

2019-2025年中国移动手游行业市场运营模式分析 及发展趋势预测研究报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2019-2025年中国移动手游行业市场运营模式分析及发展趋势预测研究报告》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/201811/693282.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

随着科技的发展，现在手机的功能也越来越多，越来越强大。而手机游戏也远远不是我们印象中的什么“俄罗斯方块”踩地雷“贪吃蛇”之类画面简陋，规则简单的游戏，进而发展到了可以和掌上游戏机媲美，具有很强的娱乐性和交互性的复杂形态了。全球在使用的移动电话已经超过10亿部，而且这个数字每天都在不断增加。在除美国之外的各个发达国家，手机用户都比计算机用户多。随着移动游戏（手游）产业的不断渗透和扩张，2017上半年手游市场份额由一年前的49.55%进一步提升至58.12%，而端游、页游市场份额则缩小至33.07%、8.81%。我们判断，随着通信网络升级、智能移动设备加速迭代/渠道下沉、手游研发更加精进、买量发行愈发深入，移动游戏市场份额仍有一定的上升空间，移动游戏未来仍是中国游戏产业的主旋律。

2018 上半年，中国游戏市场实际销售收入达 1050亿元，用户规模达 5.3亿人。从增速来看， 用户规模增速虽从 3.6%略有上升至 4%，中国游戏市场同比增速从去年上半年的 26.7%迅速下滑至 5.2%，下降幅度明显；手游市场2018上半年实际销售收入从去年同期的 561 亿元增长至 634 亿元，但同比增速仅为 12.9%，较2017 上半年的 49.8%下降超 30%。移动游戏市场的用户规模在上半年达到 4.6亿，但增速仅为 5.4%，维持下降趋势。

国内移动游戏人口红利逐渐消失，行业集中度提升，中小游戏公司面临巨大的生存压力。行业内“不出海便出局”成为共识，众多中小型游戏公司开始寻求更为蓝海的国外市场。2008年，国产网游海外销售收入7000万元，2016年国产网游海外销售收入增长至72.3亿元，GA GR达78.5%。

智研咨询发布的《2019-2025年中国移动手游行业市场运营模式分析及发展趋势预测报告》共三章。首先介绍了移动手游相关概念及发展环境，接着分析了中国移动手游规模及消费需求，然后对中国移动手游市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国移动手游面临的机遇及发展前景。您若想对中国移动手游有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将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 移动手游行业发展背景

1.1 移动手游定义与分类

1.1.1 移动手游行业定义

1.1.2 移动手游行业分类

1.2 移动手游行业产业链分析

1.2.1 移动手游产业链结构

1.2.2 移动手游产业链组成

- (1) 游戏开发商
- (2) 游戏运营商
- (3) 游戏销售商
- (4) 游戏用户
- (5) 辅链组成

1.2.3 移动手游产业链分析

- (1) 辐射包容能力
- (2) 产业链各环节的关系

1.3 移动手游行业发展环境

1.3.1 行业宏观环境分析

- (1) 行业政策环境
- (2) 行业经济环境
- (3) 行业社会环境
- (4) 行业技术环境

1.3.2 行业竞争环境分析

- (1) 现有企业的竞争
- (2) 潜在进入者威胁
- (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

第2章 移动手游行业发展分析

2.1 中国移动手游行业发展现状分析

2.1.1 移动手游行业发展阶段

2.1.2 移动手游行业市场规模

- (1) 网游行业营收规模
- (2) 网游行业用户规模

2.1.3 移动手游行业供应情况

- (1) 网游行业企业数量
- (2) 网游产品推出数量
- (3) 国产网游数量规模

2.1.4 移动手游行业出口情况

- (1) 网游行业出口规模
- (2) 网游行业出口模式
- (3) 网游行业出口格局
- 2.1.5 移动手游辐射带动效应
- 2.2 移动游戏行业发展现状分析
 - 2.2.1 移动游戏行业界定
 - 2.2.2 移动游戏产业链分析
 - (1) 移动终端设备制造商
 - (2) 移动游戏开发与发行商
 - (3) 移动游戏独立运营商
 - (4) 移动游戏平台运营商
 - (5) 移动游戏分发渠道商
 - 2.2.3 移动游戏市场规模
 - (1) 移动游戏企业数量
 - (2) 移动游戏推出数量
 - (3) 移动游戏用户数量
 - (4) 移动游戏收入规模
 - 2.2.4 移动游戏细分市场
 - (1) 移动单机游戏市场
 - (2) 移动移动手游市场
 - 2.2.5 移动游戏用户行为
 - (1) 移动游戏用户基本属性
 - (2) 移动游戏用户参与移动游戏情况
 - (3) 移动单机游戏用户行为
 - (4) 移动移动手游用户行为
- 2.3 移动游戏行业发展前景分析
 - 2.3.1 2018年网游行业预测
 - (1) 网游行业前景预测
 - (2) 端游行业前景预测
 - (3) 页游行业前景预测
 - (4) 移动游戏行业前景预测
 - 2.3.2 2018年网游出口预测
 - (1) 网游海外市场特征
 - (2) 网游出海驱动因素
 - (3) 网游出海阻碍因素

- (4) 网游出海前景预测
- 第3章移动手游商业模式变革趋势与投资机会分析 (ZYZF)
- 3.1 移动手游行业发展趋势分析
 - 3.1.1 移动手游大行业发展趋势
 - (1) 跨平台发展
 - (2) 产业链融合明显
 - (3) 游戏种类日趋多元
 - (4) 跨领域竞争与合作
 - (5) “微创新”成重要推动模式
 - (6) 健康、绿色游戏是未来方向
 - 3.1.2 移动手游细分市场发展趋势
 - (1) 客户端游戏发展趋势
 - (2) 网页游戏发展趋势
 - (3) 移动游戏发展趋势
- 3.2 移动手游行业发展机会与挑战分析
 - 3.2.1 移动手游行业有利与不利因素分析
 - (1) 行业有利因素分析
 - (2) 行业不利因素分析
 - 3.2.2 移动手游行业机会与挑战分析
 - (1) 行业机会分析
 - (2) 行业挑战分析
- 3.3 移动手游行业投资机会与风险
 - 3.3.1 移动手游行业投资价值分析
 - 3.3.2 2018年行业投资情况
 - (1) 网游行业投资规模
 - (2) 网游行业投资特点
 - (3) 网游行业投资热点
 - 3.3.3 未来几年网游行业投资预测
 - (1) 外围企业进入网游市场
 - (2) “国家队”进入网游市场
 - 3.3.4 移动手游行业投资机会分析
 - (1) 中小规模移动手游开发商
 - (2) 综合或垂直移动手游运营平台商
 - (3) 虚拟货币交易平台商
 - (4) 与移动手游相关的行业服务提供商

3.3.5 移动手游行业投资风险提示

(1) 政策风险

(2) 行业风险

3.3.6 移动手游行业投资建议

(1) 投资时机的选择

(2) 投资方式及领域

(3) 需要注意的问题 (ZYZF)

图表目录：

图表1：移动手游分类

图表2：移动手游分类（按游戏方式分）

图表3：移动手游研发运营方式

图表4：端游、页游与移动游戏研发运营方式比较

图表5：端游、页游与移动游戏用户偏好比较

图表6：中国移动手游产业链图

图表7：移动手游政策法规分类

图表8：移动手游监管政策

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201811/693282.html>