

# 2021-2027年中国网络游戏 行业分析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](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2021-2027年中国网络游戏行业分析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/202108/232860.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分析与市场年度调研报告》共十五章。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：

### 第一章网络游戏相关介绍

#### 1.1 网游定义及分类

##### 1.1.1 网络游戏的定义

##### 1.1.2 网络游戏的分类

##### 1.1.3 网络游戏与单机版游戏对比

#### 1.2 网游发展历程回顾

##### 1.2.1 世界网络游戏发展史

##### 1.2.2 网络游戏在中国的发展历程

##### 1.2.3 网络游戏的主要流派

### 第二章 2015-2019年国际网络游戏产业分析

#### 2.1 国际网游产业发展概况

##### 2.1.1 全球网游市场发展焦点

##### 2.1.2 全球游戏市场整体态势

##### 2.1.3 全球网络游戏市场格局分析

- 2.1.4 全球网游市场用户规模分析
- 2.2 美国
  - 2.2.1 美国网游市场发展现状
  - 2.2.2 美国网络游戏用户付费状况
  - 2.2.3 美国网游市场主要特点分析
  - 2.2.4 美国网络游戏开发创新案例
  - 2.2.5 美国网络游戏管理经验剖析
- 2.3 日本
  - 2.3.1 日本游戏市场整体现状
  - 2.3.2 日本网络游戏市场处境不佳
  - 2.3.3 日本网游业着力深耕中国业务
  - 2.3.4 日企积极开发境外网游市场
- 2.4 韩国
  - 2.4.1 韩国网络游戏市场规模分析
  - 2.4.2 韩国网络游戏业的政策管制
  - 2.4.3 韩国网络游戏业发展现状综述
  - 2.4.4 韩国新网络游戏减少
  - 2.4.5 韩国网游行业试行免费服务
  - 2.4.6 韩国网游业海外市场寻求发展空间
  - 2.4.7 韩国网游企业发力中国市场
- 2.5 其他国家或地区
  - 2.5.1 欧洲
  - 2.5.2 俄罗斯
  - 2.5.3 越南
  - 2.5.4 新加坡
  - 2.5.5 中国台湾
  - 2.5.6 拉丁美洲

### 第三章 2015-2019年中国网络游戏产业分析

- 3.1 中国网络游戏产业发展概况2019Q1中国网络游戏上市企业市场份额数据来源：公开资料整理
  - 3.1.1 中国网络游戏发展动因分析

- 3.1.2 中国网络游戏产业发展特点
- 3.1.3 中国网络游戏产业持续高速增长
- 3.1.4 中国原创网络游戏拓展海外市场
- 3.1.5 中国网络游戏产业价值链解析
- 3.2 2019年中国网络游戏发展分析
  - 3.2.1 2019年中国网络游戏市场规模
  - 3.2.2 2019年中国网络游戏市场结构
  - 3.2.3 2019年国产网络游戏发展状况
  - 3.2.4 2019年中国网络游戏市场管理
  - 3.2.5 2019年网络游戏衍生市场发展状况
- 3.3 2015-2019年中国网络游戏发展分析
  - 3.3.1 2019年中国网络游戏市场规模分析
  - 3.3.2 2019年中国网游市场关注度分析
  - 3.3.3 2019年中国网络游戏市场发展态势
  - 3.3.4 2019年中国热点网络游戏产品盘点
  - 3.3.5 2019年中国网络游戏市场热点
- 3.4 2015-2019年中国网络游戏进出口状况分析
  - 3.4.1 中国网络游戏进出口状况
  - 3.4.2 中国网络游戏出口的运营模式
  - 3.4.3 中国国产网络游戏的出口特征
  - 3.4.4 国产网络游戏出口的驱动因素
  - 3.4.5 国产网络游戏出口的阻碍因素
  - 3.4.6 国产网络游戏出口的趋势分析
- 3.5 中国网络游戏产业存在的问题
  - 3.5.1 中国网络游戏发展中的主要问题
  - 3.5.2 中国网络游戏业面临的威胁分析
  - 3.5.3 中国网游业发展壮大面临的挑战
  - 3.5.4 中国网络游戏业存在的六大症结
- 3.6 促进中国网游产业发展的对策
  - 3.6.1 发展我国网络游戏产业的路径
  - 3.6.2 推动本土网游产业发展的对策措施
  - 3.6.3 促进网络游戏产业发展的政策建议

