

2020年中国游戏产业分析报告- 产业竞争格局与发展商机研究

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《2020年中国游戏产业分析报告-产业竞争格局与发展商机研究》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/515043515043.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

游戏有智力游戏和活动性游戏之分，当前日常用语中，游戏多指各种平台上的电子游戏。近年来我国有关部门发布的游戏行业相关政策，主要是规范游戏内容，控制未成年使用。2019年11月6日国家新闻出版署发布《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，实行网络游戏用户账号实名注册制度；严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长。

我国游戏行业相关政策

时间

部委

政策

内容

2008年6月5日

国务院

《国家知识产权战略纲要》

国家对游戏产业知识产权监管的力度不断加强，正是为了激活国内游戏产业的自主创新能力，增强行业硬实力，实现从“中国制造”到“中国创造”过渡的当代发展理念。

2009年9月

文化部

《关于加快文化产业发展的指导意见》

增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。

2010年3月

中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部等

《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》

要求，对于动漫、游戏，出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务。

2011年12月

国务院

《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》

提出，促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用。

2012年5月28日

文化部

《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》

加快发展动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化产业，构建结构合理、门类齐全、科技含量高、竞争力强的现代文化产业体系

2012年9月12日

文化部

《文化部“十二五”文化科技发展规划》

提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平

2013年11月12日

中央委员会

《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》

继续推进国有经营性文化单位改制，加快公司制、股份制改造。对按规定转制的重要国有传媒企业探索实行特殊管理股制度。

2014年2月26日

国务院

《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》

深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。

2014年3月17日

文化部、中国人民银行、财政部

《关于深入推进文化金融合作的意见》

提出要鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。

2016年5月24日

国家新闻出版广电总局办公厅

《关于移动游戏出版服务管理的通知》

关于移动游戏出版服务管理的通知，是为了进一步规范移动游戏出版服务管理秩序，提高移动游戏受理和审批工作效率而制定的法规。

2016年11月7日

全国人大常委会

《中华人民共和国网络安全法》

第一，网络安全法明确了网络空间主权的原则。第二，明确了网络产品和服务提供者的安全义务。第三，明确了网络运营者的安全义务。第四，进一步完善了个人信息保护规则。第五，建立了关键信息基础设施安全保护制度。第六，确立了关键信息基础设施重要数据跨境传输的规则。

2018年1月

国务院

《关于印发完善促进消费体制机制实施方案（2018-2020年）的通知》

规范网络游戏研发出版运营

2018年1月

证监会

《再融资审核财务知识问答》与《再融资审核非财务知识问答》

上市公司募集资金不得跨界投资影视或游戏

2018年2月

宣传部、网信办、工信部等

《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、含有暴力色情的产品；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

2018年3月

国家广播电视总局

《游戏申报审批重要事项通知》

由于监管部门调整，全面暂停所有游戏版号的发放

2018年8月

教育部等八部委

《综合防控儿童青少年近视实施方案》

对网络游戏上线运营数量进行总量调控，控制新增网游商务运营数量；探索复合国情的适龄提示制度，实现游戏分级；采取措施限制未成年人使用时间

2018年12月

中宣部

网络游戏道德委员

成立游戏道德委员会，对有道德风险的游戏进行评议

2018年12月

中国游戏产业年会

游戏产业年会

中宣部出版局副局长冯士新:目前首批部分游戏完或审核，正在抓紧核发版号

2019年5月

新闻出版广电总局

《关于移动游戏出版服务管理的通知》

进一步明确移动游戏出版服务的管理规定以及具体流程，移动游戏包含在网络出版服务管理范畴，与网络游戏出版流程基本一致，需经国家新闻出版广电总局前置审批，才能上线运营

。

2019年6月

国家互联网信息办公室

《移动互联网应用程序信息服务管理规定》

明确移动互联网应用程序提供者应强化信息安全管理，APP注册须实名制。其旨在加强对移动互联网应用程序信息服务的规范管理，促进行业健康有序发展，保护公民、法人和其他组织的合法权益。

2019年12月9日

文旅部

《文化和旅游部文化市场综合执法监督局关于网络游戏市场有关执法工作的通知》

擅自上网出版网络游戏(含境外著作权人授权的网络游戏)、出版传播含有禁止内容的网络游戏等违法违规网络出版行为，文化和旅游行政部门或者文化市场综合执法机构应当依据《网络出版服务管理规定》予以查处。

2019年11月6日

国家新闻出版署

《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

实行网络游戏用户账号实名注册制度；严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长；规范向未成年人提供付费服务；切实加强行业监管；探索实施适龄提示制度等

数据来源：公开资料整理

各地区陆续相应国家号召，发布相关政策从各个方面促进游戏行业有序、规范发展。

例如：2020年7月31日，浙江省发布《浙江省广告管理条例（修订草案）》，提出游戏广告不得含有不利于未成年人身心健康的内容。游戏广告应当以显著方式标注适合的年龄段，并对控制游戏时长、频次作出合理提示或者警示，不得含有诱导、怂恿、暗示用户过度游戏的内容。

