

中国网络游戏行业发展深度分析与投资前景研究 报告（2022-2029年）

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《中国网络游戏行业发展深度分析与投资前景研究报告（2022-2029年）》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://www.chinabaogao.com/baogao/202204/590644.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

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。

随着“宅经济”快速发展，游戏逐渐成为人们日常娱乐消费方式之一，国内游戏用户规模也快速增长。根据数据显示，2021年，中国游戏用户规模达6.66亿人，同比增长0.22%，增速与前几年相比有所放缓，其主要原因是2021年国家防沉迷新规落地，未成年人保护收获实效。同时，2021年上半年游戏用户规模占网民规模的65.95%，剩下的34.05%网民规模仍然有待挖掘，未来仍有较大的增长空间。

数据来源：观研天下整理

由此可见，我国网络游戏行业用户规模基础较好，市场挖掘空间较大，行业规模也将一直呈现逐年扩大态势。根据数据显示，2020年我国网络游戏市场规模更是达到2707.1亿元，同比增长约18%，预计2021年将接近3000亿元。其中，2020年移动游戏规模占比最大，约为74%，市场规模达到2006.8亿元。

数据来源：观研天下整理

此外，2022年4月11日，国家新闻出版署官网公布了2022年4月国产网络游戏审批名单，西山居《剑网3缘起》、心动网络《派对之星》、雷霆网络《塔猎手》、三七互娱《梦想大航海》等45款游戏获得版号，这是自2021年7月以来，国家新闻出版署审批通过的首批国产网络游戏。

