

# 2021-2027年中国网络游戏 行业前景展望与发展前景报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2021-2027年中国网络游戏行业前景展望与发展前景报告》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/202106/223697.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

在经历了9个月的政策调整后，首批过审游戏版号于2019年12月29日正式公布，并且直至今日，依然保持着节奏按部就班的有序发放。这也给整个中国游戏市场一针有力的强心剂，从而使得2019年Q1中国网络游戏市场规模达679.2亿元，环比上涨6.4%，同比上涨5.6%，为近两年之最。2017Q1-2019Q1中国网络游戏市场规模数据来源：公开资料整理

中企顾问网发布的《2021-2027年中国网络游戏行业前景展望与发展前景报告》共十三章。首先介绍了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：

### 第一章网络游戏概述

#### 1.1网络游戏

##### 1.1.1网络游戏定义

##### 1.1.2网络游戏与单机游戏

##### 1.1.3网络游戏产业链

#### 1.2网络游戏的分类

##### 1.2.1主流网络游戏

##### 1.2.2按存在形式分类

##### 1.2.3按地图和人物维度分类

#### 1.3网络游戏行业

##### 1.3.1网络游戏行业主管部门

##### 1.3.2行业主要法律法规及政策

### 第二章2015-2019年中国网络游戏发展环境分析

#### 2.1中国网络游戏发展的经济环境

- 2.1.1中国GDP增长分析
- 2.1.2居民收入与消费分析
- 2.1.32019年宏观经济运行分析
- 2.1.4网络游戏的社会经济作用分析
- 2.2中国网络游戏发展的互联网及通信环境
  - 2.2.12019年中国互联网基础资源现状概述
  - 2.2.2网游对IDC行业的技术推动作用分析
  - 2.2.32019年中国手机用户规模全球第一
  - 2.2.4移动通信与传统互联网的融合趋势
  - 2.2.5网络融合的促进作用分析
- 2.3中国网络游戏发展的政策环境
  - 2.3.1 《信息产业科技发展“十一五”规划和2020年中长期规划纲要》 45
  - 2.3.2 《2015-2019年电子信息产业调整和振兴规划》 48
  - 2.3.32019年中国网游出版审批办法明确
  - 2.3.42019年金融支持文化产业的政策出台
  - 2.3.5中国网络游戏分级制度的探索
- 2.4中国网络游戏发展的社会环境
  - 2.4.12019年中国人口现状分析
  - 2.4.22019年中国网民规模增长趋势分析
  - 2.4.3网络游戏对未成年人的负面影响
  - 2.4.4中国正在加强网络游戏的市场监管

### 第三章2015-2019年全球网络游戏产业发展现状分析

- 3.12015-2019年全球网络游戏发展概况
  - 3.1.12019年全球网络游戏市场规模分析
  - 3.1.2全球网络游戏的市场格局分析
  - 3.1.3全球主要区域网络游戏分级制度介绍
  - 3.1.42019年3D游戏将主导视频游戏市场
- 3.22015-2019年全球主要国家网络游戏产业发展分析
  - 3.2.12019年美国网络游戏消费规模分析
  - 3.2.22019年美国虚拟物品市场扩大
  - 3.2.32019年欧洲网络游戏市场规模分析

