

# 2024-2030年中国移动游戏行业市场现状调查及发展趋势研判报告

报告大纲

智研咨询

[www.chyxx.com](http://www.chyxx.com)

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2024-2030年中国移动游戏行业市场现状调查及发展趋向研判报告》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：<https://www.chyxx.com/research/1170707.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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

智研咨询发布的《2024-2030年中国移动游戏行业市场现状调查及发展趋向研判报告》共六章。首先介绍了移动游戏行业市场发展环境、移动游戏整体运行态势等，接着分析了移动游戏行业市场运行的现状，然后介绍了移动游戏市场竞争格局。随后，报告对移动游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了移动游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对移动游戏产业有个系统的了解或者想投资移动游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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。

报告目录：

### 第1章 移动游戏行业的研究范围界定及发展环境剖析

#### 1.1 移动游戏行业的研究范围界定

##### 1.1.1 移动游戏的概念界定

(1) 游戏定义

(2) 移动游戏定义

##### 1.1.2 移动游戏的产品分类

(1) 按接入方式分类

(2) 按表现形式分类

(3) 按内容分类

(4) 按平台分类

##### 1.1.3 移动游戏的特征

(1) 便携性与移动性

(2) 良好的包容性

(3) 支持网络

(4) 丰富的互动性

(5) 庞大的潜在用户群体

##### 1.1.4 本报告统计口径及研究范围说明

#### 1.2 移动游戏行业政策环境分析

##### 1.2.1 行业监管体系

##### 1.2.2 行业规范标准

##### 1.2.3 行业发展相关政策规划汇总及重点政策规划解读

- (1) 行业发展相关政策规划汇总
- (2) 行业发展重点政策规划解读
- 1.2.4 政策环境对移动游戏行业发展的影响分析
- 1.3 移动游戏行业经济环境分析
  - 1.3.1 宏观经济现状
  - 1.3.2 宏观经济展望
    - (1) GDP增速预测
    - (2) 中国经济综合展望
  - 1.3.3 行业发展与宏观经济发展相关性分析
- 1.4 移动游戏行业社会环境分析
  - 1.4.1 中国人口环境及结构分析
  - 1.4.2 中国城镇化水平不断提高
  - 1.4.3 中国居民可支配收入与支出水平分析
  - 1.4.4 手机网民规模
  - 1.4.5 数字中国建设现状
    - (1) 数字经济规模
    - (2) 数字经济特点
  - 1.4.6 社会环境变化对移动游戏行业发展的影响分析
- 1.5 移动游戏行业技术环境分析
  - 1.5.1 移动游戏发展关键技术分析
    - (1) 移动通信技术的发展
    - (2) 产品开发技术
  - 1.5.2 移动游戏技术发展趋势
  - 1.5.3 技术环境对移动游戏行业发展的影响分析

## 第2章 全球移动游戏行业发展现状及趋势前景分析

- 2.1 全球移动游戏行业发展现状分析
  - 2.1.1 全球移动游戏行业发展历程
  - 2.1.2 全球移动游戏行业市场规模分析
  - 2.1.3 全球移动游戏行业用户规模分析
  - 2.1.4 全球移动游戏行业企业竞争格局
  - 2.1.5 全球移动游戏行业区域竞争格局
    - (1) 销售额区域分布
    - (2) 发行商区域分布
    - (3) 产品数量区域分布

## 2.2 主要国家移动游戏行业发展分析

### 2.2.1 美国

- (1) 美国移动游戏市场发展概况
- (2) 美国移动游戏市场规模分析
- (3) 美国移动游戏市场竞争格局
- (4) 美国移动游戏行业发展趋势及需求前景

### 2.2.2 日本

- (1) 日本移动游戏市场发展概况
- (2) 日本移动游戏市场规模分析
- (3) 日本移动游戏市场竞争格局
- (4) 日本移动游戏行业发展趋势及需求前景

## 2.3 全球移动游戏行业发展前景预测

### 2.3.1 全球移动游戏行业发展趋势

- (1) 疫情后玩家参与度及游戏市场整体收入将继续增长
- (2) 云游戏价值继续凸显
- (3) 移动游戏的功能化将越来越得到重视
- (4) 移动游戏全球化步伐加快
- (5) 移动游戏的多元化和包容性发展

