

# 2021-2027年中国网络游戏 产业发展现状与投资前景预测报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

## 一、报告报价

《2021-2027年中国网络游戏产业发展现状与投资前景预测报告》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.cction.com/report/202106/225012.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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。

中企顾问网发布的《2021-2027年中国网络游戏产业发展现状与投资前景预测报告》共十五章。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 网络游戏相关介绍

#### 1.1网游定义及分类

##### 1.1.1网络游戏的定义

##### 1.1.2网络游戏的分类

##### 1.1.3网络游戏与单机版游戏对比

#### 1.2网游发展历程回顾

##### 1.2.1世界网络游戏发展史

##### 1.2.2网络游戏在中国的发展历程

##### 1.2.3网络游戏的主要流派

### 第二章 国际网络游戏产业分析

#### 2.1国际网游产业发展概况

##### 2.1.1全球网游市场发展焦点

##### 2.1.2全球游戏市场整体态势

##### 2.1.3全球网游市场发展分析

#### 2.1.4全球网络游戏市场格局分析

#### 2.1.5全球网游市场用户规模分析

### 2.2美国

#### 2.2.1美国网游市场发展现状

#### 2.2.2美国网络游戏用户付费状况

#### 2.2.3美国网游市场主要特点分析

#### 2.2.4美国网络游戏开发创新案例

#### 2.2.5美国网络游戏管理经验剖析

### 2.3日本

#### 2.3.1日本游戏市场整体现状

#### 2.3.2日本网络游戏市场处境不佳

#### 2.3.3日本网游业着力深耕中国业务

#### 2.3.4日企积极开发境外网游市场

### 2.4韩国

#### 2.4.1韩国网络游戏市场规模分析

#### 2.4.2韩国网络游戏业的政策管制

#### 2.4.3韩国网络游戏业发展现状综述

#### 2.4.4韩国新网络游戏减少

#### 2.4.5韩国网游行业试行免费服务

#### 2.4.6韩国网游业海外市场寻求发展空间

#### 2.4.7韩国网游企业发力中国市场

### 2.5其他国家或地区

#### 2.5.1欧洲

#### 2.5.2俄罗斯

#### 2.5.3越南

#### 2.5.4新加坡

#### 2.5.5中国台湾

#### 2.5.6拉丁美洲

## 第三章 中国网络游戏产业分析

### 3.1中国网络游戏产业发展概况

#### 3.1.1中国网络游戏发展动因分析

- 3.1.2中国网络游戏产业发展特点
- 3.1.3中国网络游戏产业持续高速增长
- 3.1.4中国原创网络游戏拓展海外市场
- 3.1.5中国网络游戏产业价值链解析
- 3.2中国网络游戏发展分析
  - 3.2.1中国网络游戏市场规模
  - 3.2.2中国网络游戏市场结构
  - 3.2.3国产网络游戏发展状况
  - 3.2.4中国网络游戏市场管理
  - 3.2.5网络游戏衍生市场发展状况
- 3.3中国网络游戏发展分析
  - 3.3.1中国网络游戏市场规模分析
  - 3.3.2中国网游市场关注度分析
  - 3.3.3中国网络游戏市场发展态势
  - 3.3.4中国热点网络游戏产品盘点
  - 3.3.5中国网络游戏市场规模
  - 3.3.6中国网络游戏市场热点
- 3.4中国网络游戏所属行业进出口状况分析
  - 3.4.1中国网络游戏所属行业进出口状况
  - 3.4.2中国网络游戏所属行业进出口状况
  - 3.4.3中国网络游戏所属行业出口的运营模式
  - 3.4.4中国国产网络游戏所属行业出口特征
  - 3.4.5国产网络游戏所属行业出口的驱动因素
  - 3.4.6国产网络游戏所属行业出口的阻碍因素
  - 3.4.7国产网络游戏所属行业出口的趋势分析
- 3.5中国网络游戏产业存在的问题
  - 3.5.1中国网络游戏发展中的主要问题
  - 3.5.2中国网络游戏业面临的威胁分析
  - 3.5.3中国网游业发展壮大面临的挑战
  - 3.5.4中国网络游戏业存在的六大症结
- 3.6促进中国网游产业发展的对策
  - 3.6.1发展我国网络游戏产业的路径

- 3.6.2推动本土网游产业发展的对策措施
- 3.6.3促进网络游戏产业发展的政策建议
- 3.6.4网游产业应向绿色健康方向发展
- 3.6.5中国网络游戏业发展的五大策略

