

# 2018-2024年中国网页游戏行业市场全景调研及发展前景预测报告

报告大纲

智研咨询

[www.chyxx.com](http://www.chyxx.com)

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2018-2024年中国网页游戏行业市场全景调研及发展前景预测报告》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：<https://www.chyxx.com/research/201804/634243.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

游戏消费用户数量超4成，整体消费水平较强。样本群体中，在游戏中进行消费的群体占到总样本比重的42.8%，其中，13.1%样本年游戏消费水平在百元以上，11.2%消费水平在100-1000元区间，8.0%样本消费能力较强，年游戏消费水平在1000元以上。从平均值来看，样本年平均游戏消费水平在500元以上，远高于17年中国游戏市场ARPU349.2元，这主要由于样本群体整体收入水平较高（月收入1万以上人口占比60.0%），且多为年轻群体（80后和90后占比72.6%），游戏消费意愿较强所致。

过去一年游戏消费水平

随着样本家庭整体月收入从5000元以下提高至5万以上水平，游戏零消费群体占比从60.54%下降至52.35%，游戏消费群体消费结构亦发生巨大变化：家庭整体月收入水平为3万以下时，游戏年充值额在100元以内占比最高，占总样本比重12.26%；家庭整体月收入水平为3-5万时，游戏年充值额在100-1000元内居多，占总样本比重14.53%；家庭月收入水平为5万以上时，游戏年充值额1万以上群体占比7.48%，提升明显，充值额在100元以内占比明显下降。背后反映收入水平对游戏消费观念的重要影响，高收入群体游戏消费观较为成熟，整体消费水平较高。另外，各收入群体零消费人群占比均高于50%，其背后并不是低收入导致消费能力的缺乏，而是游戏消费意识仍有待进一步培养，未来游戏消费水平仍有非常巨大提升空间。

不同家庭所有成员总收入（元）人群的游戏充值额分布

智研咨询发布的《2018-2024年中国网页游戏行业市场全景调研及发展前景预测报告》共三章。首先介绍了中国网页游戏行业市场发展环境、网页游戏整体运行态势等，接着分析了中国网页游戏行业市场运行的现状，然后介绍了网页游戏市场竞争格局。随后，报告对网页游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国网页游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对网页游戏产业有个系统的了解或者想投资中国网页游戏行业，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 网页游戏行业市场竞争分析

### 2.1 网页游戏行业发展概况

### 2.2 网页游戏行业发展规模

2017 年中国网络游戏海外收入同比增长50.6%

#### 2.2.1 网页游戏推出数量规模

#### 2.2.2 网页游戏行业市场规模

#### 2.2.3 网页游戏行业用户规模

### 2.3 网页游戏行业盈利状况

### 2.4 网页游戏行业竞争分析

#### 2.4.1 网页游戏行业市场格局

#### 2.4.2 网页游戏行业竞争特点

#### 2.4.3 网页游戏行业洗牌开始

### 第三章 网页游戏领先企业运营模式分析与借鉴(ZYGXH)

#### 3.1 趣游（北京）科技有限公司

##### 3.1.1 公司发展历程

##### 3.1.2 公司产品与服务

##### 3.1.3 公司发展战略演进

##### 3.1.4 公司盈利模式创新

##### 3.1.5 公司产品推广模式

##### 3.1.6 公司人力资源战略

##### 3.1.7 公司经营情况分析

##### 3.1.8 公司经营优劣势分析

##### 3.1.9 公司最新发展动向

#### 3.2 北京万维天空科技有限公司

##### 3.2.1 公司发展历程

##### 3.2.2 公司产品与服务

##### 3.2.3 公司经营情况分析

##### 3.2.4 公司经营优劣势分析

#### 3.3 苏州市蜗牛电子有限公司

##### 3.3.1 公司发展历程

##### 3.3.2 公司产品与服务

##### 3.3.3 公司发展战略演进

##### 3.3.4 公司产品推广模式

##### 3.3.5 公司人力资源战略

##### 3.3.6 公司经营情况分析

##### 3.3.7 公司经营优劣势分析

##### 3.3.8 公司最新发展动向

#### 3.4 北京新娱兄弟网络科技有限公司

##### 3.4.1 公司发展历程

##### 3.4.2 公司产品与服务

##### 3.4.3 公司发展战略演进

##### 3.4.4 公司运营模式创新

##### 3.4.5 公司产品推广模式

##### 3.4.6 公司经营情况分析

3.4.7 公司经营优劣势分析

3.4.8 公司最新发展动向

3.5 苏州尚娱科技有限公司

3.5.1 公司发展历程

3.5.2 公司产品与服务

3.5.3 公司发展战略演进

3.5.4 公司人力资源战略

3.5.5 公司经营情况分析

3.5.6 公司经营优劣势分析

3.5.7 公司资本运作情况

3.6 千橡互动集团有限公司

3.6.1 公司发展历程

3.6.2 公司产品与服务

3.6.3 公司发展战略演进

3.6.4 公司经营情况分析

3.6.5 公司经营优劣势分析

3.6.6 公司并购整合情况

3.6.7 公司资本运作情况

3.6.8 公司最新发展动向

3.7 厦门游家网络有限公司

3.7.1 公司发展历程

3.7.2 公司产品与服务

3.7.3 公司发展战略演进

3.7.4 公司经营情况分析

3.7.5 公司经营优劣势分析

3.7.6 公司资本运作情况(ZYGXH)

图表目录：

图表：网络游戏分类

图表：网络游戏分类（按游戏方式分）

图表：网络游戏研发运营方式

图表：端游、页游与移动游戏研发运营方式比较

图表：端游、页游与移动游戏用户偏好比较

图表：中国网络游戏产业链图

图表：网络游戏政策法规分类

图表：网络游戏监管政策

图表：2010年以来中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）

图表：2006年以来城镇居民可支配收入（单位：元）

图表：2006年以来农村居民人均纯收入（单位：元）

图表：2008年以来我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）

图表：2008年以来我国手机网民规模及占网民比例

图表：2009年以来使用各类终端上网的网民规模变化趋势

图表：客户端网络游戏研发从业人数（单位：万人，%）

图表：网游行业现有企业的竞争分析

图表：网游行业潜在进入者威胁分析

图表：网游开发商议价能力分析

图表：网游行业玩家议价能力分析

图表：网游行业替代品威胁分析

图表：网游行业五力分析结论

图表：中国网页游戏市场规模（单位：亿元，%）

图表：中国网页游戏用户规模变化趋势（单位：亿人）

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201804/634243.html>