### 2.3.2 全球移动游戏市场前景预测

## 第3章 中国移动游戏行业发展现状与市场竞争格局分析

### 3.1 中国移动游戏行业发展概述

#### 3.1.1 移动游戏行业发展历程分析

#### 3.1.2 移动游戏生命周期分析

- (1) 移动游戏产品的开发周期分析
- (2) 移动游戏产品的使用周期分析

### 3.2 中国移动游戏行业市场发展现状分析

#### 3.2.1 移动游戏用户现状

- (1) 用户规模
- (2) 用户画像

#### 3.2.2 移动游戏市场规模

- (1) 中国游戏市场规模
- (2) 中国游戏结构分布
- (3) 中国移动游戏市场规模

#### 3.2.3 移动游戏产品现状

- (1) 产品类型
- (2) 过审数量
- 3.2.4 移动游戏企业数量
- 3.3 中国移动游戏行业竞争格局分析
  - 3.3.1 移动游戏企业竞争格局
    - (1) 整体竞争格局
    - (2) 运营竞争
  - 3.3.2 移动游戏产品竞争格局
  - 3.3.3 移动游戏行业波特五力分析
    - (1) 现有企业的竞争
    - (2) 潜在进入者的竞争
    - (3) 供应商议价能力
    - (4) 下游客户议价能力
    - (5) 替代品威胁
    - (6) 竞争情况总结
- 3.4 移动游戏行业的发展痛点分析

## 第4章 中国移动游戏产业链深度分析

- 4.1 移动游戏产业链构成
  - 4.1.1 移动游戏产业链结构
  - 4.1.2 移动游戏产业链组成
    - (1) 游戏研发商
    - (2) 游戏发行商
    - (3) 游戏分发商
    - (4) 游戏用户
- 4.2 中国移动游戏研发深度分析
  - 4.2.1 游戏研发总体概述
    - (1) 研发制作流程
    - (2) 研发周期及研发成本
  - 4.2.2 游戏研发市场规模
    - (1) 国内市场
    - (2) 海外市场
  - 4.2.3 移动游戏研发竞争格局
    - (1) 产品竞争格局
    - (2) 企业竞争格局

#### 4.2.4 移动游戏研究开发痛点

- (1) 人才相对匮乏
- (2) IP生产能力较弱
- (3) 盗版问题严重

#### 4.3 中国移动游戏发行及分发渠道深度分析

##### 4.3.1 移动游戏发行及分发渠道整体概述

- (1) 发行模式
- (2) 分发渠道

##### 4.3.2 移动游戏发行及分发渠道市场规模

##### 4.3.3 移动游戏发行及分发渠道竞争格局

- (1) 渠道格局
- (2) 企业格局

##### 4.3.4 移动游戏发行及分发渠道痛点

### 第5章 中国移动游戏行业代表性企业案例分析

#### 5.1 中国移动游戏企业竞争概况

#### 5.2 中国移动游戏代表性企业案例分析

##### 5.2.1 腾讯控股有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构
- (4) 企业移动游戏业务布局
- (5) 企业移动游戏战略布局及最新发展动态
- (6) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

##### 5.2.2 网易（杭州）网络有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构及销售网络
- (4) 企业移动游戏业务布局
- (5) 企业移动游戏战略布局及最新发展动态
- (6) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

##### 5.2.3 浙江世纪华通集团股份有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构及销售网络

- (4) 企业移动游戏业务布局
- (5) 企业移动游戏战略布局及最新发展动态
- (6) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

#### 5.2.4 芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构及销售网络
- (4) 企业移动游戏业务布局
- (5) 企业移动游戏战略布局及最新发展动态
- (6) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