## 第四章 网络游戏产业区域发展分析

### 4.1北京市

- 4.1.1北京市网游产业研发状况剖析
- 4.1.2北京市网游产业发展现状分析
- 4.1.3北京市网游产业主要特点
- 4.1.4北京网游业出口成绩显著
- 4.1.5北京成立专门机构监管网游业

### 4.2上海市

- 4.2.1上海市网游产业成功因素分析
- 4.2.2上海市网游产业发展回顾
- 4.2.3上海市网游产业发展现状
- 4.2.4上海市网游产业研发状况
- 4.2.5上海市积极扶持网游产业发展
- 4.2.6上海市出台网游产业服务标准

### 4.3成都市

- 4.3.1成都市网游产业发展概况
- 4.3.2成都网游产业发展回顾
- 4.3.3成都网游产业发展分析
- 4.3.4成都市规范网游行业管理

### 4.4浙江省

- 4.4.1浙江省网游产业发展概况
- 4.4.2杭州网游产业面临良好发展环境
- 4.4.3杭州出台网游产业金融扶持政策

### 4.5福建省

- 4.5.1福建省网游产业布局状况
- 4.5.2福建省网游行业发展现状
- 4.5.3福建网游行业面临的困境

- 4.5.4福州市网游行业竞争主体
- 4.5.5福州网游业海外出口创佳绩
- 4.5.6厦门网游产业市场规模现状
- 4.6其他地区
  - 4.6.1河南省
  - 4.6.2海南省
  - 4.6.3深圳市

## 第五章 网络游戏的研发与销售分析

- 5.1网络游戏研发运营模式分析
  - 5.1.1传统的代理运营模式
  - 5.1.2中外合资运营模式
  - 5.1.3购买技术或合作开发运营模式
  - 5.1.4自主研发运营模式
- 5.2网络游戏产品开发及流程
  - 5.2.1网络游戏产品的定位
  - 5.2.2开发新游戏
  - 5.2.3网游的生命周期
  - 5.2.4网游的产品组合与延伸
- 5.3网络游戏充值卡销售渠道
  - 5.3.1网上虚拟充值卡
  - 5.3.2充值卡实体
  - 5.3.3手机支付平台
- 5.4网络游戏研发与运营价值链分析
  - 5.4.1网络游戏价值链描述
  - 5.4.2游戏研发环节
  - 5.4.3游戏运营环节

## 第六章 网络游戏运营与盈利分析

- 6.1网络游戏运营模式剖析
  - 6.1.1网络游戏制造公司
  - 6.1.2网络游戏运营公司

- 6.1.3网络游戏代理公司
- 6.1.4软件销售公司
- 6.1.5网吧和玩家
- 6.2网络游戏界商业运营模式
  - 6.2.1商业模式基本类别
  - 6.2.2专业代理运营企业
  - 6.2.3综合门户企业
  - 6.2.4电信运营企业
  - 6.2.5游戏生产企业
  - 6.2.6合资经营
  - 6.2.7收购核心技术企业
- 6.3中国网络游戏收费模式评析
  - 6.3.1计时收费
  - 6.3.2包月收费
  - 6.3.3出售装备收费
  - 6.3.4消耗道具收费
  - 6.3.5收费模式的未来
- 6.4网络游戏盈利分析
  - 6.4.1网络游戏的“赢”模式
  - 6.4.2点卡计费卡收入
  - 6.4.3电信分成收入
  - 6.4.4网络广告收入
  - 6.4.5网游盈利出现新模式
- 6.5游戏类型和盈利模式
  - 6.5.1角色扮演类
  - 6.5.2棋牌类游戏
  - 6.5.3休闲对战类