我国部分省市游戏行业相关政策/措施

省市

时间

政策/措施

内容

河北省

2018年1月24日

河北省开展涉网络游戏信息内容专项整治行动

河北省网信办在全省范围内开展涉网络游戏信息内容专项整治行动，同时呼吁广大网民自觉抵制违法违规和不良内容网络游戏，对含有有害信息内容的网络游戏进行监督举报。

浙江省

2020年7月31日

《浙江省广告管理条例（修订草案）》

游戏广告不得含有不利于未成年人身心健康的内容。游戏广告应当以显著方式标注适合的年龄段，并对控制游戏时长、频次作出合理提示或者警示，不得含有诱导、怂恿、暗示用户过度游戏的内容。

江西省

2015年6月18日

《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》

中国人民银行要加强对网络游戏中的虚拟货币的规范和管理，防范虚拟货币冲击现实经济金融秩序。

湖北省

2018年2月8日

湖北省专项整治网络游戏市场 促进网络游戏市场健康发展

省网信办、省文化厅、省公安厅联合出击，对涉嫌违规经营的部分网络游戏运营单位，进行现场检查。查出湖北悠悠网络科技有限公司等网络游戏运营单位涉嫌提供含有禁止内容的互联网文化产品。

广东省

2017年12月27日

《广东省游戏行业自律公约》

以用户利益至上为原则，以公平、健康、可持续发展为愿景，从行业经营行为规范、售后服务行为规范、行业创新发展规范和媒体宣传行为规范等方面对公约成员单位提出了明确的自律要求。

北京市

2018年7月

《关于推进文化创意产业创新发展的意见》

支持举办高品质、国际性的电子竞技大赛，促进电竞直播等网络游戏产业健康发展。

2019年12月14日

《关于推动北京游戏产业健康发展的若干意见》

打造电竞产业集群为重要任务之一，推动建设「北京电竞产业品牌中心」，举办北京国际电竞创新发展大会。

2020年2月19日

《关于应对新冠肺炎疫情影响促进文化企业健康发展的若干措施》

宣布北京将举办「电竞北京2020」系列活动。

2020年4月9日

《北京市文化产业发展引领区建设中长期规划（2019年-2035年）》

提出：以网络游戏精品研发、新技术应用、游戏社会化推进、游戏理论研究、电子竞技产业

品牌建设等为支撑，加快建成网络游戏中心。建设一批在内容研发、发行推广、科技应用、消费体验、电竞赛事等方面具有明显优势的主题园区。

2020年8月16日

-

电竞北京2020王者荣耀世界冠军杯总决赛于北京凯迪拉克中心举办。

上海市

2017年12月1日

《关于加快本市文化创意产业创新发展的若干意见》

指出将上海建设成为全球电竞之都。

2018年11月1日

《上海市电子竞技运动员注册管理办法》

上海市文化和旅游局发布全球电竞之都建设相关工作规划；

2019年1月24日

《上海市静安区促进电竞产业发展的扶持政策（试行）》

围绕上海市“加快全球电竞之都建设”的总体部署，加快推进静安区电竞产业集约化、专业化和规模化发展，着力构建业态完善、充满活力的电竞产业生态圈。

2019年6月1日

《促进电子竞技产业健康发展20条意见》

力争3至5年内，全面建成「全球电竞之都」。

2020年2月26日

《上海市全力防控疫情支持服务企业平稳健康发展若干政策措施》

提出对受疫情影响的电竞产业给予政策、资金上的扶持，全力办好2020英雄联盟全球总决赛等重大赛事，并正在积极部署新一轮的国际头部赛事落沪。

黑龙江

2018年2月1日

《发展电子竞技产业三年专项行动计划（2018—2020年）》

按照省政府确定的中观层面新增长领域挖掘与培育工作部署和要求，为推进电子竞技产业发展。

重庆市

2018年10月

《重庆自贸试验区蔡家区域产业发展规划（2018—2020年）》

规划将积极吸引市内外知名游戏设计研发、游戏服务平台、推广发行平台等入驻蔡家自贸区，开发系列原创网游、手游、电视游戏等，促进电竞比赛、交易、直播、培训发展。

数据来源：公开资料整理

我国部分省市游戏行业相关政策/措施

城市

时间

政策/措施

内容

杭州

2020年1月

2020年杭州市网络游戏专项整治

全市日常巡查出动检查15850人次，其中检查网络文化3491家次(含网络游戏1255家)。立案查处网络游戏经营单位提供宣扬暴力游戏直播平台1起，罚款人民币1万元整。责令下线2个无版号的游戏。

福州

2015年6月11日

《福州市动漫游戏产业发展扶持奖励办法》

凡获得各类奖项的原创动画和游戏作品还将按相关标准一次性给予5万元至50万元不等的奖励。对国内外知名动漫、游戏企业到福州建立企业总部或区域总部(运营中心)并将注册、纳税地迁入福州，年营业收入超过5000万元的动漫游戏企业，一次性给予企业50万元至100万元的奖励。

