

中国网络游戏行业现状深度研究与投资前景分析 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《中国网络游戏行业现状深度研究与投资前景分析报告（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/202310/669307.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、行业相关定义

网络游戏又称“在线游戏”，简称“网游”，主要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。

二、行业市场发展现状

1、产业用户增长红利几近消失，行业进入用户规模存量时代竞争时期

游戏作为人们主流休闲娱乐的方式。近年来得益于国内互联网技术发展水平提升、互联网基础设施建设完善及国民经济收入水平提高，我国网络、移动游戏用户群体规模不断扩张。但2020年来我国游戏用户规模增速逐渐放缓，尤其是2021年正式落地实施的未成年人防沉迷新规在推动了国内游戏用户年龄结构及消费结构健康合理化发展的同时，给游戏产业用户规模增长带来一定阻碍，使得2022年用户规模也出现了近十年以来首次下降，行业进入用户规模存量竞争时期，为游戏企业发展带来的新挑战。数据显示，2022年我国的游戏用户规模为6.64亿人，同比下降0.33%。

数据来源：观研天下整理

同游戏整体市场走势相同，近几年我国网络游戏用户规模增长已经接近停滞。数据显示，截至2022年12月，我国网络游戏用户规模达5.22亿，较2021年12月减少3186万，占网民整体的48.9%。截至2023年6月，我国网络游戏用户规模达5.50亿人，较2022年12月增长2806万人，占网民整体的51.0%。

数据来源：观研天下整理

2、我国是全球最大的网络游戏市场，近两年规模增长放缓明显

我国是全球最大的网络游戏市场。近年来随着移动互联网以及智能移动终端设备快速发展，我国游戏市场规模不断增长。但近两年规模增长明显放缓，并于2022年出现了自2014年以来首次下降。数据显示，2022年中国游戏市场实际销售收入2658.84亿元，同比减少306.29亿元，下降10.33%。这主要指因为2022年我国国内宏观经济仍处于恢复阶段，用户付费意愿和付费能力减弱；行业对市场发展预期不够乐观，信心不足，头部企业立项谨慎、中小企业难获投资，游戏新品上线数量少；受国内疫情影响，游戏企业面临诸多挑战，发展受限，如经营成本大幅提高、项目储备不足、现金流出现缺口、团队工作效率大幅降低等。

数据来源：观研天下整理

进入2023年，得益于我国网络游戏行业政策环境持续向好，抵御外部风险能力不断增强，我国网络游戏企业营收稳步提升。与此同时，人工智能技术的突破也为网络游戏制作提供了

更多发展机遇。

资料来源：观研天下整理

3、手机游戏是我国网络游戏最主要的细分种类，但端游回暖势头强劲

目前手机游戏仍是我国游戏产业主力收入市场领域。据资料显示，2021年我国网络游戏市场中，手机游戏占比为83.8%；个人电脑游戏占比为16.2%。

数据来源：观研天下整理

手机游戏是指运行于手机上的游戏软件，简称“手游”。近年来由于市面上新上移动游戏产品数量减少，市场营收主要依靠于原有产品支撑，且原有产品市场消费带动能力减弱，叠加国内游戏消费意愿下滑影响，我国移动游戏产品市场销售收入呈现负增长态势；同时，由于网页游戏界面、制造、剧情等多方限制因素及游戏开服数量下滑、游戏开发商创新意识不足等因素限制影响，进一步加剧了国内网页游戏产品市场销售收入的下滑缩减态势。数据显示，2021年，中国手游市场实际销售收入2255.38亿元，较上年增加158.62亿元，同比增长7.57%。2022年，中国手游市场实际销售收入为1930.58亿元，比2021年减少324.80亿元，同比下降14.40%。

数据来源：观研天下整理

而在这其中，又以角色扮演类游戏、卡牌类游戏为主。有相关数据显示，2022年在我国收入排名前100的移动游戏产品中，角色扮演类游戏数量占比24%，排名第一；其次为卡牌类游戏，数量占比12%。

数据来源：观研天下整理

客户端游戏，简称“端游”，是2012年相对于“网页游戏”所产生的新名词，即是传统的依靠下载客户端，在电脑上进行游戏的网络游戏。近几年得益于以移动游戏为核心的全平台发行模式逐步兴起及游戏用户使用电脑端游戏习惯回归，国内《和平精英》《英雄联盟》等游戏产品端游版本表现良好，客户端游戏市场在行业整体不景气背景下展现出较好的逆势增长态势，行业发展潜力不断凸显。数据显示，2022年我国客户端游戏市场实际销售收入为613.73亿元，同比增长4.38%，连续两年实现增长。

