

2016-2022年中国移动互联网 网游戏市场分析预测及投资战略研究报告

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年中国移动互联网游戏市场分析预测及投资战略研究报告》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/C97161WAA8.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，全国电话用户净增121.1万户，总数达到15.37亿户，增长0.1%，比上年回落2.5个百分点。其中，移动电话用户净增1964.5万户，总数达13.06亿户，移动电话用户普及率达95.5部/百人，比上年提高1部/百人。固定电话用户总数2.31亿户，比上年减少1843.4万户，普及率下降至16.9部/百人。

1949-2015年固定电话、移动电话用户发展情况资料来源：工信部

2015年移动电话普及率各省发展情况资料来源：工信部

2015年，2G移动电话用户减少1.83亿户，是上年净减数的1.5倍，占移动电话用户的比重由上年的54.7%下降至39.9%。4G移动电话用户新增28894.1万户，总数达38622.5万户，在移动电话用户中的渗透率达到29.6%。

2010-2015年各制式移动电话用户发展情况资料来源：工信部

2010-2015年3G/4G用户发展情况资料来源：工信部

2015年，三家基础电信企业固定互联网宽带接入用户净增1288.8万户，总数达2.13亿户。其中，光纤接入（FTTH/O）用户净增5140.8万户，总数达1.2亿户，占宽带用户总数的56.1%，比上年提高22个百分点。8M以上、20M以上宽带用户总数占宽带用户总数的比重分别达69.9%、33.4%，比上年分别提高29、23个百分点。城乡宽带用户发展差距依然较大，城市宽带用户净增1089.4万户，是农村宽带用户净增数的5.5倍。

2006-2015年互联网宽带接入用户发展和高速率用户占比情况资料来源：工信部

本研究报告数据主要采用国家统计数据，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 行业发展概述

第一章 移动互联网游戏行业概述 1

第一节 移动互联网游戏行业定义 1

一、行业定义 1

二、行业代表作 1

三、行业特点 1

四、行业缺陷 2

第二节 移动互联网游戏行业发展历程 3

一、发展回顾 3

二、品种走向 3

第三节 移动互联网游戏行业分类情况 4

一、客户端网游 4

二、非客户端网游 4

第四节 移动互联网游戏产业链分析 5

一、移动互联网游戏产业链 5

二、移动互联网游戏三种技术平台分析 6

三、移动互联网游戏产业发展推动力量 15

第二章 2014-2016年中国移动互联网游戏行业发展环境分析 17

第一节 2014-2016年中国经济环境分析 17

一、宏观经济 17

二、工业形势 19

三、固定资产投资 20

第二节 2014-2016年中国移动互联网游戏行业发展政策环境分析 21

一、行业政策影响分析 21

二、相关行业标准分析 22

第三节 2014-2016年中国移动互联网游戏行业发展社会环境分析 35

一、居民消费水平分析 35

二、人口环境分析 35

三、中国城镇化率 39

第三章 2014-2016年中国移动互联网游戏行业总体发展状况 42

第一节 中国移动互联网游戏行业规模情况分析 42

一、行业单位规模情况分析 42

二、行业人员规模状况分析 42

三、行业资产规模状况分析 43

四、行业市场规模状况分析	43
第二节 中国移动互联网游戏行业产销情况分析	43
一、行业生产情况分析	43
二、行业销售情况分析	46
三、行业产销情况分析	46
第三节 中国移动互联网游戏行业财务能力分析	48
一、行业盈利能力分析与预测	48
二、行业偿债能力分析	48
三、行业营运能力分析	49
四、行业发展能力分析	49

第四章 中国移动互联网游戏市场供需分析	50
第一节 移动互联网游戏市场现状分析及预测	50
一、2014-2016年我国移动互联网游戏行业总产值分析	50
二、2016-2022年我国移动互联网游戏行业总产值预测	51
第二节 移动互联网游戏市场需求分析及预测	51
一、2014-2016年我国移动互联网游戏市场需求分析	51
二、2016-2022年我国移动互联网游戏市场需求预测	53

第二部分 行业深度分析

第五章 移动互联网游戏行业发展现状分析	54
第一节 全球移动互联网游戏行业发展分析	54
一、全球移动互联网游戏行业发展历程	54
二、全球移动互联网游戏行业发展现状	56
三、全球移动互联网游戏行业发展预测	63
第二节 中国移动互联网游戏行业发展分析	67
一、2014-2016年中国移动互联网游戏行业发展态势分析	67
二、2014-2016年中国移动互联网游戏行业发展特点分析	71
三、2014-2016年中国移动互联网游戏行业市场供需分析	73
第三节 中国移动互联网游戏产业特征与行业重要性	73
第四节 移动互联网游戏行业特性分析	76

