

# 2018-2024年中国移动游戏行业市场深度调查评估 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《2018-2024年中国移动游戏行业市场深度调查评估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/346610.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

报告目录：

### 第1章 网络游戏行业发展背景

#### 1.1 网络游戏定义与分类

##### 1.1.1 网络游戏行业定义

##### 1.1.2 网络游戏行业分类

#### 1.2 网络游戏行业产业链分析

##### 1.2.1 网络游戏产业链结构

##### 1.2.2 网络游戏产业链组成

(1) 游戏开发商

(2) 游戏运营商

(3) 游戏销售商

(4) 游戏用户

(5) 辅链组成

##### 1.2.3 网络游戏产业链分析

(1) 辐射包容能力

(2) 产业链各环节的关系

#### 1.3 网络游戏行业发展环境

##### 1.3.1 行业宏观环境分析

(1) 行业政策环境

(2) 行业经济环境

(3) 行业社会环境

(4) 行业技术环境

##### 1.3.2 行业竞争环境分析

(1) 现有企业的竞争

(2) 潜在进入者威胁

(3) 供应商议价能力

(4) 下游客户议价能力

(5) 替代品威胁

(6) 竞争情况总结

### 第2章 网络游戏行业发展分析

#### 2.1 中国网络游戏行业发展现状分析

##### 2.1.1 网络游戏行业发展阶段

##### 2.1.2 网络游戏行业市场规模

- (1) 网游行业营收规模
- (2) 网游行业用户规模
- 2.1.3 网络游戏行业供应情况
  - (1) 网游行业企业数量
  - (2) 网游产品推出数量
  - (3) 国产网游数量规模
- 2.1.4 网络游戏行业出口情况
  - (1) 网游行业出口规模
  - (2) 网游行业出口模式
  - (3) 网游行业出口格局
- 2.1.5 网络游戏辐射带动效应
- 2.2 移动游戏行业发展现状分析
  - 2.2.1 移动游戏行业界定
  - 2.2.2 移动游戏产业链分析
    - (1) 移动终端设备制造商
    - (2) 移动游戏开发与发行商
    - (3) 移动游戏独立运营商
    - (4) 移动游戏平台运营商
    - (5) 移动游戏分发渠道商
  - 2.2.3 移动游戏市场规模
    - (1) 移动游戏企业数量
    - (2) 移动游戏推出数量
    - (3) 移动游戏用户数量
    - (4) 移动游戏收入规模
  - 2.2.4 移动游戏细分市场
    - (1) 移动单机游戏市场
    - (2) 移动网络游戏市场
  - 2.2.5 移动游戏用户行为
    - (1) 移动游戏用户基本属性
    - (2) 移动游戏用户参与移动游戏情况
    - (3) 移动单机游戏用户行为
    - (4) 移动网络游戏用户行为
- 2.3 移动游戏行业发展前景分析
  - 2.3.1 2017年网游行业预测
    - (1) 网游行业前景预测

- (2) 端游行业前景预测
- (3) 页游行业前景预测
- (4) 移动游戏行业前景预测

#### 2.3.2 2017年网游出口预测

- (1) 网游海外市场特征
- (2) 网游出口驱动因素
- (3) 网游出口阻碍因素
- (4) 网游出口前景预测

### 第3章 网络游戏商业模式变革趋势与投资机会分析

#### 3.1 网络游戏行业发展趋势分析

##### 3.1.1 网络游戏大行业发展趋势

- (1) 跨平台发展
- (2) 产业链融合明显
- (3) 游戏种类日趋多元
- (4) 跨领域竞争与合作
- (5) “微创新”成重要推动模式
- (6) 健康、绿色游戏是未来方向

