

2024-2030年中国移动游戏 行业分析与市场年度调研报告

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

《2024-2030年中国移动游戏行业分析与市场年度调研报告》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/202404/453405.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

中企顾问网发布的《2024-2030年中国移动游戏行业分析与市场年度调研报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局煤炭综采设备后市场服务行业的重要决策参考依据。 报告目录： 第1章：移动游戏行业综述及数据来源说明 1.1 移动游戏行业界定 1.1.1 移动游戏的界定 (1) 游戏定义 (2) 移动游戏定义 1.1.2 移动游戏相似概念辨析 (1) 网络游戏与移动游戏 (2) 专用游戏设备游戏与移动游戏 1.1.3 《国民经济行业分类与代码》中移动游戏行业归属 1.2 移动游戏的分类 1.2.1 按接入方式分类 1.2.2 按玩法类型分类 1.3 移动游戏专业术语说明 1.4 本报告研究范围界定说明 1.5 本报告数据来源及统计标准说明 1.5.1 本报告权威数据来源 1.5.2 本报告研究方法

及统计标准说明 第2章：中国移动游戏行业宏观环境分析 (PEST) 2.1 中国移动游戏行业政策 (Policy) 环境分析 2.1.1 行业监管体系及机构介绍 (1) 中国移动游戏行业主管部门 (2) 中国移动游戏行业自律组织 2.1.2 行业标准体系建设现状 (1) 中国移动游戏行业标准体系建设 (2) 中国移动游戏行业现行标准分析 1) 中国移动游戏行业现行标准汇总 2) 中国移动游戏行业现行标准分析 (3) 中国移动游戏行业重点标准解读 2.1.3 国家层面移动游戏行业政策规划汇总及解读 (1) 中国移动游戏行业国家层面重点相关政策汇总 (2) 中国移动游戏行业国家层面重点相关规划汇总 2.1.4 国家层面重点政策/规划对移动游戏行业发展的影响分析 (1) 《游戏审查评分细则》 (2) 《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》 2.1.5 中国移动游戏行业区域政策热力图 2.1.6 中国移动游戏产业各省市政策汇总及解读 (1) 中国移动游戏产业各省市重点政策汇总 (2) 中国各省市移动游戏行业发展方向解读 2.1.7 政策环境对行业发展的影响分析 2.2 中国移动游戏行业经济 (Economy) 环境分析 2.2.1 中国宏观经济发展现状 (1) 中国GDP及增长情况 (2) 中国三次产业结构 (3) 中国居民消费价格 (CPI) (4) 中国生产者价格指数 (PPI) (5) 中国第三产业增加值 2.2.2 中国宏观经济发展展望 (1) 国际机构对中国GDP增速预测 (2) 国内机构对中国宏观经济指标增速预测 2.2.3 中国移动游戏行业发展与宏观经济相关性分析 2.3 中国移动游戏行业社会 (Society) 环境分析 2.3.1 中国移动游戏行业社会环境分析 (1) 中国人口规模及增速 (2) 中国城镇化水平变化 1) 中国城镇化现状 2) 中国城镇化趋势展望 (3) 中国居民人均可支配收入 (4) 中国居民人均消费支出及结构 1) 中国居民人均消费支出 2) 中国居民消费结构变化 (5) 中国网民规模及互联网普及率 2.3.2 社会环境对移动游戏行业的影响总结 2.4 中国移动游戏行业技术 (Technology) 环境分析 2.4.1 移动游戏行业技术工艺及流程 2.4.2 移动游戏行业关键技术/新兴技术分析 (1) 移动通信技术的发展 (2) 产品开发技术

