

# 2016-2022年中国网络游戏市场态势调研与未来前景预测报告

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《2016-2022年中国网络游戏市场态势调研与未来前景预测报告》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/239343239343.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

网络游戏诞生于二十世纪七十年代，最初的网络游戏大多由计算机爱好者以自身娱乐为目的开发，仅可实现简单的远程联机功能，无法模拟一个持续发展的游戏世界。七十年代末至九十年代中期，部分专业的游戏开发商和发行商开始涉足网络游戏，推出了《凯斯迈之岛》、《阿拉达特》等产品，并逐渐探索出了计时收费等商业模式，网络游戏作为一个独立的行业初步形成；在技术上，这一阶段实现了网络游戏世界的持续性发展，游戏类型和玩法也逐渐丰富。九十年代中后期，随着美国互联网热潮的兴起，越来越多的游戏开发商和发行商进入网络游戏行业，一个规模庞大、分工明确的游戏产业最终形成，包月收费模式被广泛接受，在技术上，出现了“大型网络游戏（MMOG）”的概念，游戏的复杂性、玩家在线人数大幅提升，《网络创世纪》、《天堂》等经典网络游戏成为这一时代的标志。2005年后，网络游戏行业进入新的发展时期，出现了网页游戏、休闲游戏、移动游戏等多种新型游戏；收费模式上，出现了道具收费、交易收费等多种收费模式，道具收费取代时长收费成为主流收费模式。

### （2）全球网络游戏市场的主要特点

全球网络游戏市场高速增长，未来增长潜力巨大

随着互联网和计算机技术的快速发展，全球网络游戏市场较快增长。全球网络游戏市场规模已从 2007 年的 78.97 亿美元增长至 2011 年的 167.96 亿美元，增长了 1.13 倍，年均复合增长率为

20.76%，未来几年全球网络游戏行业将继续保持较快发展的态势，预计 2016 年全球网络游戏市场规模将达到 313.94 亿美元。

2007-2016 年全球网络游戏市场规模（单位：亿美元）

网络游戏的市场份额逐渐提高

网络游戏、单机游戏和专用设备游戏都是电子游戏产业的重要组成部分。

对比其他游戏而言，网络游戏能为玩家提供更为丰富的游戏体验，是未来游戏产业发展的主流趋势之一。首先，网络游戏具有良好的互动性，网络游戏更多地体现为人与人之间的交流和竞争，玩家可以在网络游戏世界中形成与现实世界相似的社会关系，使得游戏体验更为真实生动；其次，网络游戏的玩法更为丰富，网络游戏允许多位玩家、不同角色通过不同的组合完成游戏任务，这为游戏的多样化设计提供了更充足的条件，使得网络游戏更具趣味性；再者，网络游戏更具新颖性，网络游戏企业在运营过程中会不断推出新的游戏版本，加入新颖的游戏玩法，相较于其他游戏形式，网络游戏的更新更为频繁，使得游戏体验更具新颖性。

随着计算机软硬件技术和互联网技术的发展，网络游戏产品在画面质量、音质音效、响应速度和数据交换能力等方面不断改善，网络游戏的互动性、丰富性和新颖性得到更充分地展现

。未来数年内，在各主要发展中国家，网络游戏占视频游戏产业的比重将显著提高。

中国报告网发布的《2016-2022年中国网络游戏市场态势调研与未来前景预测报告》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、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研究分析。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。

