

2021-2026 年中国网络游戏行业深度调研及商业模式分析报告

内容概要：

网络游戏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。

网络游戏产业是一个新兴的朝阳产业，目前中国的网络游戏产业处在成长期，并快速走向成熟期的阶段。在近 14 亿人口中，游戏玩家总数约 5.6 亿。其中 PC 端仍为最大市场，其次是移动端。在未来，随着人口红利效应减弱，移动用户规模增长停滞，移动游戏虽然将继续延续增速放缓的趋势，但依然能够凭借相对较高的增速，保持市场份额的提升。

自 2009 年以来，我国网民规模特别是智能移动设备用户规模快速扩大，为网络游戏产业提供了大量基础用户，进一步推动了游戏产业的快速增长。目前，网络游戏盈利模式主要有四种：收费游戏、增值业务收费、广告收费和周边产品。

前海中泰咨询结合了大量一手市场调研数据以及已有的专业数据库、公开数据信息、合作资源渠道等数据信息资源，深入客观地对网络游戏行业的基本概况、全球发展现状、宏观发展环境、行业市场规模情况、细分市场状况、商业模式、竞争格局、重点企业经营情况、市场发展前景、发展趋势及投资潜力等重点内容进行了全面而系统的分析。

本研究报告数据主要依据于国家统计局、国家商务部、国研网、中国互联网协会、上海市网络游戏行业协会、广东省游戏产业协会、中国知网、前海中泰数据库以及国内外重点期刊杂志等渠道的基础信息，数据详实丰富、准确全面。本研究报告为网络游戏行业相关企业、科研单位、投资企业等准确了解网络游戏行业现状和市场动态，把握企业定位和投资机遇提供投资决策参考依据，从而在竞争中赢得先机！

■ 基本信息

服务形式：电子版/印刷版

交付方式：Email 或特快专递

中文版价格：RMB 12800

英文版价格：USD 8600

服务热线：400-6630-998

订购专线：0755-32919669

订购邮箱：service@qhztzx.com

公司网址：www.qhztzx.com

出版日期：动态更新

■ 核心竞争力

- **数据库资源：**涵盖前海中泰数据库、中外文数据库、政府官方数据、合作伙伴资源共享数据库五大主要板块。
- **咨询经验丰富**
- **专业咨询团队**
- **社会公共资源**
- **服务水平与质量**
- **不断创新与探索**

■ 核心业务

产业研究 可行性研究报告

园区规划 商业计划书

产业规划 资金申请报告

上市咨询 企业管理咨询

市场调研 投资价值分析报告

招商策划 项目稳定回报论证

数据分析 投资风险评估报告

2021-2026 年中国网络游戏行业深度调研及商业模式分析报告

■ 报告目录

第 1 章 网络游戏发展概述

1.1 网络游戏概述

1.1.1 网络游戏概念

1.1.2 网络游戏分类

1.2 网络游戏特征分析

1.2.1 网络游戏特性

1.2.2 网络游戏产业特点

1.3 网络游戏产业链分析

1.3.1 网络游戏产业链结构分析

1.3.2 网络游戏产业链上下游分析

第 2 章 全球网络游戏行业发展状况分析

2.1 全球网络游戏产业综述

2.1.1 产业发展历程

2.1.2 产业发展规模

2.1.3 产业分布情况

2.1.4 PC 端网游收入情况

2.2 美国网络游戏市场发展分析

2.2.1 美国网络游戏用户分析

2.2.2 美国网络游戏市场规模分析

2.2.3 美国网络游戏结构分布情况

2.2.4 美国网络游戏市场前景展望

2.3 欧盟网络游戏市场发展分析

2.3.1 欧盟网络游戏用户分析

- 2.3.2 欧盟网络游戏市场规模分析
- 2.3.3 欧盟网络游戏结构分布情况
- 2.3.4 欧盟网络游戏市场前景展望
- 2.4 日本网络游戏市场发展分析**
 - 2.4.1 日本网络游戏用户分析
 - 2.4.2 日本网络游戏市场规模分析
 - 2.4.3 日本网络游戏结构分布情况
 - 2.4.4 日本网络游戏市场前景展望
- 2.5 韩国网络游戏市场发展分析**
 - 2.5.1 韩国网络游戏用户分析
 - 2.5.2 韩国网络游戏市场规模分析
 - 2.5.3 韩国网络游戏结构分布情况
 - 2.5.4 韩国网络游戏市场前景展望

第 3 章 中国网络游戏行业发展环境分析

- 3.1 中国网络游戏行业政策环境分析**
 - 3.1.1 行业管理体制
 - 3.1.2 行业政策体系
 - 3.1.3 行业发展规划
- 3.2 中国网络游戏行业经济环境分析**
 - 3.2.1 中国 GDP 增长情况
 - 3.2.2 工业经济发展形势
 - 3.2.3 社会固定资产投资情况
 - 3.2.4 全社会消费品零售总额
 - 3.2.5 中国融资环境分析
- 3.3 中国网络游戏行业社会环境分析**
 - 3.3.1 人口结构环境分析
 - 3.3.2 居民人均可支配收入
 - 3.3.3 居民消费水平情况