1) 游戏开发软件 2) 网络传输技术 3) 服务器技术 2.4.3 中国移动游戏行业科研投入状况
2.4.4 中国移动游戏行业科研创新成果 (1) 中国移动游戏行业专利申请公开 1) 专利申请数量变化情况 2) 专利公开数量变化情况 (2) 中国移动游戏行业热门专利申请人 (3) 中国移动游戏行业热门技术 2.4.5 技术环境对中国移动游戏行业发展的影响总结 第3章：全球移动游戏行业发展现状及趋势前景分析 3.1 全球移动游戏行业发展历程 3.2 全球移动游戏行业发展现状 3.2.1 全球移动游戏行业用户规模分析 3.2.2 全球移动游戏行业需求特征分析 (1) 日均使用时间 (2) 消费意愿分析 (3) 消费渠道分析 3.2.3 全球移动游戏行业市场渗透率分析 (1) 移动游戏网络渗透率 (2) 移动游戏玩家渗透率 3.2.4 全球移动游戏行业热门产品分析 3.3 全球移动游戏行业区域发展格局及重点区域市场研究 3.3.1 全球移动游戏行业区域发展格局 3.3.2 美国移动游戏市场分析 (1) 美国移动游戏市场发展概况 1) 消费渠道分析 2) 热门产品分析 (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 3.3.3 日本移动游戏市场分析 (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 3.4 全球移动游戏行业市场竞争格局及代表性企业案例研究 3.4.1 全球移动游戏行业企业竞争格局 (1) 产品竞争格局 (2) 厂商竞争格局 3.4.2 全球移动游戏企业兼并重组状况 3.4.3 全球移动游戏行业重点企业案例 (1) 日本索尼 1) 企业基本信息 2) 企业运营状况 3) 企业移动游戏业务布局状况 4) 企业销售网络布局 5) 企业在华布局 (2) 美国微软 1) 企业基本信息 2) 企业运营状况 3) 企业移动游戏业务布局状况 4) 企业销售网络布局 5) 企业在华布局 3.5 全球移动游戏行业市场规模体量 3.6 全球移动游戏行业发展前景预测 3.6.1 全球移动游戏行业发展趋势 3.6.2 全球移动游戏市场前景预测 第4章：中国移动游戏行业发展现状及市场痛点分析 4.1 中国移动游戏行业发展概述 4.1.1 中国移动游戏行业发展历程 4.1.2 中国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 4.2 中国移动游戏行业市场主体类型及入场方式 4.2.1 中国移动游戏行业市场主体类型 4.2.2 中国移动游戏行业企业入场方式 4.3 中国移动游戏行业市场供给状况 4.3.1 中国移动游戏行业企业数量规模 (1) 中国移动游戏行业历年新增企业数量 (2) 中国移动游戏行业注册企业省市分布 4.3.2 中国移动游戏行业产品数量分析 4.3.3 中国移动游戏行业过审数量分析 4.4 中国移动游戏行业市场需求特征 4.4.1 中国移动游戏行业用户规模 4.4.2 中国移动游戏行业用户画像 (1) 年龄分布 (2) 性别分布 (3) 城市分布 (4) 用户终端品牌分布 4.4.3 中国移动游戏产品需求类型 (1) 游戏类型 (2) 题材类型 4.5 中国移动游戏行业市场现状 4.5.1 中国移动游戏行业市场渗透率分析 4.5.2 中国移动游戏行业市场饱和度分析 4.6 中国移动游戏行业市场规模体量 4.6.1 中国游戏行业市场规模 4.6.2 中国移动游戏行业市场规模 4.7 中国移动游戏行业市场发展痛点 第5章：中国移动游戏行业市场竞争状况及融资并购