报告大纲：

## 第一部分 网络游戏行业发展分析

### 第一章 网络游戏相关介绍

#### 第一节 网游定义及分类

##### 一、网络游戏的定义

##### 二、网络游戏的分类

##### 三、网络游戏与单机版游戏对比

#### 第二节 网游发展历程回顾

##### 一、世界网络游戏发展史

##### 二、网络游戏在中国的发展历程

##### 三、网络游戏的主要流派

### 第二章 国际网络游戏产业

#### 第一节 国际网游概况

##### 一、世界网络游戏发展状况

##### 二、世界网游市场形成三大阵营

##### 三、全球网络游戏产业规模不断扩大

##### 四、全球网络游戏玩家规模庞大

##### 五、2015年欧美网络游戏市场分析

##### 六、2016年全球网络游戏消费调查

#### 第二节 美国

##### 一、美国网络游戏行业概况

##### 二、2016年美国网络游戏消费分析

##### 三、美国成为韩国网游业抢夺热点

#### 四、2016年美国网游用户增长情况

##### 第三节 日本

###### 一、日本的网络游戏行业开始复苏

###### 二、2016年日本网络游戏调查

###### 三、日本网络游戏用户分析

###### 四、日本网游业发展遭遇尴尬境地

##### 第四节 韩国

###### 一、韩国网络游戏业规模和发展概况

###### 二、2015年韩国网络游戏市场增长情况

###### 三、2016年韩国网络游戏企业集体落户长三角

###### 四、2016年韩国游戏公司全年财报汇总

###### 五、2016年韩国网游大事回顾

###### 六、2016年韩国网络游戏市场出口分析

###### 七、2016年韩国网络游戏市场主流游戏分析

###### 八、2016年韩国网游产业投资规划分析

#### 第三章 中国网络游戏产业分析

##### 第一节 中国网络游戏产业概况

###### 一、中国网络游戏发展动因分析

###### 二、中国网络游戏产业区域特点

###### 三、中国网络游戏玩家规模分析

###### 四、中国免费网游成主流消费模式

###### 五、中国大型网络游戏公司发展简况

##### 第二节 2015年中国网络游戏产业回顾

###### 一、2015年中国网络游戏市场发展分析

###### 二、2015年中国网络游戏销售情况分析

###### 三、2015年中国网络游戏市场发展特点

###### 四、2015年中国网络游戏市场盘点

##### 第三节 2016年中国网络游戏市场分析

###### 一、2016年中国网络游戏市场综况

###### 二、2016年中国网游市场解读

###### 三、2016年中国网络游戏销售情况

###### 四、2016年中国网络游戏年度数据分析

###### 五、2016年中国网络游戏市场规模

###### 六、2016年中国网络游戏行业盘点

###### 七、2016年中国网络游戏出口市场分析

八、2016年中国游戏海外并购运作情况

九、2016年中国游戏市场五大变革

第四节 中国教育网游分析

一、中国教育网游业状况

二、中国教育网游的策划与研发

三、中国教育网游面临的问题

四、教育网游存在的认识误区

五、教育网游发展需要加强创意

第五节 网络游戏存在的问题

一、中国网络游戏市场存在的主要问题

二、网络游戏产业发展的威胁分析

三、私服外挂成为网游业发展的阻碍因素

四、网络游戏产业亟需实行分级改革

第六节 促进网游发展的对策

一、网络游戏产业的政策建议

二、引导大学生正确对待网络游戏

三、中国网络游戏业发展的五大策略

第二部分 网络游戏细分市场及领域分析

第四章 网络游戏区域发展概况

第一节 四川

一、四川列为国家四大网游动漫发展基地

二、四川对网络游戏虚拟货币的管理规范

三、成都网络游戏新兴力量正在崛起

四、成都网游研发企业获日企资金青睐

五、成都网络游戏产业发展规划

第二节 上海

一、上海有望成为网游硅谷

二、上海成为全国第三个网游动漫产业基地

三、上海网络游戏销售收入情况

四、2015年上海网络游戏销售收入情况

五、2015年上海网络游戏出版行业逆势增长

六、2016年上海电信推出“游戏新天地”游戏平台

七、上海要求网游产品提供“适龄提示”

八、上海率先启动制订网游服务地方标准

第三节 山东

- 一、山东第一家网络游戏公司成立
- 二、山东省网游玩家居全国省市之首

#### 第四节 深圳

- 一、深圳市网游市场发展现状
- 二、深圳网游产业迅速崛起
- 三、深圳网民网络游戏使用情况

#### 第五节 北京

- 一、北京网络游戏产业发展现状
- 二、北京市动漫网游行业的政策情况
- 三、2016年北京网络游戏分级制度将启动

#### 第六节 厦门

- 一、厦门网游开发的特点解析
- 二、厦门网游业进军台湾市场
- 三、厦门动漫网游高速发展

#### 第七节 其他地区

- 一、重庆市
- 二、湖南省
- 三、浙江杭州
- 四、浙江嘉兴
- 五、江苏常州

### 第五章 网络游戏的研发与销售

#### 第一节 2016中国网络游戏研发力量调查

- 一、2016年原创网游数量
- 二、三弊端制约网游业
- 三、各地出台政策 建游戏基地扶持产业

#### 第二节 网络游戏产品开发及流程

- 一、网络游戏产品的定位
- 二、开发新游戏
- 三、网游的生命周期
- 四、网游的产品组合与延伸

#### 第三节 网络游戏充值卡销售渠道

#### 第四节 网络游戏研发与运营价值链分析

### 第六章 网络游戏运营与盈利分析

## 第一节 网络游戏运营模式剖析

- 一、代理运营模式
- 二、自主研发模式
- 三、合作经营模式
- 四、买断版权运营模式

## 第二节 中国网络游戏的主要盈利模式

- 一、计时收费模式
- 二、准免费模式
- 三、双轨运营模式

## 第三节 中国网络游戏收费模式评析

- 一、计时收费
- 二、包月收费
- 三、出售装备收费
- 四、消耗道具收费
- 五、收费模式的未来

## 第四节 网络游戏盈利分析

- 一、网络游戏的“4赢”模式
- 二、点卡计费卡收入
- 三、会员收入
- 三、电信分成收入
- 四、增值服务收入
- 五、网游盈利出现新模式

## 第五节 游戏类型和盈利模式及趋势

- 一、盈利模式
- 二、竞争态势
- 三、未来趋势及特征

## 第七章 2016年中国网络游戏用户分析

### 第一节 中国网络游戏用户基本情况

- 一、网络游戏用户性别、年龄、学历、职业特征
- 三、网络游戏用户游戏年龄构成
- 四、网络游戏用户主要进行游戏的场所
- 五、网络游戏用户进行游戏的时间分布
- 六、不同性别网络游戏用户基本特征分析
- 七、不同主流用户群体基本特征分析