- 3.2.32019年韩国出台网络游戏管理新政
- 3.2.4韩国网络游戏发展模式及经验总结
- 3.2.52019年日本网络游戏产业发展现状分析

#### 第四章2015-2019年中国网络游戏产业发展现状分析

4.1中国网络游戏产业发展概述2017Q1-2019Q1中国游戏用户规模数据来源：公开资料整理

- 4.1.1中国网络游戏行业发展周期性分析
- 4.1.2中国网络游戏行业盈利模式
- 4.1.32015-2019年中国网游画面的变迁分析
- 4.22019年中国网络游戏市场发展现状分析
- 4.2.12019年中国网络游戏市场规模分析
- 4.2.22019年中国网络游戏产品特色分析
- 4.2.3中国网络游戏的竞争格局分析
- 4.2.42019年中国网络游戏市场份额分析
- 4.32019年中国网络游戏发展现状分析
- 4.3.12019年2季度网络游戏市场规模分析
- 4.3.22019年2季度网络游戏市场集中度分析
- 4.3.32019年2季度主要网络游戏网站分析
- 4.3.42019年2季度网络游戏广告投入分析
- 4.42019年中国网络游戏出口现状分析
- 4.4.1中国网络游戏出口产业链分析
- 4.4.2中国网络游戏出口主要模式分析
- 4.4.32019年中国网络游戏出口规模分析
- 4.4.42019年中国网络游戏出口市场份额分析
- 4.4.52019年中国网络游戏企业出口案例统计
- 4.52015-2019年中国儿童青少年网游市场发展现状分析
- 4.5.12015-2019年中国儿童网络游戏产品分析
- 4.5.2中国儿童青少年网游市场的兴起分析
- 4.5.32019年儿童青少年网游市场调研分析
- 4.5.4中国儿童青少年网游市场发展特征分析
- 4.5.5儿童青少年网游的市场监管体系分析
- 4.62015-2019年中国网络游戏市场发展动态分析

- 4.6.1中国网络游戏出版自主研发实力分析
- 4.6.22019年《魔兽世界》事件的影响分析
- 4.6.32019年中国启动网络游戏两大工程
- 4.6.42019年免费网游成主流消费模式
- 4.72019年中国网络游戏行业主要投资事件分析
- 4.7.1主要投资事件列表
- 4.7.2中青宝创业板上市
- 4.7.3北极光投资联易互动
- 4.7.4泛城科技获得风险投资
- 4.7.5178游戏投资3DMGAME
- 4.7.6中国网络游戏企业加速海外收购
- 4.8中国网络游戏产业存在的问题及对策分析
- 4.8.1中国网络游戏市场发展难点分析
- 4.8.2中国网络游戏产业发展的威胁分析
- 4.8.3中国网络游戏产业发展的对策分析
- 4.8.4儿童青少年网游市场的监管措施分析

## 第五章2019年中国网页游戏市场发展现状分析

- 5.1网页游戏相关概述
- 5.1.1网页游戏定义
- 5.1.2网页游戏分类
- 5.2中国网页游戏的运营和盈利模式分析
- 5.2.1中国网页游戏运营模式分析
- 5.2.2中国网页游戏盈利模式分析
- 5.2.3运营模式和盈利模式的创新分析
- 5.32015-2019年中国网页游戏市场发展环境分析
- 5.3.1网页游戏发展的技术推动因素分析
- 5.3.2网页游戏行业的投资现状分析
- 5.3.32019年中国网页游戏自律组织成立
- 5.3.42019年网页游戏“金页奖”公布
- 5.42015-2019年中国网页游戏市场发展特征分析
- 5.4.12015-2019年中国网页游戏市场规模分析

- 5.4.22019年中国网页游戏用户规模分析
- 5.4.3手机WAP游戏将成市场亮点
- 5.4.4网页游戏的媒体价值分析
- 5.4.5大型网络游戏与网页游戏融合
- 5.4.62019年中国网页游戏发展趋势分析
- 5.5中国网页游戏市场存在的问题及对策分析
- 5.5.1网页游戏技术研发中存在的问题
- 5.5.2网页游戏市场运营中存在的问题
- 5.5.3网页游戏市场宣传中存在的问题
- 5.5.4中国网页游戏市场开发对策分析

## 第六章2019年中国手机游戏市场发展现状分析

- 6.1手机游戏简介
- 6.1.1手机游戏定义
- 6.1.2手机游戏的分类
- 6.1.3手机游戏盈利模式
- 6.1.4手机游戏推广渠道
- 6.22015-2019年中国手机游戏市场发展现状分析
- 6.2.1中国手机游戏发展的影响因素分析
- 6.2.22015-2019年中国手机游戏市场规模分析
- 6.2.32019年中国手机游戏用户规模分析
- 6.2.4中国手机游戏网站竞争格局分析
- 6.2.5中国手机游戏开发人才需求热
- 6.32015-2019年中国手机游戏市场发展动态分析
- 6.3.12019年中国手游企业积极开发国际市场
- 6.3.22019年中国手游“金游奖”公布
- 6.3.32019年中国手机游戏市场成熟度分析
- 6.42015-2019年中国手机游戏发展存在的问题及对策
- 6.4.1 手机游戏品质成市场发展瓶颈
- 6.4.2 手机游戏市场的监管问题
- 6.4.3 中国手机游戏产业发展的建议

