

2017-2022年中国移动游戏 市场现状研究及未来前景趋势预测报告

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

《2017-2022年中国移动游戏市场现状研究及未来前景趋势预测报告》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/A718944SB1.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

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 2016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 2016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 (ZYPX)

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 2016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

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9：2010-2016年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）
- 图表10：2006-2016年城镇居民可支配收入（单位：元）
- 图表11：2006-2016年农村居民人均纯收入（单位：元）
- 图表12：2008-2016年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）
- 图表13：2008-2016年我国手机网民规模及占网民比例
- 图表14：2009-2016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23：2003-2016年中国网络游戏市场规模增长趋势（单位：亿元，%）
- 图表24：2010-2016年我国网络游戏用户规模（单位：亿人）
- 图表25：2010-2016年我国国产自主研发游戏数量（单位：款）
- 图表26：2012-2016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30：2007-2016年中国移动游戏收入规模（单位：亿元，%）

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/A718944SB1.html>