分析 5.1 中国移动游戏行业市场竞争布局状况 5.1.1 中国移动游戏行业竞争者入场进程 5.1.2 中国移动游戏行业竞争者区域分布热力图 5.2 中国移动游戏行业市场竞争格局 5.2.1 中国移动游戏行业企业集群分布 5.2.2 中国移动游戏行业企业竞争格局 5.3 中国移动游戏行业市场集中度分析 5.4 中国移动游戏行业投融资、兼并与重组状况 5.4.1 中国移动游戏行业投融资概述 5.4.2 中国移动游戏行业投融资事件汇总 5.4.3 中国移动游戏行业投融资规模 5.4.4 中国移动游戏行业投融资解析 5.4.5 中国移动游戏行业投融资趋势预判 5.4.6 中国移动游戏行业兼并与重组状况 5.5 中国移动游戏企业海外市场参与状况 5.5.1 中国移动游戏企业国际化经营动因 5.5.2 中国移动游戏企业海外市场布局现状 5.5.3 中国移动游戏行业海外市场收入规模 5.5.4 中国移动游戏企业海外市场竞争力评价 第6章：中国移动游戏产业链全景梳理及配套产业发展分析 6.1 中国移动游戏产业结构属性（产业链）分析 6.1.1 中国移动游戏产业链结构梳理 6.1.2 中国移动游戏产业链生态图谱 6.2 中国移动游戏产业价值属性（价值链）分析 6.2.1 中国移动游戏行业成本结构分析 6.2.2 中国移动游戏价格传导机制分析 6.2.3 中国移动游戏行业价值链分析 6.3 中国移动游戏行业自主研发市场分析 6.3.1 移动游戏企业自主研发投入状况（1）移动游戏企业研发投入状况（2）移动游戏研发人才储备情况 6.3.2 移动游戏行业自主研发市场规模（1）国内市场（2）海外市场 6.3.3 移动游戏企业自主研发竞争格局 6.3.4 移动游戏行业自主研发市场痛点 6.4 中国移动游戏行业IP游戏市场分析 6.4.1 移动游戏行业IP游戏特征分析（1）按IP来源（2）按玩法类型 6.4.2 移动游戏行业IP游戏发展现状（1）IP游戏运营时长（2）IP游戏来源地区（3）热门IP游戏分析 6.4.3 移动游戏行业IP游戏市场规模 6.4.4 移动游戏行业IP市场竞争情况 6.5 中国移动游戏发行及分发渠道市场分析 6.5.1 移动游戏发行及分发渠道市场概述（1）发行模式（2）分发渠道 6.5.2 移动游戏发行及分发渠道市场规模 6.5.3 移动游戏发行及分发渠道发展格局（1）渠道发展格局分析 1）联运渠道 2）买量渠道（2）企业竞争格局分析 6.5.4 移动游戏发行及分发渠道发展痛点 第7章：中国移动游戏行业代表性企业案例分析 7.1 中国移动游戏代表性企业布局梳理及对比 7.2 中国移动游戏代表性企业布局案例分析 7.2.1 腾讯控股有限公司（1）企业基本信息介绍（2）企业业务架构及经营情况 1）企业整体业务架构 2）企业整体经营情况（3）企业移动游戏业务布局及发展状况 1）企业移动游戏类型介绍 2）企业移动游戏业务业务收入 3）企业移动游戏业务销售布局状况（4）企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1）企业移动游戏业务科研投入 2）企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪（5）企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.2 网易（杭州）网络有限公司（1）企业基本信息介绍 1）企业基本信息 2）企业股权结构（2）企业业务架构及经营情况 1）企业整体业务架构 2）企业整体经营情况（3）企业移动游戏业务布局及发展状况 1）企业移动游戏类型介绍 2）企业移动游戏业务业务收入 3）企业移动游戏业务销售布局状况（4）企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1）企业移动游戏业务科研投入 2）企业移

动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.3 浙江世纪华通集团股份有限公司 (1) 企业基本信息介绍 1) 企业基本信息 2) 企业股权结构 (2) 企业业务架构及经营情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务布局及发展状况 1) 企业移动游戏类型介绍 2) 企业移动游戏业务供给布局状况 3) 企业移动游戏业务销售布局状况 (4) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入及创新成果追踪 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.4 芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司 (1) 企业基本信息介绍 1) 企业基本信息 2) 企业股权结构 (2) 企业业务架构及经营情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务布局及发展状况 1) 企业移动游戏类型介绍 2) 企业移动游戏业务供给布局状况 3) 企业移动游戏业务销售布局状况 (4) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入及创新成果追踪 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.5 完美世界股份有限公司 (1) 企业基本信息介绍 1) 企业基本信息 2) 企业股权结构 (2) 企业业务架构及经营情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务布局及发展状况 1) 企业移动游戏类型介绍 2) 企业移动游戏业务供给布局状况 3) 企业移动游戏业务销售布局状况 (4) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入及创新成果追踪 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.6 游族网络股份有限公司 (1) 企业基本信息介绍 1) 企业基本信息 2) 企业股权结构 (2) 企业业务架构及经营情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务布局及发展状况 1) 企业移动游戏类型介绍 2) 企业移动游戏业务供给布局状况 3) 企业移动游戏业务销售布局状况 (4) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入及创新成果追踪 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.7 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 1) 企业发展历程 2) 企业基本信息 (2) 企业业务架构及经营情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入及创新成果追踪 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (4) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.8 上海哔哩哔哩科技有限公司 (1) 企业基本信息介绍 1) 企业基本信息 2) 企业股权结构 (2) 企业业务架构及经营情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务布局及发展状况 1) 企业移动游戏业务介绍 2) 企业移动游戏业务业务收入 (4) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.9 友谊时光科技股份有限公司 (1) 企业基本信息介绍 (2) 企业业务架构及经营

