

# 2017-2022年中国网络游戏行业发展态势及十三五 投资动向研究报告

报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2017-2022年中国网络游戏行业发展态势及十三五投资动向研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/274837274837.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

网络游戏，英文名称为OnlineGame，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。

中国报告网发布的《2017-2022年中国网络游戏行业发展态势及十三五投资动向研究报告》内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、市场前景、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资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。

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2014-2016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2014-2016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2014-2016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2014-2016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2017-2022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2014-2016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2014-2016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

#### (1) 企业概况

#### (2) 主营产品概况

#### (3) 公司运营情况

#### (4) 公司优劣势分析

### 第二节盛大游戏有限公司

#### (1) 企业概况

#### (2) 主营产品概况

#### (3) 公司运营情况

#### (4) 公司优劣势分析

### 第三节 网易公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营产品概况
- (3) 公司运营情况
- (4) 公司优劣势分析

### 第四节 上海巨人网络科技有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营产品概况
- (3) 公司运营情况
- (4) 公司优劣势分析

### 第五节 金山软件有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营产品概况
- (3) 公司运营情况
- (4) 公司优劣势分析

### 第六节 完美世界（北京）网络技术有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营产品概况
- (3) 公司运营情况
- (4) 公司优劣势分析

### 第七节 北京畅游时代数码技术有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营产品概况
- (3) 公司运营情况
- (4) 公司优劣势分析

### 第八节 网龙网络有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营产品概况
- (3) 公司运营情况
- (4) 公司优劣势分析

## 第十二章 2014-2016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2014-2016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2017-2022年中国网络游戏行业发展趋势研究分析

#### 第一节2017-2022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2017-2022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2017-2022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2017-2022年网络游戏行业投资机会分析研究

#### 第一节2017-2022年网络游戏行业主要区域投资机会

#### 第二节2017-2022年网络游戏行业出口市场投资机会

#### 第三节2017-2022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

### 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

( GYZX )

图表详见正文•••••

特别说明：中国报告网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/274837274837.html>