3.3.4 居民消费理念分析

3.3.5 中国城镇化率水平

3.4 中国游戏行业发展背景

3.4.1 互联网行业用户规模

3.4.2 互联网普及率情况

3.4.3 中国游戏行业发展概况

第4章 中国网络游戏行业市场发展分析

4.1 中国网络游戏产业发展概述

4.1.1 产业发展历程

4.1.2 网游行业用户规模

4.1.3 网游行业发展现状

4.2 中国网络游戏市场运行情况分析

4.2.1 市场运行规模

4.2.2 自主研发情况

4.2.3 行业收入结构

4.2.4 主要区域分布

4.3 中国网络游戏交易平台分析

4.3.1 交易平台种类分析

4.3.2 交易平台发展问题

4.3.3 交易平台发展建议

4.4 中国网络游戏出版情况分析

4.4.1 出版类型分布

4.4.2 出版地区分布

4.4.3 进口游戏类型

第5章 中国网络游戏细分市场领域发展分析

5.1 中国移动游戏市场发展分析

5.1.1 移动游戏发展历程

5.1.2 移动游戏渠道类型

- 5.1.3 移动游戏市场规模分析
- 5.1.4 移动游戏产品运营情况
- 5.2 中国客户端游戏市场发展分析
 - 5.2.1 客户端游戏产业链分析
 - 5.2.2 客户端游戏研发情况
 - 5.2.3 客户端游戏市场规模
 - 5.2.4 客户端游戏发展趋向
- 5.3 中国网页游戏市场发展分析
 - 5.3.1 网页游戏市场规模
 - 5.3.2 网页游戏类型分析
 - 5.3.3 网页游戏开服情况
 - 5.3.4 网页游戏发展趋向
- 5.4 中国网络游戏其他细分领域发展分析
 - 5.4.1 单机游戏产业发展分析
 - 5.4.2 独立游戏行业发展分析
 - 5.4.3 游戏直播市场发展分析

第 6 章 中国网络游戏行业用户状况分析

- 6.1 游戏产业用户状况分析
 - 6.1.1 游戏产业用户规模
 - 6.1.2 游戏用户性别结构
 - 6.1.3 游戏用户付费情况
 - 6.1.4 获取新游戏的渠道
- 6.2 移动游戏用户分析
 - 6.2.1 用户规模分析
 - 6.2.2 用户特征分析
 - 6.2.3 用户年龄分布
 - 6.2.4 付费意愿分析
- 6.3 客户端游戏用户分析

- 6.3.1 用户规模分析
- 6.3.2 用户对新游戏的态度
- 6.3.3 影响用户选择的因素

6.4 网页游戏用户分析

- 6.4.1 用户规模分析
- 6.4.2 用户年龄结构
- 6.4.3 用户行为分析

第 7 章 中国网络游戏行业商业模式分析

7.1 中国网络游戏行业运营模式分析

- 7.1.1 网络游戏运营概述
- 7.1.2 运营主要环节分析
- 7.1.3 网络游戏运营模式分析
 - (1) 代理运营模式
 - (2) 研发运营模式

7.2 中国网络游戏盈利模式分析

- 7.2.1 盈利模式概述
- 7.2.2 时间收费模式
- 7.2.3 内容收费模式
- 7.2.4 内置广告模式
- 7.2.5 其它盈利模式

7.3 中国网络游戏商业模式典型案例分析

- 7.3.1 《愤怒的小鸟》
- 7.3.2 《植物大战僵尸》
- 7.3.3 《捕鱼达人》
- 7.3.4 《水果忍者》
- 7.3.5 《传奇》
- 7.3.6 《梦幻西游》
- 7.3.7 《魔兽世界》