2018年8月22日

《福州开发区互联网游戏产业园扶持政策》

为更好扶持开发区软件服务业发展壮大，提升福州开发区互联网游戏产业园行业影响力，特结合工作实际，重新修订福州开发区互联网游戏产业园扶持政策

广州

2016年12月

《广州市人民政府办公厅关于加快动漫游戏产业发展的意见》

通过资金扶持、政策推动、产业聚合，推进动漫游戏“产、学、研”一体化，形成比较成熟的动漫游戏产业链，打造一批实力雄厚、具有较强竞争力的大型动漫游戏龙头企业。培育一批技术先进、专业性强的中小型动漫游戏企业。

2019年1月

《关于加快文化产业创新发展的实施意见》

支持电子竞技类游戏发展，培育全国电子竞技中心。

2019年8月

《广州市促进电竞产业发展三年行动方案（2019—2021年）》

提出了未来三年广州电竞产业发展的目标，力争在2021年建成「全球电竞产业中心」。

西安

2018年8月

《西安市电竞游戏产业发展规划（2018—2021年）》

西安市委、市政府高度重视电竞产业发展

2019年4月

《曲江新区电子竞技产业发展规划（2019-2030）》

在未来的五年里，西安将发挥本土优势形成电竞游戏开发与运营、电竞赛事运营与传播、电竞游戏人才培养、电竞游戏管理全产业链协调发展的产业格局。

2020年3月9日

《西安曲江新区关于支持电竞游戏产业若干政策（修订版）》

支持对象与范围：企业应从事电竞、游戏、“文化+互联网”产业相关业务，主要包括原创游戏开发、区块链技术应用、电竞俱乐部、赛事运营、游戏平台、电竞经纪、电竞媒体、电竞大数据、游戏硬件生产销售、电竞教育、培训和服务等 数据来源：公开资料整理（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年中国游戏产业分析报告-产业竞争格局与发展商机研究》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、游戏行业基本情况介绍
- 三、游戏行业发展特点分析

第二节 中国游戏行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、游戏行业产业链条分析
- 三、中国游戏行业上游环节分析
- 四、中国游戏行业下游环节分析

第三节 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

第四节 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

第五节 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

第二章 2017-2020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 欧盟游戏行业地区市场分析

一、欧盟游戏行业市场现状分析

二、欧盟游戏行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟游戏行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界游戏行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球游戏行业市场规模预测

第三章 中国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

四、行业发展动态

第二节 中国游戏行业市场规模分析

第三节 中国游戏行业供应情况分析

第四节 中国游戏行业需求情况分析

第五节 中国游戏行业供需平衡分析

第六节 中国游戏行业发展趋势分析

第五章 中国游戏所属行业运行数据监测

第一节 中国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年中国游戏市场格局分析

第一节 中国游戏行业竞争现状分析

一、中国游戏行业竞争情况分析

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分析

二、中国游戏行业企业集中度分析

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

第五节 中国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

第六节 产业结构发展预测

- 一、产业结构调整指导政策分析
- 二、产业结构调整中消费者需求的引导因素
- 三、中国游戏行业参与国际竞争的战略市场定位
- 四、产业结构调整方向分析

第七章 2017-2020年中国游戏行业需求特点与动态分析

第一节 中国游戏行业消费者基本情况

第二节 中国游戏行业消费者属性及偏好调查

第三节 游戏行业成本分析

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

第八章 2017-2020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布

第二节 中国华东地区游戏市场分析

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

第三节 华北地区市场分析

- 一、华北地区概述
- 二、华北地区经济环境分析
- 三、华北地区游戏市场规模分析
- 四、华北地区游戏市场规模预测

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、华南地区游戏市场规模分析

四、华南地区游戏市场规模预测

第九章 2017-2020年中国游戏行业竞争情况

第一节 中国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 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、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第六节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第七节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第八节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第九节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十一章 2021-2026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 中国游戏行业市场发展预测

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

一、中国游戏行业毛利润同比增速预测

二、中国游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国游戏行业投资机遇、风险与营销分析

第一节 游戏产业投资面临的机遇

一、政策机遇

二、技术创新机遇

三、市场机遇

四、其他机遇

第二节 游戏行业投资风险分析

一、游戏行业政策风险分析

二、游戏行业技术风险分析

三、游戏行业竞争风险

四、游戏行业其他风险分析

第三节 游戏行业企业经营发展分析及建议

一、游戏行业经营模式

二、游戏行业销售模式

三、游戏行业创新方向

第四节 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年中国游戏行业发展战略及规划建议

第一节 中国游戏行业品牌战略分析

- 一、游戏企业品牌的重要性
- 二、游戏企业实施品牌战略的意义
- 三、游戏企业品牌的现状分析
- 四、游戏企业的品牌战略
- 五、游戏品牌战略管理的策略

第二节 中国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年中国游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国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 中国游戏行业定价策略分析

第三节 中国游戏行业营销渠道策略

- 一、游戏行业渠道选择策略
- 二、游戏行业营销策略

第四节 中国游戏行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国游戏行业重点投资区域分析

二、中国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/515043515043.html>