

# 中国网络游戏产业发展格局与产业前景预测报告 (2015-2020)

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《中国网络游戏产业发展格局与产业前景预测报告（2015-2020）》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/200479200479.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

### 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

##### 2.2 美国

##### 2.3 日本

##### 2.4 韩国

### 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

#### 3.2 中国网络游戏发展分析

#### 3.3 中国网络游戏发展分析

#### 3.4 中国网络游戏进出口状况分析

#### 3.5 中国网络游戏产业存在的问题

#### 3.6 促进中国网游产业发展的对策

### 第四章 网络游戏的研发与销售分析

#### 4.1 网络游戏研发运营模式分析

##### 4.1.1 传统的代理运营模式

##### 4.1.2 中外合资运营模式

##### 4.1.3 购买技术或合作开发运营模式

##### 4.1.4 自主研发运营模式

#### 4.2 网络游戏产品开发及流程

##### 4.2.1 网络游戏产品的定位

##### 4.2.2 开发新游戏

##### 4.2.3 网游的生命周期

##### 4.2.4 网游的产品组合与延伸

#### 4.3 网络游戏充值卡销售渠道

#### 4.3.1 网上虚拟充值卡

#### 4.3.2 充值卡实体

#### 4.3.3 手机支付平台

### 4.4 网络游戏研发与运营价值链分析

#### 4.4.1 网络游戏价值链描述

#### 4.4.2 游戏研发环节

#### 4.4.3 游戏运营环节

## 第五章 网络游戏运营与盈利分析

### 5.1 网络游戏运营模式剖析

#### 5.1.1 网络游戏制造公司

#### 5.1.2 网络游戏运营公司

#### 5.1.3 网络游戏代理公司

#### 5.1.4 软件销售公司

#### 5.1.5 网吧和玩家

### 5.2 网络游戏界商业运营模式

#### 5.2.1 商业模式基本类别

#### 5.2.2 专业代理运营企业

#### 5.2.3 综合门户企业

#### 5.2.4 电信运营企业

#### 5.2.5 游戏生产企业

#### 5.2.6 合资经营

#### 5.2.7 收购核心技术企业

### 5.3 中国网络游戏收费模式评析

#### 5.3.1 计时收费

#### 5.3.2 包月收费

#### 5.3.3 出售装备收费

#### 5.3.4 消耗道具收费

#### 5.3.5 收费模式的未来

### 5.4 网络游戏盈利分析

## 第六章 中国网络游戏用户分析

### 6.1 中国网络游戏用户基本情况

### 6.2 中国网络游戏用户游戏偏好分析

### 6.3 中国网络游戏用户游戏行为分析

### 6.4 中国网络游戏用户消费行为研究

### 6.5 中国网页游戏用户行为研究

## 第七章 网游产业政策法规分析

### 7.1 网络游戏产业政策环境剖析

#### 7.1.1 网络游戏产业法律环境解析

#### 7.1.2 网络游戏开发商与运营商法律关系分析

#### 7.1.3 网络游戏业法律纠纷主要类型分析

### 7.2 中国网游产业政策实施概况

#### 7.2.1 我国出台新政规范网络游戏市场

#### 7.2.2 文化部继续加强网络游戏市场管理

#### 7.2.3 中国实施网络游戏防沉迷系统实名认证

#### 7.2.4 网络游戏市场主要政策汇总

#### 7.2.5 国家出台未成年人网游成瘾防治方案

### 7.3 网游相关政策法规

#### 7.3.1 网游“防沉迷系统”开发标准

#### 7.3.2 互联网信息服务管理办法

#### 7.3.3 电子出版物管理规定

#### 7.3.4 互联网出版管理暂行规定

#### 7.3.5 网络游戏管理暂行办法

## 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 网络游戏产业竞争与营销分析

### 9.1 网游业竞争形势分析

- 9.1.1 中国网络游戏行业竞争格局概况
- 9.1.2 中国网络游戏企业竞争结构
- 9.1.3 中国网络游戏细分市场竞争对手分析
- 9.1.4 3D研发力将决定网游国际市场竞争力
- 9.1.5 未来网络游戏市场竞争趋势分析
- 9.2 网络游戏业的主要竞争力量
- 9.2.1 主要竞争力量简析
- 9.2.2 新进入者的竞争威胁
- 9.2.3 现有网络游戏产商之间的竞争
- 9.2.4 替代产品或服务的竞争威胁
- 9.2.5 购买者的讨价还价压力
- 9.2.6 供应商的讨价还价压力
- 9.2.7 其他利益相关者的相对力量竞争
- 9.3 网游企业竞争行为选择
- 9.3.1 “五力模型”和“价值链模型”的再认识
- 9.3.2 基于产业价值链的企业竞争部位选择模型
- 9.3.3 企业竞争部位选择模型的构建
- 9.3.4 企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变
- 9.4 网络游戏营销分析
- 9.4.1 中国网络游戏营销状况
- 9.4.2 网络游戏市场的营销模式探讨
- 9.4.3 网络游戏渠道建设与整合营销解析
- 9.4.4 新型网吧传媒成网络游戏推广重要渠道
- 9.4.5 网页游戏营销模式再度升级
- 第十章 国外重点网游企业概况
- 10.1 维旺迪 ( Vivendi )
- 10.2 EA
- 10.3 任天堂 ( Nintendo )
- 10.4 南梦宫万代控股公司 ( NAMCO BANDAI Holdings Inc. )
- 10.5 育碧 ( Ubi soft )
- 第十一章 国内重点网游企业分析
- 11.1 巨人网络
- ( 1 ) 企业概况
- ( 2 ) 企业主要经济指标分析
- ( 3 ) 企业盈利能力分析

(4) 企业偿债能力分析

(5) 企业运营能力分析

(6) 企业成长能力分析

## 11.2 网易

(1) 企业概况

(2) 企业主要经济指标分析

(3) 企业盈利能力分析

(4) 企业偿债能力分析

(5) 企业运营能力分析

(6) 企业成长能力分析

## 11.3 腾讯

(1) 企业概况

(2) 企业主要经济指标分析

(3) 企业盈利能力分析

(4) 企业偿债能力分析

(5) 企业运营能力分析

(6) 企业成长能力分析

## 11.4 第九城市

(1) 企业概况

(2) 企业主要经济指标分析

(3) 企业盈利能力分析

(4) 企业偿债能力分析

(5) 企业运营能力分析

(6) 企业成长能力分析

## 11.5 完美时空

(1) 企业概况

(2) 企业主要经济指标分析

(3) 企业盈利能力分析

(4) 企业偿债能力分析

(5) 企业运营能力分析

(6) 企业成长能力分析

## 11.6 金山

(1) 企业概况

(2) 企业主要经济指标分析

(3) 企业盈利能力分析

(4) 企业偿债能力分析

(5) 企业运营能力分析

(6) 企业成长能力分析

## 第十二章 网游产业发展前景预测

### 12.1 网游市场发展前景预测

#### 12.1.1 全球网络游戏市场前景展望

#### 12.1.2 中国网络游戏市场前景分析

#### 12.1.3 2015-2020年中国网络游戏行业前景预测

### 12.2 网络游戏市场发展趋势探讨

#### 12.2.1 中国网络游戏市场发展走势

#### 12.2.2 中国网游市场趋势影响因素

#### 12.2.3 中国网游市场区域趋势预测

#### 12.2.4 网络游戏运营模式将面临变革

图表详见正文 . . . . .

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/200479200479.html>