7.3.8 《开心农场》

7.3.9 《摩尔庄园》

7.3.10 《热血三国》

第 8 章 中国网络游戏行业市场竞争格局分析

8.1 网络游戏行业竞争格局分析

8.1.1 区域分布结构

8.1.2 行业竞争态势分析

8.2 网络游戏行业波特五力竞争模型分析

8.2.1 现有企业间竞争

8.2.2 潜在进入者分析

8.2.3 替代品威胁分析

8.2.4 供应商议价能力

8.2.5 购买者议价能力

第 9 章 中国网络游戏行业领先企业运营分析

9.1 腾讯控股有限公司

9.1.1 公司发展简况

9.1.2 业务领域分析

9.1.3 商业模式分析

9.1.4 产品推广情况

9.1.5 经营状况分析

9.2 广州网易计算机系统有限公司

9.2.1 公司发展简况

9.2.2 业务领域分析

9.2.3 商业模式分析

9.2.4 产品推广情况

9.2.5 经营状况分析

9.3 北京畅游时代数码技术有限公司

9.3.1 公司发展简况

9.3.2 业务领域分析

9.3.3 商业模式分析

9.3.4 产品推广情况

9.3.5 经营状况分析

9.4 完美世界投资股份有限公司

9.4.1 公司发展简况

9.4.2 业务领域分析

9.4.3 商业模式分析

9.4.4 产品推广情况

9.4.5 经营状况分析

9.5 网龙网络有限公司

9.5.1 公司发展简况

9.5.2 业务领域分析

9.5.3 商业模式分析

9.5.4 产品推广情况

9.5.5 经营状况分析

9.6 杭州斯凯网络科技有限公司

9.6.1 公司发展简况

9.6.2 业务领域分析

9.6.3 商业模式分析

9.6.4 产品推广情况

9.6.5 经营状况分析

9.7 北京新浪互联信息服务有限公司

9.7.1 公司发展简况

9.7.2 业务领域分析

9.7.3 商业模式分析

9.7.4 产品推广情况

9.7.5 经营状况分析

9.8 北京掌趣科技股份有限公司

- 9.8.1 公司发展简况
- 9.8.2 业务领域分析
- 9.8.3 商业模式分析
- 9.8.4 产品推广情况
- 9.8.5 经营状况分析

9.9 苏州市蜗牛电子有限公司

- 9.9.1 公司发展简况
- 9.9.2 业务领域分析
- 9.9.3 商业模式分析
- 9.9.4 产品推广情况
- 9.9.5 经营状况分析

9.10 北京新娱兄弟网络科技有限公司

- 9.10.1 公司发展简况
- 9.10.2 业务领域分析
- 9.10.3 商业模式分析
- 9.10.4 产品推广情况
- 9.10.5 经营状况分析

第 10 章 中国网络游戏行业发展趋势与前景展望

10.1 中国网络游戏行业发展趋势分析

- 10.1.1 网络游戏行业产业政策趋向
- 10.1.2 网络游戏行业产品发展趋势
- 10.1.3 网络游戏市场发展趋势分析

10.2 中国网络游戏行业市场前景展望

- 10.2.1 网络游戏市场发展前景展望
- 10.2.2 网络游戏市场发展规模预测

第 11 章 中国网络游戏行业发展投资潜力分析

11.1 中国网络游戏行业市场投资潜力分析

- 11.1.1 行业发展影响因素分析
- 11.1.2 行业市场投资潜力分析
- 11.2 中国网络游戏行业投资热点分析
 - 11.2.1 VR 设备及内容
 - 11.2.2 游戏操控设备
 - 11.2.3 电竞直播平台
 - 11.2.4 原创 IP 市场
- 11.3 网络游戏投资风险预警
 - 11.3.1 市场盈利风险
 - 11.3.2 人力资源风险
 - 11.3.3 财务变动风险
 - 11.3.5 资产重组风险
- 11.4 中国网络游戏行业投资策略建议
 - 11.4.1 投资方式及领域
 - 11.4.2 行业投资策略建议

■ 图表目录

- 图表 1：中国国内生产总值
- 图表 2：工业增加值及同比增速
- 图表 3：中国农村居民人均纯收入情况
- 图表 4：中国城镇居民人均可支配收入情况
- 图表 5：社会消费量零售总额
- 图表 6：中国城镇化率水平
- 图表 7：中国互联网网民规模及普及率
- 图表 8：中国移动互联网市场规模情况
- 图表 9：全球游戏市场规模情况
- 图表 10：中国网络游戏市场规模情况

- 图表 11: 游戏细分市场收入结构
- 图表 12: 网络游戏主流盈利模式分析
- 图表 13: 中国游戏出版类型分布
- 图表 14: 中国移动游戏市场规模情况
- 图表 15: 中国游戏用户付费情况
- 图表 16: 中国客户端游戏用户规模
- 图表 17: 移动游戏用户年龄分布情况
- 图表 18: 完美世界投资股份有限公司成长能力分析
- 图表 19: 完美世界投资股份有限公司偿债能力分析
- 图表 20: 完美世界投资股份有限公司运营能力分析
-

更多图表详见报告原文或咨询客服。

如需了解报告详细内容，请直接致电前海中泰咨询客服中心。

全国服务热线：**400-6630-998 0755-32919669**

QQ 在线咨询：**2013746518 3119207588**

电子邮箱：**service@qhztzx.com**

公司网站：**www.qhztzx.com**

大批量采购报告可享受会员特惠，详情请来电咨询，我们会竭诚为您服务！

【版权声明】本报告由前海中泰咨询出品，版权归前海中泰（深圳）研究咨询控股有限公司所有，拥有唯一著作权。前海中泰咨询的咨询产品为有偿提供给购买该产品的客户使用，并仅限于该客户内部使用。本报告及相关资料未经前海中泰（深圳）研究咨询控股有限公司书面授权许可，任何网站或媒体不得复制、转载或引用。