

2020-2026年中国移动手游 市场深度评估与投资前景报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国移动手游市场深度评估与投资前景报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202009/185126.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、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，GAGR达78.5%。

中企顾问网发布的《2020-2026年中国移动手游市场深度评估与投资前景报告》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。若您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（）

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) 外国企业进入网游市场
- (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 ()

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：<http://www.cction.com/report/202009/185126.html>