## 第七章2019年中国大型网络游戏消费者调研分析

### 7.12019年中国大型网络游戏用户分析

#### 7.1.1中国大型网络游戏用户规模及分布

#### 7.1.2中国网络游戏用户城乡分布

### 7.22019年中国大型网络游戏用户特征

#### 7.2.1中国大型网络游戏用户性别结构

#### 7.2.2中国大型网络游戏用户年龄结构

#### 7.2.3中国大型网络游戏用户职业结构

#### 7.2.4中国大型网络游戏用户收入结构

#### 7.2.5中国大型网络游戏用户游戏年龄

#### 7.2.6中国大型网络游戏用户网龄结构

### 7.32019年中国大型网络游戏使用行为分析

#### 7.3.1中国大型网络游戏用户使用地点

#### 7.3.2中国大型网络游戏用户首先使用地点

#### 7.3.3中国大型网络游戏用户使用时间

#### 7.3.4中国大型网络游戏用户信息获取途径

### 7.42019年中国大型网络游戏用户产品使用行为

#### 7.4.1中国大型网络游戏用户玩伴数量

#### 7.4.2中国大型网络游戏用户使用原因

#### 7.4.3中国大型网络游戏用户选择新产品原因

#### 7.4.4中国大型网络游戏使用目的

#### 7.4.5中国大型网络游戏产品用户流失因素

### 7.52019年中国大型网络游戏用户消费行为分析

#### 7.5.1中国大型网络游戏用户消费构成

#### 7.5.2中国大型网络游戏用户花费

#### 7.5.3中国大型网络游戏付费用户消费来源

#### 7.5.4中国大型网络游戏用户收入结构

#### 7.5.5中国大型网络游戏用户付费模式偏好

#### 7.5.6中国大型网络游戏用户消费方式

### 7.62019年中国网络游戏产品调研分析

#### 7.6.1中国网络游戏运营商MMOG用户规模

#### 7.6.2中国大型网络游戏类型用户渗透



- 7.6.3中国网络游戏用户使用MMOG数量分析
- 7.6.4中国大型网络游戏单用户使用寿命分析
- 7.6.5中国大型网络游戏产品渗透率

## 第八章2019年中国网页游戏用户调研分析

- 8.12019年中国整体网页游戏用户属性特征
  - 8.1.1整体网页游戏用户性别特征
  - 8.1.2整体网页游戏用户年龄特征
  - 8.1.3整体网页游戏用户职业特征
  - 8.1.4整体网页游戏用户学历特征
  - 8.1.5整体网页游戏用户收入特征
- 8.22019年中国整体网页游戏用户行为特征
  - 8.2.1网页游戏用户信息获取渠道
  - 8.2.2网页游戏用户使用设备
  - 8.2.3网页游戏用户使用地点
- 8.32019年中国整体网页游戏互联网背景特征
  - 8.3.1用户网页游戏使用年限
  - 8.3.2用户整体游戏使用年限
  - 8.3.3网页游戏用户游戏类型重合状况
  - 8.3.4网页游戏用户互联网使用年限
  - 8.3.5网页游戏用户互联网服务使用
- 8.42019年中国社交网页游戏用户特征
  - 8.4.1社交网页游戏用户性别结构
  - 8.4.2社交网页游戏用户年龄结构
  - 8.4.3社交网页游戏用户职业结构
  - 8.4.4社交网页游戏用户收入结构
  - 8.4.5社交网页游戏产品使用形式
  - 8.4.6社交网页游戏用户使用网站
  - 8.4.7社交网页游戏产品使用次数和时间
  - 8.4.8社交网页游戏用户花费
  - 8.4.9社交网页游戏信息获取渠道
  - 8.4.10社交网页游戏使用地点

