册，对未完成实名注册的用户停止提供游戏服务;网络游戏企业可以对其游戏服务设置不超过1小时的游客体验模式。

严格控制未成年人使用网络游戏时段时长

每日22时至次日8时，网络游戏企业不得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。

规范向未成年人提供付费服务

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周岁的未成年人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。

#### 切实加强行业监管

对未落实本通知要求的网络游戏企业，各地出版管理部门应责令限期改正；情节严重的，依法依规予以处理，直至吊销相关许可。

#### 探索实施适龄提示制度

作出适合不同年龄段用户的提示，并在用户下载、注册、登录页面等位置显著标明；分析未成年人沉迷的成因，并及时对造成沉迷的游戏内容、功能或者规则进行修改。

积极引导家长、学校等社会各界力量履行未成年人监护守护责任，帮助未成年人树立正确的网络游戏消费观念和行为习惯。

加强对未成年人健康合理使用网络游戏的教导。数据来源：公开资料整理

2020年将延续去年严审游戏版号及未成年人防沉迷等严格监管态势，分级制度、立法等或将成为工作重点。为了提升市场份额，我国游戏厂商也纷纷表示要走上游戏精品化发展的路线。未来中国游戏产业将更加注重引导健康规范化。（LJ）

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。《2020年中国网络游戏行业投资分析报告-行业深度调研与发展前景研究》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。

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年中国网络游戏行业发展概述

#### 第一节 网络游戏行业发展情况概述

- 一、网络游戏行业相关定义
- 二、网络游戏行业基本情况介绍
- 三、网络游戏行业发展特点分析

#### 第二节 中国网络游戏行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、网络游戏行业产业链条分析
- 三、中国网络游戏行业产业链环节分析
  - 1、上游产业
  - 2、下游产业

#### 第三节 中国网络游戏行业生命周期分析

- 一、网络游戏行业生命周期理论概述
- 二、网络游戏行业所属的生命周期分析

#### 第四节 网络游戏行业经济指标分析

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

#### 第五节 中国网络游戏行业进入壁垒分析

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

### 第二章 2017-2020年全球网络游戏行业市场发展现状分析

#### 第一节 全球网络游戏行业发展历程回顾

#### 第二节 全球网络游戏行业市场区域分布情况

### 第三节 亚洲网络游戏行业地区市场分析

- 一、亚洲网络游戏行业市场现状分析
- 二、亚洲网络游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲网络游戏行业市场前景分析

### 第四节 北美网络游戏行业地区市场分析

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

### 第五节 欧盟网络游戏行业地区市场分析

- 一、欧盟网络游戏行业市场现状分析
- 二、欧盟网络游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧盟网络游戏行业市场前景分析

### 第六节 全球网络游戏行业重点企业分析

#### 一、企业A

- 1、企业介绍
- 2、企业主营产品
- 3、企业经营分析

#### 二、企业B

- 1、企业介绍
- 2、企业主营产品
- 3、企业经营分析

#### 三、企业C

- 1、企业介绍
- 2、企业主营产品
- 3、企业经营分析

### 第七节 2021-2026年世界网络游戏行业分布走势预测

### 第八节 2021-2026年全球网络游戏行业市场规模预测

## 第三章 中国网络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、全社会消费品网络游戏总额
- 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 中国网络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 中国网络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 中国网络游戏行业运行情况

### 第一节 中国网络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 中国网络游戏行业市场规模分析

### 第三节 中国网络游戏行业供应情况分析

### 第四节 中国网络游戏行业需求情况分析

### 第五节 中国网络游戏行业供需平衡分析

### 第六节 中国网络游戏行业发展趋势分析

## 第五章 中国网络游戏所属行业运行数据监测

### 第一节 中国网络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 中国网络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 中国网络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年中国网络游戏市场格局分析