3.6.4 网游产业应向绿色健康方向发展

3.6.5 中国网络游戏业发展的五大策略

## 第四章 2015-2019年网络游戏产业区域发展分析

### 4.1 北京市

4.1.1 北京市网游产业研发状况剖析

4.1.2 北京市网游产业发展现状分析

4.1.3 北京市网游产业主要特点

4.1.4 北京网游业出口成绩显著

4.1.5 北京成立专门机构监管网游业

### 4.2 上海市

4.2.1 上海市网游产业成功因素分析

4.2.2 上海市网游产业发展回顾

4.2.3 上海市网游产业发展现状

4.2.4 上海市网游产业研发状况

4.2.5 上海市积极扶持网游产业发展

4.2.6 上海市出台网游产业服务标准

### 4.3 成都市

4.3.1 成都网游产业发展概况

4.3.2 成都网游产业发展现状

4.3.3 成都规范网游行业管理

### 4.4 浙江省

4.4.1 浙江省网游产业发展概况

4.4.2 杭州网游产业面临良好发展环境

4.4.3 杭州出台网游产业金融扶持政策

### 4.5 福建省

4.5.1 福建省网游产业布局状况

4.5.2 福建省网游行业发展现状

4.5.3 福建网游行业面临的困境

4.5.4 福州市网游行业竞争主体

4.5.5 福州网游业海外出口创佳绩

4.5.6 厦门网游产业市场规模现状

## 4.6 其他地区

### 4.6.1 河南省

### 4.6.2 海南省

### 4.6.3 深圳市

## 第五章 2015-2019年网络游戏的研发与销售分析

### 5.1 网络游戏研发运营模式分析

#### 5.1.1 传统的代理运营模式

#### 5.1.2 中外合资运营模式

#### 5.1.3 购买技术或合作开发运营模式

#### 5.1.4 自主研发运营模式

### 5.2 网络游戏产品开发及流程

#### 5.2.1 网络游戏产品的定位

#### 5.2.2 开发新游戏

#### 5.2.3 网游的生命周期

#### 5.2.4 网游的产品组合与延伸

### 5.3 网络游戏充值卡销售渠道

#### 5.3.1 网上虚拟充值卡

#### 5.3.2 充值卡实体

#### 5.3.3 手机支付平台

### 5.4 网络游戏研发与运营价值链分析

#### 5.4.1 网络游戏价值链描述

#### 5.4.2 游戏研发环节

#### 5.4.3 游戏运营环节

## 第六章 2015-2019年网络游戏运营与盈利分析

### 6.1 网络游戏运营模式剖析

#### 6.1.1 网络游戏制造公司

#### 6.1.2 网络游戏运营公司

#### 6.1.3 网络游戏代理公司

#### 6.1.4 软件销售公司

#### 6.1.5 网吧和玩家

## 6.2 网络游戏界商业运营模式

### 6.2.1 商业模式基本类别

### 6.2.2 专业代理运营企业

### 6.2.3 综合门户企业

### 6.2.4 电信运营企业

### 6.2.5 游戏生产企业

### 6.2.6 合资经营

### 6.2.7 收购核心技术企业

## 6.3 中国网络游戏收费模式评析

### 6.3.1 计时收费

### 6.3.2 包月收费

### 6.3.3 出售装备收费

### 6.3.4 消耗道具收费

### 6.3.5 收费模式的未来

## 6.4 网络游戏盈利分析

### 6.4.1 网络游戏的“4赢”模式

### 6.4.2 点卡计费卡收入

### 6.4.3 电信分成收入

### 6.4.4 网络广告收入

### 6.4.5 网游盈利出现新模式

## 6.5 游戏类型和盈利模式

### 6.5.1 角色扮演类

### 6.5.2 棋牌类游戏

### 6.5.3 休闲对战类

## 第七章 2015-2019年中国网络游戏用户分析

### 7.1 中国网络游戏用户基本情况

#### 7.1.1 网络游戏用户性别、年龄、学历、职业特征

#### 7.1.2 网络游戏用户收入水平与地域分布

#### 7.1.3 网络游戏用户游戏年龄构成

#### 7.1.4 网络游戏用户主要进行游戏的场所

#### 7.1.5 网络游戏用户进行游戏的时间分布



- 7.2 中国网络游戏用户游戏偏好分析
  - 7.2.1 网络游戏用户对画面类型的偏好
  - 7.2.2 网络游戏用户对画面风格的偏好
  - 7.2.3 网络游戏用户对游戏类型的偏好
  - 7.2.4 网络游戏用户对收费模式的偏好
- 7.3 中国网络游戏用户游戏行为分析
  - 7.3.1 网络游戏用户接受游戏广告信息的途径
