

2016-2022年中国网络游戏行业发展现状分析及市场供需预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2016-2022年中国网络游戏行业发展现状分析及市场供需预测报告》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.huaon.com/detail/281205.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.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

全球网络游戏产业的市场规模持续增长

近十年来随着互联网的广泛普及，全球网络市场规模不断增长。根据国际投资银行服务公司 Digi-Capital 发布的报告显示，2009-2012 年全球网络游戏市场复合增长率达到 12%。2012 年全球网络游戏市场规模（含移动网络游戏）已达 310 亿美元，同比增长 21%，该报告同时预计 2016 年全球网络游戏市场规模将到 458.4 亿美元，2012-2016 年间全球网络游戏市场复合增长率达到 10.27%。

2009-2015 年全球网络游戏行业（含移动网络游戏）市场规模

在国内网络用户持续增加，国内网络游戏企业研发能力和运营能力的不断提升的背景下，中国网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。根据游戏工委 2015 年《中国游戏产业报告》数据显示，国内游戏整体市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）2015 年销售收入达到 1,407.00 亿元，比 2014 年增长了

22.90%，2009-2015 年复合增长率达到 24.70%。

2009-2015 年中国游戏市场销售收入

2015 年客户端网络游戏市场销售收入611.6 亿元，网页游戏市场销售收入219.6 亿元，移动游戏市场销售收入514.6 亿元，其他游戏市场销售收入124.20 亿元。

2015 年中国游戏市场销售收入结构

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：

第一章 中国网络游戏行业发展环境1

第一节 网络游戏行业及属性分析1

一、行业定义1

二、国民经济依赖性1

三、行业类型属性2

第二节 经济发展环境3

一、中国经济发展阶段3

二、2009-2015年中国经济发展状况5

三、经济结构调整35

四、国民收入状况44

第二章 中国网络游戏生产现状分析46

第一节 网络游戏行业总体规模46

2013-2018年中国网络游戏市场规模及增速

第二节 网络游戏产能概况49

一、2011-2015年产能分析49

1、2011年我国网络游戏市场分析49

2、2012年我国网络游戏市场分析49

3、2013年我国网络游戏市场分析50

4、2014年我国网络游戏市场分析51

5、2015年我国网络游戏市场分析51

二、2016-2022年产能预测53

第三节 网络游戏市场容量概况54

一、2011-2015年市场容量分析54

1、2011年我国网络游戏市场容量分析54

2、2012年我国网络游戏市场容量分析62

3、2013年我国网络游戏市场容量分析72

4、2014年我国网络游戏市场容量分析75

5、2015年我国网络游戏市场容量分析75

二、2016-2022年市场容量预测76

第二部分 市场发展分析78

第三章 2015年中国市场分析78

第一节 我国整体市场规模78

一、总量规模78

二、增长速度78

三、各季度市场情况79

第二节 市场结构分析79

一、网络游戏市场结构79

二、PC网络游戏市场结构80

三、手机网络游戏市场结构81

四、区域市场结构82

第四章 2014-2015年中国网络游戏市场供需监测分析83

第一节 需求分析83

2008-2015年中国客户端网络游戏用户数

第二节 供给分析91

第三节 市场特征分析92

第五章 2014-2015年中国网络游戏市场竞争格局与厂商市场竞争力评价97

第一节 竞争格局分析97

第二节 主力厂商市场竞争力评价97

一、主要厂商竞争力97

二、技术创新99

三、产品创新100

四、商业模式创新100

第六章 我国网络游戏行业供需状况分析101

第一节 网络游戏行业市场需求分析101

第二节 网络游戏行业供给能力分析102

第三节 网络游戏行业进出口贸易分析104

第三部分 市场竞争分析107

第七章 网络游戏行业竞争绩效分析107

第一节 网络游戏行业总体效益水平分析107

第二节 网络游戏行业产业集中度分析108

第三节 网络游戏行业不同企业绩效分析109

第八章 2016-2022年网络游戏市场发展前景预测111

第一节 国际市场发展前景预测111

第二节 国内市场发展前景预测111

第九章 我国网络游戏行业投融资分析113

第一节 我国网络游戏行业外资进入状况113

第二节 我国网络游戏行业合作与并购114

第三节 网络游戏行业投融资分析115

一、市场增速止跌回升115

二、投融资行为日趋活跃116

三、轻游戏增长态势明显117

第十章 网络游戏产业投资策略119

第一节 产品定位策略119

一、市场细分策略119

二、目标市场的选择123

第二节 产品开发策略125

第三节 渠道销售策略126

一、销售模式分类126

二、销售方式127

第四节 服务策略128

第十一章 我国网络游戏行业重点企业分析132

第一节 腾讯公司132

一、公司基本情况132

二、公司经营与财务状况133

第二节 上海盛大网络发展有限公司139

一、公司基本情况139

二、公司经营与财务状况143

第三节 网易公司147

一、公司基本情况147

二、公司经营与财务状况153

第四节 上海巨人网络科技有限公司158

一、公司基本情况158

二、公司经营与财务状况161

第五节 金山软件有限公司166

一、公司基本情况166

二、公司经营与财务状况167

第四部分 行业发展预测与投资分析173

第十二章 2016-2022年年中国网络游戏产业投资分析173

第一节 投资环境173

一、资源环境分析173

二、市场竞争分析174

三、政策环境分析175

第二节 投资机会分析176

第三节 投资风险及对策分析179

第四节 投资发展前景182

一、市场供需发展趋势182

二、未来发展展望183

图表目录：

图表：国内生产总值同比增长速度

图表：全国粮食产量及其增速

图表：规模以上工业增加值增速（月度同比）（%）

图表：社会消费品零售总额增速（月度同比）（%）

图表：进出口总额（亿美元）

图表：广义货币（M2）增长速度（%）

图表：居民消费价格同比上涨情况

图表：工业生产者出厂价格同比上涨情况（%）

图表：城镇居民人均可支配收入实际增长速度（%）

图表：农村居民人均收入实际增长速度

图表：人口及其自然增长率变化情况

图表：2014年固定资产投资（不含农户）同比增速（%）

图表：2014年房地产开发投资同比增速（%）

图表：2015年中国GDP增长预测

图表：国内外知名机构对2015年中国GDP增速预测

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/281205.html>