

# 2020-2026年中国网络游戏行业市场现状调研及投资前景分析报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2020-2026年中国网络游戏行业市场现状调研及投资前景分析报告》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/201910/794506.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: 400-700-9383、010-60343812、010-60343813

电子邮箱: kefu@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

2019年一季度，中国游戏市场整体呈现回升的态势，实际销售收入达到584.4亿元，相比2018年同期增长47.4亿元，同比增长5.1%，环比增长8.8%。市场结构趋于稳定，用户规模继续扩大，已突破6.4亿人，同比增长6.7%，仍有一定上升空间。中国自主研发游戏继续保持收入领先地位，占领超七成市场。

中国游戏市场实际销售收入

数据来源：公开资料整理

中国游戏用户规模

数据来源：公开资料整理

智研咨询发布的《2020-2026年中国网络游戏行业市场现状调研及投资前景分析报告》共十四章。首先介绍了网络游戏行业市场发展环境、网络游戏整体运行态势等，接着分析了网络游戏行业市场运行的现状，然后介绍了网络游戏市场竞争格局。随后，报告对网络游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了网络游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对网络游戏产业有个系统的了解或者想投资网络游戏行业，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：

第一部分 行业发展概况

第一章 全球网络游戏行业发展状况

第一节 世界网络游戏发展历程

一、第一代网络游戏（1969年至2019年）

二、第二代网络游戏（1978年至2019年）

三、第三代网络游戏（1996年至2019年）

四、第四代网络游戏（2006年开始）

第二节 全球网络游戏市场发展分析

第三节 韩国网络游戏市场发展分析

一、韩国网游产业发展状况

二、韩国网游在中国的发展

三、韩国网络游戏中国化道路的挫折

四、2019年韩国网络游戏出口情况

#### 第四节 其他国家网和地区络游戏发展分析

##### 一、日本网络游戏发展分析

##### 二、欧洲网络游戏市场分析

##### 三、美国网络游戏动态

#### 第二章 我国网络游戏行业发展状况

##### 第一节 我国网络游戏发展历程

##### 一、中国网络游戏发展史

##### 二、中国网游的八个里程碑

##### 三、近十年来我国网络游戏的发展分析

##### 第二节 我国网络游戏产业发展分析

##### 一、中国网络游戏产业发展现状

##### 2017Q1-2019Q1中国网络游戏产业细分

数据来源：公开资料整理

##### 二、2019年我国网络游戏大盘点

##### 三、我国主要游戏企业发展状况

##### 四、我国传统文化对网络游戏影响

##### 第三节 中国网络游戏研发分析

##### 一、中国网络游戏研发现状及进展

##### 二、我国网络游戏研发的问题

##### 三、国内网络游戏研发机遇及建议

##### 第四节 我国网络游戏市场发展分析

##### 一、2019年我国网络游戏市场规模情况

##### 二、2019年我国网络游戏市场规模情况

##### 三、2019年我国网络游戏市场规模情况

##### 四、2019年中国网络游戏市场规模情况

##### 五、2019年主流厂商新增网络游戏情况

##### 六、2019年中国网络游戏市场发展问题

##### 七、我国网络游戏外挂问题分析

##### 第五节 我国网络游戏国际化发展分析

##### 一、中国网络游戏国际化发展历程

##### 二、中国网游国际发展现状

##### 三、我国网络游戏产业国外市场发展走势

#### 第三章 欧债危机对网络游戏行业影响

##### 第一节 欧债危机对网络游戏行业影响

一、2019年经济形势对网络游戏融资影响

二、2019年经济形势对我国网络游戏影响

第二节 网络游戏行业应对欧债危机策略

一、网络游戏发展策略

二、欧债危机中网络游戏企业生存策略

三、网络游戏企业应对欧债危机策略

第二部分 市场发展分析

第四章 网络游戏用户分析

第一节 我国网络用户状况

一、中国核心网络游戏用户的属性特征

二、网络游戏用户协议监管的法律探讨

三、2019年我国网络游戏用户规模情况

四、浅谈网络游戏如何满足用户需求

五、游戏用户与全体网络游戏用户对游戏内置广告接受程度

六、2019年国内手机网络游戏用户情况

第二节 网络游戏用户费用收取分析

一、网络游戏付费用户与免费用户对比分析

二、网络游戏用户付费潜力分析

三、网络游戏用户付费方式探讨

第三节 网络游戏消费者特点分析

一、网络游戏用户的羊群效应

二、我国网游玩家“三高”趋势

三、游戏设计与人类的基本欲望

四、网游玩家肯玩付费网游人数

第四节 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户的差异分析

一、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异

