

# 2014-2020年中国网络游戏 行业前景研究与投资战略分析报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

[www.abaogao.com](http://www.abaogao.com)

## 一、报告报价

《2014-2020年中国网络游戏行业前景研究与投资战略分析报告》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/Y16189G98E.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

2014年中国网络游戏市场规模(包括互联网游戏和移动网游戏市场)为468.5亿元，同比增长34.4%，增速止跌回升。其中，互联网游戏为429.8亿元，同比增长33.0%;移动网游戏为38.7亿元，同比增长51.2%：2014年自主研发的互联网游戏产品在国内市场的运营收入达254.2亿元，同比增长37.3%，比互联网游戏市场34.4%的增长率高了近3个百分点。2014年，国产游戏出口规模进一步扩大，收入达到4.03亿美元，同比增长76.0%。出口产品数量增加明显，2014年新增66家公司共计92款网络游戏产品出口海外，数量总数超过150款。在新增出口的92款网络游戏中，网页游戏56款，客户端游戏33款，移动网游戏3款。可以看出，在网页游戏迅速发展的大背景下，其海外市场收入也迅速增长。在56款新增出口的网页游戏中，角色扮演类和战争策略类为出口的主要类型，其中角色扮演类网页游戏27款，战争策略类网页游戏19款;新增出口的客户端游戏中，角色扮演类27款，占主要地位;新增出口的手机游戏中，角色扮演类、战争策略类、社交类各1款。

预计，未来几年网络游戏市场规模继续增长，预计2015年末规模过千亿未来几年仍将是中国网络游戏发展的机遇期。预计2015年末，网络游戏市场规模将超过1000亿元，年均复合增长率超过20%。从产品结构看，未来几年，互联网游戏仍将占主体地位，而客户端游戏也将继续保持较为稳固的市场份额；同时，网页游戏和移动网游戏高速增长的气势将进一步巩固，且增长速度远超客户端游戏。&ldquo;十二五&rdquo;期间，中国网络游戏出版产业依然处于发展的&ldquo;战略机遇期&rdquo;。中国高度重视数字出版产业发展，而网络游戏出版产业是数字出版业的核心内容之一。不过，网络游戏出版产业也面临着新的挑战。一方面，网络游戏企业的可持续发展能力还不是很强，部分企业自律意识和社会责任感缺乏；另一方面，网络游戏人才储备明显不足，高端人才无法满足产业快速发展需要。这些问题已经严重制约了网络游戏出版产业的更快发展。面对挑战，我国网络游戏企业要努力提高内容创新能力，深入挖掘中华优秀传统文化中的优秀内容，弘扬传统美德，凝聚民族情感，提高游戏作品的文化品位和精神境界，自觉摒弃低俗品位和模仿抄袭。

智研数据研究中心发布的《2014-2020年中国网络游戏行业前景研究与投资战略分析报告》共十九章。在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家文化部、国家工业和信息化部、国家新闻出版总署、国务院发展研究中心、中国互联网协会、全国商业信息中心、中国经济景气监测中心、智研数据研究中心、各网络游戏门户网站等公布和提供的大量资料，对我国的网络游戏行业进行了全面的分析。

本网络游戏行业报告，总结了全球和国内网络游戏产业发展现状，对我国网络游戏市场情

况、用户情况、竞争情况、发展前景、投资情况等进行了分析。报告还对网络游戏产业未来发展趋势及发展策略进行了研判，是网络游戏企业、投资机构、相关单位等准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

## 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、国民经济依赖性三、行业类型属性第二节 经济发展环境一、中国经济发展阶段二、2013-2014年中国经济发展状况三、经济结构调整四、国民收入状况

第二章 中国网络游戏生产现状分析第一节 网络游戏行业总体规模第二节 网络游戏产能概况一、2013-2014年产能分析1、2007年我国网络游戏市场分析2、2008年我国网络游戏市场分析3、2013年我国网络游戏市场分析4、2013年我国网络游戏市场分析5、2014年我国网络游戏市场分析二、2014-2020年产能预测第三节 网络游戏市场容量概况一、2013-2014年市场容量分析1、2008年我国网络游戏市场容量分析2、2013年我国网络游戏市场容量分析3、2013年我国网络游戏市场容量分析4、2014年我国网络游戏市场容量分析二、2014-2020年市场容量预测

第三章 2013年中国市场分析第一节 我国整体市场规模一、总量规模二、增长速度三、各季度市场情况第二节 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 2013年中国网络游戏市场供需监测分析第一节 需求分析第二节 供给分析第三节 市场特征分析

第五章 2013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

第六章 我国网络游戏行业供需状况分析第一节 网络游戏行业市场需求分析第二节 网络游戏行业供给能力分析第三节 网络游戏行业进出口贸易分析

第七章 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 2013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 我国网络游戏行业投融资分析第一节 我国网络游戏行业外资进入状况第二节 我国网络游戏行业合作与并购第三节 网络游戏行业投融资分析一、市场增速止跌回升二、投融资行为日趋活跃三、轻游戏增长态势明显

第十章 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、目标市场的选择第二节 产品开发策略第三节 渠道销售策略一、销售模式分类二、销售方式第四节 服务策略

第十一章 我国网络游戏行业重点企业分析第一节 腾讯公司一、公司基本情况二、公司经营与财务状况第二节 上海盛大网络发展有限公司一、公司基本情况二、公司经营与财务状况第三节 网易公司一、公司基本情况二、公司经营与财务状况第四节 上海巨人网络科技有限公司一、公司基本情况二、公司经营与财务状况第五节 金山软件有限公司一、公司基本情况二、公司经营与财务状况