2022年4月部分国产游戏过审版号名单

序号

名称

申报类别

出版单位

运营单位

文号

出版物号

时间

1

神兽金刚无限战场

移动

江西高校出版社有限责任公司

成都雷兽互动科技有限公司

国新出审[2022]417号

ISBN978-7-498-09416-2

2022年04月08日

2

盒裂变

客户端

厦门雷霆互动网络有限公司

天津市队友科技有限公司

国新出审[2022]416号

ISBN978-7-498-09432-2

2022年04月08日

3

塔猎手

客户端

厦门雷霆互动网络有限公司

深圳雷霆信息技术有限公司

国新出审[2022]415号

ISBN978-7-498-09418-6

2022年04月08日

4

前进之路

移动

大唐网络有限公司

北京朗亦互动科技有限公司

国新出审[2022]414号

ISBN978-7-498-09420-9

2022年04月08日

5

指尖三国

移动

黑龙江科学技术出版社有限公司

海南飞天游网络科技有限公司

国新出审[2022]413号

ISBN978-7-498-09413-1

2022年04月08日

6

梦幻小狗

移动

江苏凤凰数字传媒有限公司

南京博传网络科技有限公司

国新出审[2022]412号

ISBN978-7-498-09412-4

2022年04月08日

7

零号遗迹

移动

苏州好玩友网络科技有限公司

科苏州好玩友网络科技有限公司国新出审[2022]411号

ISBN978-7-498-09411-7

2022年04月08日

8

派对之星

移动

天津电子出版社有限公司

心动网络股份有限公司

国新出审[2022]410号

ISBN978-7-498-09410-0

2022年04月08日

9

魔眼乱斗

移动

上海电子出版有限公司

上海宾略网络科技有限公司

国新出审[2022]409号

ISBN978-7-498-09409-4

2022年04月08日

10

诸神号角

移动

辽宁电子出版社有限责任公司

南京东林信息科技有限公司国新出审[2022]408号

ISBN978-7-498-09408-7

2022年04月08日

11

龙腾传奇

移动

杭州汉唐文化传播有限公司

绍兴盛韵网络科技有限公司

国新出审[2022]407号

ISBN978-7-498-09407-0

2022年04月08日

12

皮皮虾之东土村传

移动

杭州乐港科技有限公司

杭州乐港科技有限公司

国新出审[2022]406号

ISBN978-7-498-09406-3

2022年04月08日

13

小小城主

移动

上海商国网络科技有限公司

上海灵亿科技有限公司

国新出审[2022]405号

ISBN978-7-498-09404-9

2022年04月08日

14

道途漫漫

移动

华中科技大学电子音像出版社

武汉网贤信息技术有限公司国新出审[2022]404号

ISBN978-7-498-09403-2

2022年04月08日

15

虚树迷宫

移动

互爱互动(北京) 科技有限公司

互爱互动(北京) 科技有限公司

国新出审[2022]403号

ISBN978-7-498-09401-8

2022年04月08日

16

少年三国志:口袋战役

移动

上海游族信息技术有限公司

上海游族信息技术有限公司

国新出审[2022]402号

ISBN978-7-498-09400-1

2022年04月08日

17

超能合体鸭

移动

上海科学技术文献出版社有限公司

上海顽娱网络科技有限公司

国新出审[2022]401号

ISBN978-7-498-09397-4

2022年04月08日

18

铸时匠

游戏机-Switch

深圳中青宝互动网络股份有限公司

上海心愉计算机科技有限公司

国新出审[2022]400号

ISBN978-7-498-09394-3

2022年04月08

19

涂鸦大冒险

移动

宁波东海岸电子音像出版社有限公司

厦门简创网络科技有限公司

国新出审[2022]399号

ISBN978-7-498-09402-5

2022年04月08日

20

超级幻影猫:小岛

移动

厦门游力信息科技有限公司

厦门游力信息科技有限公司

国新出审[2022]398号

ISBN978-7-498-09399-8

2022年04月08日

21

弹弹奇妙冒险

移动

海南省电子音像出版社有限公司

海南舞动科技有限公司

国新出审[2022]397号

ISBN978-7-498-09398-1

2022年04月08日

数据来源：观研天下整理

近年来，伴随着版号数量大幅减少，国产游戏也走上了提质减量之路，并且一些网络游戏厂商将市场目标对准海外市场，其竞争力在国际上不断增强。数据显示，2021年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达180.13亿美元，同比增长16.59%。同时，国内网络游戏相关企业注册量不断增加。现阶段，我国现存网络游戏相关企业19.89万家，2021年新增网络游戏相关企业达5.89万家，同比增长67.55%。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理（WYD）

》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，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。

行业报告是业内企业、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。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【目录大纲】

第一章 2018-2022年中国网络游戏行业发展概述

第一节 网络游戏行业发展情况概述

一、网络游戏行业相关定义

二、网络游戏特点分析

三、网络游戏行业基本情况介绍

四、网络游戏行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、网络游戏行业需求主体分析

第二节 中国网络游戏行业生命周期分析

一、网络游戏行业生命周期理论概述

二、网络游戏行业所属的生命周期分析

第三节网络游戏行业经济指标分析

- 一、网络游戏行业的赢利性分析
- 二、网络游戏行业的经济周期分析
- 三、网络游戏行业附加值的提升空间分析

第二章 2018-2022年全球网络游戏行业市场发展现状分析

第一节全球网络游戏行业发展历程回顾

第二节全球网络游戏行业市场规模与区域分布情况

第三节亚洲网络游戏行业地区市场分析

- 一、亚洲网络游戏行业市场现状分析
- 二、亚洲网络游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲网络游戏行业市场前景分析

第四节北美网络游戏行业地区市场分析

- 一、北美网络游戏行业市场现状分析
- 二、北美网络游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、北美网络游戏行业市场前景分析

第五节欧洲网络游戏行业地区市场分析

- 一、欧洲网络游戏行业市场现状分析
- 二、欧洲网络游戏行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧洲网络游戏行业市场前景分析

第六节 2022-2029年世界网络游戏行业分布走势预测

第七节 2022-2029年全球网络游戏行业市场规模预测

第三章 中国网络游戏行业产业发展环境分析

第一节我国宏观经济环境分析

- 一、中国GDP增长情况分析
- 二、工业经济发展形势分析
- 三、社会固定资产投资分析
- 四、全社会消费品零售总额
- 五、城乡居民收入增长分析
- 六、居民消费价格变化分析
- 七、对外贸易发展形势分析

