

2021-2027年中国网络游戏行业市场竞争力分析及 发展策略分析报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2021-2027年中国网络游戏行业市场竞争力分析及发展策略分析报告》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/202102/931161.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

网络游戏区别于单机游戏而言的，是指玩家必须通过互联网连接来进行多人游戏。一般指由多名玩家通过计算机网络在虚拟的环境下对人物角色及场景按照一定的规则进行操作以达到娱乐和互动目的的游戏产品集合。

网络游戏的种类有休闲网络游戏、网络对战类游戏、角色扮演类大型网上游戏、功能性网络游戏。

网络游戏的种类

资料来源：智研咨询整理

智研咨询发布的《2021-2027年中国网络游戏行业市场竞争力分析及发展策略分析报告》共十八章。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：

第一章 中国网络游戏行业发展环境

第一节 网络游戏行业及属性分析

一、行业定义

二、行业产业链

三、行业类型属性

四、行业盈利模式

五、行业发展历程

第二节 网络游戏经济发展环境

一、中国GDP增长情况分析

二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品零售总额

五、全国居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

七、对外贸易发展形势分析

第三节 网络游戏政策发展环境

一、行业主管部门及监管体制

二、行业主要法律法规及政策

第四节 网络游戏社会发展环境

一、人口数量及结构

二、中国城镇化率

三、恩格尔系数

四、文化娱乐消费

第五节 网络游戏技术发展环境

一、行业技术特点

二、行业技术发展趋势

第二章 中国游戏行业发展现状分析

第一节 游戏行业发展环境分析

第二节 游戏行业市场发展分析

一、游戏行业发展规模分析

二、游戏行业用户规模分析

自2015年以来，中国游戏产业用户规模呈逐年上升的趋势，2020年，中国游戏用户规模6.65亿人，同比增长3.74%。

2015-2020年中国游戏用户规模

资料来源：游戏工委、智研咨询整理

第三节 中国游戏企业概况分析

一、上市游戏企业证券市场分布

二、上市游戏企业地区分布

三、新三板挂牌游戏企业地区分布

第四节 中国中小游戏发行企业分析

一、中小游戏发行企业收入分析

二、中小游戏发行企业收入预测

第五节 2020年中国游戏发行情况分析

一、客户端游戏

二、网页游戏

三、移动游戏

四、二次元移动游戏

第三章 中国网络游戏市场总体规模分析

第一节 网络游戏行业总体规模

第二节 网络游戏市场发展概况

- 一、网络游戏市场发展现状
- 二、自主研发网络游戏市场规模分析
- 三、网络游戏产业存在的主要问题
- 四、网络游戏产业存在问题的原因
- 五、网络游戏产业发展对策建议分析

