

# 2017-2022年中国网络游戏产业专项调查及投资价值评估报告

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《2017-2022年中国网络游戏产业专项调查及投资价值评估报告》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/288134288134.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 网络游戏产业的内涵

#### 1.1 网络游戏产业的相关概念

游戏通俗来讲就是供人们闲暇时间玩乐的文娱项目，而网络游戏顾名思义就是通过互联网的手段，让人们在网上进行娱乐，一般来看就是利用网络上的虚拟人物与多人或者单人进行游戏，这种虚拟人物往往就是玩家选定代表自己的人物角色，通过组合来让玩家达到一种娱乐的目的。新现如今的网络虚拟人物都是真实的3D角色，玩家可以任意挑选自己喜欢的角色，从而来获得心灵快感。

数据来源：公开资料，中国报告网整理

#### 1.2 我国目前网络游戏产业的特点

##### 1.2.1 高技术特征

互联网技术本质上就是一项知识密集、技术密集的高技术产业，而在互联网当中的网络游戏更是能体现互联网创新化特征。网络游戏就是网络创新化的一种体现形式，创新化对于网络游戏产业来说十分重要。任何产业的发展都来源于创新，创新给网络游戏带来了发展机遇与发展前景。

##### 1.2.2 高关联度特征

网络游戏产业与其他相关产业具有高度关联，与其他产业连接紧密，此特征能充分的带动网络游戏产业的发展，与其相连的产业也会受其影响，2004年中国网络游戏产业对通信业务收入的直接贡献为150.7亿元人民币，对IT产业的直接贡献为63.7亿元人民币，而同期游戏产业自身的产值仅为24.7亿元人民币，也就是说游戏行业带动电信、IT行业增长的产值几乎是游戏行业自身产值的9倍,其带动效应十分明显。

##### 1.2.3 高人群特点

我国是一个人口大国，网络游戏产业之所以能在中国发展。很大一部分的原因就是中国庞大的人口，这对网络游戏的发展具有推动性的作用。

2009年我国的网络游戏市场规模为270.6亿元，同比增长百分之30.2，就这个增长速度来看，虽说较为缓慢，但是企业在缓缓上升，这对网络游戏产业来说也是一个较好的发展趋势，目前来看，我国网络游戏产业发展主要是由以下几个方面环境的影响。

## 2.1政治环境

我国政府对网络游戏产业的发展给予了高度的重视，也相应的采取了多项措施针对网络游戏产业的发展，例如在2003年9月23号的时候，相关部门就颁布了《健康游戏公告》，这项条文的出台，就说明政府已经开始重视网络游戏产业的发展；在2005年的时候，又颁布了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，这项条文是一份正规的网络游戏产业的管理方案；2007年颁布的《网络游戏防沉迷系统》，这项条文主要针对的是青少年，对未成年人做出相关的保护措施。

## 2.2经济环境

网络游戏在能给人们带来娱乐的同时，也能给游戏玩家创造一定的经济效益，网络游戏的高等级玩家一般都是受过良好的知识教育，玩家在从事自己职业的同时，只要将3成的时间用于网络游戏，就可以拿到较为丰厚的报酬。

## 2.3社会环境

网络游戏在我国发展有上十几年，其是以及较为成熟，但是游戏主要针对的是青少年，由于他们自制力太弱，很容易将学习与网游时间分配不均，就出现了网瘾少年等一系列不良问题，因此，网络游戏在近几年也是受到多种舆论的抨击，导致人们对网络游戏缺乏真正的认识。

## 3我国网络游戏产业的发展趋势

数据来源：公开资料，中国报告网整理

数据来源：公开资料，中国报告网整理

就我国网络游戏近年来的发展来看，现如今已经拥有了一个庞大的发展群体，就今后我国网络游戏的发展朝向，大概可以分为以下几个方面3.1网络游戏将与技术进行整合

任何网络游戏都要进行技术整合，就目前网络游戏的发展趋势来看，其已普遍各个领域，例如电视游戏也演变为网络游戏，通俗来说就是只要有互联网出现的地方，就有网络游戏

的存在，网络游戏要求的技术较普通游戏较高。随着无线网络技术的发展，网络游戏的硬件将向无线信息终端大拓展，而且可通过掌上电脑或手机来进行网络游戏，最终向“网络游戏移动时代”发展大型的网络游戏。

### 3.2 网络游戏将与艺术相融合

网络游戏本质上就是一个虚拟空间创造出来的娱乐项目，许多的网络游戏都会给人眼前一亮，这就是网络游戏与艺术相结合的产物，例如《纪念碑谷》这款游戏能开发人类的大脑，而且最有特点的就是其内部整体的空间布局，游戏使用了3D效果，创造出色彩各异，环境各异的游戏主题效果，给玩家带来娱乐的同时也带来了不一样的视觉刺激。

### 3.3 网络游戏媒体化进程加速

网络游戏的发展还有一项重要的项目就是广告宣传，网络时代下，游戏的宣传大多都采用媒体的形式，例如代言，打广告等等手段来传播网络游戏。在广告宣传的同时也将广告与网络游戏巧妙地结合在一起，从而形成了以游戏为传播载体的广告新形式。

### 3.4 跨服技术广泛应用

游戏服务器用于实时接收、处理玩家通过客户端发送的指令，向玩家客户端发送处理结果。对于单个服务器来说，其承载力就有限，一般来看，一个服务器只能承载1000到2000名玩家同时在线，但其相互之间无法进行交流，而多服务器的广泛应用不仅解决了此项问题，而且还能实现跨服技术，可以实现“万人同服”的宏大场景，增加游戏的趣味性。巨人网络的《征途》和《远征OL》均采用了跨服技术，玩家的游戏体验得到大幅提升。

## 4 小结

总而言之，网络游戏产业在未来是我国经济增长的一个强有力的点，虽说现如今人们对网络游戏还存在着众多的争议，但实质来看，网络游戏是互联网获得经济效益以及推广的重点建设项目。网络的迅猛发展和普遍应用使得网络游戏已蓬勃发展并形成大规模产业，它是新经济的产物，并且将有效促进互联网等数字通讯业和IT制造业的发展，成为带动相关产业发展的新的经济增长点，相关网络游戏开创人员就应不断前进，不断进行创新研究，走出中国特色的网络游戏产业。

中国报告网发布的《2017-2022年中国网络游戏产业专项调查及投资价值评估报告》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。

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。

## 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上半年中国网络游戏市场规模
- 3.3.6上半年中国网络游戏市场热点
- 3.4中国网络游戏进出口状况分析
  - 3.4.1中国网络游戏进出口状况
  - 3.4.2中国网络游戏进出口状况
  - 3.4.3中国网络游戏出口的运营模式
  - 3.4.4中国国产网络游戏的出口特征
  - 3.4.5国产网络游戏出口的驱动因素
  - 3.4.6国产网络游戏出口的阻碍因素
  - 3.4.7国产网络游戏出口的趋势分析
- 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“4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
  - 9.4.33G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

11.2EA

( 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 ( NAMCOBANDAIHoldingsInc. )

( 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 上半年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

### 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

( GYZJY )

图表详见正文

特别说明：中国报告网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/288134288134.html>