

2020-2026年中国网络游戏 市场竞争态势及投资发展趋势预测报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国网络游戏市场竞争态势及投资发展趋势预测报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/201911/145007.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

2008年-2016年，我国游戏市场实际销售收入由186亿元增长至1656亿元，年复合增长率高达31.46%，2016年市场增速下滑至17.7%。2017年，中国游戏市场实际销售收入达到2036.1亿元，同比增长23.0%，在移动游戏和端游的强势拉动之下增速重回上升轨道。2008-2017年中国游戏市场销售收入及增速数据来源：公开资料整理

2008-2013年，中国游戏市场用户规模由0.7亿人增至5.0亿人，2014-2016年增长平稳，增速在10%以内，2017年中国游戏用户规模达到5.83亿人，同比增长3.1%。2008-2017年中国游戏用户规模及增速数据来源：公开资料整理

中企顾问网发布的《2020-2026年中国网络游戏市场竞争态势及投资发展趋势预测报告》共十四章。首先介绍了网络游戏产业相关概念及发展环境，接着分析了中国网络游戏行业规模及消费需求，然后对中国网络游戏行业市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国网络游戏行业面临的机遇及发展前景。您若想对中国网络游戏行业有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您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。

报告目录：

第一章 网络游戏行业相关概述

1.1 网络游戏

1.1.1 网络游戏定义

1.1.2 网络游戏与单机游戏

1.2 网络游戏的分类

1.2.1 主流网络游戏

1.2.2 按存在形式分类

1.2.3 按地图和人物维度分类

第二章 网络游戏行业市场特点概述

2.1 行业市场概况

- 2.1.1 行业市场特点
- 2.1.2 行业市场化程度
- 2.1.3 行业利润水平及变动趋势
- 2.2 进入本行业的主要障碍
 - 2.2.1 资金准入障碍
 - 2.2.2 市场准入障碍
 - 2.2.3 技术与人才障碍
 - 2.2.4 其他障碍
- 2.3 行业的周期性、区域性
 - 2.3.1 行业周期分析
 - 1、行业的周期波动性
 - 2、行业产品生命周期
 - 2.3.2 行业的区域性
- 2.4 行业与上下游行业的关联性
 - 2.4.1 行业产业链概述
 - 2.4.2 上游产业分布
 - 2.4.3 下游产业分布

第三章 2014-2017年中国网络游戏行业发展环境分析

- 3.1 网络游戏行业政治法律环境（P）
 - 3.1.1 行业主管部门分析
 - 3.1.2 行业监管体制分析
 - 3.1.3 行业主要法律法规
 - 3.1.4 相关产业政策分析
 - 1、《电信业务经营许可管理办法》
 - 2、《关于网络游戏虚拟货币交易管理工作的通知》
 - 3、《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》
 - 4、《网络游戏管理暂行办法》
 - 5、《互联网文化管理暂行规定》
 - 6、《关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》
 - 7、《网络出版服务管理规定》
 - 8、《关于移动游戏出版服务管理的通知》

- 3.1.5 行业相关发展规划
- 3.2 网络游戏行业经济环境分析（E）
 - 3.2.1 国际宏观经济形势分析
 - 3.2.2 中国宏观经济形势分析
- 3.3 网络游戏行业社会环境分析（S）
 - 3.3.1 人口环境分析
 - 3.3.2 教育环境分析
 - 3.3.3 文化环境分析
 - 3.3.4 生态环境分析
- 3.4 网络游戏行业技术环境分析（T）
 - 3.4.1 网络游戏技术分析
 - 3.4.2 网络游戏技术发展水平
 - 3.4.3 行业主要技术发展趋势

第四章 全球网络游戏行业发展概述

- 4.1 2014-2017年全球网络游戏行业发展情况概述
 - 4.1.1 全球网络游戏行业发展现状
 - 4.1.2 全球网络游戏行业发展特征
 - 4.1.3 全球网络游戏行业市场规模
- 4.2 2014-2017年全球主要地区网络游戏行业发展状况
 - 4.2.1 美国网络游戏行业发展情况概述
 - 4.2.2 日本网络游戏行业发展情况概述
 - 4.2.3 韩国网络游戏行业发展情况概述
- 4.3 2020-2026年全球网络游戏行业发展前景预测
 - 4.3.1 全球网络游戏行业市场规模预测
 - 4.3.2 全球网络游戏行业发展前景分析
 - 4.3.3 全球网络游戏行业发展趋势分析
- 4.4 全球网络游戏行业重点企业发展动态分析

