

2017-2022年中国页游行业市场分析预测及投资前景评估报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国页游行业市场分析预测及投资前景评估报告》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/292863.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

网页游戏又称Web游戏，无端网游，简称页游。是基于Web浏览器的网络在线多人互动游戏，无需下载客户端，不存在机器配置不够的问题，最重要的是关闭或者切换极其方便，尤其适合上班族。

2011-2018年中国网页游戏市场规模

2013-2017年中国游戏直播用户规模

中国网页游戏市场规模增长率在2013年达到顶峰，后逐年小幅下降，2015年起增长几乎停滞，原因如下：

质量与流量的发展不对等。非游戏流量平台的加入让流量提升了一个量级，然而游戏质量上并没有大的提升，部分企业投机性严重，短时间内推出大量换皮产品洗量，导致“劣币驱逐良币”的现象，阻碍了市场的健康发展。

人口红利利用尽。页游产品的宣传规模和营销手段已经覆盖到了几乎全部潜在玩家，市场可拓展空间有限。手游产品的涌现冲击了页游的市场份额。

无论从画面还是游戏可玩性上，网页游戏都有了长足的提高。网页游戏界可谓精品不断，只要出来一款新游戏就一定有其独具匠心的地方，然而也就是因为各网页游戏开发商把更多的精力放在了游戏质量上，从而导致了游戏出品缓慢。出的慢是一个好现象。