## 第七章 中国网络游戏用户分析

- 7.1中国网络游戏用户基本情况
  - 7.1.1网络游戏用户性别、年龄、学历、职业特征
  - 7.1.2网络游戏用户收入水平与地域分布

- 7.1.3网络游戏用户游戏年龄构成
- 7.1.4网络游戏用户主要进行游戏的场所
- 7.1.5网络游戏用户进行游戏的时间分布
- 7.2中国网络游戏用户游戏偏好分析
  - 7.2.1网络游戏用户对画面类型的偏好
  - 7.2.2网络游戏用户对画面风格的偏好
  - 7.2.3网络游戏用户对游戏类型的偏好
  - 7.2.4网络游戏用户对收费模式的偏好
- 7.3中国网络游戏用户游戏行为分析
  - 7.3.1网络游戏用户接受游戏广告信息的途径
  - 7.3.2网络游戏用户的游戏动机与行为偏好
  - 7.3.3网络游戏用户对服务器的选择
  - 7.3.4网络游戏用户对游戏公会的认知
  - 7.3.5网络游戏用户对网游不满之处及离开原因
  - 7.3.6网络游戏用户对账号安全产品的使用及付费意愿
- 7.4中国网络游戏用户消费行为研究
  - 7.4.1网络游戏用户消费意愿
  - 7.4.2网络游戏用户付费方式
  - 7.4.3网络游戏用户月度ARPU值
  - 7.4.4网络游戏用户道具消费偏好
- 7.5中国网页游戏用户行为研究
  - 7.5.1游戏用户对网页游戏的认知态度
  - 7.5.2网页游戏用户了解网页游戏的途径
  - 7.5.3网页游戏用户对网页游戏的选择标准
  - 7.5.4网络游戏用户对网页游戏类型的选择
  - 7.5.5网络游戏用户可以接受网页游戏的付费模式
- 7.6中国网络游戏总体及区域用户结构分析
  - 7.6.1网络游戏用户结构总体概况
  - 7.6.2区域用户年龄结构分析
  - 7.6.3区域用户收入结构分析
  - 7.6.4区域用户学历结构分析