第二节我国宏观经济环境对网络游戏行业的影响分析

第三节中国网络游戏行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

三、主要行业标准

第四节政策环境对网络游戏行业的影响分析

第五节中国网络游戏行业产业社会环境分析

第四章 中国网络游戏行业运行情况

第一节中国网络游戏行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节中国网络游戏行业市场规模分析

一、影响中国网络游戏行业市场规模的因素

二、中国网络游戏行业市场规模

三、中国网络游戏行业市场规模解析

第三节中国网络游戏行业供应情况分析

一、中国网络游戏行业供应规模

二、中国网络游戏行业供应特点

第四节中国网络游戏行业需求情况分析

一、中国网络游戏行业需求规模

二、中国网络游戏行业需求特点

第五节中国网络游戏行业供需平衡分析

第五章 中国网络游戏行业产业链和细分市场分析

第一节中国网络游戏行业产业链综述

一、产业链模型原理介绍

二、产业链运行机制

三、网络游戏行业产业链图解

第二节中国网络游戏行业产业链环节分析

一、上游产业发展现状

二、上游产业对网络游戏行业的影响分析

三、下游产业发展现状

四、下游产业对网络游戏行业的影响分析

第三节我国网络游戏行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

第六章 2018-2022年中国网络游戏行业市场竞争分析

第一节中国网络游戏行业竞争现状分析

一、中国网络游戏行业竞争格局分析

二、中国网络游戏行业主要品牌分析

第二节中国网络游戏行业集中度分析

一、中国网络游戏行业市场集中度影响因素分析

二、中国网络游戏行业市场集中度分析

第三节中国网络游戏行业竞争特征分析

一、企业区域分布特征

二、企业规模分布特征

三、企业所有制分布特征

第七章 2018-2022年中国网络游戏行业模型分析

第一节中国网络游戏行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、波特五力模型原理

二、供应商议价能力

三、购买者议价能力

四、新进入者威胁

五、替代品威胁

六、同业竞争程度

七、波特五力模型分析结论

第二节中国网络游戏行业SWOT分析

一、SOWT模型概述

二、行业优势分析

三、行业劣势

四、行业机会

五、行业威胁

六、中国网络游戏行业SWOT分析结论

第三节中国网络游戏行业竞争环境分析（PEST）

一、PEST模型概述

二、政策因素

三、经济因素

四、社会因素

五、技术因素

六、PEST模型分析结论

第八章 2018-2022年中国网络游戏行业需求特点与动态分析

第一节中国网络游戏行业市场动态情况

第二节中国网络游戏行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节网络游戏行业成本结构分析

第四节网络游戏行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节中国网络游戏行业价格现状分析

第六节中国网络游戏行业平均价格走势预测

一、中国网络游戏行业平均价格趋势分析

二、中国网络游戏行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国网络游戏行业所属行业运行数据监测

第一节中国网络游戏行业所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节中国网络游戏行业所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节中国网络游戏行业所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第十章 2018-2022年中国网络游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国网络游戏行业区域市场规模分析

一、影响网络游戏行业区域市场分布的因素

二、中国网络游戏行业区域市场分布

第二节 中国华东地区网络游戏行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区网络游戏行业市场分析

(1) 华东地区网络游戏行业市场规模

(2) 华东地区网络游戏行业市场现状

(3) 华东地区网络游戏行业市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区网络游戏行业市场分析

(1) 华中地区网络游戏行业市场规模

(2) 华中地区网络游戏行业市场现状

(3) 华中地区网络游戏行业市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区网络游戏行业市场分析

(1) 华南地区网络游戏行业市场规模

(2) 华南地区网络游戏行业市场现状

(3) 华南地区网络游戏行业市场规模预测

第五节 华北地区网络游戏行业市场分析

一、华北地区概述

二、华北地区经济环境分析

三、华北地区网络游戏行业市场分析

(1) 华北地区网络游戏行业市场规模

(2) 华北地区网络游戏行业市场现状

(3) 华北地区网络游戏行业市场规模预测

第六节 东北地区市场分析

一、东北地区概述

二、东北地区经济环境分析

三、东北地区网络游戏行业市场分析

- (1) 东北地区网络游戏行业市场规模
- (2) 东北地区网络游戏行业市场现状
- (3) 东北地区网络游戏行业市场规模预测

第七节西南地区市场分析

一、西南地区概述

二、西南地区经济环境分析

三、西南地区网络游戏行业市场分析

- (1) 西南地区网络游戏行业市场规模
- (2) 西南地区网络游戏行业市场现状
- (3) 西南地区网络游戏行业市场规模预测

第八节西北地区市场分析

一、西北地区概述

二、西北地区经济环境分析

三、西北地区网络游戏行业市场分析

- (1) 西北地区网络游戏行业市场规模
- (2) 西北地区网络游戏行业市场现状
- (3) 西北地区网络游戏行业市场规模预测

第十一章 网络游戏行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第六节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

.....

第十二章 2022-2029年中国网络游戏行业发展前景分析与预测

第一节中国网络游戏行业未来发展前景分析

一、网络游戏行业国内投资环境分析

二、中国网络游戏行业市场机会分析

三、中国网络游戏行业投资增速预测

第二节中国网络游戏行业未来发展趋势预测

第三节中国网络游戏行业规模发展预测

一、中国网络游戏行业市场规模预测

二、中国网络游戏行业市场规模增速预测

三、中国网络游戏行业产值规模预测

四、中国网络游戏行业产值增速预测

五、中国网络游戏行业供需情况预测

第四节中国网络游戏行业盈利走势预测

第十三章 2022-2029年中国网络游戏行业进入壁垒与投资风险分析

第一节中国网络游戏行业进入壁垒分析

- 一、网络游戏行业资金壁垒分析
- 二、网络游戏行业技术壁垒分析
- 三、网络游戏行业人才壁垒分析
- 四、网络游戏行业品牌壁垒分析
- 五、网络游戏行业其他壁垒分析

第二节网络游戏行业风险分析

- 一、网络游戏行业宏观环境风险
- 二、网络游戏行业技术风险
- 三、网络游戏行业竞争风险
- 四、网络游戏行业其他风险

第三节中国网络游戏行业存在的问题

第四节中国网络游戏行业解决问题的策略分析

第十四章 2022-2029年中国网络游戏行业研究结论及投资建议

第一节观研天下中国网络游戏行业研究综述

- 一、行业投资价值
- 二、行业风险评估

第二节中国网络游戏行业进入策略分析

- 一、目标客户群体
- 二、细分市场选择
- 三、区域市场的选择

第三节 网络游戏行业营销策略分析

- 一、网络游戏行业产品策略
- 二、网络游戏行业定价策略
- 三、网络游戏行业渠道策略
- 四、网络游戏行业促销策略

第四节观研天下分析师投资建议