页游海外市场规模：海外增长明显快于国内

中国网页游戏海外市场规模增长率明显高于国内市场，海外市场还有很大潜力。

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 网页游戏产品/行业基本概况16

第一节 网页游戏定义16

一、产品定义16

二、产品分类16

三、产品用途16

第二节 网页游戏产业的发展生命周期研判 16

第三节 网页游戏产业链分析17

一、产业链模型介绍17

1、产业链定义17

2、产业链内涵18

3、产业链类型18

4、产业链模型19

二、网页游戏产业链模型分析20

第四节 我国网页游戏产业发展的“波特五力模型”分析17

一、“波特五力模型”介绍17

二、网页游戏产业环境的“波特五力模型”分析18

1、现有企业间竞争18

2、潜在进入者分析19

3、替代品威胁分析19

4、供应商议价能力19

5、客户议价能力19

第四节 我国网页游戏行业市场发展“SWOT”分析 19

一、“SWOT模型”介绍19

1、优势——机会（SO）战略19

2、优势——威胁（ST）战略20

3、弱点——机会（WO）战略20

4、弱点——威胁（WT）战略 20

二、网页游戏市场发展的“SWOT”分析 20

1、行业发展强势分析 20

2、行业发展弱势分析 20

3、行业发展机会 20

4、行业发威胁 20

第二章网页游戏行业宏观环境发展分析21

第一节2009-2015年中国经济环境分析21

一、2009-2015年宏观经济21

二、2009-2015年工业形势24

三、2009-2015年固定资产投资25

第二节 2009-2015年中国网页游戏行业发展政策环境分析27

一、行业政策影响分析27

二、相关行业标准分析28

第三节 2009-2015年中国网页游戏行业发展社会环境分析28

一、2009-2015年居民消费水平分析28

二、2009-2015年工业发展形势分析29

第三章 网页游戏行业生产环境分析30

第一节 网页游戏行业总体规模30

2011-2018年中国网络游戏市场规模结构

第二节 网页游戏产能概况31

一、2009-2015年产能分析31

二、2017-2022年产能预测32

第三节 网页游戏市场容量发展分析32

一、2009-2015年市场容量分析32

二、2017-2022年市场容量预测34

第三节 网页游戏产量发展及趋势预测35

一、2009-2015年产量分析35

二、2017-2022年产量预测36

第四章 网页游戏产品价格影响因素分析及价格趋势预测37

第一节 国内产品价格影响因素分析37

第二节 国内产品2009-2015年价格回顾38

第三节 国内产品当前市场价格及评述38

第四节 国内产品2017-2022年期间价格走势预测39

第五章 网页游戏行业技术发展环境分析40

第一节、产品工艺设备采购渠道分析40

第二节 网页游戏产品国内外技术比较分析41

一、2015年网页游戏产品技术变化特点41

二、国外主要生产工艺41

三、国内主要生产方法42

第三节 网页游戏技术发展趋势预测42

第六章 网页游戏产业供需发展环境分析 43

第一节 2009—2015年市场供需状况分析 43

一、2009—2015年网页游戏产量发展分析43

2014年中国移动游戏上市规模

二、2009—2015年网页游戏消费量发展分析44

第二节 网页游戏的经销模式44

一、网页游戏营销模式分析44

二、网页游戏主要销售渠道分析45

1、直效营销模式45

2、分公司营销模式47

3、代理营销模式47

4、关联营销模式48

三、网页游戏行业广告与促销方式分析49

1、广告宣传策略49

2、促销方式51

四、网页游戏行业价格竞争方式分析 53

五、网页游戏行业国际化营销模式分析54

六、网页游戏行业渠道策略分析55

第三节 产品竞争策略分析57

一、提高产品附加值57

二、提升营销水平和品牌宣传 57

三、产品选择策略58

四、销售竞争策略58

第三节 中国网页游戏需求特点及地域分布分析 59

第四节 未来5年内中国网页游戏市场供需格局预测60

一、供给预测60

二、需求预测60

三、供需格局趋势61

第七章 网页游戏进出口市场分析62

第一节 全球进出口市场价格互动机制研究62

第二节 代表性国家和地区进出口市场分析62

一、分国别进口概况62

二、分国别出口概况65

第三节 中国网页游戏行业历史进出口总量变化68

一、网页游戏行业近3年内进口总量变化68

二、网页游戏行业近3年内出口总量变化69

三、近三年内网页游戏进出口差量变动情况70

第四节 中国网页游戏行业历史进出口结构变化70

一、网页游戏行业当年内进口来源情况分析71

二、网页游戏行业当年内出口去向分析73

第五节 中国网页游戏行业进出口态势展望76

一、中国网页游戏进出口的主要影响因素分析76

二、网页游戏行业未来5年内中国进口预测分析77

三、网页游戏行业未来5年内中国出口态势展望78

第八章 网页游戏地区市场竞争分析79

第一节 中国网页游戏区域销售市场结构变化79

第二节 华北地区销售分析79

一、华北地区城市座标图示79

二、华北地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）80

三、2009—2015年华北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析81

四、华北地区主要生产或代理厂商的联系方式82

第三节 华东地区销售分析83

一、华东地区城市座标图示83

二、华东地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）84

三、2009—2015年华东地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析85

四、华东地区主要生产或代理厂商的联系方式86

第四节 华南地区销售分析86

一、华南地区城市座标图示86

二、华南地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）87

三、2009—2015年华南地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析88

四、华南地区主要生产或代理厂商的联系方式89

第五节 西北地区销售分析89

一、西北地区城市座标图示89

二、西北地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）90

三、2009—2015年西北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析91

四、西北地区主要生产或代理厂商的联系方式92

第六节 东北地区销售分析93

一、东北地区城市座标图示93

二、东北地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）94

三、2009—2015年东北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析95

四、东北地区主要生产或代理厂商的联系方式96

第七节 华中地区销售分析96

- 一、华中地区城市坐标图示96
- 二、华中地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等） 97
- 三、2009—2015年华中地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 98
- 四、华中地区主要生产或代理厂商的联系方式99

第八节 西南地区销售分析99

- 一、西南地区城市坐标图示99
- 二、西南地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等） 100
- 三、2009—2015年西南地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 101
- 四、西南地区主要生产或代理厂商的联系方式102

第九章 网页游戏行业上下游产业链发展环境分析103

第一节 网页游戏行业上游行业分析103

- 一、主要原材料介绍103
- 二、重点上游行业发展现状103
- 三、重点上游行业发展趋势预测103
- 四、行业最新动态及其对网页游戏行业的影响104
- 五、行业竞争状况及其对网页游戏行业的意义104

