

2016-2022年中国网络游戏 市场全景调查与市场年度调研报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2016-2022年中国网络游戏市场全景调查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.abaogao.com/b/youxi/006189Y31Y.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

2015年国内网络游戏市场规模达到1436亿元，同比增长29.95%，网游市场增速有所放缓。移动端是推动网络游戏增长的主要因素，2015年移动端份额增长至39.2%，端游份额则跌落至50%以下。预计2016年网游市场将出现拐点，移动市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。

智研数据研究中心发布的《2016-2022年中国网络游戏市场全景调查与市场年度调研报告》共十四章。首先介绍了网络游戏相关概念及发展环境，接着分析了中国网络游戏规模及消费需求，然后对中国网络游戏市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国网络游戏面临的机遇及发展前景。您若想对中国网络游戏有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将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家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 1

第一节 世界网络游戏发展历程 1

一、第一代网络游戏（1969年至1977年） 1

二、第二代网络游戏（1978年至1995年） 2

三、第三代网络游戏（1996年至2006年） 6

四、第四代网络游戏（2006年开始） 8

第二节 全球网络游戏市场发展分析 11

第三节 韩国网络游戏市场发展分析 14

一、韩国网游产业发展状况 14

二、韩国网游在中国的发展 16

三、韩国网络游戏中国化道路的挫折 17

四、2015年韩国网络游戏出口情况 18

第四节 其他国家网和地区络游戏发展分析 18

一、日本网络游戏发展分析 18

二、欧洲网络游戏市场分析 19

三、美国网络游戏动态 19

第二章 我国网络游戏行业发展状况 21

第一节 我国网络游戏发展历程 21

一、中国网络游戏发展史 21

二、中国网游的八个里程碑 29

三、近十年来我国网络游戏的发展分析 31

第二节 我国网络游戏产业发展分析 31

一、中国网络游戏产业发展现状 31

二、2015年我国网络游戏大盘点 32

三、我国主要游戏企业发展状况 41

四、我国传统文化对网络游戏影响 42

第三节 中国网络游戏研发分析 44

一、中国网络游戏研发现状及进展 44

二、我国网络游戏研发的问题 66

三、国内网络游戏研发机遇及建议 69

第四节 我国网络游戏市场发展分析 71

一、2015年1季度我国网络游戏市场规模情况 71

二、2015年2季度我国网络游戏市场规模情况 77

三、2015年3季度我国网络游戏市场规模情况 79

四、2015年4季度中国网络游戏市场规模情况 81

五、2015年主流厂商新增网络游戏情况 88

六、2015年中国网络游戏市场发展问题 91

七、我国网络游戏外挂问题分析 93

第五节 我国网络游戏国际化发展分析 94

一、中国网络游戏国际化发展历程 94

二、中国网游国际发展现状 95

三、我国网络游戏产业国外市场发展走势 100

第三章 欧债危机对网络游戏行业影响 102

第一节 欧债危机对网络游戏行业影响 102

一、2015年经济形势对网络游戏融资影响 102

二、2015年经济形势对我国网络游戏影响 102

第二节 网络游戏行业应对欧债危机策略 103

一、网络游戏发展策略 103

二、欧债危机中网络游戏企业生存策略 105

三、网络游戏企业应对欧债危机策略 106

第二部分 市场发展分析

第四章 网络游戏用户分析 108

第一节 我国网络用户状况 108

一、中国核心网络游戏用户的属性特征 108

二、网络游戏用户协议监管的法律探讨 110

三、2015年我国网络游戏用户规模情况 112

四、浅谈网络游戏如何满足用户需求 113

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 114

六、2015年国内手机网络游戏用户情况 114

第二节 网络游戏用户费用收取分析 115

一、网络游戏付费用户与免费用户对比分析 115

二、网络游戏用户付费潜力分析 115

三、网络游戏用户付费方式探讨 117

第三节 网络游戏消费者特点分析 120

一、网络游戏用户的羊群效应 120

二、我国网游玩家“三高”趋势 123

三、游戏设计与人类的基本欲望 124

四、网游玩家肯玩付费网游人数 127

第四节 2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户的差异分析 127

一、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异 127

