

2017-2022年中国网络游戏市场深度调查及投资方向研究报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国网络游戏市场深度调查及投资方向研究报告》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/295547.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

2015 年国内网络游戏市场规模达到 1436 亿元，同比增长 29.95%，网游市场增速有所放缓。移动端是推动网络游戏增长的主要因素，2015 年移动端份额增长至 39.2%，端游份额则跌落至 50% 以下。预计 2016 年网游市场将出现拐点，移动市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。

2011-2018 年中国网络游戏市场规模

2011-2018 年中国网络游戏产业细分

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：

第一部分 行业发展概况

第一章 全球网络游戏行业发展状况 1

第一节 世界网络游戏发展历程 1

一、第一代网络游戏（1969年至1977年） 1

二、第二代网络游戏（1978年至1995年） 2

三、第三代网络游戏（1996年至2006年） 6

四、第四代网络游戏（2006年开始） 8

第二节 全球网络游戏市场发展分析 11

第三节 韩国网络游戏市场发展分析 14

一、韩国网游产业发展状况 14

二、韩国网游在中国的发展 16

三、韩国网络游戏中国化道路的挫折 17

四、2015年韩国网络游戏出口情况 18

第四节 其他国家网和地区络游戏发展分析 18

一、日本网络游戏发展分析 18

二、欧洲网络游戏市场分析 19

三、美国网络游戏动态 19

第二章 我国网络游戏行业发展状况 21

第一节 我国网络游戏发展历程 21

一、中国网络游戏发展史 21

二、中国网游的八个里程碑 29

三、近十年来我国网络游戏的发展分析 31

第二节 我国网络游戏产业发展分析 31

一、中国网络游戏产业发展现状 31

截至 2015 年 12 月底，中国手机网民规模达 6.20 亿，较 2014 年底增加 6303 万人。网民中使用手机上网人群占比由 2014 年的 85.8%提升至 90.1%，移动网民增速逐渐放缓。

中国手机网民规模及其占网民比例

2015 年移动游戏市场呈现爆发增长趋势，市场规模达到 562 亿元，同比增速超 100%。增长迅猛主要因为 1. 以网易为代表的传统端游厂商大规模进入手游市场，受玩家追捧；2. 用户碎片化游戏需求加深。，2015 年中国移动游戏月度覆盖人数由年初的 4.22 亿下降到年末的 3.95 亿人；根据《2016 年 1-6 月中国游戏产业报告》，2016上半年中国移动游戏用户数量为4.05亿，同比增长仅10%。 预测 2016-2018 年中国手游市场规模增速将进入下行通道。

2011-2018 年中国移动游戏市场规模

2016 年 1-6 月中国移动游戏用户数量

二、2015年我国网络游戏大盘点 32

三、我国主要游戏企业发展状况 41

四、我国传统文化对网络游戏影响 42

第三节 中国网络游戏研发分析 44

一、中国网络游戏研发现状及进展 44

二、我国网络游戏研发的问题 66

三、国内网络游戏研发机遇及建议 69

第四节 我国网络游戏市场发展分析 71

一、2015年1季度我国网络游戏市场规模情况 71

二、2015年2季度我国网络游戏市场规模情况 77

三、2015年3季度我国网络游戏市场规模情况 79

四、2015年4季度中国网络游戏市场规模情况 81

五、2015年主流厂商新增网络游戏情况 88

六、2015年中国网络游戏市场发展问题 91

七、我国网络游戏外挂问题分析 93

第五节 我国网络游戏国际化发展分析 94

一、中国网络游戏国际化发展历程 94

二、中国网游国际发展现状 95

三、我国网络游戏产业国外市场发展走势 100

第三章 欧债危机对网络游戏行业影响 102

第一节 欧债危机对网络游戏行业影响 102

一、2015年经济形势对网络游戏融资影响 102

二、2015年经济形势对我国网络游戏影响 102

第二节 网络游戏行业应对欧债危机策略 103

一、网络游戏发展策略 103

二、欧债危机中网络游戏企业生存策略 105

三、网络游戏企业应对欧债危机策略 106

第二部分 市场发展分析

第四章 网络游戏用户分析 108

第一节 我国网络用户状况 108

一、中国核心网络游戏用户的属性特征 108

二、网络游戏用户协议监管的法律探讨 110

三、2015年我国网络游戏用户规模情况 112

四、浅谈网络游戏如何满足用户需求 113

五、游戏用户与全体网络游戏用户对游戏内置广告接受程度 114

六、2015年国内手机网络游戏用户情况 114

第二节 网络游戏用户费用收取分析 115

一、网络游戏付费用户与免费用户对比分析 115

二、网络游戏用户付费潜力分析 115

三、网络游戏用户付费方式探讨 117

第三节 网络游戏消费者特点分析 120

一、网络游戏用户的羊群效应 120

二、我国网游玩家“三高”趋势 123

三、游戏设计与人类的基本欲望 124

四、网游玩家肯玩付费网游人数 127

第四节 2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户的差异分析 127

- 一、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异 127
- 二、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异 128
- 三、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异 129
- 四、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异 130
- 五、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异 132

