

2018年中国网络游戏市场分析报告- 行业运营态势与发展前景预测

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《2018年中国网络游戏市场分析报告-行业运营态势与发展前景预测》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/346731346731.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

(1) 网络游戏的基本介绍

网络游戏是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商和用户计算机、手机等为处理终端，以游戏的客户端软件或互联网浏览器为信息交互窗口的个体性多人在线游戏，旨在是实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的目标。传统的网络游戏仅指以计算机为处理终端的互联网游戏，但随着移动通信技术的发展，互联网游戏逐渐扩展到平板电脑、手机等移动终端。

按照网络游戏使用端的不同，其分类如下图所示：

网络游戏分类 资料来源：观研天下数据中心整理

按照客户端的不同，网络游戏可分为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏。客户端游戏指需在电脑上安装相应的客户端软件才能进行的网络游戏，是传统的网络游戏形式。网页游戏包括大型的网页游戏和社交类的网页游戏，是指基于HTTP协议，以Flash、Java、Unity3D等网页开发技术为基础，用户只需通过浏览器就可进行的网络游戏。网页游戏因其加载速度快、游戏时间灵活、使用终端多样化等特点，近年来受到了全球各个地区游戏用户的欢迎，并取得了迅速发展。移动网络游戏是以手机、平板电脑等移动终端为载体，通过安装特定的软件或直接通过互联网浏览器就可以进行的网络游戏。相对于以手机等移动终端为载体的单机移动游戏，移动网络游戏需通过GPRS、3G、4G、WIFI等网络联网方式与游戏网络服务器或其他玩家发生互动，以运营商的服务器和用户的手机和平板电脑为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口，是一种具有持续性的个体性多人在线游戏。

(2) 移动终端网络游戏行业的市场规模和发展前景

目前，随着生活水平的不断提高，消费者需求逐渐从物质消费逐步转向文化消费，移动游戏作为一种新兴的文化娱乐方式收到广大消费者的青睐。此外，伴随着互联网基础设施的完善、智能移动设备性能的不不断提升以及3G、4G等相关技术的成熟，移动网络游戏行业迎来了高速发展时期。目前，全球移动终端娱乐市场增长势头强劲，移动终端游戏市场在份额和增长率这两个指标上，均已超越音乐市场。随着高性能手机终端的普及、游戏产品质量的提升、商业模式的成熟以及新兴市场的发展，近年来手机游戏市场在全球范围内一直保持稳定增长。

移动网络游戏的主要行业壁垒有技术壁垒、人才壁垒、资金壁垒等。

（1）技术壁垒

随着近些年来行业的快速发展、资本的大量涌入，移动终端网络游戏的竞争压力正在日趋加大，市场对于游戏品质的要求有了较高的提升。移动终端网络游戏的研发是一项系统性且技术含量较高的工程，涉及游戏策划、美术设计、产品程序开发、产品测试等多环节，每个环节对于最终产品的质量有着很重要的作用。

此外，移动终端网络游戏的技术进步较快，只有保持对新技术的持续追踪，才能满足市场发展的需要，为客户带来更好的游戏体验，提高客户粘性。因此，技术研发能力是进入本行业的主要壁垒之一

（2）人才壁垒

游戏设计开发需要熟悉美工和技术的复合型人才，游戏策划与运营需要掌握游戏产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及行为等多方面知识的综合性人才。目前，国内移动终端游戏相关的高端专业人才较为紧缺，各类游戏技术开发和创意策划均需要有一定的技术积累和丰富经验。我国游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟，部分企业仅能招聘动漫专业和计算机专业的学生，其在专业上有所偏重，需要在一定时期的日常业务中将其逐步培育成为满足企业发展需求的综合性人才。同时，行业的快速发展，专业人才很难集中在一个企业项目中，大量基础开发人员承担了产品开发的的主导作用，导致了行业的高产低质。因此，移动终端游戏专业开发人员成为进入本行业的主要壁垒之一

