

中国软件分会会长刘金华：2025游戏行业工作总结

作者：小六 来源：网友投稿

本文原地址：<https://xiaorob.com/zongjie/fanwen/278795.html>

ECMS帝国之家，为帝国cms加油！

中国软件分会会长刘金华：20_游戏行业工作总结

尊敬的各位领导，各位来宾、媒体朋友们：

大家好！中国游戏行业年会是由中国软件行业协会游戏软件分会于20_年首创主办的中国第一个全国性的游戏行业会议，今年是第十一届。

中国游戏行业年会是全行业的总结大会，会议总结全行业的发展状况，表彰先进，指出不足。通过游戏行业年会这个平台，把大家聚集在一起，共同探讨游戏行业的发展。通过在行业内的交流，了解产业的最新发展状况，了解国家的产业政策，了解企业之间的需求，探讨下一步的发展方向，实现游戏娱乐产业的科学发展。

下面我代表协会对20_年度中国游戏行业做个简单的总结。

>一、行业基本概况

总体来看，20_年中国游戏行业发展态势良好，产业规模在发展壮大，产业结构和发展方向上出现一些新的变化。

第一个变化是游戏娱乐行业不仅仅是单纯发展游戏，而是与泛娱乐领域融合。泛娱乐概念已成为游戏行业和许多互联网公司，甚至影视等传统行业大公司的发展战略，在20_年，泛娱乐和IP一起成为游戏行业的热词。腾讯等企业纷纷布局泛娱乐领域，并收到了一定的效果。

第二个变化是随着中国游戏市场规模的进一步扩大，游戏市场更多的跨界合作开始成为趋势。围绕改编文学名著为游戏剧本的版权（简称IP）为核心的横跨游戏、文学、音乐、影视、动漫等互动娱乐内容逐渐增多，“明星IP”成为泛娱乐产业中连接和聚合粉丝情感的核心，以IP为核心的泛娱乐布局成为文化娱乐行业的发展趋势。

第三个变化是在网络类游戏发展速度放慢的同时，游戏行业将更多的IP资源倾斜至移动游戏。移动游戏已经是泛娱乐产业的一大战场，但移动游戏市场已经发展到了不能仅靠渠道就能占一席位的阶段，产品精耕细作、经营抢占市场先机已经成为各大厂商的战略重点。各游戏品种的发展具体状况如下：

1、网络游戏：在20_年的中国游戏市场规模构成中，网络游戏依然占据市场最大份额，约达整个游戏产业的41%以上，但增长速度与前几年相比在降低，经营收入与去年相比略有减少，但减幅不大，这也意味着持续了十几年的中国网络游戏高速发展期已开始进入调整期。主要原因是网络游戏的技术门槛高，创作难度大，资金投入多，而网页游戏()和手机游戏相对要容易一些，一些老牌的网络游戏公司也把目光转向移动游戏领域。预计20_年新的客户端游戏或客户端游戏的版本升级只会出现在中大型游戏公司，且会降低游戏上线的频率。取得合法IP授权的各大厂商一定会进一步将研发重点放在移动游戏。

2、网页游戏：网页游戏市场方面，较20_年略有小幅增长，但涨幅不大。在整个中国游戏产业中，网页游戏占据市场份额约达16%，网页游戏的增长速度也在逐步放缓，行业集中度不断走高，大型网页游戏企业占据主要的市场份额，网页游戏市场进入收获期和平台期。

网页游戏在行业整体增长速度放慢的情况下，行业的研发必将更加集中。在网页游戏运营平台方面，还是以大平台为主，行业中腾讯平台占据了网页游戏较大的市场份额。目前这一领域基本处于均衡态势，大型平台的竞争优势明显，新进入者的难度越来越大，未来将更加考验企业的业务协调发展能力，研发、运营并行的企业将更加具有优势。

3、移动游戏：中国移动游戏市场从20_年开始，因受到硬件条件的限制，发展一直不太理想，自从智能手机进入市场，从20_年开始已经进入高速成长期，去年和今年都是大爆发年，涌现出的新企业和新产品很多，市场规模占到整个游戏产业的17%的份额，超过网页游戏。整个移动游戏随着网络游戏增长放缓，网页游戏进入平台期，移动游戏的发展规模和发展速度已经成为拉动中国游戏产业增长的重要动力。