第五章 手机网络游戏产业分析 134

第一节 我国手机市场发展分析 134

- 一、2015年我国移动电话产量统计 134
- 二、2015年全球手机市场发展分析 134
- 三、2015年手机市场用户消费分析 136
- 四、2015年中国手机生产销售分析 137
- 五、2015年手机市场品牌调查分析 140

第二节 中国手机网游市场分析 141

- 一、手机游戏市场驱动力分析 141
- 二、中国手机网游发展现状 142
- 三、手机网游发展的价值 143
- 四、2015年手机网络游戏发展形势 144
- 五、2015年手机网络游戏市场分析 145
- 六、影响玩家进入手机网游主要因素 146

第三节 手机网游存在的问题分析 147

- 一、游戏内容问题 147
- 二、游戏终端问题 147
- 三、网络质量问题 150
- 四、上网费用问题 150
- 五、游戏用户体验问题 150
- 六、手机游戏暗流问题 150

第四节 手机网游与PC网游的对比分析 153

- 一、用户对比分析 153
- 二、开发设计对比 153
- 三、营运和渠道建设对比 154

第三部分 竞争格局分析

第六章 网络游戏产业竞争分析 157

第一节 中国网游市场竞争现状 157

- 一、我国网游业竞争现状 157
- 二、2015年网游企业市场占有率比较 157
- 三、我国网游行业竞争问题 157
- 四、2015年国产网游市场竞争分析 158
- 五、2015年中国回合制网游市场竞争分析 159

第二节 中国网游竞争力分析 159

- 一、中国网游产业竞争优势 159
- 二、未来五年网游业核心竞争力分析 160
- 三、中国网络游戏市场竞争力情况 161

第三节 中国网游并购竞争分析 162

- 一、网游并购竞争历史 162
- 二、中国网络游戏业并购现状 163
- 三、网络游戏行业并购竞争走势 165

第七章 网络游戏企业竞争策略分析 166

第一节 网络游戏市场竞争策略分析 166

- 一、2016年网络游戏市场增长潜力分析 166
- 二、2016年网络游戏主要潜力品种分析 167
- 三、现有网络游戏产品竞争策略分析 167
- 四、潜力网络游戏品种竞争策略选择 169
- 五、典型企业产品竞争策略分析 169

第二节 网络游戏企业竞争策略分析 171

- 一、金融危机对网络游戏行业竞争格局的影响 171
- 二、金融危机后网络游戏行业竞争格局的变化 171
- 三、2017-2022年我国网络游戏市场竞争趋势 173
- 四、2017-2022年网络游戏行业竞争格局展望 175
- 五、2017-2022年网络游戏行业竞争策略分析 176