- 8.4.11社交网页游戏用户使用设备
- 8.4.12社交网页游戏用户浏览器使用状况
- 8.52019年中国社交网页游戏用户背景
- 8.5.1社交网页游戏用户与其它电脑游戏重合度
- 8.5.2社交网页游戏用户网页游戏年龄
- 8.5.3社交网页游戏用户总体游戏年龄
- 8.5.4社交网页游戏广告状况
- 8.5.5社交类网站用户使用功能
- 8.5.6社交网页游戏用户网站黏合度
- 8.62019年中国大型网页游戏用户行为状况
- 8.6.1大型网页游戏用户性别结构
- 8.6.2大型网页游戏用户年龄结构
- 8.6.3大型网页游戏用户职业结构
- 8.6.4大型网页游戏用户收入结构
- 8.6.5大型网页游戏用户登录次数
- 8.6.6大型网页游戏用户使用时间
- 8.6.7大型网页游戏用户使用原因
- 8.6.8大型网页游戏用户花费状况
- 8.6.9大型网页游戏信息获取渠道
- 8.6.10大型网页游戏用户浏览器使用状况
- 8.6.11大型网页游戏生命周期
- 8.6.12大型网页游戏产品放弃原因
- 8.6.13大型网页游戏用户题材偏好
- 8.6.14大型网页游戏用户类型偏好
- 8.6.15大型网页游戏用户与其他电脑游戏重合度
- 8.6.16大型网页游戏用户网页游戏年龄
- 8.6.17大型网页游戏用户游戏年龄
- 8.6.18大型网页游戏互联网使用年限
- 8.6.19大型网页游戏用户互联网使用状况

## 第九章2019年中国手机游戏用户调研分析

- 9.12019年中国手机游戏用户基本属性分析

- 9.1.1手机游戏用户性别分布
- 9.1.2手机游戏用户年龄分布
- 9.1.3手机游戏用户所在区域分布
- 9.1.4手机游戏用户教育程度
- 9.1.5手机游戏用户个人月收入分布
- 9.1.6手机游戏用户职业分布
- 9.22019年中国手机游戏用户参与游戏的属性分析
- 9.2.1手机游戏用户使用的手机品牌分布
- 9.2.2手机游戏用户黏性分析
- 9.2.3手机游戏用户活跃程度及流失原因
- 9.2.4手机游戏用户每月的手机上网花费
- 9.2.5手机游戏用户参与手机游戏的时间分析
- 9.2.6手机游戏用户参与手机游戏的场所分析
- 9.32019年中国手机网络游戏用户使用行为分析
- 9.3.1用户不选择手机网络游戏的原因分析
- 9.3.2用户偏好的手机游戏风格和题材
- 9.3.3用户获知手机网络游戏的渠道
- 9.3.4手机网游用户付费对比
- 9.3.5手机网游用户月均消费
- 9.3.6单款手机网络游戏费用支付意愿
- 9.3.7手机网游用户的支付方式
- 9.3.8用户每天参与手机网游的时间段分布
- 9.3.9用户单个手机网游周期
- 9.3.10手机网游用户态度对比分析
- 9.3.11用户最期望的手机网络游戏功能
- 9.3.12用户期望的手机网络游戏附属功能
- 9.3.13手机网游用户在线活动研究
- 9.3.143G对于手机网游带来的影响

## 第十章2015-2019年国外网络游戏重点企业分析

### 10.1动视暴雪

#### 10.1.1公司简介

- 10.1.2暴雪并购动视分析
- 10.1.3公司经营情况分析
- 10.1.4动视暴雪游戏业务市场分析
- 10.1.5暴雪战网游戏平台将整合
- 10.2任天堂（NINTENDO）
  - 10.2.1公司简介
  - 10.2.2公司经营情况
  - 10.2.3任天堂谷歌联手推出游戏
  - 10.2.4全球游戏机排行榜分析
- 10.3育碧（UbiSoftEntertainment）
  - 10.3.1公司简介
  - 10.3.2公司经营情况
  - 10.3.3育碧推出环保游戏包装
  - 10.3.4育碧中国市场发展计划
- 10.4美国EA公司
  - 10.4.1公司简介
  - 10.4.2公司成为世界500强企业
  - 10.4.3公司经营情况
  - 10.4.4度公司新作发售计划
  - 10.4.5EA中国市场开发计划