二、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异 128

三、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异 129

四、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异 130

五、2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异 132

第五章 手机网络游戏产业分析	134
第一节 我国手机市场发展分析	134
一、2015年我国移动电话产量统计	134
二、2015年全球手机市场发展分析	134
三、2015年手机市场用户消费分析	136
四、2015年中国手机生产销售分析	137
五、2015年手机市场品牌调查分析	140
第二节 中国手机网游市场分析	141
一、手机游戏市场驱动力分析	141
二、中国手机网游发展现状	142
三、手机网游发展的价值	143
四、2015年手机网络游戏发展形势	144
五、2015年手机网络游戏市场分析	145
六、影响玩家进入手机网游主要因素	146
第三节 手机网游存在的问题分析	147
一、游戏内容问题	147
二、游戏终端问题	147
三、网络质量问题	150
四、上网费用问题	150
五、游戏用户体验问题	150
六、手机游戏暗流问题	150
第四节 手机网游与PC网游的对比分析	153
一、用户对比分析	153
二、开发设计对比	153
三、营运和渠道建设对比	154
第三部分 竞争格局分析	
第六章 网络游戏产业竞争分析	157
第一节 中国网游市场竞争现状	157
一、我国网游业竞争现状	157
二、2015年网游企业市场占有率比较	157
三、我国网游行业竞争问题	157

四、2015年国产网游市场竞争分析 158
五、2015年中国回合制网游市场竞争分析 159

第二节 中国网游竞争力分析 159

一、中国网游产业竞争优势 159
二、未来五年网游业核心竞争力分析 160
三、中国网络游戏市场竞争力情况 161

第三节 中国网游并购竞争分析 162

一、网游并购竞争历史 162
二、中国网络游戏业并购现状 163
三、网络游戏行业并购竞争走势 165

第七章 网络游戏企业竞争策略分析 166

第一节 网络游戏市场竞争策略分析 166

一、2016年网络游戏市场增长潜力分析 166
二、2016年网络游戏主要潜力品种分析 167
三、现有网络游戏产品竞争策略分析 167
四、潜力网络游戏品种竞争策略选择 169
五、典型企业产品竞争策略分析 169

第二节 网络游戏企业竞争策略分析 171

一、金融危机对网络游戏行业竞争格局的影响 171
二、金融危机后网络游戏行业竞争格局的变化 171
三、2016-2022年我国网络游戏市场竞争趋势 173
四、2016-2022年网络游戏行业竞争格局展望 175
五、2016-2022年网络游戏行业竞争策略分析 176

第八章 网络游戏重点企业竞争分析 178

第一节 盛大 178

一、企业概况 178
二、竞争优势分析 179
三、2013-2015年经营状况 180
四、2016-2022年发展战略 182

第二节 网易 182

一、企业概况	182
二、竞争优势分析	184
三、2013-2015年经营状况	185
四、2016-2022年发展战略	187
第三节 第九城市	188
一、企业概况	188
二、竞争优势分析	189
三、2013-2015年经营状况	192
四、2016-2022年发展战略	194
第四节 金山	195
一、企业概况	195
二、竞争优势分析	197
三、2013-2015年经营状况	198
四、2016-2022年发展战略	200
第五节 巨人网络	202
一、企业概况	202
二、竞争优势分析	202
三、2013-2015年经营状况	204
四、2016-2022年发展战略	206
第六节 网龙	206
一、企业概况	206
二、竞争优势分析	207
三、2013-2015年经营状况	209
四、2016-2022年发展战略	211
第七节 完美时空	212
一、企业概况	212
二、竞争优势分析	212
三、2013-2015年经营状况	214
四、2016-2022年发展战略	216
第八节 腾讯	216
一、企业概况	216
二、竞争优势分析	223

- 三、2013-2015年经营状况 224
- 四、2016-2022年发展战略 226
- 第九节 久游网 228
 - 一、企业概况 228
 - 二、竞争优势分析 228
 - 三、经营状况 228
 - 四、2016-2022年发展战略 229

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 1

第一节 网游发展前景与机遇 1

- 一、我国网络游戏行业发展前景分析 1
- 二、网络游戏发展机遇分析 4
- 三、网络游戏人才机遇分析 6

第二节 手机网游发展前景与趋势 7

- 一、手机网络游戏发展机遇与前景分析 7
- 二、手机网游产业链发展趋势 8
- 三、2016年手机网游的新机遇 10
- 四、2016-2022年手机网游市场发展趋势 11