（3）资金壁垒

由于目前移动终端游戏行业发展较快，资金的大量涌入，使得游戏开发商对于各类人才的需求旺盛，从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。此外，随着玩家对于游戏品质要求的不断提升，对于一款研发游戏，开发商也需要投入更多的人力和时间来研发，也从另一个方面加大了研发成本。综上，一款优秀游戏的研发需要大量的资金作为支撑，因此巨大的资金需求也构成了进入本行业的主要壁垒之一。

观研天下发布的《2018年中国网络游戏市场分析报告-行业运营态势与发展前景预测》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。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。

第一章 网络游戏行业发展概述

一、全球网络游戏行业发展概况

- 1、全球网络游戏行业发展现状
- 2、主要国家和地区发展概况
- 3、全球网络游戏行业发展趋势

二、我国网络游戏行业发展概况

- 1、2013-2017年中国网络游戏行业发展概况
- 2、中国网络游戏行业发展中存在的问题

第二章 网络游戏行业发展环境分析

- 一、宏观环境
- 二、贸易环境
- 三、政策环境
- 四、技术环境
- 五、发展环境对网络游戏行业的影响

第三章 网络游戏行业市场分析

一、市场规模分析

- 1、2013-2017年网络游戏行业市场规模及增速
 - 2、网络游戏行业市场饱和度
 - 3、国内外经济形势对网络游戏行业市场规模的影响
 - 4、2018-2022年网络游戏行业市场规模及增速预测
- 二、市场结构分析
 - 三、市场特点分析
- 1、网络游戏行业生命周期
 - 2、技术变革与行业结构调整对网络游戏行业的影响
 - 3、差异化分析

第四章 网络游戏行业生产分析

- 一、生产量分析
- 1、2013-2017年网络游戏行业生产量及增速
 - 2、2013-2017年网络游戏行业产能及增速
 - 3、国内外经济形势对网络游戏行业生产的影响
 - 4、2018-2022年网络游戏行业生产量及增速预测
- 二、子行业生产分析
 - 三、细分区域生产分析
 - 四、行业供需平衡分析
- 1、网络游戏行业供需平衡现状
 - 2、国内外经济形势对网络游戏行业供需平衡的影响
 - 3、网络游戏行业供需平衡趋势预测

第五章 网络游戏行业竞争分析

- 一、集中度分析
 - 二、竞争格局
 - 三、竞争群组
 - 四、网络游戏行业竞争关键因素
- 1、价格
 - 2、渠道
 - 3、产品（服务）质量
 - 4、品牌

第六章 网络游戏行业产品价格分析

- 一、价格特征

- 二、主要品牌企业产品价位
- 三、价格形成机制
- 四、行业价格策略
- 五、国内外经济形势对网络游戏行业产品价格的影响

第七章 网络游戏行业用户分析

- 一、网络游戏行业用户认知程度
- 二、网络游戏行业用户关注因素
 - 1、功能
 - 2、质量
 - 3、价格
 - 4、外观
 - 5、服务
- 三、用户的其它特性

第八章 网络游戏行业替代品分析

- 一、替代品种类
- 二、替代品对网络游戏行业的影响
- 三、替代品发展趋势
- 四、国内外经济形势对网络游戏行业替代品的影响

第九章 网络游戏行业互补品分析

- 一、互补品种类
- 二、互补品对网络游戏行业的影响
- 三、互补品发展趋势
- 四、国内外经济形势对网络游戏行业互补品的影响

第十章 网络游戏行业驱动因素分析

- 一、国家政策导向
- 二、关联行业发展
- 三、行业技术发展
- 四、行业竞争状况
- 五、社会需求变化

第十一章 网络游戏下游行业分析

- 一、网络游戏下游行业概况
- 二、网络游戏下游行业区域分布
- 三、网络游戏下游行业发展预测
- 四、国内外经济形势对网络游戏下游行业的影响

第十二章 网络游戏行业渠道分析

- 一、渠道格局
- 二、渠道形式
- 三、渠道要素对比
- 四、各区主要代理商

第十三章 行业盈利能力分析

- 一、2013-2017年网络游戏行业销售毛利率
- 二、2013-2017年网络游戏行业销售利润率
- 三、2013-2017年网络游戏行业总资产利润率
- 四、2013-2017年网络游戏行业净资产利润率
- 五、2013-2017年网络游戏行业产值利税率
- 六、2018-2022年网络游戏行业盈利能力预测