二、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异

三、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异

四、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异

五、2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异

第五章 手机网络游戏产业分析

第一节 我国手机市场发展分析

一、2019年我国移动电话产量统计

二、2019年全球手机市场发展分析

三、2019年手机市场用户消费分析

四、2019年中国手机生产销售分析

五、2019年手机市场品牌调查分析

第二节 中国手机网游市场分析

一、手机游戏市场驱动力分析

二、中国手机网游发展现状

三、手机网游发展的价值

四、2019年手机网络游戏发展形势

五、2019年手机网络游戏市场分析

六、影响玩家进入手机网游主要因素

第三节 手机网游存在的问题分析

一、游戏内容问题

二、游戏终端问题

三、网络质量问题

四、上网费用问题

五、游戏用户体验问题

六、手机游戏暗流问题

第四节 手机网游与PC网游的对比分析

一、用户对比分析

二、开发设计对比

三、营运和渠道建设对比

第三部分 竞争格局分析

第六章 网络游戏产业竞争分析

第一节 中国网游市场竞争现状

一、我国网游业竞争现状

二、2019年网游企业市场占有率比较

三、我国网游行业竞争问题

四、2019年国产网游市场竞争分析

五、2019年中国回合制网游市场竞争分析

第二节 中国网游竞争力分析

一、中国网游产业竞争优势

二、未来五年网游业核心竞争力分析

三、中国网络游戏市场竞争力情况

第三节 中国网游并购竞争分析

一、网游并购竞争历史

二、中国网络游戏业并购现状

### 三、网络游戏行业并购竞争走势

#### 第七章 网络游戏企业竞争策略分析

##### 第一节 网络游戏市场竞争策略分析

###### 一、2019年网络游戏市场增长潜力分析

###### 二、2019年网络游戏主要潜力品种分析

###### 三、现有网络游戏产品竞争策略分析

###### 四、潜力网络游戏品种竞争策略选择

###### 五、典型企业产品竞争策略分析

##### 第二节 网络游戏企业竞争策略分析

###### 一、贸易战对网络游戏行业竞争格局的影响

###### 二、金融危机后网络游戏行业竞争格局的变化

###### 三、2020-2026年我国网络游戏市场竞争趋势

###### 四、2020-2026年网络游戏行业竞争格局展望

###### 五、2020-2026年网络游戏行业竞争策略分析

#### 第八章 网络游戏重点企业竞争分析

##### 第一节 盛大

###### 一、企业概况

###### 二、竞争优势分析

###### 三、企业经营状况

###### 四、发展战略

##### 第二节 网易

###### 一、企业概况

###### 二、竞争优势分析

###### 三、企业经营状况

###### 四、发展战略

##### 第三节 第九城市

###### 一、企业概况

###### 二、竞争优势分析

###### 三、企业经营状况

###### 四、发展战略

##### 第四节 金山

###### 一、企业概况

###### 二、竞争优势分析

###### 三、企业经营状况

###### 四、发展战略

## 第五节 巨人网络

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况
- 四、发展战略

## 第六节 网龙

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况
- 四、发展战略

## 第七节 完美时空

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况
- 四、发展战略

## 第八节 腾讯

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况
- 四、发展战略

## 第九节 久游网

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况
- 四、发展战略

## 第四部分 行业前景分析

### 第九章 网络游戏行业发展趋势分析

#### 第一节 网游发展前景与机遇

- 一、我国网络游戏行业发展前景分析
- 二、网络游戏发展机遇分析
- 三、网络游戏人才机遇分析

#### 第二节 手机网游发展前景与趋势

- 一、手机网络游戏发展机遇与前景分析
- 二、手机网游产业链发展趋势
- 三、2019年手机网游的新机遇

#### 四、2020-2026年手机网游市场发展趋势

##### 第三节 网游产业发展趋势分析

- 一、未来中国网络游戏产业发展趋势
- 二、2020-2026年网络游戏业发展重要方向
- 三、网络游戏场所向家庭转移的趋势分析
- 四、网游竞技化发展趋势分析

##### 第四节 2019年中国网游产业发展趋势调查分析

- 一、2019年网游产业发展趋势调查概述
- 二、2019年网游产业运营模式发展趋势调查
- 三、2019年网游产业并购整合趋势调查
- 四、2019年网游产业人才竞争趋势调查
- 五、2019年网游产业内置广告趋势调查
- 六、2019年网游产业国际化发展趋势调查