数据来源：观研天下整理（WW）

注：上述信息仅供参考，具体内容请以报告正文为准。

观研报告网发布的《中国网络游戏行业现状深度研究与投资前景分析报告（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。

【目录大纲】

第一章 2019-2023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、网络游戏特点分析

三、网络游戏行业基本情况介绍

四、网络游戏行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、网络游戏行业需求主体分析

第二节 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

第三节 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

第二章 2019-2023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规模与区域分布情况

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

第五节欧洲网络游戏行业地区市场分析

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

第六节 2023-2030年世界网络游戏行业分布走势预测

第七节 2023-2030年全球网络游戏行业市场规模预测

第三章 中国网络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网络游戏行业的影响分析

第三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
- 三、主要行业标准

第四节政策环境对网络游戏行业的影响分析

第五节中国网络游戏行业产业社会环境分析

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

- 一、影响中国网络游戏行业市场规模的因素
- 二、中国网络游戏行业市场规模
- 三、中国网络游戏行业市场规模解析

第三节中国网络游戏行业供应情况分析

- 一、中国网络游戏行业供应规模
- 二、中国网络游戏行业供应特点
- 第四节中国网络游戏行业需求情况分析
 - 一、中国网络游戏行业需求规模
 - 二、中国网络游戏行业需求特点
- 第五节中国网络游戏行业供需平衡分析

第五章 中国网络游戏行业产业链和细分市场分析

- 第一节中国网络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、网络游戏行业产业链图解
- 第二节中国网络游戏行业产业链环节分析
 - 一、上游产业发展现状
 - 二、上游产业对网络游戏行业的影响分析
 - 三、下游产业发展现状
 - 四、下游产业对网络游戏行业的影响分析
- 第三节我国网络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年中国网络游戏行业市场竞争分析

- 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格局分析
 - 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影响因素分析
 - 二、中国网络游戏行业市场集中度分析
- 第三节中国网络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年中国网络游戏行业模型分析

- 第一节中国网络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

第二节中国网络游戏行业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、中国网络游戏行业SWOT分析结论

第三节中国网络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结构分析

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、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、中国网络游戏行业平均价格趋势分析
- 二、中国网络游戏行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国网络游戏行业所属行业运行数据监测

第一节中国网络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

第二节中国网络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

第三节中国网络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析

- 一、影响网络游戏行业区域市场分布的因素
- 二、中国网络游戏行业区域市场分布

第二节中国华东地区网络游戏行业市场分析

- 一、华东地区概述
- 二、华东地区经济环境分析
- 三、华东地区网络游戏行业市场分析
 - (1) 华东地区网络游戏行业市场规模
 - (2) 华南地区网络游戏行业市场现状
 - (3) 华东地区网络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、华中地区网络游戏行业市场分析

- (1) 华中地区网络游戏行业市场规模
- (2) 华中地区网络游戏行业市场现状
- (3) 华中地区网络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、华南地区网络游戏行业市场分析
 - (1) 华南地区网络游戏行业市场规模
 - (2) 华南地区网络游戏行业市场现状
 - (3) 华南地区网络游戏行业市场规模预测

第五节 华北地区网络游戏行业市场分析

- 一、华北地区概述
- 二、华北地区经济环境分析
- 三、华北地区网络游戏行业市场分析
 - (1) 华北地区网络游戏行业市场规模
 - (2) 华北地区网络游戏行业市场现状
 - (3) 华北地区网络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、东北地区网络游戏行业市场分析
 - (1) 东北地区网络游戏行业市场规模
 - (2) 东北地区网络游戏行业市场现状
 - (3) 东北地区网络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、西南地区网络游戏行业市场分析
 - (1) 西南地区网络游戏行业市场规模
 - (2) 西南地区网络游戏行业市场现状
 - (3) 西南地区网络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、西北地区网络游戏行业市场分析

- (1) 西北地区网络游戏行业市场规模
- (2) 西北地区网络游戏行业市场现状
- (3) 西北地区网络游戏行业市场规模预测

第十一章 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、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 中国网络游戏行业规模发展预测

- 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

第十三章 2023-2030年中国网络游戏行业进入壁垒与投资风险分析

第一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

第二节网络游戏行业风险分析

一、网络游戏行业宏观环境风险

二、网络游戏行业技术风险

三、网络游戏行业竞争风险

四、网络游戏行业其他风险

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

第十四章 2023-2030年中国网络游戏行业研究结论及投资建议

第一节观研天下中国网络游戏行业研究综述

一、行业投资价值

二、行业风险评估

第二节中国网络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 网络游戏行业营销策略分析

一、网络游戏行业产品策略

二、网络游戏行业定价策略

三、网络游戏行业渠道策略

四、网络游戏行业促销策略

第四节观研天下分析师投资建议

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202310/669307.html>