### 第一节 中国网络游戏行业竞争现状分析

- 一、中国网络游戏行业竞争情况分析
- 二、中国网络游戏行业主要品牌分析

### 第二节 中国网络游戏行业集中度分析

- 一、中国网络游戏行业市场集中度分析
- 二、中国网络游戏行业企业集中度分析

### 第三节 中国网络游戏行业存在的问题

### 第四节 中国网络游戏行业解决问题的策略分析

### 第五节 中国网络游戏行业竞争力分析

- 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年中国网络游戏行业需求特点与动态分析

### 第一节 中国网络游戏行业消费市场动态情况

### 第二节 中国网络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 网络游戏行业成本分析

### 第四节 网络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 中国网络游戏行业价格现状分析

### 第六节 中国网络游戏行业平均价格走势预测



- 一、中国网络游戏行业价格影响因素
- 二、中国网络游戏行业平均价格走势预测
- 三、中国网络游戏行业平均价格增速预测

## 第八章 2017-2020年中国网络游戏行业区域市场现状分析

### 第一节 中国网络游戏行业区域市场规模分布

#### 第二节 中国华东地区网络游戏市场分析

- 一、华东地区概述
- 二、华东地区经济环境分析
- 三、华东地区网络游戏市场规模分析
- 四、华东地区网络游戏市场规模预测

#### 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、华中地区网络游戏市场规模分析
- 四、华中地区网络游戏市场规模预测

#### 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、华南地区网络游戏市场规模分析
- 四、华南地区网络游戏市场规模预测

## 第九章 2017-2020年中国网络游戏行业竞争情况

### 第一节 中国网络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 中国网络游戏行业SWOT分析

- 一、行业优势分析
- 二、行业劣势分析
- 三、行业机会分析
- 四、行业威胁分析

### 第三节 中国网络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 网络游戏行业企业分析（随数据更新有调整）

### 第一节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、发展现状
- 四、优劣势分析

### 第二节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、发展现状
- 四、优劣势分析

### 第三节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、发展现状
- 四、优劣势分析

### 第四节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、发展现状
- 四、优劣势分析

### 第五节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、发展现状
- 四、优劣势分析

## 第十一章 2021-2026年中国网络游戏行业发展前景分析与预测

### 第一节 中国网络游戏行业未来发展前景分析

- 一、网络游戏行业国内投资环境分析

二、中国网络游戏行业市场机会分析

三、中国网络游戏行业投资增速预测

第二节 中国网络游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国网络游戏行业市场发展预测

一、中国网络游戏行业市场规模预测

二、中国网络游戏行业市场规模增速预测

三、中国网络游戏行业产值规模预测

四、中国网络游戏行业产值增速预测

五、中国网络游戏行业供需情况预测

第四节 中国网络游戏行业盈利走势预测

一、中国网络游戏行业毛利润同比增速预测

二、中国网络游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国网络游戏行业投资风险与营销分析

第一节 网络游戏行业投资风险分析

一、网络游戏行业政策风险分析

二、网络游戏行业技术风险分析

三、网络游戏行业竞争风险分析

四、网络游戏行业其他风险分析

第二节 网络游戏行业企业经营发展分析及建议

一、网络游戏行业经营模式

二、网络游戏行业销售模式

三、网络游戏行业创新方向

第三节 网络游戏行业应对策略

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年中国网络游戏行业发展战略及规划建议

第一节 中国网络游戏行业品牌战略分析

一、网络游戏企业品牌的重要性

二、网络游戏企业实施品牌战略的意义

三、网络游戏企业品牌的现状分析

四、网络游戏企业的品牌战略

五、网络游戏品牌战略管理的策略

## 第二节 中国网络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 中国网络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年中国网络游戏行业发展策略及投资建议

### 第一节 中国网络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 中国网络游戏行业定价策略分析

### 第三节 中国网络游戏行业营销渠道策略

- 一、网络游戏行业渠道选择策略
- 二、网络游戏行业营销策略

### 第四节 中国网络游戏行业价格策略

### 第五节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国网络游戏行业重点投资区域分析
- 二、中国网络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/495519495519.html>