## 第二节 中国网络游戏用户游戏偏好分析

- 一、网络游戏用户对画面类型的偏好
- 二、网络游戏用户对画面风格的偏好
- 三、网络游戏用户对MMORPG战斗模式的偏好
- 四、网络游戏用户对游戏类型的偏好
- 五、网络游戏用户对收费模式的偏好
- 六、不同性别网络游戏用户游戏偏好对比
- 七、不同主流用户群体的偏好对比

## 第三节 中国网络游戏用户游戏行为分析

- 一、网络游戏用户接受游戏广告信息的途径
- 二、网络游戏用户的游戏动机和标准
- 三、网络游戏用户对服务器的选择
- 四、网络游戏用户对游戏公会的认知
- 五、网络游戏用户对网游不满之处及离开原因
- 六、中国网络游戏用户对网瘾的看法
- 七、网络游戏用户不同主流群体行为分析

## 第四节 中国网络游戏用户消费行为研究

- 一、网络游戏用户消费意愿
- 二、网络游戏用户付费方式
- 三、网络游戏用户月度ARPU值
- 四、网络游戏用户道具消费偏好
- 五、网络游戏用户不同ARPU值消费特征分析

## 第五节 中国网页游戏用户行为研究

- 一、网页游戏用户获取信息渠道
- 二、网页游戏用户选择游戏的标准
- 三、网页游戏用户游戏类型偏好
- 四、网页游戏用户付费模式偏好
- 五、网页游戏用户离开上一个网页游戏的理由

## 第八章 手机网络游戏产业分析

### 第一节 手机网游基本概述

- 一、手机网游与PC网游的差异
- 二、手机网游发展对于手游产业链的价值
- 三、手机网游的收费模式解析

### 第二节 手机网游产业发展概况

- 一、全球移动游戏产业综述

- 二、中国手机网游行业发展现状
- 三、2014年中国手机网络游戏市场运营状况
- 四、2015年中国手机网游市场发展状况分析
- 五、2016年中国手机网游行业发展分析
- 六、手机网游迈入“大国时代”
- 第三节 手机网游产业的问题与对策分析
  - 一、手机网络游戏发展面临的问题
  - 二、手机网游发展的制约因素分析
  - 三、4G时代手机网游的出路探讨
- 第四节 手机网络游戏行业前景趋势分析
  - 一、社区休闲将成手机网游发展趋势
  - 二、手机网游行业前景广阔
  - 三、手机网络游戏行业的3G机遇分析
  - 四、未来影响手机网络游戏发展的关键因素
- 第九章 互联网产业分析
  - 第一节 互联网与网络游戏产业浅析
    - 一、网游业成互联网发展的亮点
    - 二、互联网门户巨头纷纷试水网游
    - 三、网游成互联网门户最赚钱业务
    - 四、年中国进入全民网游新时代
  - 第二节 互联网产业发展综述
    - 一、2014年中国互联网发展市场分析
    - 二、2015年中国互联网广告市场分析
    - 三、2016年中国互联网行业发展分析
    - 四、中国互联网发展呈现三个新动向
    - 五、互联网行业投资量下降但前景仍看好
    - 六、互联网行业未来的发展趋势
  - 第三节 互联网发展存在的问题及建议
    - 一、互联网发展存在的问题
    - 二、无线互联网应用中面临的瓶颈
    - 三、互联网知识产权立法存在的问题及对策
    - 四、发展互联网产业的政策思路
    - 五、助推中国互联网产业健康发展的手段
- 第三部分 网络游戏产业竞争格局
- 第十章 网络游戏产业竞争与营销

## 第一节 网游业竞争形势分析

- 一、联合运营成趋势 网游进入资本竞争时代
- 二、2016年中国网络游戏运营商竞争力分析
- 三、网游人才竞争激烈跳槽成风
- 四、2016年网络游戏市场竞争加剧
- 五、网络游戏行业恶性竞争问题分析
- 六、3D研发力将决定网游国际市场竞争力
- 七、未来网络游戏市场竞争趋势分析