## 第八章 互联网游戏产业分析

### 8.1 互联网游戏分类

#### 8.1.1 客户端游戏

#### 8.1.2 网页游戏

### 8.2 互联网游戏市场规模分析

#### 8.2.1 互联网游戏总体市场规模

#### 8.2.2 客户端游戏市场规模状况

#### 8.2.3 网页游戏市场规模状况

### 8.3 网页游戏行业发展解析

#### 8.3.1 中国网页游戏发展迅速

#### 8.3.2 中国网页游戏发展历程回顾

#### 8.3.3 中国网页游戏市场发展特征

### 8.4 互联网游戏发展存在的问题及建议

#### 8.4.1 互联网游戏市场存在的主要问题

#### 8.4.2 网页游戏行业发展的制约因素

#### 8.4.3 我国网页游戏开发路线探析

## 第九章 移动网络游戏产业分析

### 9.1 手机网游基本概述

#### 9.1.1 手机网游与PC网游的差异

#### 9.1.2 手机网游发展对于手游产业链的价值

#### 9.1.3 手机网游的收费模式解析

### 9.2 移动游戏市场发展分析

#### 9.2.1 全球手机游戏市场发展概况

#### 9.2.2 中国移动游戏总体市场规模

#### 9.2.3 中国下载单机游戏市场规模

#### 9.2.4 中国移动网在线游戏市场规模

#### 9.2.5 中国移动游戏运营商平台市场格局

### 9.3 移动网络游戏发展分析

#### 9.3.1 移动网络游戏用户规模状况

#### 9.3.2 移动网络游戏格局分析

#### 9.3.3 手机游戏市场形势解析

## 9.4移动网游产业存在的问题与前景趋势分析

### 9.4.1手机网络游戏发展面临的问题

### 9.4.2移动网游市场发展的制约因素分析

### 9.4.3G时代手机网游的出路探讨

### 9.4.4移动网络游戏市场发展的驱动力

### 9.4.5未来手机游戏的发展趋势

## 第十章 网络游戏产业竞争与营销分析

### 10.1网游业竞争形势分析

#### 10.1.1中国网络游戏行业竞争格局概况

#### 10.1.2中国网络游戏企业竞争结构

#### 10.1.3中国网络游戏细分市场竞争分析

#### 10.1.43D研发力将决定网游国际市场竞争力

#### 10.1.5未来网络游戏市场竞争趋势分析

### 10.2网络游戏业的主要竞争力量

#### 10.2.1主要竞争力量简析

#### 10.2.2新进入者的竞争威胁

#### 10.2.3现有网络游戏产商之间的竞争

#### 10.2.4替代产品或服务的竞争威胁

#### 10.2.5购买者的讨价还价压力

#### 10.2.6供应商的讨价还价压力

#### 10.2.7其他利益相关者的相对力量竞争

### 10.3网游企业竞争行为选择

#### 10.3.1“五力模型”和“价值链模型”的再认识

#### 10.3.2基于产业价值链的企业竞争部位选择模型

#### 10.3.3企业竞争部位选择模型的构建

#### 10.3.4企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变

### 10.4网络游戏营销分析

#### 10.4.1中国网络游戏营销状况

#### 10.4.2网络游戏市场的营销模式探讨

#### 10.4.3网络游戏渠道建设与整合营销解析

#### 10.4.4新型网吧传媒成网络游戏推广重要渠道

#### 10.4.5 网页游戏营销模式再度升级

### 第十一章 国外重点网游企业分析

#### 11.1 维旺迪 ( Vivendi )

- ( 1 ) 企业概况
- ( 2 ) 主营业务情况分析
- ( 3 ) 公司运营情况分析
- ( 4 ) 公司优劣势分析

#### 11.2 EA

- ( 1 ) 企业概况
- ( 2 ) 主营业务情况分析
- ( 3 ) 公司运营情况分析
- ( 4 ) 公司优劣势分析

#### 11.3 任天堂 ( Nintendo )

- ( 1 ) 企业概况
- ( 2 ) 主营业务情况分析
- ( 3 ) 公司运营情况分析
- ( 4 ) 公司优劣势分析

#### 11.4 南梦宫万代控股公司 ( NAMCO BANDAI Holdings Inc. )

- ( 1 ) 企业概况
- ( 2 ) 主营业务情况分析
- ( 3 ) 公司运营情况分析
- ( 4 ) 公司优劣势分析

#### 11.5 育碧 ( Ubisoft )

- ( 1 ) 企业概况
- ( 2 ) 主营业务情况分析
- ( 3 ) 公司运营情况分析
- ( 4 ) 公司优劣势分析

### 第十二章 国内重点网游企业分析

#### 12.1 巨人网络

- ( 1 ) 企业概况

- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 12.2 网易

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 12.3 腾讯

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 12.4 第九城市

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 12.5 完美时空

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 12.6 金山

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 12.7 网龙

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析

#### (4) 公司优劣势分析

### 第十三章 网络游戏产业投资分析

#### 13.1 网络游戏产业投资概况

##### 13.1.1 中国网游进入资本时代

##### 13.1.2 在华外商网游产业投资政策

##### 13.1.3 网络游戏行业投融资状况

##### 13.1.4 网络游戏行业投融资现状

##### 13.1.5 网页游戏市场投资机会显现

##### 13.1.6 未来网络游戏投资机会分析

#### 13.2 网络游戏产业SWOT分析

##### 13.2.1 优势

##### 13.2.2 劣势

##### 13.2.3 机会

##### 13.2.4 威胁

#### 13.3 网络游戏的投资风险分析

##### 13.3.1 恶性竞争风险

##### 13.3.2 社会风险

##### 13.3.3 政策风险

##### 13.3.4 并购风险

##### 13.3.5 虚拟交易平台经营风险

#### 13.4 网络游戏的投资建议

##### 13.4.1 投资时机

##### 13.4.2 投资方式及领域

##### 13.4.3 运营团队的选择

##### 13.4.4 需要注意的问题

### 第十四章 网游产业发展前景预测

#### 14.1 网游市场发展前景预测

##### 14.1.1 全球网络游戏市场前景展望

##### 14.1.2 中国网络游戏市场前景分析

##### 14.1.3 对中国网络游戏行业前景预测

## 14.2 网络游戏市场发展趋势探讨

### 14.2.1 中国网络游戏市场发展走势

### 14.2.2 中国网游市场趋势影响因素

### 14.2.3 中国网游市场区域趋势预测

### 14.2.4 网络游戏运营模式将面临变革

## 第十五章 网游产业政策法规分析

### 15.1 网络游戏产业政策环境剖析

#### 15.1.1 网络游戏产业法律环境解析

#### 15.1.2 网络游戏开发商与运营商法律关系分析

#### 15.1.3 网络游戏业法律纠纷主要类型分析

### 15.2 中国网游产业政策实施概况

#### 15.2.1 我国出台新政规范网络游戏市场

#### 15.2.2 文化部继续加强网络游戏市场管理

#### 15.2.3 中国实施网络游戏防沉迷系统实名认证

#### 15.2.4 网络游戏市场主要政策汇总

#### 15.2.5 国家出台未成年人网游成瘾防治方案

### 15.3 网游相关政策法规

#### 15.3.1 网游“防沉迷系统”开发标准

#### 15.3.2 互联网信息服务管理办法

#### 15.3.3 电子出版物管理规定

#### 15.3.4 互联网出版管理暂行规定

#### 15.3.5 网络游戏管理暂行办法

## 部分图表目录

### 图表网络游戏与单机版游戏比较

### 图表中国网络游戏的发展生命周期划分

### 图表日本各家游戏公司的中国网络相关业务

### 图表中韩网游规模对比

### 图表韩国各类型游戏的市场份额

### 图表中国网络游戏产业价值网络示意图

### 图表中国移动网游戏产业价值网络示意图

图表中国网络游戏市场生态示意图

图表中国网络游戏市场规模及增长情况

图表中国网络游戏用户数量分类增长情况

图表中国网络游戏市场结构

图表中国互联网游戏市场产品结构

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202106/225012.html>