  - 7.3.2 网络游戏用户的游戏动机与行为偏好
  - 7.3.3 网络游戏用户对服务器的选择
  - 7.3.4 网络游戏用户对游戏公会的认知
  - 7.3.5 网络游戏用户对网游不满之处及离开原因
  - 7.3.6 网络游戏用户对账号安全产品的使用及付费意愿
- 7.4 中国网络游戏用户消费行为研究
  - 7.4.1 网络游戏用户消费意愿
  - 7.4.2 网络游戏用户付费方式
  - 7.4.3 网络游戏用户月度ARPU值
  - 7.4.4 网络游戏用户道具消费偏好
- 7.5 中国网页游戏用户行为研究
  - 7.5.1 游戏用户对网页游戏的认知态度
  - 7.5.2 网页游戏用户了解网页游戏的途径
  - 7.5.3 网页游戏用户对网页游戏的选择标准
  - 7.5.4 网络游戏用户对网页游戏类型的选择
  - 7.5.5 网络游戏用户可以接受网页游戏的付费模式
- 7.6 中国网络游戏总体及区域用户结构分析
  - 7.6.1 网络游戏用户结构总体概况
  - 7.6.2 区域用户年龄结构分析
  - 7.6.3 区域用户收入结构分析
  - 7.6.4 区域用户学历结构分析

## 第八章 2015-2019年互联网游戏产业分析

- 8.1 互联网游戏分类
  - 8.1.1 客户端游戏

- 8.1.2 网页游戏
- 8.2 互联网游戏市场规模分析
  - 8.2.1 互联网游戏总体市场规模
  - 8.2.2 客户端游戏市场规模状况
  - 8.2.3 网页游戏市场规模状况
- 8.3 网页游戏行业发展解析
  - 8.3.1 中国网页游戏发展迅速
  - 8.3.2 中国网页游戏发展历程回顾
  - 8.3.3 中国网页游戏市场发展特征
- 8.4 互联网游戏发展存在的问题及建议
  - 8.4.1 互联网游戏市场存在的主要问题
  - 8.4.2 网页游戏行业发展的制约因素
  - 8.4.3 我国网页游戏开发路线探析

## 第九章 2015-2019年移动网络游戏产业分析

- 9.1 手机网游基本概述
  - 9.1.1 手机网游与PC网游的差异
  - 9.1.2 手机网游发展对于手游产业链的价值
  - 9.1.3 手机网游的收费模式解析
- 9.2 2014年移动游戏市场发展分析
  - 9.2.1 全球手机游戏市场发展概况
  - 9.2.2 中国移动游戏总体市场规模
  - 9.2.3 中国下载单机游戏市场规模
  - 9.2.4 中国移动网在线游戏市场规模
  - 9.2.5 中国移动游戏运营商平台市场格局
- 9.3 2015-2019年移动网络游戏发展分析
  - 9.3.1 移动网络游戏用户规模状况
  - 9.3.2 移动网络游戏格局分析
  - 9.3.3 手机游戏市场形势解析
- 9.4 移动网游产业存在的问题与前景趋势分析
  - 9.4.1 手机网络游戏发展面临的问题
  - 9.4.2 移动网游市场发展的制约因素分析

- 9.4.3 3G时代手机网游的出路探讨
- 9.4.4 移动网络游戏市场发展的驱动力
- 9.4.5 未来手机游戏的发展趋势

## 第十章 2015-2019年网络游戏产业竞争与营销分析

- 10.1 网游业竞争形势分析
  - 10.1.1 中国网络游戏行业竞争格局概况
  - 10.1.2 中国网络游戏企业竞争结构
  - 10.1.3 中国网络游戏细分市场竞争分析
  - 10.1.4 3D研发力将决定网游国际市场竞争力
  - 10.1.5 未来网络游戏市场竞争趋势分析
- 10.2 网络游戏业的主要竞争力量
  - 10.2.1 主要竞争力量简析
  - 10.2.2 新进入者的竞争威胁
  - 10.2.3 现有网络游戏产商之间的竞争
  - 10.2.4 替代产品或服务的竞争威胁
  - 10.2.5 购买者的讨价还价压力
  - 10.2.6 供应商的讨价还价压力
  - 10.2.7 其他利益相关者的相对力量竞争
- 10.3 网游企业竞争行为选择
  - 10.3.1 “五力模型”和“价值链模型”的再认识
  - 10.3.2 基于产业价值链的企业竞争部位选择模型
  - 10.3.3 企业竞争部位选择模型的构建
  - 10.3.4 企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变
- 10.4 网络游戏营销分析
  - 10.4.1 中国网络游戏营销状况
  - 10.4.2 网络游戏市场的营销模式探讨
  - 10.4.3 网络游戏渠道建设与整合营销解析
  - 10.4.4 新型网吧传媒成网络游戏推广重要渠道
  - 10.4.5 网页游戏营销模式再度升级