#### 第十章 未来网络游戏行业发展预测

##### 第一节 2020-2026年国际网络游戏市场预测

- 一、2020-2026年全球网络游戏行业收入预测
- 二、2020-2026年全球网络游戏市场需求前景
- 三、2020-2026年全球网络游戏市场投资预测

##### 第二节 2020-2026年国内网络游戏市场预测

- 一、2020-2026年国内网络游戏行业收入预测
- 二、2020-2026年国内网络游戏市场需求前景
- 三、2020-2026年国内网络游戏市场投资预测
- 四、2020-2026年国内网络游戏行业集中度预测

#### 第五部分 投资战略研究

##### 第十一章 投资现状分析

##### 第一节 2019年网络游戏行业投资情况分析

- 一、2019年总体投资及结构
- 二、2019年分行业投资分析
- 三、2019年外商投资情况

##### 第二节 2019年投资情况分析

##### 第十二章 网络游戏行业投资环境分析

##### 第一节 经济发展环境分析

- 一、2019年我国宏观经济形势分析
- 二、2020-2026年投资趋势及其影响预测

##### 第二节 政策法规环境分析

一、2019年网络游戏行业政策环境

二、2019年国内宏观政策对其影响

三、2019年行业产业政策对其影响

### 第三节 社会发展环境分析

一、国内社会环境发展现状

二、2019年社会环境发展分析

三、2020-2026年社会环境对行业的影响分析

## 第十三章 网络游戏行业投资机会与风险

### 第一节 网络游戏行业投资效益分析

一、2015-2019年网络游戏行业投资状况分析

二、2015-2019年网络游戏行业投资效益分析

三、2020-2026年网络游戏行业投资趋势预测

四、2020-2026年网络游戏行业的投资方向

五、2020-2026年网络游戏行业投资的建议

六、新进入者应注意的障碍因素分析

### 第二节 影响网络游戏行业发展的主要因素

一、2020-2026年影响网络游戏行业运行的有利因素分析

二、2020-2026年影响网络游戏行业运行的稳定因素分析

三、2020-2026年影响网络游戏行业运行的不利因素分析

四、2020-2026年我国网络游戏行业发展面临的机遇分析

### 第三节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析

一、2020-2026年网络游戏行业市场风险及控制策略

二、2020-2026年网络游戏行业政策风险及控制策略

三、2020-2026年网络游戏行业经营风险及控制策略

四、2020-2026年网络游戏行业技术风险及控制策略

五、2020-2026年网络游戏同业竞争风险及控制策略

## 第十四章 网络游戏行业投资战略及建议（ZY LII）

### 第一节 网络游戏行业发展战略研究

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

## 第二节 对我国网络游戏品牌的战略思考

- 一、企业品牌的重要性
- 二、网络游戏实施品牌战略的意义
- 三、网络游戏企业品牌的现状分析
- 四、我国网络游戏企业的品牌战略
- 五、网络游戏品牌战略管理的策略

## 第三节 网络游戏行业投资战略研究（ZY LII）

- 一、2019年互联网行业投资战略
- 二、2019年网络游戏行业投资战略
- 三、2020-2026年网络游戏行业投资战略
- 四、2020-2026年细分行业投资战略

部分图表目录：

图表 2015-2019年全球网络游戏市场规模

图表 2015-2019年全球网络游戏占电子游戏总产值比例

图表 2019年全球各区域网络游戏市场规模占比

图表 韩国游戏市场类型占比

图表 2019年韩国游戏进出口

图表 2015-2019年中国网游市场规模及增长

图表 2015-2019年中国网络游戏市场规模结构

图表 2019年中国安卓游戏分发渠道游戏类型分布

图表 2019年中国安卓游戏分发渠道产品榜单上市公司曝光量

图表 2019年中国IOS第三方游戏分发渠道产品榜单上市公司曝光量前十

图表 2015-2019年中国客户端游戏市场规模

图表 2019年第三季度中国客户端游戏市场竞争格局

图表 2015-2019年中国网络游戏市场规模分析及预测

图表 2019年中国网络游戏上市规模TOP15

图表 2015-2019年中国网络游戏市场规模结构分析

图表 2019年中国上市公司并购游戏公司买方规模份额

图表 2015-2019年中国上市公司并购游戏公司概况

图表 2019年中国移动游戏榜单每月top20游戏不同类型研发商的游戏数量

图表 2019年中国移动游戏榜单TOP30IP游戏类型分布

图表 中国网络游戏用户对于收费模式的偏好

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户职业差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户学历差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异

图表 2019年网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201910/794506.html>