第十四章 行业经营效率分析

- 一、2013-2017年网络游戏行业总资产周转率分析
- 二、2013-2017年网络游戏行业净资产周转率分析
- 三、2013-2017年网络游戏行业应收账款周转率分析
- 四、2013-2017年网络游戏行业存货周转率分析
- 五、2018-2022年网络游戏行业营运能力预测

第十五章 行业偿债能力分析

- 一、2013-2017年网络游戏行业资产负债率分析
- 二、2013-2017年网络游戏行业速动比率分析
- 三、2013-2017年网络游戏行业流动比率分析
- 四、2013-2017年网络游戏行业利息保障倍数分析
- 五、2018-2022年网络游戏行业偿债能力预测

第十六章 行业成长能力分析

- 一、2013-2017年网络游戏行业销售收入增长分析
- 二、2013-2017年网络游戏行业总资产增长分析

三、2013-2017年网络游戏行业固定资产增长分析

四、2013-2017年网络游戏行业净资产增长分析

五、2013-2017年网络游戏行业利润增长分析

六、2018-2022年网络游戏行业增长预测

第十七章 网络游戏行业TOP10企业分析

一、企业简介及经营特色

二、企业财务指标分析比较

三、企业竞争力分析比较

第十八章 重点子行业分析

一、子行业发展现状

二、子行业发展特征

三、子行业发展趋势

四、国内外经济形势对网络游戏行业子行业的影响

第十九章 区域市场分析（华东、华北、华中、华南、东北、西部）

一、各区域网络游戏行业发展现状

二、各区域网络游戏行业发展特征

三、各区域网络游戏行业发展趋势

四、重点省市网络游戏行业发展状况

第二十章 网络游戏行业进出口分析

一、出口分析

1、出口量及增长情况

2、网络游戏行业海外市场分布情况

3、海外市场主要品牌

4、国内外经济形势对网络游戏行业出口的影响

二、进口分析

1、进口量及增长情况

2、进口产品主要品牌

3、国内外经济形势对网络游戏行业进口的影响

第二十一章 网络游戏行业风险分析

一、网络游戏行业环境风险

1、宏观经济风险

2、汇率风险

3、国际关系风险

4、经济政策风险

5、区域经济风险

二、网络游戏行业产业链上下游风险

- 1、上游行业风险
- 2、下游行业风险
- 3、其他关联行业风险

三、网络游戏行业政策风险

- 1、产业政策风险
- 2、贸易政策风险
- 3、环保政策风险
- 4、区域经济政策风险
- 5、其他政策风险

四、网络游戏行业市场风险

- 1、市场供需风险
- 2、价格风险
- 3、竞争风险

五、网络游戏行业其他风险分析

第二十二章 预测及建议

一、网络游戏行业发展前景预测

- 1、用户需求变化预测
- 2、竞争格局发展预测
- 3、渠道发展变化预测
- 4、行业总体发展前景及市场机会分析

二、网络游戏行业企业营销策略

- 1、价格策略
- 2、渠道建设与管理策略
- 3、促销策略
- 4、服务策略
- 5、品牌策略

三、网络游戏企业投资策略

- 1、子行业投资策略
- 2、区域投资策略
- 3、产业链投资策略

四、网络游戏企业应对当前经济形势策略建议

- 1、战略建议
- 2、财务策略建议（FSW）

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/346731346731.html>