第三节 网游产业发展趋势分析 12

- 一、未来中国网络游戏产业发展趋势 12
- 二、未来5年网络游戏业发展重要方向 13
- 三、网络游戏场所向家庭转移的趋势分析 14
- 四、网游竞技化发展趋势分析 14

第四节 2015年中国网游产业发展趋势调查分析 15

- 一、2015年网游产业发展趋势调查概述 15
- 二、2015年网游产业运营模式发展趋势调查 25
- 三、2015年网游产业并购整合趋势调查 26
- 四、2015年网游产业人才竞争趋势调查 29
- 五、2015年网游产业内置广告趋势调查 30
- 六、2015年网游产业国际化发展趋势调查 33

第十章 未来网络游戏行业发展预测 35

第一节 2016-2022年国际网络游戏市场预测 35

一、2016-2022年全球网络游戏行业收入预测 35

二、2016-2022年全球网络游戏市场需求前景 35

三、2016-2022年全球网络游戏市场投资预测 36

第二节 2016-2022年国内网络游戏市场预测 37

一、2016-2022年国内网络游戏行业收入预测 37

二、2016-2022年国内网络游戏市场需求前景 37

三、2016-2022年国内网络游戏市场投资预测 38

四、2016-2022年国内网络游戏行业集中度预测 38

第五部分 投资战略研究

第十一章 投资现状分析 40

第一节 2014年网络游戏行业投资情况分析 40

第二节 2015年网络游戏行业投资情况分析 43

第十二章 网络游戏行业投资环境分析 44

第一节 经济发展环境分析 44

一、2015年我国宏观经济形势分析 44

二、2016-2022年投资趋势及其影响预测 64

第二节 政策法规环境分析 66

一、2015年网络游戏行业政策环境 66

二、2015年国内宏观政策对其影响 71

三、2015年行业产业政策对其影响 71

第三节 社会发展环境分析 71

一、国内社会环境发展现状 71

二、2015年社会环境发展分析 76

三、2016-2022年社会环境对行业的影响分析 78

第十三章 网络游戏行业投资机会与风险 80

第一节 网络游戏行业投资效益分析 80

一、2012-2015年网络游戏行业投资状况分析 80

二、2012-2015年网络游戏行业投资效益分析	80
三、2016-2022年网络游戏行业投资趋势预测	80
四、2016-2022年网络游戏行业的投资方向	83
五、2016-2022年网络游戏行业投资的建议	85
六、新进入者应注意的障碍因素分析	85
第二节 影响网络游戏行业发展的主要因素	86
一、2016-2022年影响网络游戏行业运行的有利因素分析	86
二、2016-2022年影响网络游戏行业运行的稳定因素分析	88
三、2016-2022年影响网络游戏行业运行的不利因素分析	90
四、2016-2022年我国网络游戏行业发展面临的机遇分析	90
第三节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析	90
一、2016-2022年网络游戏行业市场风险及控制策略	90
二、2016-2022年网络游戏行业政策风险及控制策略	91
三、2016-2022年网络游戏行业经营风险及控制策略	92
四、2016-2022年网络游戏行业技术风险及控制策略	92
五、2016-2022年网络游戏同业竞争风险及控制策略	93
第十四章 网络游戏行业投资战略及建议	94 (ZY ZM)
第一节 网络游戏行业发展战略研究	94
一、战略综合规划	94
二、技术开发战略	96
三、业务组合战略	98
四、区域战略规划	100
五、产业战略规划	101
六、营销品牌战略	101
七、竞争战略规划	102
第二节 对我国网络游戏品牌的战略思考	104
一、企业品牌的重要性	104
二、网络游戏实施品牌战略的意义	105
三、网络游戏企业品牌的现状分析	106
四、我国网络游戏企业的品牌战略	108
五、网络游戏品牌战略管理的策略	110