第十二章 2013年中国网络游戏产业投资分析第一节 投资环境一、资源环境分析二、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 投资风险及对策分析第四节 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 网络游戏相关产业2013年走势分析第一节 上游行业影响分析一、我国互联网行业发展分析二、网游业与互联网市场发展分析三、网游在互联网的地位分析四、网游对互联网的贡献分析第二节 下游行业影响分析一、我国PC网游市场分析二、我国手机网游市场分析三、手机网游与PC网游的差异

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 网络游戏行业集中程度分析一、北京二、上海三、深圳四、厦门

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、政策和体制风险四、进入退出风险第二节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析一、2013-2016年网络游戏行业市场风险及控制策略二、2013-2016年网络游戏行业政策风险及控制策略三、2013-2016年网络游戏行业经营风险及控制策略四、2013-2016年网络游戏技术风险及控制策略五、2013-2016年网络游戏行业其他风险及控制策略

第十六章 网络游戏产业投资风险第一节 网络游戏行业竞争风险第二节 网络游戏行业供需波动风险第三节 网络游戏行业技术创新风险第四节 网络游戏行业经营管理风险

第十七章 2014-2020年中国网络游戏行业发展趋势研究分析第一节 2014-2020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、网络游戏行业市场需求前景第二节 中国网络游戏行业发展趋势一、产品发展趋势二、技术发展趋势第三节 2014-2020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 网络游戏行业投资机会分析研究第一节 2014-2020年网络游戏行业主要区域投资机会第二节 2014-2020年网络游戏行业出口市场投资机会第三节 2014-2020年网络游戏行业企业的多元化投资机会

第十九章 “十二五”期间网络游戏企业发展战略分析第一节 企业转型升级第二节 企业做强做大第三节 企业可持续发展一、“十二五”发展战略规划的要求二、国家产业政策

图表目录  
图表：2013-2014年中国文化产业增加值及增长率  
图表：状态层指标权重  
图表：要素层指标权重  
图表：1978-2006年我国各年发展度  
图表：较优分割结果  
图表：B(29,k)随k的变化曲线  
图表：对分割结果的F检验  
图表：我国1978年-2006年经济发展阶段划分表  
图表：2013-2014年国内生产总值及其增长速度  
图表：2000年以来中国每单位GDP的物流需求系数  
图表：2014年居民消费价格月度涨跌幅度  
图表：2014年居民消费价格同比涨幅  
图表：2013-2014年公共财政收入及其增长速度  
图表：2014年居民消费价格同比涨幅  
图表：2014年居民消费价格月度涨跌幅度  
图表：2014年居民消费价格同比涨幅  
图表：2013-2014年全社会固定资产投资及其增速  
图表：2013-2014年农村居民人均收入及其增长速度  
图表：2013-2014年城镇居民人均可支配收入及其实际增长速度  
图表：2013-2014年全球网络游戏市场规模  
图表：2013年中国网络游戏市场收入格局  
图表：2013年网络游戏运营商市场规模份额前十名  
图表：2013-2014我国网络游戏出口规模  
图表：2014部分网络公司出口游戏及出口地区  
图表：我国网游对国外的出口图示  
图表：2014-2015年网游国际市场增长率  
图表：2013-2014年中国网络游戏市场规模及增长  
图表：2013-2014中国网络游戏产品海外市场收入  
图表：2014年中国网络游戏对用户重要性分布  
图表：2014年中国网络游戏用户侧重点分布  
图表：2014年中国不同网络游戏用户对画面要求对比  
图表：2014年中国网络游戏用户对即时制与回合制偏好分布  
图表：2014年中国网络游戏用户对锁定与非锁定战斗模式偏好分布  
图表：2013年中国网络游戏用户对收费模式偏好对比  
图表：2013-2014中国网络游戏市场规模及增长  
图表：中国网络游戏市场规模及增长  
图表：2014中国网络游戏市场结构  
图表：中国PC网络游戏市场产品结构  
图表：中国手机游戏产品结构  
图表：2014年国内网络游戏市场区域结构  
图表：2014年PC网络游戏市场区域结构  
图表：中国手机游戏市场区域结构  
图表：中国网络游戏市场实力矩阵  
图表：2014年中国十大收入网游排行榜  
图表：2014年我国网游用户数统计  
图表：2014年我国网游销售收入统计  
图表：2014年我国国产网游销售收入统计  
图表：不同类型玩家消费行为百分比统计(%)  
图表：2014年1-12月微型计算机设备产量全国合计  
图表：2013年1-5月微型计算机设备产量全国合计  
图表：2014年1-12月移动手机产量全国合计  
图表：2013年1-5月移动手机产量全国合计  
图表：2013-2014年我国手机游戏市场规模  
图表：2013-2014年我国手机游戏用户规模  
图表：2013-2013年我国有端网游市场规模预测  
图表：2013-2013年我国有端网游市场用户规模预测  
图表：2013Q1-2014Q4中国网络游戏用户付费市场规模  
图表：2013-2014年中国网络游戏细分领域收入结构分布  
图表：2013-2014年中国网页游戏用户付费市场规模  
图表：2013-2014年中国社交游戏用户付费市场规模  
图表：2014Q1-2014Q4中国网络游戏企业收入排名TOP15  
图表：2013Q1-2014Q4中国网络游戏企业网络广告投放天次规模  
略&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/Y16189G98E.html>