##### 3.1.2 网络游戏细分市场发展趋势

- (1) 客户端游戏发展趋势
- (2) 网页游戏发展趋势
- (3) 移动游戏发展趋势

#### 3.2 网络游戏行业发展机会与挑战分析

##### 3.2.1 网络游戏行业有利与不利因素分析

- (1) 行业有利因素分析
- (2) 行业不利因素分析

##### 3.2.2 网络游戏行业机会与挑战分析

- (1) 行业机会分析
- (2) 行业挑战分析

#### 3.3 网络游戏行业投资机会与风险

##### 3.3.1 网络游戏行业投资价值分析

##### 3.3.2 2017年行业投资情况

- (1) 网游行业投资规模
- (2) 网游行业投资特点
- (3) 网游行业投资热点

##### 3.3.3 未来几年网游行业投资预测

- (1) 外围企业进入网游市场
- (2) “国家队”进入网游市场
- 3.3.4 网络游戏行业投资机会分析
  - (1) 中小规模网络游戏开发商
  - (2) 综合或垂直网络游戏运营平台商
  - (3) 虚拟货币交易平台商
  - (4) 与网络游戏相关的行业服务提供商
- 3.3.5 网络游戏行业投资风险提示
  - (1) 政策风险
  - (2) 行业风险
- 3.3.6 网络游戏行业投资建议
  - (1) 投资时机的选择
  - (2) 投资方式及领域
  - (3) 需要注意的问题

部分图表目录：

图表1：网络游戏分类

图表2：网络游戏分类（按游戏方式分）

图表3：网络游戏研发运营方式

图表4：端游、页游与移动游戏研发运营方式比较

图表5：端游、页游与移动游戏用户偏好比较

图表6：中国网络游戏产业链图

图表7：网络游戏政策法规分类

图表8：网络游戏监管政策

图表9：2010-2017年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）

图表10：2006-2017年城镇居民可支配收入（单位：元）

图表11：2006-2017年农村居民人均纯收入（单位：元）

图表12：2008-2017年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）

图表13：2008-2017年我国手机网民规模及占网民比例

图表14：2009-2017年使用各类终端上网的网民规模变化趋势

图表15：客户端网络游戏研发从业人数（单位：万人，%）

图表16：网游行业现有企业的竞争分析

图表17：网游行业潜在进入者威胁分析

图表18：网游开发商议价能力分析

图表19：网游行业玩家议价能力分析

图表20：网游行业替代品威胁分析

图表21：网游行业五力分析结论

图表22：中国网络游戏发展阶段

图表23：2003-2017年中国网络游戏市场规模增长趋势（单位：亿元，%）

图表24：2010-2017年我国网络游戏用户规模（单位：亿人）

图表25：2010-2017年我国自主研发游戏数量（单位：款）

图表26：2012-2017年中国网络游戏出口增长趋势（单位：百万美元，%）

图表27：中国与韩国网络游戏出口规模比较分析（单位：亿元，%）

图表28：中国网游厂商出口业务市场份额

图表29：网络游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）

图表30：2007-2017年中国移动游戏收入规模（单位：亿元，%）

图表31：中国移动游戏收入结构（单位：亿元，%）

图表32：移动游戏用户性别比例

图表33：移动游戏用户年龄分布

图表34：移动游戏用户地区（省份）分布

图表35：移动游戏用户地域分布

图表36：移动游戏用户学历分布

图表37：移动游戏用户收入分布

图表38：移动游戏用户职业分布

图表39：移动游戏用户常用上网方式

图表40：移动游戏用户月度流量使用情况

图表41：移动游戏用户月度流量费用

图表42：移动游戏用户包月流量使用周期

图表43：移动游戏用户游戏开发商品牌关注度

图表44：移动游戏用户游戏时间分布

图表45：移动游戏用户游戏地点分布

图表46：移动游戏用户游戏类型偏好

图表47：移动游戏用户（iOS）游戏类型偏好

图表48：移动单机游戏用户周平均下载量情况分布

图表49：移动单机游戏用户每日用于游戏的时间分析

图表50：移动单机游戏用户每次游戏时长分析

图表51：移动单机游戏用户付费分布情况

图表52：移动单机游戏用户拒绝付费原因分析

图表53：移动单机游戏用户月均付费额度分析

图表54：移动单机游戏用户周度下载付费游戏数量

图表55：移动单机游戏用户单款游戏付费额分析

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/346610.html>