情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务销售布局状况 (4) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 7.2.10 广州多益网络股份有限公司 (1) 企业发展历程及基本信息 1) 企业发展历程 2) 企业基本信息 (2) 企业业务架构及经营情况 1) 企业整体业务架构 2) 企业整体经营情况 (3) 企业移动游戏业务布局及发展状况 (4) 企业移动游戏业务最新发展动向追踪 1) 企业移动游戏业务科研投入及创新成果追踪 2) 企业移动游戏业务投融资及兼并重组动态追踪 (5) 企业移动游戏业务发展优劣势分析 第8章：中国移动游戏行业市场前景预测及发展趋势预判 8.1 中国移动游戏行业SWOT分析 8.2 中国移动游戏行业发展潜力评估 8.2.1 中国移动游戏行业生命发展周期 8.2.2 中国移动游戏行业发展潜力评估 8.3 中国移动游戏行业发展前景预测 8.4 中国移动游戏行业发展趋势预判 第9章：中国移动游戏行业投资战略规划策略及建议 9.1 中国移动游戏行业进入与退出壁垒 9.2 中国移动游戏行业投资风险预警 9.3 中国移动游戏行业投资价值评估 9.4 中国移动游戏行业投资机会分析 9.5 中国移动游戏行业投资策略与建议 9.6 中国移动游戏行业可持续发展建议 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：网络游戏与移动游戏概念介绍 图表4：网络游戏与移动游戏概念辨析 图表5：专用游戏设备游戏与移动游戏概念辨析 图表6：《国民经济行业分类（2017版）》中移动游戏行业所归属类别 图表7：报告中移动游戏分类标准 图表8：按接入方式分类移动游戏 图表9：移动游戏按玩法类型形式分类 图表10：移动游戏专业术语说明 图表11：本报告研究范围界定 图表12：本报告权威数据资料来源汇总 图表13：本报告的主要研究方法及其统计标准说明 图表14：中国移动游戏行业监管体系构成 图表15：中国移动游戏行业主管部门 图表16：中国移动游戏行业自律组织 图表17：截至2022年中国移动游戏行业标准体系建设（单位：项） 图表18：截止到2022年中国移动游戏行业的国家标准 图表19：截止到2022年中国移动游戏行业的行业标准 图表20：截止到2022年中国移动游戏行业的地方标准 图表21：截止到2022年中国移动游戏行业的企业标准 图表22：截止到2022年中国移动游戏行业的团体标准 图表23：截至2022年中国移动游戏行业现行标准属性分布（单位：项，%） 图表24：中国移动游戏行业重点标准解读 图表25：截止到2022年中国移动游戏行业国家层面重点相关政策汇总 图表26：截止到2022年中国移动游戏行业国家层面重点相关规划汇总 图表27：《游戏审查评分细则》的评分依据 图表28：《国家“十四五”规划》有关移动游戏行业的指导内容 图表29：中国移动游戏行业区域政策热力图 图表30：中国移动游戏产业个省市重点政策汇总及解读 图表31：“十四五”期间中国各省份移动游戏发展方向 图表32：政策环境对中国移动游戏行业发展的影响总结 图表33：2010-2022年中国GDP增长走势图（单位：万亿元，%） 图表34：2010-2022年中国三次产业结构（单位：%） 图表35：2010-2022年中国三次产业结

构（单位：%） 图表36：2019-2022年中国PPI变化情况（单位：%） 图表37：2010-2022年中国第三产业增加值及增速（单位：万亿元，%） 图表38：部分国际机构对2022年中国GDP增速的预测（单位：%） 图表39：2022年中国宏观经济核心指标预测（单位：%） 图表40：2015-2021年中国GDP与移动游戏行业营收规模相关性

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202404/453405.html>