第五章 中国网络游戏行业发展概述

- 5.1 中国网络游戏行业发展状况分析

- 5.1.1 中国网络游戏行业发展阶段
- 5.1.2 中国网络游戏行业发展总体概况
- 5.1.3 中国网络游戏行业发展特点分析
- 5.2 2014-2017年网络游戏行业发展现状
 - 5.2.1 2014-2017年中国网络游戏行业市场规模
 - 5.2.2 2014-2017年中国网络游戏行业发展分析
 - 5.2.3 2014-2017年中国网络游戏企业发展分析
- 5.3 2020-2026年中国网络游戏行业面临的困境及对策
 - 5.3.1 中国网络游戏行业面临的困境及对策
 - 1、中国网络游戏行业面临困境
 - 2、中国网络游戏行业对策探讨
 - 5.3.2 中国网络游戏企业发展困境及策略分析
 - 1、中国网络游戏企业面临的困境
 - 2、中国网络游戏企业的对策探讨

第六章 中国网络游戏行业市场运行分析

- 6.1 2014-2017年中国网络游戏行业总体规模分析
 - 6.1.1 企业数量结构分析
 - 6.1.2 人员规模状况分析
 - 6.1.3 行业资产规模分析
 - 6.1.4 行业市场规模分析
- 6.2 2014-2017年中国网络游戏行业市场供需分析
 - 6.2.1 中国网络游戏行业供给分析
 - 6.2.2 中国网络游戏行业需求分析
 - 6.2.3 中国网络游戏行业供需平衡
- 6.3 2014-2017年中国网络游戏行业财务指标总体分析
 - 6.3.1 行业盈利能力分析
 - 6.3.2 行业偿债能力分析
 - 6.3.3 行业营运能力分析
 - 6.3.4 行业发展能力分析

第七章 中国网络游戏行业细分市场分析

7.1 网络游戏行业细分市场概况

7.1.1 市场细分充分程度

7.1.2 市场细分发展趋势

7.1.3 市场细分战略研究

7.1.4 细分市场结构分析

7.2 客户端游戏市场

7.2.1 市场发展现状概述

7.2.2 行业市场规模分析

2016年中国国内端游市场的收入减少了29.1亿元，而2017年端游市场收入648.6亿元，增长了66.1亿元，同比增长11.4%，萎靡下滑的势头有所扭转。2017年中国端游用户规模为1.58亿人，同比增长1.7%。2008-2017年中国端游市场实际销售收入及增速数据来源：公开资料整理

7.2.3 行业市场需求分析

7.2.4 产品市场潜力分析

7.3 网页游戏市场

7.3.1 市场发展现状概述

7.3.2 行业市场规模分析

网页游戏市场规模自2008年以来不断攀升，于2015年达到高点250亿元。在移动游戏的冲击之下，2016年页游市场下滑至187亿元，2017年中国网页游戏市场实际销售收入156.0亿元，同比下降16.6%；与市场规模下滑相对应，用户数于2013年到达高点3.3亿人，此后持续下降，2017年中国网页游戏用户规模为2.57亿人，同比下降6.6%。2008-2017年中国网页游戏市场实际销售收入及增速数据来源：公开资料整理

7.3.3 行业市场需求分析

7.3.4 产品市场潜力分析

7.4 移动游戏市场

7.4.1 市场发展现状概述

7.4.2 行业市场规模分析

2016年，中国移动游戏市场高达819亿，同比增长59.2%，2017年移动游戏市场实际销售收入1161.2亿元，同比增长41.7%，占57.0%；2017年移动游戏用户规模为5.54亿人，同比增长4.9%。2008-2017年中国移动游戏市场销售收入及增速数据来源：公开资料整理