第二节 网页游戏行业下游行业分析 105

- 一、主要应用领域分析105
- 二、主要下游行业发展现状105
- 三、主要下游行业发展趋势预测105
- 四、主要下游行业市场现状分析106
- 五、行业最新动态及其对网页游戏行业的影响107
- 六、行业竞争状况及其对网页游戏行业的意义107

第十章 网页游戏特色生产及销售厂家分析108

第一节 企业108

- 一、企业基本概况108
- 二、近三年内企业经营与财务状况分析108
- 三、企业swot竞争分析 109
- 四、企业未来发展战略与规划109

第二节 企业110

- 一、企业基本概况110
- 二、近三年内企业经营与财务状况分析 110

三、企业swot竞争分析111

四、企业未来发展战略与规划111

第三节 企业112

一、企业基本概况112

二、近三年内企业经营与财务状况分析112

三、企业swot竞争分析113

四、企业未来发展战略与规划113

第四节 企业 113

一、企业基本概况113

二、近三年内企业经营与财务状况分析 114

三、企业swot竞争分析114

四、企业未来发展战略与规划115

第五节 企业115

一、企业基本概况115

二、近三年内企业经营与财务状况分析116

三、企业swot竞争分析117

四、企业未来发展战略与规划117

第十一章 网页游戏产业政策及贸易预警118

第一节 国内网页游戏行业税收政策分析118

第二节 国内外环保规定118

一、中国相关环保规定118

二、国外相关环保规定118

第三节 贸易预警 119

一、可能涉及的倾销及反倾销119

二、可能遭遇的贸易壁垒及技术壁垒119

第四节 近期人民币汇率变化的影响119

第五节 我国与主要市场贸易关系稳定性分析120

一、美国120

二、欧洲 120

三、日本121

四、韩国121

五、大陆与台湾122

第十二章 网页游戏行业未来五年内投资趋势及投资风险分析123

第一节 2015年网页游戏行业投资情况分析123

- 一、2015年总体投资结构123
- 二、2015年投资规模情况123
- 三、2015年投资增速情况123
- 四、2015年分地区投资分析123

第二节 网页游戏行业投资机会分析124

- 一、网页游戏投资项目分析 124
- 二、可以投资的网页游戏模式125
- 三、2015年网页游戏投资机会125
- 四、2015年网页游戏投资新方向126

第三节2017-2022年中国网页游戏行业投资方向分析126

- 一、未来网页游戏投资方向分析126
- 二、未来网页游戏行业技术开发方向127

第四节 2017-2022年中国网页游戏行业投资风险分析127

- 一、经济环境风险分析127
- 二、产业政策环境风险分析128
- 三、市场竞争风险129
- 四、原材料压力风险分析 129
- 五、技术风险分析129
- 六、经营风险129
- 七、其他风险130
 - 1、财务风险130
 - 2、企业出口风险分析130
 - 3、外资进入现状及对未来市场的威胁 130

