

2020-2026年中国网络游戏 市场深度评估与市场年度调研报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国网络游戏市场深度评估与市场年度调研报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202005/164298.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

2017 年中国游戏市场实际收入 2036.1 亿元，突破 2000 亿元大关，同比增长 23%，相较于 2015、2016 年，增长率有小幅回升。2017 年中国游戏用户规模 5.83 亿人，同比增长 3.1%。自 2014 年开始，游戏用户增长率保持在 3%-5% 左右，用户规模增速趋缓。2019 年中国游戏细分市场占比中国网页游戏市场实际销售规模及增速

中企顾问网发布的《2020-2026 年中国网络游戏市场深度评估与市场年度调研报告》共八章。首先介绍了中国网络游戏行业市场发展环境、网络游戏整体运行态势等，接着分析了中国网络游戏行业市场运行的现状，然后介绍了网络游戏市场竞争格局。随后，报告对网络游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国网络游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对网络游戏产业有个系统的了解或者想投资中国网络游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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

第一节 世界网络游戏发展历程

一、第一代网络游戏（1969 年至 1977 年）

二、第二代网络游戏（1978 年至 1995 年）

三、第三代网络游戏（1996 年至 2006 年）

四、第四代网络游戏（2006 年开始）

第二节 全球网络游戏市场发展分析

第三节 韩国网络游戏市场发展分析

一、韩国网游产业发展状况

二、韩国网游在中国的发展

三、韩国网络游戏中国化道路的挫折

四、2019 年韩国网络游戏出口情况

第四节 其他国家网和地区络游戏发展分析

- 一、日本网络游戏发展分析
- 二、欧洲网络游戏市场分析
- 三、美国网络游戏动态

第二章我国网络游戏行业发展状况

第一节 我国网络游戏发展历程

- 一、中国网络游戏发展史
- 二、中国网游的八个里程碑
- 三、近十年来我国网络游戏的发展分析

第二节 我国网络游戏产业发展分析

- 一、中国网络游戏产业发展现状
- 二、2013年我国网络游戏大盘点
- 三、我国主要游戏企业发展状况
- 四、我国传统文化对网络游戏影响

第三节 中国网络游戏研发分析

- 一、中国网络游戏研发现状及进展
- 二、我国网络游戏研发的问题
- 三、国内网络游戏研发机遇及建议

第四节 我国网络游戏市场发展分析

- 一、2019年1季度我国网络游戏市场规模情况
- 二、2019年2季度我国网络游戏市场规模情况
- 三、2019年3季度我国网络游戏市场规模情况
- 四、2019年4季度中国网络游戏市场规模情况
- 五、2019年主流厂商新增网络游戏情况
- 六、2019年中国网络游戏市场发展问题
- 七、我国网络游戏外挂问题分析

第五节 我国网络游戏国际化发展分析

- 一、中国网络游戏国际化发展历程
- 二、中国网游国际发展现状
- 三、我国网络游戏产业国外市场发展走势

第三章 欧债危机对网络游戏行业影响

第一节 欧债危机对网络游戏行业影响

一、2019年经济形势对网络游戏融资影响

二、2019年经济形势对我国网络游戏影响

第二节 网络游戏行业应对欧债危机策略

一、网络游戏发展策略

二、欧债危机中网络游戏企业生存策略

三、网络游戏企业应对欧债危机策略

第二部分市场发展分析

第四章 网络游戏用户分析

第一节 我国网络用户状况

一、中国核心网络游戏用户的属性特征

二、网络游戏用户协议监管的法律探讨

三、2019年我国网络游戏用户规模情况

四、浅谈网络游戏如何满足用户需求

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

六、2019年国内手机网络游戏用户情况

第二节 网络游戏用户费用收取分析

一、网络游戏付费用户与免费用户对比分析

二、网络游戏用户付费潜力分析

三、网络游戏用户付费方式探讨

第三节 网络游戏消费者特点分析

一、网络游戏用户的羊群效应

二、我国网游玩家“三高”趋势

三、游戏设计与人类的基本欲望

四、网游玩家肯玩付费网游人数

第四节 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户的差异分析

一、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异

二、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异

三、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异

四、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异

五、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异

第五章手机网络游戏产业分析

第一节 我国手机市场发展分析

- 一、2019年我国移动电话产量统计
- 二、2019年全球手机市场发展分析
- 三、2019年手机市场用户消费分析
- 四、2019年中国手机生产销售分析
- 五、2019年手机市场品牌调查分析