第三节 网络游戏行业投资战略研究 114

一、2016年互联网行业行业投资战略 114

二、2016年网络游戏行业投资战略 115

三、2016-2022年网络游戏行业投资战略 115

四、2016-2022年细分行业投资战略 116

第四节 投资建议 117

图表目录：

图表：2013-2015年全球网络游戏市场规模 12

图表：2013-2015年全球网络游戏占电子游戏总产值比例 13

图表：2014年全球各区域网络游戏市场规模占比 13

图表：韩国游戏市场类型占比 14

图表：2014年韩国游戏进出口 15

图表：2013-2015年中国网游市场规模及增长 72

图表：2013-2015年中国网络游戏市场规模结构 74

图表：2014年中国安卓游戏分发渠道游戏类型分布 75

图表：2015年中国安卓游戏分发渠道产品榜单上市公司曝光量 76

图表：2015年中国IOS第三方游戏分发渠道产品榜单上市公司曝光量前十 77

图表：2013-2015年中国客户端游戏市场规模 79

图表：2014年中国客户端游戏市场竞争格局 80

图表：2014年中国网络游戏上市规模TOP15 83

图表：2015年中国上市公司并购游戏公司买方规模份额 85

图表：2013-2015年中国上市公司并购游戏公司概况 85

图表：2015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 86

图表：2015年中国移动游戏榜单TOP30IP游戏类型分布 87

图表：中国网络游戏用户对于收费模式的偏好 119

图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异 128

图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异 129

图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异 130

图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异 131

图表：2015年网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异 132

图表：2013-2015年中国手机产量增长趋势图 134

图表：2013年全球各品牌手机的市场占有率 135

图表：2013-2015年手游市场规模 136

图表：2015年国产手机市场品牌关注比例分布 141

图表：2013-2015年盛大资产负债表 180

图表：2013-2015年盛大网络利润表 181

图表：2012-2015年盛大现金流量表 182

图表：2013-2015年网易资产负债表 185

图表：2013-2015年网易利润表 186

图表：2012-2015年网易现金流量表 187

图表：2013-2015年第九城市资产负债表 192

图表：2013-2015年第九城市利润表 193

图表：2013-2015年第九城市现金流量表 193

图表：2012-2015年金山资产负债表 198

图表：2012-2015年金山现金流量表 199

图表：2012-2015年金山综合损益表 200

图表：2013-2015年巨人网络资产负债表 204

图表：2013-2015年巨人网络利润表 205

图表：2013-2015年巨人网络现金流量表 205

图表：2012-2015年网龙资产负债表 209

图表：2012-2015年网龙现金流量表 210

图表：2012-2015年网龙综合损益表 210

图表：2013-2015年完美时空资产负债表 214

图表：2013-2015年完美时空利润表 215

图表：2013-2015年完美时空现金流量表 215

图表：腾讯公司所获荣誉 223

图表：2012-2015年腾讯公司资产负债表 224

图表：2012-2015年腾讯公司资产负债表 225

图表：2012-2015年腾讯公司资产负债表 226

图表：久游网公司发展战略 229

图表：2013-2015年网游市场规模分析 1

图表：2015年中国虚拟物品交易平台市场份额占比情况 3

图表：手机网游产业链 9

图表：2015年中国游戏用户规模 16

图表：网游用户上网设备使用情况 17

图表：2015年PC网游用户游龄结构 18

图表：2015年PC网游日均在线时长 19

图表：2015年PC网游付款情况 20

图表：2015年PC网游下载渠道 21

图表：2015年手机游戏用户游龄结构 22

图表：2015年手机游戏日均在线时长 23

图表：2015年手机游戏付费情况 24

图表：2015年手机游戏下载渠道 25

图表：2015年网络游戏行业职类涨薪幅度预测分析 29

图表：2015年网络游戏行业激励项目预测分析 29

图表：2015年一类城市行业应届毕业生起薪分析预测 30

图表：全球网络游戏市场规模预测（单位：亿元） 35

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） 36

图表：中国网络游戏市场规模预测（单位：亿元） 37

图表：网络游戏行业毛利率按业务类别构成 43

图表：中国网页游戏产品出口市场份额 85

图表：2015年中国游戏用户规模 87

图表：2015年我国苹果平台手游TOP10—免费榜 107

图表：2015年我国苹果平台手游TOP10—付费榜 107

图表：2015年我国安卓平台手游TOP10—中重度游戏 107

图表：2015年我国安卓平台手游TOP10—轻度游戏 108

图表：四种基本的品牌战略 114

图表：中国移动游戏收入规模排名 115

图表：中国网页游戏收入规模排名 115

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/006189Y31Y.html>