## 第十一章 国外重点网游企业分析

- 11.1 维旺迪 ( Vivendi )
  - 11.1.1 公司简介
  - 11.1.2 维旺迪经营状况
- 11.2 EA
  - 11.2.1 公司简介
  - 11.2.2 财年艺电经营状况
- 11.3 任天堂 ( Nintendo )
  - 11.3.1 公司简介
  - 11.3.2 财年任天堂经营状况
  - 11.3.5 任天堂游戏业务发展动态
- 11.4 南梦宫万代控股公司 ( NAMCO BANDAI Holdings Inc. )
  - 11.4.1 公司简介
  - 11.4.2 财年南梦宫万代经营状况
- 11.5 育碧 ( Ubi soft )
  - 11.5.1 公司简介
  - 11.5.2 财年育碧经营状况

## 第十二章国内重点网游企业分析

- 12.1 巨人网络
  - 12.1.1 公司简介
  - 12.1.2 公司经营状况
  - 12.1.3 网游业务布局分析
  - 12.1.4 海外扩张
- 12.2 网易
  - 12.2.1 公司简介
  - 12.2.2 公司经营状况
  - 12.2.3 网游业务布局分析
  - 12.2.4 海外扩张
- 12.3 腾讯
  - 12.3.1 公司简介
  - 12.3.2 公司经营状况
  - 12.3.3 网游业务布局分析

- 12.3.4 海外扩张
- 12.4 第九城市
  - 12.4.1 公司简介
  - 12.4.2 公司经营状况
  - 12.4.3 网游业务布局分析
  - 12.4.4 海外扩张
- 12.5 完美时空
  - 12.5.1 公司简介
  - 12.5.2 公司经营状况
  - 12.5.3 网游业务布局分析
  - 12.5.4 海外扩张
- 12.6 金山
  - 12.6.1 公司简介
  - 12.6.2 公司经营状况
  - 12.6.3 网游业务布局分析
  - 12.6.4 海外扩张
- 12.7 网龙
  - 12.7.1 公司简介
  - 12.7.2 公司经营状况
  - 12.7.3 网游业务布局分析
  - 12.7.4 海外扩张

## 第十三章网络游戏产业投资分析

- 13.1 网络游戏产业投资概况
  - 13.1.1 中国网游进入资本时代
  - 13.1.2 在华外商网游产业投资政策
  - 13.1.3 2017年网络游戏行业投融资状况
  - 13.1.4 2019年网络游戏行业投融资现状
  - 13.1.5 2019年网络游戏市场投资机会分析
  - 13.1.6 未来网络游戏投资机会分析
- 13.2 网络游戏产业SWOT分析
  - 13.2.1 优势

- 13.2.2 劣势
- 13.2.3 机会
- 13.2.4 威胁
- 13.3 网络游戏的投资风险分析
  - 13.3.1 恶性竞争风险
  - 13.3.2 社会风险
  - 13.3.3 政策风险
  - 13.3.4 并购风险
  - 13.3.5 虚拟交易平台经营风险
- 13.4 网络游戏的投资建议
  - 13.4.1 投资时机
  - 13.4.2 投资方式及领域
  - 13.4.3 运营团队的选择
  - 13.4.4 需要注意的问题

## 第十四章 网游产业发展前景预测

- 14.1 网游市场发展前景预测
  - 14.1.1 全球网络游戏市场前景展望
  - 14.1.2 中国网络游戏市场前景分析
  - 14.1.3 2021-2027年中国网络游戏行业前景预测
- 14.2 网络游戏市场发展趋势探讨
  - 14.2.1 中国网络游戏市场发展走势
  - 14.2.2 中国网游市场趋势影响因素
  - 14.2.3 中国网游市场区域趋势预测
  - 14.2.4 网络游戏运营模式将面临变革

## 第十五章 2015-2019年网游产业政策法规分析

- 15.1 网络游戏产业政策环境剖析
  - 15.1.1 网络游戏产业法律环境解析
  - 15.1.2 网络游戏开发商与运营商法律关系分析
  - 15.1.3 网络游戏业法律纠纷主要类型分析
- 15.2 2015-2019年中国网游产业政策实施概况

- 15.2.1 我国出台新政规范网络游戏市场
- 15.2.2 文化部继续加强网络游戏市场管理
- 15.2.3 中国实施网络游戏防沉迷系统实名认证
- 15.2.4 2015-2019年网络游戏市场主要政策汇总
- 15.2.5 国家出台未成年人网游成瘾防治方案
- 15.3 网游相关政策法规
  - 15.3.1 网游“防沉迷系统”开发标准
  - 15.3.2 互联网信息服务管理办法
  - 15.3.3 电子出版物管理规定
  - 15.3.4 互联网出版管理暂行规定
  - 15.3.5 网络游戏管理暂行办法

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202108/232860.html>