第二节 中国手机网游市场分析

- 一、手机游戏市场驱动力分析
- 二、中国手机网游发展现状
- 三、手机网游发展的价值
- 四、2019年手机网络游戏发展形势
- 五、2019年手机网络游戏市场分析
- 六、影响玩家进入手机网游主要因素

第三节 手机网游存在的问题分析

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

第四节 手机网游与PC网游的对比分析

- 一、用户对比分析
- 二、开发设计对比
- 三、营运和渠道建设对比

第三部分竞争格局分析

第六章网络游戏产业竞争分析

第一节 中国网游市场竞争现状

- 一、我国网游业竞争现状
- 二、2019年网游企业市场占有率比较
- 三、我国网游行业竞争问题

四、2019年国产网游市场竞争分析

五、2019年中国回合制网游市场竞争分析

第二节 中国网游竞争力分析

一、中国网游产业竞争优势

二、未来五年网游业核心竞争力分析

三、中国网络游戏市场竞争力情况

第三节 中国网游并购竞争分析

一、网游并购竞争历史

二、中国网络游戏业并购现状

三、网络游戏行业并购竞争走势

第七章 网络游戏企业竞争策略分析

第一节 网络游戏市场竞争策略分析

一、2019年网络游戏市场增长潜力分析

二、2019年网络游戏主要潜力品种分析

三、现有网络游戏产品竞争策略分析

四、潜力网络游戏品种竞争策略选择

五、典型企业产品竞争策略分析

第二节 网络游戏企业竞争策略分析

一、金融危机对网络游戏行业竞争格局的影响

二、金融危机后网络游戏行业竞争格局的变化

三、2020-2026年我国网络游戏市场竞争趋势

四、2020-2026年网络游戏行业竞争格局展望

五、2020-2026年网络游戏行业竞争策略分析

第八章 网络游戏重点企业竞争分析

第一节 盛大

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2019年经营状况

四、2020-2026年发展战略

第二节 网易

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、2011-2019年经营状况
- 四、2020-2026年发展战略

第三节 第九城市

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、2011-2019年经营状况
- 四、2020-2026年发展战略

第四节 金山

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、2012-2019年经营状况
- 四、2020-2026年发展战略

第五节 巨人网络

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、2010-2013年经营状况
- 四、2020-2026年发展战略

第六节 网龙

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、2012-2019年经营状况
- 四、2020-2026年发展战略

第七节 完美时空

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、2011-2019年经营状况
- 四、2020-2026年发展战略

