

2016-2022年中国网络游戏 行业深度研究与投资风险报告

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年中国网络游戏行业深度研究与投资风险报告》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/X05043OWI5.html>

报告价格：印刷版：RMB 7000 电子版：RMB 7200 印刷版+电子版：RMB 7500

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

网络游戏，英文名称为Online Game，又称“在线游戏”，简称“网游”。指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。

网络游戏区别于单机游戏而言的，是指玩家必须通过互联网连接来进行多人游戏。一般指由多名玩家通过计算机网络在虚拟的环境下对人物角色及场景按照一定的规则进行操作以达到娱乐和互动目的的游戏产品集合。

而单机游戏模式多为人机对战。因为其不能连入互联网而玩家与玩家互动性差了很多，但可以通过局域网的连接进行有限的多人对战。

网络游戏的诞生使命：“通过互联网服务中的网络游戏服务，提升全球人类生活品质”。

网络游戏的诞生让人类的生活更丰富，从而促进全球人类社会的进步。并且丰富了人类的精神世界和物质世界，让人类的生活的品质更高，让人类的生活更快乐。

截至2016年6月，我国网络游戏用户规模达到3.91亿，占整体网民的55.1%。手机网络游戏用户规模为3.02亿，较去年底增长2311万，占手机网民的46.1%。

2015.12-2016.6中国网络游戏/手机网络游戏用户规模及使用率

2016年上半年网络游戏用户规模保持稳定，设备移动化、版权正规化和内容影视化成为主要趋势。

智研数据研究中心发布的《2016-2022年中国网络游戏行业深度研究与投资风险报告》共十九章。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 中国网络游戏行业发展环境

第一节 网络游戏行业及属性分析

- 一、行业定义
- 二、行业产业链
- 三、行业类型属性
- 四、行业盈利模式
- 五、行业发展历程
- 六、国民经济依赖性

第二节 经济发展环境

- 一、中国经济发展阶段
- 二、中国GDP增长情况
- 三、工业经济发展形势
- 四、我国经济结构调整
- 五、全社会固定资产投资
- 六、社会消费品零售总额
- 七、城乡居民收入与消费
- 八、对外贸易的发展形势