## 第二节 网络游戏业的主要竞争力量

- 一、主要竞争力量简析
- 二、新进入者的竞争威胁
- 三、现有网络游戏产商之间的竞争
- 四、替代产品或服务的竞争威胁
- 五、购买者的讨价还价压力
- 六、供应商的讨价还价压力
- 七、其他利益相关者的相对力量竞争

## 第三节 网游企业竞争行为选择

- 一、“五力模型”和“价值链模型”的再认识
- 二、基于产业价值链的企业竞争部位选择模型
- 三、企业竞争部位选择模型的构建
- 四、企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变

## 第四节 网络游戏营销分析

- 一、中国网络游戏营销状况
- 二、网络游戏市场的营销模式探讨
- 三、网络游戏渠道建设与整合营销解析
- 四、网络游戏成隐性营销新乐土
- 五、网游明星营销
- 六、新型网吧传媒成网络游戏推广重要渠道
- 七、百度网游报告渐成网游营销推广参考依据
- 八、2016年预测网络游戏营销预测
- 九、网游公益营销仍处试水阶段 能走多远拭目以待

## 第十一章 国外重点网游企业分析

### 第一节 维旺迪 (VIVENDI)

- 一、公司简介
- 二、2015财年维旺迪经营状况

### 三、2016年维旺迪经营状况

#### 第二节 EA

##### 一、公司简介

##### 二、2015财年EA公司经营状况分析

##### 三、2016财年EA公司经营状况分析

#### 第三节 任天堂（NINTENDO）

##### 一、公司简介

##### 二、2015财年任天堂经营状况分析

##### 三、2016财年任天堂经营状况分析

#### 第四节 南梦宫万代控股公司（NAMCO BANDAI HOLDINGS INC.）

##### 一、公司简介

##### 二、2015财年南梦宫万代经营状况分析

##### 三、日本南梦宫万代公司拟3年内在中国建10所娱乐设施

#### 第五节 育碧（UBI SOFT）

##### 一、公司简介

##### 二、2015财年育碧经营状况

##### 三、2016财年育碧经营状况

### 第十二章 国内重点网游企业分析

#### 第一节 盛大

##### 一、公司简介

##### 二、公司经营状况

##### 三、公司有劣势分析

#### 第二节 巨人网络

##### 一、公司简介

##### 二、公司经营状况

##### 三、公司有劣势分析

#### 第三节 网易

##### 一、公司简介

##### 二、公司经营状况

##### 三、公司有劣势分析

#### 第四节 腾讯

##### 一、公司简介

##### 二、公司经营状况

##### 三、公司有劣势分析

#### 第五节 第九城市

一、公司简介

二、公司经营状况

三、公司有劣势分析

第六节 完美时空

一、公司简介

二、公司经营状况

三、公司有劣势分析

第七节 金山

一、公司简介

二、公司经营状况

三、公司有劣势分析

第八节 网龙

一、公司简介

二、公司经营状况

三、公司有劣势分析

第四部分 网络游戏行业投资及趋势预测

第十三章 2016-2022年网络游戏投资策略探讨

第一节 网络游戏产业投资概况

一、中国网游进入资本时代

二、国内网游市场远未达到饱和

三、未来网络游戏行业投资热点

第二节 2016-2022年网络游戏产业SWOT分析

一、优势

二、劣势

三、机会

四、威胁

第三节 2016-2022年网络游戏的投资风险分析

一、恶性竞争风险

二、社会风险

三、政策风险

四、虚拟交易平台经营风险

第四节 2016-2022年网络游戏行业投资建议

一、投资时机

二、投资方式及领域

三、运营团队的选择

#### 四、需要注意的问题

#### 第十四章 2016-2022年网游行业发展趋势预测

##### 第一节 2016-2022年全球网游发展前景预测

###### 一、全球大型多人在线游戏市场规模预测

###### 二、亚太在线游戏市场发展预测

###### 三、亚洲将成为全球网络游戏主要市场

##### 第二节 2016-2022年中国网络游戏前景及趋势分析

###### 一、中国网络游戏市场规模增长预测

###### 二、2016-2022年中国网络游戏市场预测

###### 三、中国网络游戏市场发展趋势

###### 四、网络游戏产业发展方向分析

###### 五、网络游戏运营模式将面临变革

###### 六、网络游戏与视频游戏融合趋势分析

###### 七、中国网络游戏用户发展趋势

图表目录：

图表：电子游戏及网络游戏分类表

图表：日本网络游戏用户玩家选用的显卡

图表：日本网络游戏吸引人处

图表：日本网络游戏用户不玩某款网游的原因

图表：《永恒之塔》宣传海报

图表：《七龙珠OL》宣传海报

图表：《炽焰帝国2》游戏截图

图表：《Tera》宣传海报

图表：《突袭》宣传海报

图表：《Fifa OL2》游戏截图

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，有利于降低企事业单位决策风险。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/239343239343.html>