## 第十一章中国网络游戏重点企业分析

- 11.1中青宝网
  - 11.1.1公司简介
  - 11.1.2公司经营情况分析
  - 11.1.3中青宝网游出版核心竞争力分析
  - 11.1.4公司经营计划
- 11.2上海盛大网络
  - 11.2.1企业简介
  - 11.2.2公司经营情况分析
  - 11.2.3盛大网络游戏业务发展分析
  - 11.2.4盛大与两企业结盟联合营销

## 11.3 北京完美时空

### 11.3.1 公司简介

### 11.3.2 企业经营情况分析

### 11.3.3 完美时空加大内容投入

### 11.3.4 完美时空的精品化路线分析

### 11.3.5 完美时空海外市场表现分析

## 11.4 网易公司

### 11.4.1 企业简介

### 11.4.2 网易游戏发展历程分析

### 11.4.3 公司经营情况分析

## 11.5 第九城市

### 11.5.1 公司简介

### 11.5.2 第九城市发展历程分析

### 11.5.3 公司经营情况

### 11.5.4 第九城市三大战略部署分析

## 11.6 网龙

### 11.6.1 公司简介

### 11.6.2 公司经营情况

### 11.6.3 公司未来发展展望

## 11.7 金山

### 11.7.1 公司简介

### 11.7.2 金山网游发展历程分析

### 11.7.3 公司经营情况

## 第十二章 2021-2027年中国网络游戏产业发展前景

### 12.1 2021-2027年中国网络游戏市场规模预测

#### 12.1.1 中国网络游戏市场规模预测

#### 12.1.2 2021-2027年中国网游出口规模预测

### 12.2 2021-2027年中国网络游戏发展趋势分析

#### 12.2.1 游戏创新和市场细分

#### 12.2.2 与其他文化产业的融合

#### 12.2.3 网游衍生品的发展契机

## 第十三章2021-2027年中国网络游戏投资分析

### 13.12021-2027年中国网络游戏投资风险分析

#### 13.1.1政策风险

#### 13.1.2市场风险

#### 13.1.3技术风险

#### 13.1.4知识产权保护风险

### 13.22021-2027年中国网络游戏投资建议

#### 13.2.1积极开发女性用户市场

#### 13.2.2自主创新是关键

#### 13.2.3农村消费市场的拓展

### 部分图表目录：

图表1电脑游戏及网络游戏的分类

图表2网络游戏产业链示意图

图表32015-2019年中国GDP增长趋势图

图表42015-2019年中国城镇居民家庭人均可支配收入趋势图

图表52015-2019年中国农村居民家庭人均纯收入趋势图

图表62015-2019年中国城镇居民家庭恩格尔系数

图表72015-2019年中国农村居民家庭恩格尔系数

图表82015-2019年中国社会消费品零售总额情况

图表92015-2019年中国居民消费价格涨跌幅度

图表102019年中国居民消费价格比上年涨跌幅度

图表122012-2015年中国IPv4地址资源变化情况

图表132019年中国分类域名数

图表142019年中国分类CN域名数

图表152012-2015年中国网站规模变化趋势图

图表162015-2019年中国网页规模变化

图表172019年中国网页数分类及增长情况

图表182012-2015年中国国际出口带宽变化情况

图表192019年中国主要骨干网络国际出口带宽数

图表202015-2019年中国移动电话用户规模和比例增长趋势图

图表212015-2019年中国移动电话用户月度净增比较

图表222015-2019年中国移动分组数据用户月度增长情况

图表232019年中国各省移动电话用户、普及率统计

图表24传统互联网与移动通信网的劣势列表

图表25移动互联网的融合发展示意图

图表26固网、移动网、广电网和互联网的大融合趋势

图表27移动互联网终端的融合示意图

图表28中国信息产业科技发展的15大重点技术列表

图表292015-2019年中国人口数量增长趋势图

更多图表见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202106/223697.html>