

2017-2022年中国移动游戏市场运营态势及发展趋势研究报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2017-2022年中国移动游戏市场运营态势及发展趋势研究报告》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：<https://www.chyxx.com/research/201704/510502.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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

游戏用户花费时间偏好分布

智研咨询发布的《2017-2022年中国移动游戏市场运营态势及发展趋势研究报告》共五章。首先介绍了中国移动游戏行业市场发展环境、中国移动游戏整体运行态势等，接着分析了中国移动游戏行业市场运行的现状，然后介绍了中国移动游戏市场竞争格局。随后，报告对中国移动游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国移动游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对移动游戏产业有个系统的了解或者想投资移动游戏行业，本报告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 网络游戏行业发展背景

1.1 网络游戏定义与分类

1.1.1 网络游戏行业定义

1.1.2 网络游戏行业分类

1.2 网络游戏行业产业链分析

1.2.1 网络游戏产业链结构

1.2.2 网络游戏产业链组成

(1) 游戏开发商

(2) 游戏运营商

(3) 游戏销售商

(4) 游戏用户

(5) 辅链组成

1.2.3 网络游戏产业链分析

(1) 辐射包容能力

(2) 产业链各环节的关系

1.3 网络游戏行业发展环境

1.3.1 行业宏观环境分析

(1) 行业政策环境

(2) 行业经济环境

(3) 行业社会环境

(4) 行业技术环境

1.3.2 行业竞争环境分析

- (1) 现有企业的竞争
- (2) 潜在进入者威胁
- (3) 供应商议价能力
- (4) 下游客户议价能力
- (5) 替代品威胁
- (6) 竞争情况总结

第二章 网络游戏行业发展分析

2.1 中国网络游戏行业发展现状分析

2.1.1 网络游戏行业发展阶段

2.1.2 网络游戏行业市场规模

- (1) 网游行业营收规模
- (2) 网游行业用户规模

2.1.3 网络游戏行业供应情况

- (1) 网游行业企业数量
- (2) 网游产品推出数量
- (3) 国产网游数量规模

2.1.4 网络游戏行业出口情况

- (1) 网游行业出口规模
- (2) 网游行业出口模式
- (3) 网游行业出口格局

2.1.5 网络游戏辐射带动效应

2.2 移动游戏行业发展现状分析

2.2.1 移动游戏行业界定

2.2.2 移动游戏产业链分析

- (1) 移动终端设备制造商
- (2) 移动游戏开发与发行商
- (3) 移动游戏独立运营商
- (4) 移动游戏平台运营商
- (5) 移动游戏分发渠道商

2.2.3 移动游戏市场规模

移动游戏市场规模及增长

- (1) 移动游戏企业数量
- (2) 移动游戏推出数量
- (3) 移动游戏用户数量

- (4) 移动游戏收入规模
- 2.2.4 移动游戏细分市场
 - (1) 移动单机游戏市场
 - (2) 移动网络游戏市场
- 2.2.5 移动游戏用户行为
 - (1) 移动游戏用户基本属性
 - (2) 移动游戏用户参与移动游戏情况
 - (3) 移动单机游戏用户行为
 - (4) 移动网络游戏用户行为
- 2.3 移动游戏行业发展前景分析
 - 2.3.1 2012-2018年网游行业预测
 - (1) 网游行业前景预测
 - (2) 端游行业前景预测
 - (3) 页游行业前景预测
 - (4) 移动游戏行业前景预测
 - 2.3.2 2012-2015年网游出口预测
 - (1) 网游海外市场特征
 - (2) 网游出口驱动因素
 - (3) 网游出口阻碍因素
 - (4) 网游出口前景预测
- 第三章网络游戏商业模式变革趋势与投资机会分析
 - 3.1 网络游戏行业发展趋势分析
 - 3.1.1 网络游戏大行业发展趋势
 - (1) 跨平台发展
 - (2) 产业链融合明显
 - (3) 游戏种类日趋多元
 - (4) 跨领域竞争与合作
 - (5) “微创新”成重要推动模式
 - (6) 健康、绿色游戏是未来方向
 - 3.1.2 网络游戏细分市场发展趋势
 - (1) 客户端游戏发展趋势
 - (2) 网页游戏发展趋势
 - (3) 移动游戏发展趋势
 - 3.2 网络游戏行业发展机会与挑战分析
 - 3.2.1 网络游戏行业有利与不利因素分析

- (1) 行业有利因素分析
- (2) 行业不利因素分析
- 3.2.2 网络游戏行业机会与挑战分析
 - (1) 行业机会分析
 - (2) 行业挑战分析
- 3.3 网络游戏行业投资机会与风险
 - 3.3.1 网络游戏行业投资价值分析
 - 3.3.2 2012年行业投资情况
 - (1) 网游行业投资规模
 - (2) 网游行业投资特点
 - (3) 网游行业投资热点
 - 3.3.3 未来几年网游行业投资预测
 - (1) 外围企业进入网游市场
 - (2) “国家队”进入网游市场
 - 3.3.4 网络游戏行业投资机会分析
 - (1) 中小规模网络游戏开发商
 - (2) 综合或垂直网络游戏运营平台商
 - (3) 虚拟货币交易平台商
 - (4) 与网络游戏相关的行业服务提供商
 - 3.3.5 网络游戏行业投资风险提示
 - (1) 政策风险
 - (2) 行业风险
 - 3.3.6 网络游戏行业投资建议
 - (1) 投资时机的选择
 - (2) 投资方式及领域
 - (3) 需要注意的问题
- 第四章 中国移动游戏用户行为分析
 - 4.1 mUserTracker中国智能移动终端游戏用户监测数据
 - 4.2 中国智能移动终端游戏用户使用行为分析
- 第五章 中国移动游戏企业案例分析 (ZYYF)
 - 5.1 触控科技
 - 5.2 创梦天地
 - 5.3 飞流
 - 5.4 空中网
 - 5.5 蓝港在线