4、游戏机：中国的游戏机行业受2102年的市场整顿，产业急速萎缩，20_年到谷底，20_年上半年仍呈现一定萎缩态势，从20_年下半年稍微有回暖的迹像。

20_年国内市场沿着20_年、20_年的惯性继续下滑，市场继续萎缩，但产品出口普遍向好，虽然国内市场销售下降，但出口却有了较大的增长。部分经营场所转型到开设没有政策风险的儿童游乐场。消费从过去的年轻人的个体消费为主转向家庭消费、“合家欢”消费为主，成人消费低迷但儿童消费旺盛。

整体来看，从今年下半年开始市场已经出现了一些积极的变化，正朝着恢复的方向发展。主要原因是国家政策的出台和产业结构的调整。

国家出台的政策中，一个是去年9月份国家出台的关于上海自由贸易区将进一步开放游戏机、游艺机销售及政策。另一个政策是今年3月份高法、高检和公安部联合发出的关于赌博机认定的司法解释17号()文，这两个文件的出台，对行业发展无疑是利好的消息。

20_年游戏游艺行业，市场的结构出现了大的调整，进行了大的洗牌。大批靠赌博维持的场所纷纷倒闭，而阳光的、健康的业态得到了很大的发展。

不包括纯动漫、卡通的收入在内，经过初步统计，20_年整个中国游戏行业（包括网络游戏、手机游戏、网页游戏、家用游戏、单机游戏、掌机游戏、大型游戏等各个种类游戏）的生产经营总收入约为1520亿元人民币，比20_年的1230亿元增收290亿元。其中：

网络游戏20_年的经营收入约为620亿元人民币，比20_年的650亿减少约30亿元，约占整个游戏产业产值的41%。

网页游戏包括社交类游戏在内，20_年的经营收入约为244亿元人民币以上，比20_年的150亿元增收94亿元，约占整个游戏产业产值的16%。

移动游戏20_年经营收入约为265亿元人民币以上，比20_年的100亿元增收165亿元，约占整个游戏产业产值的17%。

游戏机类游戏包括家用游戏、掌机游戏、大型游戏3大类，20_年生产经营总收入约为391亿元左右，比20_年的330亿元多增收61亿元，比20_年略有好转，约占整个游戏产业产值的26%。

>二、游戏行业存在的问题

1、网络类游戏、移动游戏产品同质化、抄袭问题严重。

2、移动游戏的开发人群多数是从客户端游戏、页游开发转入，所以往往带入了客户端和页游开发的习惯和特质，没有把握移动游戏发展的规律，也是许多产品粗制滥造的原因。

3、游戏行业恶习竞争、违规经营现象严重，为了获取不正当的利益，盗版、抄袭别人的东西，山寨、改装别人的设备，有些企业运营一些低俗游戏，搞一些低俗宣传。

4、知识产权保护问题未能引起管理部门的足够重视，一款好的游戏出来，很快就成为无数厂家模仿的对象，开发厂家损失难以估计，成为妨碍这个行业产品创新的最大障碍。

>三、下一步工作重点

1、应出台更好的支持动漫游戏业发展的产业政策，如在税收减免、资金扶持、人才扶持、出口扶持等方面，使动漫游戏行业的广大企业家和经营者、从业者都有机会享受到政策扶持带来的利益，提高他们进行科技创新的积极性，为游戏行业的发展发挥更大的作用。

2、整个行业要解决盗版、抄袭、山寨以及产品同质化问题。企业要提高维权意识，政府要加强打击力度，保护合法知识产权。

3、加强行业自律，打击违规行为，禁止低俗营销，企业要守法经营，会员单位要遵守《中国游戏行业自律公约》。让整个行业更加规范、更加阳光，树立游戏娱乐行业领域积极向上的正面形象。

4、更好地发挥行业协会的作用，行业协会要与政府主管部门紧密配合，为企业办事、为企业服务，解决企业的困难，向上反映企业的合理诉求。利用协会的资源，帮助企业维权。

5、游戏行业要注重创新，发展理念要创新、产品技术要创新、经营模式要创新、游戏题材内容要创新、游戏的玩法和风格要创新。游戏产品要百花争艳，各有特点，这样游戏行业才有生命力，整个行业要提高质量，增加效益。

6、游戏机行业最期盼的就是尽早出台科学、合理的场所经营管理细则，尽快恢复场所的正常经营状态，从而恢复整个游戏机行业的生产经营正常化。

最后，预祝我们的大会圆满成功！

更多 总结范文 请访问 <https://xiaorob.com/zongjie/fanwen/>

文章生成PDF付费下载功能，由[ECMS帝国之家](#)开发