7.4.3 行业市场需求分析

7.4.4 产品市场潜力分析

第八章 中国网络游戏行业上、下游产业链分析

8.1 网络游戏行业产业链概述

8.1.1 产业链定义

8.1.2 网络游戏行业产业链

8.2 网络游戏行业主要上游产业发展分析

8.2.1 上游产业发展现状

8.2.2 上游产业供给分析

8.2.3 上游供给价格分析

8.2.4 主要供给企业分析

8.3 网络游戏行业主要下游产业发展分析

8.3.1 下游（应用行业）产业发展现状

8.3.2 下游（应用行业）产业需求分析

8.3.3 下游（应用行业）主要需求企业分析

第九章 中国网络游戏行业市场竞争格局分析

9.1 中国网络游戏行业竞争格局分析

9.1.1 网络游戏行业区域分布格局

9.1.2 网络游戏行业企业规模格局

9.1.3 网络游戏行业企业性质格局

9.2 中国网络游戏行业竞争五力分析

9.2.1 网络游戏行业上游议价能力

9.2.2 网络游戏行业下游议价能力

9.2.3 网络游戏行业新进入者威胁

9.2.4 网络游戏行业替代产品威胁

9.2.5 网络游戏行业现有企业竞争

9.3 中国网络游戏行业竞争SWOT分析

9.3.1 网络游戏行业优势分析（S）

9.3.2 网络游戏行业劣势分析（W）

9.3.3 网络游戏行业机会分析（O）

9.3.4 网络游戏行业威胁分析（T）

9.4 中国网络游戏行业投资兼并重组整合分析

9.4.1 投资兼并重组现状

9.4.2 投资兼并重组案例

第十章 中国网络游戏行业领先企业竞争力分析

10.1 广州网易计算机系统有限公司竞争力分析

10.1.1 企业发展基本情况

10.1.2 企业主要产品分析

10.1.3 企业竞争优势分析

10.1.4 企业经营状况分析

10.1.5 企业最新发展动态

10.1.6 企业发展战略分析

10.2 深圳市腾讯计算机系统有限公司竞争力分析

10.2.1 企业发展基本情况

10.2.2 企业主要产品分析

10.2.3 企业竞争优势分析

10.2.4 企业经营状况分析

10.2.5 企业最新发展动态

10.2.6 企业发展战略分析

10.3 成都金山数字娱乐科技有限公司竞争力分析

10.3.1 企业发展基本情况

10.3.2 企业主要产品分析

10.3.3 企业竞争优势分析

10.3.4 企业经营状况分析

10.3.5 企业最新发展动态

10.3.6 企业发展战略分析

10.4 完美世界(北京)网络技术有限公司竞争力分析

10.4.1 企业发展基本情况

10.4.2 企业主要产品分析

10.4.3 企业竞争优势分析

10.4.4 企业经营状况分析

10.4.5 企业最新发展动态

10.4.6 企业发展战略分析

10.5 上海数龙科技有限公司竞争力分析

10.5.1 企业发展基本情况

10.5.2 企业主要产品分析

10.5.3 企业竞争优势分析

10.5.4 企业经营状况分析

10.5.5 企业最新发展动态

10.5.6 企业发展战略分析

10.6 北京畅游时代数码技术有限公司竞争力分析

10.6.1 企业发展基本情况

10.6.2 企业主要产品分析

10.6.3 企业竞争优势分析

10.6.4 企业经营状况分析

10.6.5 企业最新发展动态

10.6.6 企业发展战略分析

10.7 北京空中信使信息技术有限公司竞争力分析

10.7.1 企业发展基本情况

10.7.2 企业主要产品分析

10.7.3 企业竞争优势分析

10.7.4 企业经营状况分析

10.7.5 企业最新发展动态

10.7.6 企业发展战略分析

10.8 上海巨人网络科技有限公司竞争力分析

10.8.1 企业发展基本情况

10.8.2 企业主要产品分析

10.8.3 企业竞争优势分析

10.8.4 企业经营状况分析

10.8.5 企业最新发展动态

10.8.6 企业发展战略分析

10.9 上海邮通科技有限公司竞争力分析

10.9.1 企业发展基本情况

10.9.2 企业主要产品分析

10.9.3 企业竞争优势分析

10.9.4 企业经营状况分析

10.9.5 企业最新发展动态

10.9.6 企业发展战略分析

10.10 福建网龙计算机网络信息技术有限公司竞争力分析

10.10.1 企业发展基本情况

10.10.2 企业主要产品分析

10.10.3 企业竞争优势分析

10.10.4 企业经营状况分析

10.10.5 企业最新发展动态

10.10.6 企业发展战略分析

第十一章 2020-2026年中国网络游戏行业发展趋势与前景分析

11.1 2020-2026年中国网络游戏市场发展前景

11.1.1 2020-2026年网络游戏市场发展潜力

11.1.2 2020-2026年网络游戏市场发展前景展望

11.1.3 2020-2026年网络游戏细分行业发展前景分析

