

2016-2022年中国网络游戏产业发展现状及市场监测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2016-2022年中国网络游戏产业发展现状及市场监测报告》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/185996.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

网络游戏玩家与互联网行业发展具有高度关联性，互联网用户数量的持续增长从根本上推动了我国网络游戏行业的持续发展。

（1）国内网民规模庞大，基础设施建设成为未来发展动力

网络游戏与互联网行业发展具有高度关联性，经济的快速发展为互联网用户持续增长提供基础。随着网络游戏产品的适用范围大幅扩展，以及用户获取渠道被拓宽，使得中国游戏产业能够从人口红利中获益，推动中国网络游戏用户数量继续增长。根据中国互联网络信息中心发布的第33次《中国互联网络发展状况统计报告》数据显示，2013年，中国网民数量已达到6.18亿，较上一年增长3.7%，位居世界第一位，普及率为45.8%。

2005-2013年中国网民规模和互联网普及率（亿人）

数据来源：中国互联网络发展状况统计报告

尽管中国的网民规模和普及率持续快速发展，但互联网普及率与发达国家相比还处于较低水平，特别是中西部地区的普及率仍低于全球平均水平，未来通过政府和互联网业界的努力以及技术的发展，互联网基础设施建设正在逐步完善，网络接入以及上网终端的费用逐渐下降，中国互联网网民数量仍有较大的提升空间，网络游戏产业也将成为其中一个主要的受益行业。

（2）多类型网络游戏的发展推动用户规模增长

2013年，客户端网络游戏、网页游戏、移动网络游戏的用户规模分别达到1.5亿人、3.3亿人、3.2亿人，较上一年的增幅分别为8.6%、21.2%、248.5%。移动网络游戏、网页游戏已经成为网络游戏行业发展新的驱动力之一，用户规模将保持快速增长的态势。

2008-2013年中国客户端、网页游戏及移动网络游戏用户规模（亿人）数据来源：游戏工委

（3）网络游戏付费用户规模持续增长带动市场规模扩大

随着网络游戏企业的产品精品化趋势明显，游戏品质不断提高，产品生命周期不断延长，网络游戏玩家付费意愿逐渐增强，付费习惯不断强化。根据游戏工委数据统计，2012年中国网络游戏付费用户数达到8959.4万人，比2011年增加35.1%。网络游戏玩家付费意愿的增强直接带动网络游戏市场规模进入迅速增长的通道。

2008-2012年中国网络游戏付费用户规模（万人）数据来源：游戏工委

本研究报告数据主要采用国家统计数据，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
第二节 网络游戏产能概况	49
一、2010-2015年产能分析	49
1、2015年我国网络游戏市场分析	49
2、2011年我国网络游戏市场分析	49
3、2012年我国网络游戏市场分析	50
4、2013年我国网络游戏市场分析	51
5、2014年我国网络游戏市场分析	51
二、2014-2020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、2015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
二、2014-2020年市场容量预测	76
第二部分 市场发展分析	78
第三章 2014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

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2014-2015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：2015年固定资产投资（不含农户）同比增速（%）
图表：2015年房地产开发投资同比增速（%）
图表：2016年中国GDP增长预测
图表：国内外知名机构对2016年中国GDP增速预测
.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/185996.html>