第八节 腾讯

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析

三、2012-2019年经营状况

四、2020-2026年发展战略

第九节 久游网

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、经营状况

四、2020-2026年发展战略

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

第一节 网游发展前景与机遇

一、我国网络游戏行业发展前景分析

二、网络游戏发展机遇分析

三、网络游戏人才机遇分析

第二节 手机网游发展前景与趋势

一、手机网络游戏发展机遇与前景分析

二、手机网游产业链发展趋势

三、2019年手机网游的新机遇

四、2020-2026年手机网游市场发展趋势

第三节 网游产业发展趋势分析

一、未来中国网络游戏产业发展趋势

二、未来5年网络游戏业发展重要方向

三、网络游戏场所向家庭转移的趋势分析

四、网游竞技化发展趋势分析

第四节 2019年中国网游产业发展趋势调查分析

一、2019年网游产业发展趋势调查概述

二、2019年网游产业运营模式发展趋势调查

三、2019年网游产业并购整合趋势调查

四、2019年网游产业人才竞争趋势调查

五、2019年网游产业内置广告趋势调查

六、2019年网游产业国际化发展趋势调查

第十章未来网络游戏行业发展预测

第一节 2020-2026年国际网络游戏市场预测

- 一、2020-2026年全球网络游戏行业收入预测
- 二、2020-2026年全球网络游戏市场需求前景
- 三、2020-2026年全球网络游戏市场投资预测

第二节 2020-2026年国内网络游戏市场预测

- 一、2020-2026年国内网络游戏行业收入预测
- 二、2020-2026年国内网络游戏市场需求前景
- 三、2020-2026年国内网络游戏市场投资预测
- 四、2020-2026年国内网络游戏行业集中度预测

第五部分投资战略研究

第十一章投资现状分析

第一节 2013年网络游戏行业投资情况分析

- 一、2013年总体投资及结构
- 二、2013年分行业投资分析
- 三、2013年外商投资情况

第二节 2019年投资情况分析

第十二章网络游戏行业投资环境分析

第一节 经济发展环境分析

- 一、2019年我国宏观经济形势分析
- 二、2020-2026年投资趋势及其影响预测

第二节 政策法规环境分析

- 一、2019年网络游戏行业政策环境
- 二、2019年国内宏观政策对其影响
- 三、2019年行业产业政策对其影响

第三节 社会发展环境分析

- 一、国内社会环境发展现状
- 二、2019年社会环境发展分析
- 三、2020-2026年社会环境对行业的影响分析

第十三章网络游戏行业投资机会与风险

第一节 网络游戏行业投资效益分析

- 一、2012-2019年网络游戏行业投资状况分析
- 二、2012-2019年网络游戏行业投资效益分析
- 三、2020-2026年网络游戏行业投资趋势预测
- 四、2020-2026年网络游戏行业的投资方向
- 五、2020-2026年网络游戏行业投资的建议
- 六、新进入者应注意的障碍因素分析

第二节 影响网络游戏行业发展的主要因素

- 一、2020-2026年影响网络游戏行业运行的有利因素分析
- 二、2020-2026年影响网络游戏行业运行的稳定因素分析
- 三、2020-2026年影响网络游戏行业运行的不利因素分析
- 四、2020-2026年我国网络游戏行业发展面临的机遇分析

第三节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析

- 一、2020-2026年网络游戏行业市场风险及控制策略
- 二、2020-2026年网络游戏行业政策风险及控制策略
- 三、2020-2026年网络游戏行业经营风险及控制策略
- 四、2020-2026年网络游戏行业技术风险及控制策略
- 五、2020-2026年网络游戏同业竞争风险及控制策略