第六章 中国移动互联网游戏市场规模分析 79

第一节 2014-2016年中国移动互联网游戏市场规模分析 79

第二节 2014-2016年中国移动互联网游戏区域市场规模分析 80

一、2014-2016年东北地区市场规模分析 80

二、2014-2016年华北地区市场规模分析 81

三、2014-2016年华东地区市场规模分析 84

四、2014-2016年华中地区市场规模分析 86

五、2014-2016年华南地区市场规模分析 90

六、2014-2016年西部地区市场规模分析 95

第三节 2016-2022年中国移动互联网游戏市场规模预测 102

第七章 移动互联网游戏国内产品价格走势及影响因素分析 103

第一节 国内产品2014-2016年价格回顾 103

第二节 国内产品当前市场价格及评述 106

第三节 国内产品价格影响因素分析 106

第四节 2016-2022年国内产品未来价格走势预测 107

第八章 移动互联网游戏及其主要上下游产品 108

第一节 移动互联网游戏行业产业链概述 108

第二节 移动互联网游戏行业上游运行分析 111

一、移动互联网游戏行业上游介绍 111

二、移动互联网游戏行业上游发展状况分析 111

三、移动互联网游戏行业上游对移动互联网游戏行业影响力分析 114

第三节 移动互联网游戏行业下游运行分析 114

一、移动互联网游戏行业下游介绍 114

二、移动互联网游戏行业下游发展状况分析 115

三、移动互联网游戏行业下游对移动互联网游戏行业影响力分析 116

第三部分 行业竞争格局

第九章 移动互联网游戏产品竞争力优势分析 117

第一节 整体产品竞争力评价 117

第二节 产品竞争力评价结果分析 118

第三节 竞争优势评价及构建建议 122

一、技术难题 122

二、商业模式 127

三、竞争升级 128

第十章 移动互联网游戏行业市场竞争策略分析 130

第一节 行业竞争结构分析 130

一、现有企业间竞争 130

二、潜在进入者分析 130

三、替代品威胁分析 130

四、供应商议价能力 131

五、客户议价能力 131

第二节 行业国际竞争力比较 131

一、生产要素 131

二、需求条件 132

三、相关和支持性产业 138

1、我国软件产业发展分析 138

2、我国IT行业发展分析 141

3、我国游戏行业发展分析 145

4、我国手机制造业发展分析 147

四、企业战略、结构与竞争状态 150

第三节 移动互联网游戏企业竞争策略分析 151

一、提高移动互联网游戏企业核心竞争力的对策 151

二、影响移动互联网游戏企业核心竞争力的因素及提升途径 155

三、提高移动互联网游戏企业竞争力的策略 158

第十一章 移动互联网游戏行业重点企业竞争分析 164

第一节 深圳中青宝互动网络股份有限公司 164

一、企业发展简况分析 164

二、企业经营情况分析 164

三、企业经营优劣势分析 166

第二节 北京掌趣科技股份有限公司 169

- 一、企业发展简况分析 169
- 二、企业经营情况分析 169
- 三、企业经营优劣势分析 171
- 第三节 北京北纬通信科技股份有限公司 174
- 一、企业发展简况分析 174
- 二、企业经营情况分析 175
- 三、企业经营优劣势分析 175
- 第四节 拓维信息系统股份有限公司 180
- 一、企业发展简况分析 180
- 二、企业经营情况分析 180
- 三、企业经营优劣势分析 181
- 第五节 贵阳朗玛信息技术股份有限公司 185
- 一、企业发展简况分析 185
- 二、企业经营情况分析 186
- 三、企业经营优劣势分析 187
- 第六节 深圳雷柏科技股份有限公司 191
- 一、企业发展简况分析 191
- 二、企业经营情况分析 192
- 三、企业经营优劣势分析 194

第四部分 行业前景预测

- 第十二章 移动互联网游戏行业投资与发展前景分析 213
- 第一节 移动互联网游戏行业投资机会分析 213
- 一、移动互联网游戏投资项目分析 213
- 二、可以投资的移动互联网游戏模式 213
- 三、2014-2016年移动互联网游戏投资机会 214
- 第二节 2016-2022年中国移动互联网游戏行业发展预测分析 217
- 一、未来移动互联网游戏发展分析 217
- 二、未来移动互联网游戏行业技术开发方向 220
- 三、总体行业“十三五”整体规划及预测 221
- 第三节 未来市场发展趋势 221
- 一、产业集中度趋势分析 221

二、十三五行业政策发展趋势 221

第十三章 移动互联网游戏产业用户度分析 223

第一节 移动互联网游戏产业用户认知程度 223

第二节 移动互联网游戏产业用户关注因素 224

一、功能 224

二、质量 226

三、价格 227

四、外观 228

五、服务 229

第十四章 2016-2022年移动互联网游戏行业发展趋势及投资风险分析 230

第一节 当前移动互联网游戏存在的问题 230

第二节 移动互联网游戏未来发展预测分析 230

一、中国移动互联网游戏发展方向分析 230

二、2016-2022年中国移动互联网游戏行业发展规模预测 232

三、2016-2022年中国移动互联网游戏行业发展趋势预测 232

第三节 2016-2022年中国移动互联网游戏行业投资风险分析 238

一、出口风险分析 238

二、市场风险分析 242

三、管理风险分析 243

四、产品投资风险 244 ZYZL

图表目录：

图表：2014-2016年国内生产总值及其增长速度 18

图表：2014-2016年国内生产总值增长速度（累计同比） 18

图表：2014-2016年工业增加值及同比增速 19

图表：2014-2016年固定资产投资（不含农户）同比增速 20

图表：2014-2016年固定资产到位资金同比增速 20

图表：2014-2016年中国恩格尔系数变化情况 35

图表：2014-2016年全国人口变化 37

图表：2014-2016年中国人口性别变化 37

图表：2014-2016年中国人口各年龄段变化 38

图表：2014-2016年中国人口城乡结构变化 38

图表：2014-2016年中国农村人均收入变化 39

图表：2014-2016年中国城镇人均收入变化 39

图表：2014-2016年全国城镇人口比重 41

图表：2014-2016年我国城镇化水平变化情况 41

图表：2014-2016年移动互联网游戏用户规模增长 4

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/C97161WAA8.html>