第十三章 网页游戏行业未来五年内投资战略研究131

第一节2017-2022年中国网页游戏行业投资策略分析131

- 一、网页游戏行业投资策略131
- 二、网页游戏行业投资筹划策略 131
- 三、网页游戏行业品牌竞争战略132

第二节2017-2022年中国网页游戏行业“十三五”建设策略132

- 一、网页游戏行业发展规划132
- 二、网页游戏行业建设重点132
- 三、网页游戏行业优秀企业成功之道 132

第十四章网页游戏市场发展预测及行业项目投资建议133

第一节 中国生产、营销企业投资运作模式分析133

一、生产产品133

二、代理该产品133

第二节 外销与内销优势分析134

一、生产要素134

二、需求条件134

三、支援与相关产业135

第三节 网页游戏行业未来5年内中国市场规模及增长趋势136

第四节 网页游戏行业未来5年内中国净投资规模预测 137

第五节 网页游戏行业未来5年内市场盈利预测138

第六节网页游戏行业项目投资建议 139

一、投资营销模式 139

1、企业的国内营销模式建议 139

2、企业的海外营销模式建议 139

二、企业资本结构选择 140

三、企业战略选择 140

1、产品选择 140

2、销售竞争策略 140

3、专门的企业信息传播 141

4、一个明确的方向，产品结构和市场 141

四、网页游戏行业项目注意事项142

1、产品技术应用注意事项 142

2、项目投资注意事项 143

3、产品生产开发注意事项 144

4、产品销售注意事项 145

部分图表目录：

图表：网页游戏产业的发展生命周期判研 16

图表：产业链模型介绍17

图表：“波特五力模型”介绍17

图表：“SWOT模型”介绍19

图表：2009-2015年GDP及增长变化图21

图表：2009-2015年工业形势24

图表：2009-2015年国内固定资产投资及增长变化图25

图表：2009-2015年居民消费价格指数（CPI） 28

图表：2009-2015年工业增加值增长速度29

图表：2009-2015年网页游戏行业产能分析31

图表：2017-2022年网页游戏行业产能预测32

图表：2009-2015年网页游戏市场容量分析32

图表：2017-2022年网页游戏市场容量预测34

图表：2009-2015年网页游戏行业产量分析35

图表：2017-2022年网页游戏行业产量预测36

图表：网页游戏产品价格影响因素示意图37

图表：网页游戏产品2009-2015年价格走势图38

图表：网页游戏产品2017-2022年期间价格趋势预测变化图39

图表：2009-2015年网页游戏行业产量发展分析43

图表：2009-2015年网页游戏行业消费量发展分析44

图表：未来5年内中国网页游戏市场供需格局预测60

图表：2009-2015年网页游戏行业供给预测60

图表：2009-2015年网页游戏行业需求预测60

图表：2009-2015年网页游戏行业供需格局预测61

图表：网页游戏行业近三年内进口总量变化68

图表：网页游戏行业近三年内出口总量变化69

图表：网页游戏行业近三年内进出口差额变动情况70

图表：网页游戏行业中国历史进出口结构变化70

图表：网页游戏行业近年内进口来源情况分析71

图表：网页游戏行业近年内出口去向分析73

图表：网页游戏行业未来5年内中国进口态势展望77

图表：网页游戏行业未来5年内中国出口态势展望78

图表：中国网页游戏区域销售市场结构变化79

图表：华北地区城市坐标图示79

图表：华北地区用户/消费者偏好调查 80

图表：2009—2015年华北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 81

图表：华北地区主要生产或代理厂商的联系方式表82

图表：华东地区城市坐标图示83

图表：华东地区用户/消费者偏好调查 84

图表：2009—2015年华东地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 85

图表：华东地区主要生产或代理厂商的联系方式表86

图表：华南地区城市坐标图示86

- 图表：华南地区用户/消费者偏好调查87
- 图表：2009—2015年华南地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 88
- 图表：华南地区主要生产或代理厂商的联系方式表89
- 图表：西北地区城市座标图示89
- 图表：西北地区用户/消费者偏好调查90
- 图表：2009—2015年西北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 91
- 图表：西北地区主要生产或代理厂商的联系方式表92
- 图表：东北地区城市座标图示93
- 图表：东北地区用户/消费者偏好调查94
- 图表：2009—2015年东北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 95
- 图表：东北地区主要生产或代理厂商的联系方式表96
- 图表：华中地区城市座标图示96
- 图表：华中地区用户/消费者偏好调查97
- 图表：2009—2015年华中地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 98
- 图表：华中地区主要生产或代理厂商的联系方式表99
- 图表：西南地区城市座标图示99
- 图表：西南地区用户/消费者偏好调查100
- 图表：2009—2015年西南地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析 101
- 图表：西南地区主要生产或代理厂商的联系方式表102
- 图表：网页游戏行业未来5年内中国净投资收益预测 137
- 图表：网页游戏行业未来5年内市场盈利预测138

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/292863.html>