

中国游戏行业现状深度分析与发展前景预测报告 (2024-2031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《中国游戏行业现状深度分析与发展前景预测报告（2024-2031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/202408/725021.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

1、游戏概述

游戏是互联网经济产业重要分支，行业发展与互联网的普及程度息息相关。近年来，随着游戏产业人口红利逐渐减退，行业逐渐进入平稳发展的阶段。但进入2023年，随着版号政策的稳定性逐步增强，游戏市场回升明显。此外经简单计算可得，游戏在中国市场渗透率接近50%，成为不可忽略且具有广泛影响的产业。过去十年来，我国游戏行业经过多年蓬勃发展，已经成为全球最大的游戏市场之一。

2、《黑神话：悟空》成全球顶流，游戏行业展现出巨大的商业前景

2024年8月20日，玩家翘首盼望四年的《黑神话：悟空》终于全球同步上线（Steam、WeGame、EGS、PlayStation）。从市场表现来看，《黑神话：悟空》上线首日创下全球游戏行业多项新记录：（昨晚10点）Steam同时在线人数超222万、霸榜Steam在线人数、创单机游戏在线人数纪录；而《黑神话：悟空》最近一周预售位列Steam全球周销量冠军，横扫美国、新加坡、加拿大、意大利等12个地区榜单。《黑神话:悟空》昨日在Steam售出超300万份，加上Epic、WeGame、PS5平台的总销量超过450万份，总销售额超15亿元，超过往年国产单机游戏（10万量级）预售数百倍。

《黑神话:悟空》单日总销量超450万份、总销售额超15亿元——作为对照，《赛博朋克2077》于2020年发售时预购量达800万套，2020年的TGA年度游戏《最后生还者2》发售一周销量400万份；此外，《黑神话：悟空》60分钟在线人数破100万超过《赛博朋克：2077》160分钟破百万的记录、成为Steam最快在线人数破百万的产品。

从游戏品质来看，《黑神话：悟空》的画质和动作表现已达到准3A水准——截至8月19日，54家全球游戏媒体评分均值82分，权威评分机构IGN中国更是给出满分，认为《黑神话：悟空》会成为今年年度游戏的有力竞争者。

《黑神话：悟空》的火热，也市场对游戏行业长期商业前景表现出浓厚的兴趣。

3、国产3A游戏站起来了？对中国游戏行业产生什么影响？

《黑神话：悟空》是一款真正意义上的国产3A游戏。根据维基百科上给出的解释，在游戏领域中的“3A”通常是指A lot of money（大量的金钱）、A lot of resources（大量的资源）及A lot of time（大量的时间），也就是指开发成本高、消耗的资源多、开发周期长的游戏。但是，目前“3A”只停留在概念层面，并没有官方的评定标准。从标准看，3A游戏是指成本和资源的高投入；从结果看，3A游戏则指的是用户的口碑。用户将一款游戏称为3A大作，是最简单的方式表达对其的认可与喜爱。

国产3A游戏站起来了？悲观者认为黑神话是个孤例，而国内至今压根没有培养起制作3A的土壤；乐观者觉得仅凭借百余人做出的黑悟空是一部完成度较高的3A产品，这代表着整个产业上下游已经具备流水式产出3A游戏的能力，只不过很多人顾虑的是ROI（投入产出比）。

。

首部国产3A游戏的出现，对中国游戏行业产生什么影响呢？首先分析游戏市场现状：

目前，我国游戏行业大环境及厂商普遍短视。国内游戏厂商创意再好，但也为生存向网游低头，对产品内容的钻营逐渐让渡给付费引导，追氪便成为业界常态。冯骥表示：“狗日的网络游戏产业，催生出一帮像我这样的狗东西……许多游戏主策划都不热衷于玩自己的游戏……只是琢磨如何让玩家一直沉迷，吐出更多人民币。”

同时，国内渠道商挣钱太容易，能躺着绝不站着挣。随着游戏市场逐渐成熟，玩家群体对游戏平台的服务愈发挑剔——社区互动、用户系统、宽带网络、资源丰富性及兼容处理方案、支付的便捷性都必须考虑在内。国产游戏渠道对上架游戏审核、管理、服务皆形同虚设，互相拦截流量成风，游戏也成为他们的“流量变现”的工具。

例如，一些手游厂商为争抢有限安卓渠道愿意让出更多收入分成，让中国游戏产业一定程度上沦为渠道商的买方市场，“一刀爆999元宝”、“是兄弟就来砍我”的品质低下、发行能力匮乏等换皮游戏往不计成本推量和导流，导致游戏行业戏称“很多小厂商在给渠道做游戏”。

不过，近几年，米哈游（《原神》）、莉莉丝（《万国觉醒》）、沐瞳科技（《Mobile Legends: Bang Bang》）等游戏通过一款上亿流水的产品在细分品类占住山头，进而逐渐改变行业认知和追求正在发生变化，这意味着游戏产品力才是至关重要的决定因素。

从产业层面来看，2023年，中国游戏市场实际销售收入达3029.64亿元，首次突破3000亿关口，同比增长13.95%，但国内单机游戏市场（含主机硬件收入）才勉强过20亿美元的门槛，仍处于“爆发的前夜”。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

4、被遗忘的金矿，3A游戏有望激活新游戏市场

随着移动游戏市场逐渐进入存量时代，首款3A级游戏的出现能刺激市场增长的作用，并且凭借着独特的游戏形式，从供需两端推动“基础设施建设”，这也为今后的3A游戏出现打下基础。

同时，国产3A也有望推动游戏出海与文化出海的进程。游戏出海能省去大部分运输成本，但难点在于翻译，而文化出海则过程较为漫长、复杂且被动，而游戏成为文化出海的主要载体之一。从产业层面来看，根据数据显示，2023年，我国自主研发游戏国内市场实际销售收入1177.4亿元，同比减少3.3%；2024年1—6月，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入为85.54亿美元，同比增长4.24%。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

中宣部出版局副局长杨芳在2024年ChinaJoy致辞中指出，未来游戏行业应当增强文化自信，让广大玩家受众通过我们的产品，更好更深地感知中国风格、中国气派；增强精品意识，以打造艺术品的标准来要求自己；增强国际化意识，中国元素是游戏出海的重要基因。由此可见，以游戏推动文化出海的指向性非常明确。《黑神话》一方面代表着国产游戏的极高水准，一方面承载着以西游为蓝本的中国文化，所以其成功出海有望提升国产游戏的全球影响力，吸引更多的全球玩家关注国产游戏。

5、总结

游戏作为前沿技术试验田，3A游戏在一定程度上代表游戏产业的发展进度。当《黑神话：悟空》商业化之路走通之后，有望激活国产3A游戏新市场，再加上国内游戏用户规模不断扩大，我国游戏行业发展前景仍然值得期待。

数据来源：观研天下整理（WYD）

注：上述信息仅供参考，图表均为样式展示，具体数据、坐标轴与数据标签详见报告正文。个别图表由于行业特性可能会有出入，具体内容请联系客服确认，以报告正文为准。更多图表和内容详见报告正文。

观研报告网发布的《中国游戏行业现状深度分析与发展前景预测报告（2024-2031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。

【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 2024-2031年世界游戏行业分布走势预测

第七节 2024-2031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) 华东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 2024-2031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 2024-2031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 2024-2031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

图表详见报告正文

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202408/725021.html>