2017-2022年中国网页游戏行业市场运营态势及发展前景预测报告

报告大纲

智研咨询
www.chyxx.com

一、报告简介

智研咨询发布的《2017-2022年中国网页游戏行业市场运营态势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/201702/495765.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

当前，我国网络游戏行业已得了瞩目的成就，但是在行业日益繁盛的市场表层下，还是被模式困惑、恶性竞争、产品断档、政策收紧等一系列问题困扰。尤其最近两年，在游戏推广与竞争门槛的抬高的同时，行业利润率逐步降低。这不但使得很多中小网络游戏处于一种缺乏资金推广同时又很难吸引玩家两难的处境，而且也成为了网络游戏产业界内大型的运营企业深感忧虑的问题。

从2001年以来，由盛大、网易、巨人、九城、腾讯、搜狐、金山等国内网络游戏运营企业和研发企业组成的网络游戏产业主力军在国内外创造了一个又一个传奇，目前已经形成了一套以“成功商业模式-聚集资本-吸引人才”之间的良性循环为依托的网游发展的模式，但未来，这种发展模式的内涵将会随不断变化的市场形势而改变。中国网络游戏产业雏形初露时曾经广泛流行的收费盈利模式正在被逐渐摒弃，免费盈利模式已逐渐被广大用户所认可并将成为主流。其次，跨越不同产业的平台式异业合作将成为网络游戏产业商业模式发展的重要趋势，这种异业合作对于进一步开发网络游戏的潜在价值、提升网络游戏产业链的带动辐射力量具有不可低估的作用，从而已经成为网络游戏产业发展的一大方向。

网页游戏与客户端游戏同属PC端，因此受渠道变迁、用户流失的冲击也较大。页游在经历近年的飞速发展后（ 2015年前5年收入规模复合增长率31.7% ），2016年整体收入和用户数均出现下降：2016 年中国网页游戏市场实际销售收入为 187.1 亿元（-14.8%），首次出现负增长；网页游戏用户数为2.75亿，连续3年出现下降。

2008~2016年网页游戏市场规模和增长率

智研咨询发布的《2017-2022年中国网页游戏行业市场运营态势及发展前景预测报告》共三章。首先介绍了网页游戏相关概念及发展环境，接着分析了中国网页游戏规模及消费需求，然后对中国网页游戏市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国网页游戏面临的机遇及发展前景。您若想对中国网页游戏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1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2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
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
2008~2016年网页游戏用户规模和增长率
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3章 网页游戏领先企业运营模式分析与借鉴（ZY ZM）
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

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、页游与移动游戏游研发运营方式比较
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年以来中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）
图表10：2006年以来城镇居民可支配收入（单位：元）
图表11：2006年以来农村居民人均纯收入（单位：元）
图表12：2008年以来我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）
图表13：2008年以来我国手机网民规模及占网民比例
图表14：2009年以来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22：2010年以来中国网页游戏市场规模（单位：亿元，%）
图表23：2011年以来中国网页游戏用户规模变化趋势（单位：亿人）
图表24：趣游（北京）科技有限公司基本信息表
图表25：趣游（北京）科技有限公司新游一览表
图表26：趣游（北京）科技有限公司新游一览表
图表27：趣游（北京）科技有限公司新游一览表
图表28：趣游（北京）科技有限公司运营简史
图表29：趣游（北京）科技有限公司优劣势分析
图表30：北京万维天空科技有限公司基本信息表
图表31：北京万维天空科技有限公司网游产品一览表
图表32：北京万维天空科技有限公司优劣势分析
图表33：苏州市蜗牛电子有限公司基本信息表
图表34：《航海世纪》配置图
图表35：《机甲世纪革新版》配置图
图表36：《帝国文明》配置图
图表37：《九阴真经》配置图
图表38：《黑暗与光明》配置图
图表39：苏州市蜗牛电子有限公司优劣势分析
图表40：北京新娱兄弟网络科技有限公司基本信息表
图表41：北京新娱兄弟网络科技有限公司优劣势分析
图表42：苏州尚娱科技有限公司基本信息表

图表43：苏州尚娱科技有限公司优劣势分析
图表44：千橡互动集团有限公司基本信息表
图表45：千橡互动集团有限公司业务发展简况
图表46：千橡互动集团有限公司优劣势分析
图表47：厦门游家网络有限公司基本信息表
图表48：厦门游家网络有限公司优劣势分析

详细请访问：https://www.chyxx.com/research/201702/495765.html