第八章 网络游戏重点企业竞争分析 178

第一节 盛大 178

- 一、企业概况 178
- 二、竞争优势分析 179
- 三、2013-2015年经营状况 180
- 四、2017-2022年发展战略 182

第二节 网易 182

一、企业概况 182

二、竞争优势分析 184

三、2013-2015年经营状况 185

四、2017-2022年发展战略 187

第三节 第九城市 188

一、企业概况 188

二、竞争优势分析 189

三、2013-2015年经营状况 192

四、2017-2022年发展战略 194

第四节 金山 195

一、企业概况 195

二、竞争优势分析 197

三、2013-2015年经营状况 198

四、2017-2022年发展战略 200

第五节 巨人网络 202

一、企业概况 202

二、竞争优势分析 202

三、2013-2015年经营状况 204

四、2017-2022年发展战略 206

第六节 网龙 206

一、企业概况 206

二、竞争优势分析 207

三、2013-2015年经营状况 209

四、2017-2022年发展战略 211

第七节 完美时空 212

一、企业概况 212

二、竞争优势分析 212

三、2013-2015年经营状况 214

四、2017-2022年发展战略 216

第八节 腾讯 216

一、企业概况 216

二、竞争优势分析 223

三、2013-2015年经营状况 224

四、2017-2022年发展战略 226

第九节 久游网 228

一、企业概况 228

二、竞争优势分析 228

三、经营状况 228

四、2017-2022年发展战略 229

第四部分 行业前景分析

第九章 网络游戏行业发展趋势分析 1

第一节 网游发展前景与机遇 1

一、我国网络游戏行业发展前景分析 1

二、网络游戏发展机遇分析 4

三、网络游戏人才机遇分析 6

第二节 手机网游发展前景与趋势 7

一、手机网络游戏发展机遇与前景分析 7

二、手机网游产业链发展趋势 8

三、2016年手机网游的新机遇 10

四、2017-2022年手机网游市场发展趋势 11

第三节 网游产业发展趋势分析 12

一、未来中国网络游戏产业发展趋势 12

二、未来5年网络游戏业发展重要方向 13

三、网络游戏场所向家庭转移的趋势分析 14

四、网游竞技化发展趋势分析 14

第四节 2015年中国网游产业发展趋势调查分析 15

一、2015年网游产业发展趋势调查概述 15

二、2015年网游产业运营模式发展趋势调查 25

三、2015年网游产业并购整合趋势调查 26

四、2015年网游产业人才竞争趋势调查 29

五、2015年网游产业内置广告趋势调查 30

六、2015年网游产业国际化发展趋势调查 33

第十章 未来网络游戏行业发展预测 35

第一节 2017-2022年国际网络游戏市场预测 35

一、2017-2022年全球网络游戏行业收入预测 35

二、2017-2022年全球网络游戏市场需求前景 35

三、2017-2022年全球网络游戏市场投资预测 36

第二节 2017-2022年国内网络游戏市场预测 37

- 一、2017-2022年国内网络游戏行业收入预测 37
- 二、2017-2022年国内网络游戏市场需求前景 37
- 三、2017-2022年国内网络游戏市场投资预测 38
- 四、2017-2022年国内网络游戏行业集中度预测 38

第五部分 投资战略研究

第十一章 投资现状分析 40

第一节 2014年网络游戏行业投资情况分析 40

第二节 2015年网络游戏行业投资情况分析 43

第十二章 网络游戏行业投资环境分析 44

第一节 经济发展环境分析 44

- 一、2015年我国宏观经济形势分析 44
- 二、2017-2022年投资趋势及其影响预测 64

第二节 政策法规环境分析 66

- 一、2015年网络游戏行业政策环境 66
- 二、2015年国内宏观政策对其影响 71
- 三、2015年行业产业政策对其影响 71

第三节 社会发展环境分析 71

- 一、国内社会环境发展现状 71
- 二、2015年社会环境发展分析 76
- 三、2017-2022年社会环境对行业的影响分析 78

第十三章 网络游戏行业投资机会与风险 80

第一节 网络游戏行业投资效益分析 80

- 一、2012-2015年网络游戏行业投资状况分析 80
- 二、2012-2015年网络游戏行业投资效益分析 80
- 三、2017-2022年网络游戏行业投资趋势预测 80
- 四、2017-2022年网络游戏行业的投资方向 83
- 五、2017-2022年网络游戏行业投资的建议 85
- 六、新进入者应注意的障碍因素分析 85

第二节 影响网络游戏行业发展的主要因素 86

- 一、2017-2022年影响网络游戏行业运行的有利因素分析 86
- 二、2017-2022年影响网络游戏行业运行的稳定因素分析 88

三、2017-2022年影响网络游戏行业运行的不利因素分析 90

四、2017-2022年我国网络游戏行业发展面临的机遇分析 90

第三节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析 90

一、2017-2022年网络游戏行业市场风险及控制策略 90

二、2017-2022年网络游戏行业政策风险及控制策略 91

三、2017-2022年网络游戏行业经营风险及控制策略 92

四、2017-2022年网络游戏行业技术风险及控制策略 92

五、2017-2022年网络游戏同业竞争风险及控制策略 93

第十四章 网络游戏行业投资战略及建议 94

第一节 网络游戏行业发展战略研究 94

一、战略综合规划 94

二、技术开发战略 96

三、业务组合战略 98

四、区域战略规划 100

五、产业战略规划 101

六、营销品牌战略 101

七、竞争战略规划 102

第二节 对我国网络游戏品牌的战略思考 104

一、企业品牌的重要性 104

二、网络游戏实施品牌战略的意义 105

三、网络游戏企业品牌的现状分析 106

四、我国网络游戏企业的品牌战略 108

五、网络游戏品牌战略管理的策略 110

第三节 网络游戏行业投资战略研究 114

一、2016年互联网行业行业投资战略 114

二、2016年网络游戏行业投资战略 115

三、2017-2022年网络游戏行业投资战略 115

四、2017-2022年细分行业投资战略 116

第四节 投资建议 117

图表目录：

图表：2013-2015年全球网络游戏市场规模 12

图表：2013-2015年全球网络游戏占电子游戏总产值比例 13

图表：2014年全球各区域网络游戏市场规模占比 13

- 图表：韩国游戏市场类型占比 14
- 图表：2014年韩国游戏进出口 15
- 图表：2013-2015年中国网游市场规模及增长 72
- 图表：2013-2015年中国网络游戏市场规模结构 74
- 图表：2014年中国安卓游戏分发渠道游戏类型分布 75
- 图表：2015年中国安卓游戏分发渠道产品榜单上市公司曝光量 76
- 图表：2015年中国IOS第三方游戏分发渠道产品榜单上市公司曝光量前十 77
- 图表：2013-2015年中国客户端游戏市场规模 79
- 图表：2014年中国客户端游戏市场竞争格局 80
- 图表：2014年中国网络游戏上市规模TOP15 83
- 图表：2015年中国上市公司并购游戏公司买方规模份额 85
- 图表：2013-2015年中国上市公司并购游戏公司概况 85
- 图表：2015年中国移动游戏榜单每月top20游戏不同类型研发商的游戏数量 86
- 图表：2015年中国移动游戏榜单TOP30IP游戏类型分布 87
- 图表：中国网络游戏用户对于收费模式的偏好 119
- 图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异 128
- 图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异 129
- 图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异 130
- 图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异 131

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/295547.html>