第十四章网络游戏行业投资战略及建议（ ）

第一节 网络游戏行业发展战略研究

- 一、战略综合规划
- 二、技术开发战略
- 三、业务组合战略
- 四、区域战略规划
- 五、产业战略规划
- 六、营销品牌战略
- 七、竞争战略规划

第二节 对我国网络游戏品牌的战略思考

- 一、企业品牌的重要性
- 二、网络游戏实施品牌战略的意义

三、网络游戏企业品牌的现状分析

四、我国网络游戏企业的品牌战略

五、网络游戏品牌战略管理的策略

第三节 网络游戏行业投资战略研究

一、2019年互联网行业行业投资战略

二、2019年网络游戏行业投资战略

三、2020-2026年网络游戏行业投资战略

四、2020-2026年细分行业投资战略

第四节建议（ ）

图表目录：

图表 2007-2019年全球网络游戏市场规模

图表 2007-2019年全球网络游戏占电子游戏总产值比例

图表 2019年全球各区域网络游戏市场规模占比

图表 韩国游戏市场类型占比

图表 2019年韩国游戏进出口

图表 2012-2017中国网游市场规模及增长

图表 2013-2017中国网络游戏市场规模结构

图表 2019年中国安卓游戏分发渠道游戏类型分布

图表 2017中国安卓游戏分发渠道产品榜单上市公司曝光量

图表 2017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

图表 2012-2017中国客户端游戏市场规模

图表 2019年第三季度中国客户端游戏市场竞争格局

图表 2011-2019年中国网络游戏市场规模分析及预测

图表 2019年中国网络游戏上市规模TOP15

图表 2011-2019年中国网络游戏市场规模结构分析

图表 2019年中国上市公司并购游戏公司买方规模份额

图表 2013-2019年中国上市公司并购游戏公司概况

图表 2019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

图表 2019年中国移动游戏榜单TOP30IP游戏类型分布

图表 中国网络游戏用户对于收费模式的偏好

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异

图表 2010-2019年中国手机产量增长趋势图

图表 2013年全球各品牌手机的市场占有率

图表 2010-2019年手游市场规模

图表 2019年国产手机市场品牌关注比例分布

图表 2011-2019年盛大资产负债表

图表 2011-2019年盛大网络利润表

图表 2012-2019年盛大现金流量表

图表 2011-2019年网易资产负债表

图表 2011-2019年网易利润表

图表 2012-2019年网易现金流量表

图表 2011-2019年第九城市资产负债表

图表 2011-2019年第九城市利润表

图表 2011-2019年第九城市现金流量表

图表 2012-2019年金山资产负债表

图表 2012-2019年金山现金流量表

图表 2012-2019年金山综合损益表

图表 2010-2013年巨人网络资产负债表

图表 2010-2013年巨人网络利润表

图表 2010-2013年巨人网络现金流量表

图表 2012-2019年网龙资产负债表

图表 2012-2019年网龙现金流量表

图表 2012-2019年网龙综合损益表

图表 2011-2019年完美时空资产负债表

图表 2011-2019年完美时空利润表

图表 2011-2019年完美时空现金流量表

图表 腾讯公司所获荣誉

图表 2012-2019年腾讯公司资产负债表

图表 2012-2019年腾讯公司资产负债表

图表 2012-2019年腾讯公司资产负债表

图表 久游网公司发展战略

图表 2011-2019年网游市场规模分析

图表 2013年中国虚拟物品交易平台市场份额占比情况

图表 手机网游产业链

图表 2019年中国游戏用户规模

图表 网游用户上网设备使用情况

图表 2019年PC网游用户游龄结构

图表 2019年PC网游日均在线时长

图表 2019年PC网游付款情况

图表 2019年PC网游下载渠道

图表 2019年手机游戏用户游龄结构

图表 2019年手机游戏日均在线时长

图表 2019年手机游戏付费情况

图表 2019年手机游戏下载渠道

图表 2019年网络游戏行业职类涨薪幅度预测分析

图表 2019年网络游戏行业激励项目预测分析

图表 2019年一类城市行业应届毕业生起薪分析预测

图表 全球网络游戏市场规模预测（单位：亿元）

图表 历年中国网络游戏企业海外收入规模及增长率（单位：亿元）

图表 中国网络游戏市场规模预测（单位：亿元）

图表 2010年至2019年中国移动游戏市场规模（单位：亿元）

图表 2008年至2013年中国移动游戏用户规模（单位：亿人）

图表 2010年至2019年中国网页游戏市场规模（单位：亿元）

图表 2007年至2019年中国网页游戏用户规模（单位：亿人）

图表 网络游戏行业毛利率按业务类别构成

图表 2019年GDP初步核算数据

图表 GDP环比和同比增长速度

图表 2010-2019年国内生产总值及其增长速度

图表 中国规模以上工业增加值同比增幅（月度）

图表 2019年主要工业产品产量及其增长速度

图表 2010-2019年全社会固定资产投资及其增长速度

图表 2019年分行业固定资产投资（不含农户）及其增长速度

图表 2019年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2019年房地产开发和销售主要指标完成情况及其增长速度

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/164298.html>