11.2 2020-2026年中国网络游戏市场发展趋势预测

11.2.1 2020-2026年网络游戏行业发展趋势

1、移动互联网成必争之地，客户端游戏IP加速转化为移动游戏产品

2、平台模式提高游戏产业集中度

3、影游联动等泛娱乐运作更为流行

4、终端厂商手游渠道崛起

5、电竞市场继续繁荣，移动电竞市场快速增长

6、虚拟现实（VR）游戏成新增长点

11.2.2 2020-2026年网络游戏市场规模预测

11.2.3 2020-2026年网络游戏行业应用趋势预测

11.3 2020-2026年中国网络游戏行业供需预测

11.3.1 2020-2026年中国网络游戏行业供给预测

11.3.2 2020-2026年中国网络游戏行业需求预测

11.3.3 2020-2026年中国网络游戏供需平衡预测

11.4 影响企业生产与经营的关键趋势

11.4.1 行业发展有利因素与不利因素

11.4.2 市场整合成长趋势

11.4.3 需求变化趋势及新的商业机遇预测

11.4.4 企业区域市场拓展的趋势

11.4.5 科研开发趋势及替代技术进展

第十二章 2020-2026年中国网络游戏行业投资前景

12.1 网络游戏行业投资现状分析

12.1.1 网络游戏行业投资规模分析

12.1.2 网络游戏行业投资资金来源构成

12.1.3 网络游戏行业投资资金用途分析

12.2 网络游戏行业投资特性分析

12.2.1 网络游戏行业进入壁垒分析

12.2.2 网络游戏行业盈利模式分析

12.2.3 网络游戏行业盈利因素分析

12.3 网络游戏行业投资机会分析

12.3.1 产业链投资机会

12.3.2 细分市场投资机会

12.3.3 重点区域投资机会

12.3.4 产业发展的空白点分析

12.4 网络游戏行业投资风险分析

12.4.1 网络游戏行业政策风险

12.4.2 宏观经济风险

12.4.3 市场竞争风险

12.4.4 关联产业风险

12.4.5 产品结构风险

12.4.6 技术研发风险

12.4.7 其他投资风险

12.5 网络游戏行业投资潜力与建议

12.5.1 网络游戏行业投资潜力分析

12.5.2 网络游戏行业最新投资动态

12.5.3 网络游戏行业投资机会与建议

第十三章 2020-2026年中国网络游戏企业投资战略与客户策略分析

13.1 网络游戏企业发展战略规划背景意义

13.1.1 企业转型升级的需要

13.1.2 企业做大做强的需要

13.1.3 企业可持续发展需要

13.2 网络游戏企业战略规划制定依据

13.2.1 国家政策支持

13.2.2 行业发展规律

13.2.3 企业资源与能力

13.2.4 可预期的战略定位

13.3 网络游戏企业战略规划策略分析

13.3.1 战略综合规划

13.3.2 技术开发战略

13.3.3 区域战略规划

13.3.4 产业战略规划

13.3.5 营销品牌战略

13.3.6 竞争战略规划

13.4 网络游戏中小企业发展战略研究

13.4.1 中小企业存在主要问题

- 1、缺乏科学的发展战略
- 2、缺乏合理的企业制度
- 3、缺乏现代的企业管理
- 4、缺乏高素质的专业人才
- 5、缺乏充足的资金支撑

13.4.2 中小企业发展战略思考

- 1、实施科学的发展战略
- 2、建立合理的治理结构
- 3、实行严明的企业管理
- 4、培养核心的竞争实力
- 5、构建合作的企业联盟

13.5 市场的重点客户战略实施

13.5.1 实施重点客户战略的必要性

13.5.2 合理确立重点客户

13.5.3 重点客户战略管理

13.5.4 重点客户管理功能

第十四章 研究结论及建议（ZY CW）

14.1 研究结论

14.2 建议

14.2.1 行业发展策略建议

14.2.2 行业投资方向建议

14.2.3 行业投资方式建议

部分图表目录：

图表：网络游戏行业特点

图表：网络游戏行业生命周期

图表：网络游戏行业产业链分析

图表：2014-2017年网络游戏行业市场规模分析

图表：2020-2026年网络游戏行业市场规模预测

图表：中国网络游戏行业盈利能力分析

图表：中国网络游戏行业运营能力分析

图表：中国网络游戏行业偿债能力分析

图表：中国网络游戏行业发展能力分析

图表：中国网络游戏行业经营效益分析

图表：2014-2017年网络游戏重要数据指标比较

图表：2014-2017年中国网络游戏行业利润情况分析

图表：2014-2017年中国网络游戏行业资产情况分析

图表：2014-2017年中国网络游戏竞争力分析

图表：2020-2026年中国网络游戏产能预测

图表：2020-2026年中国网络游戏消费量预测

更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.cction.com/report/201911/145007.html>