第三节 政策发展环境

- 一、行业主管部门及监管体制
- 二、行业主要法律法规及政策

第四节 社会发展环境

- 一、人口数量及结构
- 二、中国城镇化率
- 三、恩格尔系数
- 四、文化娱乐消费
- 五、文化产业概况

第五节 技术发展环境

- 一、互联网技术发展情况
- 二、3G技术发展情况
- 三、引擎研发及应用现状
- 四、引擎开发技术发展情况

五、国内网游开发现存问题

第二章 2013-2016年中国网络游戏市场总体规模分析

第一节 网络游戏行业总体规模

第二节 网络游戏市场发展概况

第三节 网游市场用户付费规模

一、我国网游用户规模

二、我国网游用户付费规模

三、各季度网游市场情况

第三章 2013-2016年中国网络游戏市场结构分析

第一节 网络游戏市场结构概况

第二节 网游细分市场结构分析

一、网络游戏市场结构

二、PC网络游戏市场结构

三、手机网络游戏市场结构

四、区域市场结构

第四章 中国网络游戏市场供需监测分析

第一节 网络游戏行业需求分析

第二节 网络游戏行业供给分析

第三节 网络游戏行业进出口贸易分析

第五章 2013-2016年中国网络游戏市场竞争格局与厂商市场竞争力评价

第一节 竞争格局分析

一、网络游戏行业潜在进入者

二、网游行业的竞争者

三、网游替代品威胁

四、网游行业卖方议价能力

五、网游行业买方议价能力

第二节 主力厂商市场竞争力评价

一、主要厂商竞争力

二、技术创新

三、产品创新

四、商业模式创新

第三节 网络游戏市场竞争趋势

第六章 中国网络游戏行业消费者行为调查研究机营销分析

第一节 网络游戏用户基本属性

第二节 网络游戏用户行为分析

第三节 手机游戏用户行为调查

第四节 网络游戏行业营销分析

一、网络游戏营销分析

二、网游广告营销分析

第七章 2013-2016年中国网络游戏行业竞争绩效分析

第一节 网络游戏行业总体效益水平分析

第二节 网络游戏行业产业集中度分析

第三节 网络游戏行业不同企业绩效分析

第八章 2016-2022年网络游戏市场发展前景预测

第一节 国际市场发展前景预测

第二节 国内市场发展前景预测

第九章 2013-2016年中国网络游戏行业投融资分析

第一节 中国网络游戏行业外资进入状况

第二节 中国网络游戏行业合作与并购

一、并购成网游出海加速器

二、并购扩充网游企业研发实力

三、并购为国内运营提供便利

第三节 网络游戏行业投融资分析

一、网游行业投资统计

二、市场增速止跌回升

三、投融资行为日趋活跃

四、轻游戏增长态势明显

第十章 2013-2016年中国网络游戏产业投资策略

第一节 产品定位策略

一、市场细分策略

二、产品价格策略

第二节 渠道销售策略

一、销售模式分类

二、销售方式分析

第三节 网络游戏服务策略分析

第四节 网络游戏市场营销建议

第十一章 中国网络游戏行业重点企业分析

第一节 腾讯控股有限公司

一、企业基本情况

二、企业产品介绍

三、企业经营情况分析

四、企业经济指标分析

五、企业盈利能力分析

六、企业偿债能力分析

七、企业运营能力分析

八、企业成本费用分析

第二节 盛大游戏有限公司

一、企业基本情况

二、企业游戏产品

三、企业经营情况分析

四、企业经济指标分析

五、企业盈利能力分析

六、企业偿债能力分析

第三节 网易公司

一、企业基本情况

二、企业游戏开发历程

三、企业主要产品介绍

四、企业经营情况分析

五、企业经济指标分析

第四节 上海巨人网络科技有限公司

一、企业基本情况

二、企业产品构成

三、企业技术优势

四、企业经营情况分析

五、企业经济指标分析

第五节 金山软件有限公司

一、企业基本情况

二、企业经营情况分析

三、企业经济指标分析

四、企业盈利能力分析

五、企业偿债能力分析

六、企业运营能力分析

七、企业成本费用分析

第六节 完美世界（北京）网络技术有限公司

一、企业基本情况

二、企业游戏产品

三、企业国内销售业务

四、企业经营情况分析

五、企业经济指标分析

第七节 北京畅游时代数码技术有限公司

一、企业基本情况

二、企业产品构成

三、企业优势分析

四、企业经营情况分析

五、企业经济指标分析

第八节 网龙网络有限公司

一、企业基本情况

二、企业游戏产品

- 三、企业经营情况分析
- 四、企业经济指标分析
- 五、企业盈利能力分析
- 六、企业偿债能力分析
- 七、企业运营能力分析
- 八、企业成本费用分析

第十二章 2013-2016年中国网络游戏产业投资分析

第一节 投资环境

- 一、宏观环境分析
- 二、市场竞争分析
- 三、政策环境分析

第二节 投资机会分析

第三节 投资发展前景

- 一、市场供需发展趋势
- 二、未来发展展望

第十三章 2013-2016年网络游戏相关产业走势分析

第一节 上游行业影响分析

- 一、我国互联网行业发展分析
- 二、互联网领域投资情况分析
- 三、信息技术产业发展状况
- 四、软件行业发展现状分析

第二节 下游行业影响分析

- 一、游戏资讯网站月覆盖人数
- 二、网民规模分析
 - (一) 总体网民规模
 - (二) 手机网民规模
- 三、网民互联网应用分析
 - (一) 整体互联网应用分析
 - (二) 手机网民应用分析
- 四、个人电脑的普及

(一) 个人电脑应用

(二) 个人电脑供给

五、智能手机的应用

(一) 智能手机的应用

(二) 智能手机出货量

第十四章 网络游戏行业成长能力及稳定性分析

第一节 网络游戏行业生命周期分析

第二节 网络游戏行业成长能力影响因素分析

一、网络游戏行业驱动因素分析

二、网络游戏行业阻碍因素分析

第三节 网络游戏行业集中程度分析

一、北京

二、上海

三、深圳

四、厦门

五、天津

六、成都

七、武汉

第十五章 网络游戏行业风险趋势分析与对策

第一节 网络游戏行业风险分析

一、市场竞争风险

二、技术风险分析

三、政策风险分析

四、新游戏开发风险

第二节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析

一、网络游戏行业市场风险控制策略

二、网络游戏行业政策风险控制策略

三、网络游戏行业经营风险控制策略

四、网络游戏开发风险控制策略

第十六章 网络游戏产业进入壁垒分析

第一节 行业资质壁垒

第二节 资金壁垒

第三节 技术壁垒

第四节 品牌壁垒

第五节 人才壁垒

第十七章 2016-2022年中国网络游戏行业发展趋势研究分析

第一节 2016-2022年网络游戏行业国际市场预测

一、网络游戏行业规模预测

二、网络游戏行业市场前景

第二节 2016-2022年中国网络游戏行业发展趋势

一、网游产品发展趋势

二、网游技术发展趋势

三、网游行业发展趋势

四、手机网游发展趋势

第三节 2016-2022年网络游戏行业中国市场预测

一、网络游戏行业规模预测

二、网络游戏行业市场需求前景

第十八章 2016-2022年网络游戏行业投资机会分析研究

第一节 2016-2022年网络游戏行业主要区域投资机会

第二节 2016-2022年网络游戏行业出口市场投资机会

第三节 2016-2022年网络游戏行业企业的多元化投资机会

第十九章 网络游戏企业发展战略分析 (ZY GXH)

第一节 发展战略规划的背景意义

一、企业转型升级的需要

二、企业强做大做的需要

三、企业可持续发展需要

第二节 发展战略规划的制定原则

一、科学性

- 二、实践性
- 三、前瞻性
- 四、创新性
- 五、全面性
- 六、动态性

第三节 发展战略规划的制定依据

- 一、国家产业政策
- 二、行业发展规律
- 三、企业资源与能力
- 四、可预期的战略定位

第四节 战略规划主要的分析工具

- 一、PEST分析
- 二、SCP模型
- 三、SWOT分析
- 四、波特五力模型
- 五、价值链分析
- 六、7S分析
- 七、波士顿矩阵分析
- 八、战略群体分析法
- 九、核心竞争力分析
- 十、三层面论分析
- 十一、行业生命周期分析
- 十二、委托代理理论（ZY GXH）

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/X05043OWI5.html>