5.6 乐动卓越

5.7 盛大游戏

5.8 腾讯游戏

5.9 银汉科技

5.10 中国手游

图表目录：

图表 1：网络游戏分类

图表 2：网络游戏分类（按游戏方式分）

图表 3：网络游戏研发运营方式

图表 4：端游、页游与移动游戏研发运营方式比较

图表 5：端游、页游与移动游戏用户偏好比较

图表 6：中国网络游戏产业链图

图表 7：网络游戏政策法规分类

图表 8：网络游戏监管政策

图表 9：2010-2012年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）

图表 10：2006-2012年城镇居民可支配收入（单位：元）

图表 11：2006-2012年农村居民人均纯收入（单位：元）

图表 12：2008-2016年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）

图表 13：2008-2016年我国手机网民规模及占网民比例

图表 14：2009-2012年使用各类终端上网的网民规模变化趋势

图表 15：客户端网络游戏研发从业人数（单位：万人，%）

图表 16：网游行业现有企业的竞争分析

图表 17：网游行业潜在进入者威胁分析

图表 18：网游开发商议价能力分析

图表 19：网游行业玩家议价能力分析

图表 20：网游行业替代品威胁分析

图表 21：网游行业五力分析结论

图表 22：中国网络游戏发展阶段

图表 23：2003-2012年中国网络游戏市场规模增长趋势（单位：亿元，%）

图表 24：2010-2012年我国网络游戏用户规模（单位：亿人）

图表 25：2010-2012年我国国产自主研发游戏数量（单位：款）

图表 26：2006-2009年中国网络游戏出口增长趋势（单位：百万美元，%）

图表 27：中国与韩国网络游戏出口规模比较分析（单位：亿元，%）

图表 28：中国网游厂商出口业务市场份额

图表 29：网络游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）

图表 30：2007-2012年中国移动游戏收入规模（单位：亿元，%）

图表 31：中国移动游戏收入结构（单位：亿元，%）

图表 32：移动游戏用户性别比例

图表 33：移动游戏用户年龄分布

图表 34：移动游戏用户地区（省份）分布

图表 35：移动游戏用户地域分布

图表 36：移动游戏用户学历分布

图表 37：移动游戏用户收入分布

图表 38：移动游戏用户职业分布

图表 39：移动游戏用户常用上网方式

图表 40：移动游戏用户月度流量使用情况

图表 41：移动游戏用户月度流量费用

图表 42：移动游戏用户包月流量使用周期

图表 43：移动游戏用户游戏开发商品牌关注度

图表 44：移动游戏用户游戏时间分布

图表 45：移动游戏用户游戏地点分布

图表 46：移动游戏用户游戏类型偏好

图表 47：移动游戏用户（iOS）游戏类型偏好

图表 48：移动单机游戏用户周平均下载量情况分布

图表 49：移动单机游戏用户每日用于游戏的时间分析

图表 50：移动单机游戏用户每次游戏时长分析

图表 51：移动单机游戏用户付费分布情况

图表 52：移动单机游戏用户拒绝付费原因分析

图表 53：移动单机游戏用户月均付费额度分析

图表 54：移动单机游戏用户周度下载付费游戏数量

图表 55：移动单机游戏用户单款游戏付费额分析

图表 56：移动单机游戏用户计费模式认可度分析

图表 57：移动单机游戏用户付费方式选择分析

图表 58：移动游戏用户内嵌广告接受度

图表 59：移动游戏用户对内嵌广告内容的偏好

图表 60：移动网络游戏用户喜爱的手机网游题材

图表 61：移动网络游戏用户终端平台接受网游差异对比

图表 62：移动网络游戏用户参与游戏的原因分析

图表 63：移动网络游戏用户不玩手机网游原因分析

图表 64：移动网络游戏用户放弃一款网游的原因分析

图表 65：移动网络游戏用户玩一款网游持续时间

图表 66：移动网络游戏用户每日玩网游时长

图表 67：移动网络游戏用户玩一款网游持续时间

图表 68：移动网络游戏用户最感兴趣的网游功能

图表 69：移动网络游戏用户喜爱的在线活动

图表 70：移动网络游戏用户喜爱的互动方式

图表 71：移动网络游戏用户付费额度分析

图表 72：移动网络游戏用户支付方式分析

图表 73：移动网络游戏用户客服满意度分析

图表 74：2012-2018年我国网络游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

图表 75：2012-2018年我国客户端网络游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

图表 76：2012-2018年我国页游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

图表 77：2012-2018年我国手机移动游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

图表 78：中国网络游戏行业有利因素分析

图表 79：中国网络游戏行业不利因素分析

图表 80：中国网络游戏行业机会分析

图表 81：中国网络游戏行业威胁分析

图表 82：2004-2012年中国网络游戏行业投资规模（单位：起，百万美元）

图表 83：2004-2012年中国网络游戏市场投资热点地区分析（单位：起，百万美元，%）

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201704/510502.html>