#### 5.2.5 完美世界股份有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构及销售网络
- (4) 企业移动游戏业务布局
- (5) 企业移动游戏战略布局及最新发展动态
- (6) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

#### 5.2.6 游族网络股份有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构及销售网络
- (4) 企业移动游戏业务布局
- (5) 企业移动游戏战略布局及最新发展动态
- (6) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

#### 5.2.7 上海莉莉丝科技股份有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构及销售网络
- (4) 企业移动游戏战略布局及最新发展动态
- (5) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

#### 5.2.8 上海哔哩哔哩科技有限公司

- (1) 企业发展历程及基本信息
- (2) 企业经营状况分析
- (3) 企业业务结构
- (4) 企业移动游戏业务布局



(5) 企业移动游戏制造战略布局及最新发展动态

(6) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

#### 5.2.9 友谊时光科技股份有限公司

(1) 企业发展历程及基本信息

(2) 企业经营状况分析

(3) 企业业务结构及销售网络

(4) 企业移动游戏制造战略布局及最新发展动态

(5) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

#### 5.2.10 广州多益网络股份有限公司

(1) 企业发展历程及基本信息

(2) 企业经营状况分析

(3) 企业移动游戏业务布局

(4) 企业移动游戏制造战略布局及最新发展动态

(5) 企业发展移动游戏业务的优劣势分析

## 第6章 中国移动游戏行业发展前景预测与投资机会分析

### 6.1 中国移动游戏行业投资现状及投资特性分析

#### 6.1.1 行业投资现状

#### 6.1.2 行业兼并与重组

(1) 兼并与重组现状

(2) 兼并与重组动因

(3) 兼并与重组趋势

#### 6.1.3 行业进入壁垒分析

(1) 人才壁垒

(2) 技术壁垒

(3) 资金壁垒

#### 6.1.4 行业投资风险预警

(1) 知识产权侵权风险

(2) 政策合规风险

(3) 单产品依赖风险

### 6.2 中国移动游戏行业投资现状及发展前景预测

#### 6.2.1 行业生命周期分析

#### 6.2.2 行业发展因素分析

(1) 内容驱动

(2) 需求驱动

- (3) 技术驱动
- 6.2.3 行业市场容量预测
- 6.2.4 行业发展趋势预测
  - (1) 政策趋势：未成年保护工作加强
  - (2) 产品趋势：精品化升级
  - (3) 技术趋势：云游戏、电竞、VR持续发展
  - (4) 产业链趋势：跨界融合发展“游戏+”
  - (5) 出海趋势：海外影响力持续提升
- 6.3 中国移动游戏行业投资价值与投资机会
  - 6.3.1 行业投资价值分析
    - (1) 高增速价值
    - (2) 社交赋能价值
    - (3) IP传播价值
  - 6.3.2 行业投资机会分析
    - (1) 人群机会：她游戏
    - (2) 形态机会：云游戏
    - (3) 产品机会：功能游戏和二次元游戏
    - (4) 出海区域机会：沙特阿拉伯和巴西
- 6.4 中国移动游戏行业投资策略与可持续发展建议
  - 6.4.1 行业投资策略分析
    - (1) 研运一体化模式策略
    - (2) IP改编的内容策略
    - (3) 出海策略
  - 6.4.2 行业可持续发展建议
    - (1) “可轻可重”游戏研发
    - (2) 短视频及明星代言营销
    - (3) 先试玩再下载

图表目录：

- 图表1：游戏产业分类类别
- 图表2：报告中与移动游戏相关概念
- 图表3：报告中移动游戏分类标准
- 图表4：手机游戏按表现形式分类
- 图表5：主要数据来源
- 图表6：移动游戏行业监管部门职责

图表7：2023年中国移动游戏相关标准

图表8：2019-2023年移动游戏政策法规汇总

图表9：2019-2023年中国GDP增长走势图（单位：万亿元，%）

图表10：2023年各机构对中国GDP的预测（单位：%）

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/1170707.html>