第三节 网游市场用户规模分析

第四章 中国网络游戏市场结构分析

第一节 移动游戏市场分析

- 一、移动游戏发展概况
- 二、移动游戏市场规模
- 三、移动游戏用户规模

第二节 客户端游戏市场分析

- 一、客户端游戏发展概况
- 二、客户端游戏市场规模
- 三、客户端游戏用户规模

第三节 网页游戏市场分析

- 一、网页游戏发展概况
- 二、网页游戏市场规模
- 三、网页游戏用户规模

第五章 中国网络游戏市场供需监测分析

第一节 网络游戏行业需求分析

第二节 网络游戏行业供给分析

第三节 网络游戏行业进出口贸易分析

第六章 中国网络游戏市场竞争格局与厂商市场竞争力分析

第一节 竞争格局分析

- 一、网络游戏行业潜在进入者
- 二、网游行业的竞争者
- 三、网游替代品威胁
- 四、网游行业卖方议价能力
- 五、网游行业买方议价能力

第二节 主力厂商市场竞争力评价

- 一、主要厂商竞争力
- 二、技术创新

三、产品创新

四、商业模式创新

第三节 网络游戏市场竞争趋势

第七章 中国网络游戏行业消费者行为调查分析

第一节 网络游戏用户基本属性

一、网络游戏用户性别分布

二、网络游戏用户年龄分布

三、网络游戏用户学历分布

四、网络游戏用户职业分布

五、网络游戏用户收入分布

第二节 网络游戏用户行为分析

一、网络游戏用户游戏年龄构成

二、网络游戏用户游戏场景分析

三、网络游戏用户游戏画面使用情况

第三节 网络游戏消费行为分析

一、网络游戏用户消费行为情况

二、网络游戏用户主要支付方式

三、网络游戏用户平均消费金额

第八章 中国网络游戏行业竞争绩效分析

第一节 网络游戏行业总体效益水平分析

第二节 网络游戏行业产业集中度分析

第三节 网络游戏行业不同企业绩效分析

第九章 中国网络游戏行业发展影响因素分析

第一节 网络游戏行业发展的有利因素

一、互联网用户数量的持续增长，有利于网络游戏行业保持稳定增长

二、支付手段不断丰富，用户付费习惯逐步形成

三、技术创新和产品升级推动行业发展

四、产业鼓励政策大力支持行业发展

第二节 网络游戏行业发展的不利因素

一、游戏产品的同质化现象严重，影响产业持续发展

二、专业游戏人才匮乏制约行业发展

第十章 中国网络游戏行业投融资分析

第一节 中国网络游戏行业外资进入状况

第二节 中国网络游戏行业合作与并购

一、并购成网游出海加速器

二、并购扩充网游企业研发实力

三、并购为国内运营提供便利

第三节 网络游戏行业投融资分析

第十一章 中国网络游戏产业投资策略

第一节 产品定位策略

一、市场细分策略

二、产品价格策略

第二节 渠道销售策略

一、销售模式分类

二、销售方式分析

第三节 网络游戏服务策略分析

第四节 网络游戏市场营销建议

第十二章 中国网络游戏行业重点企业分析

第一节 腾讯控股有限公司

一、企业发展基本情况

二、企业主营业务分析

三、企业经营情况分析

四、企业竞争优势分析

第二节 网易公司

一、企业发展基本情况

二、企业主营业务分析

三、企业经营情况分析

四、企业竞争优势分析

第三节 完美世界股份有限公司

一、企业发展基本情况

二、企业主营业务分析

三、企业经营情况分析

四、企业竞争优势分析

第四节 芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司

一、企业发展基本情况

二、企业主营业务分析

三、企业经营情况分析

四、企业竞争优势分析

第五节 游族网络股份有限公司

一、企业发展基本情况

二、企业主营业务分析

三、企业经营情况分析

四、企业竞争优势分析

第十三章 网络游戏相关产业走势分析

第一节 上游行业影响分析

一、我国互联网行业发展分析

（一）基础资源概述

（二）IP地址

（三）域名

（四）网站

（五）网络国际出口带宽

二、互联网领域投资情况分析

三、信息技术产业发展状况

四、软件行业发展现状分析

第二节 下游行业影响分析

一、网民基本情况分析

（一）总体网民规模分析

（二）手机网民规模分析

二、互联网应用分析

（一）基础应用类应用发展

（二）商务交易类应用发展

（三）网络金融类应用发展

（四）网络娱乐应用分析

（五）公共服务类应用发展

三、智能手机的应用

（一）智能手机的应用

（二）智能手机出货量

第十四章 中国网络游戏相关行业分区域分析

第一节 北京市

第二节 上海市

第三节 广东省

第四节 厦门市

第五节 浙江省

第六节 江苏省

第十五章 网络游戏行业风险趋势分析与对策

第一节 网络游戏行业风险分析

- 一、市场竞争风险
- 二、技术风险分析
- 三、政策风险分析
- 四、新游戏开发风险

第二节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析

- 一、网络游戏行业市场风险控制策略
- 二、网络游戏行业政策风险控制策略
- 三、网络游戏行业经营风险控制策略
- 四、网络游戏开发风险控制策略

第十六章 网络游戏产业进入壁垒分析

第一节 行业资质壁垒

第二节 资金壁垒

第三节 技术壁垒

第四节 品牌壁垒

第五节 人才壁垒

第十七章 2021-2027年中国网络游戏行业发展趋势研究分析

第一节 2021-2027年网络游戏行业国际市场前景

第二节 2021-2027年中国网络游戏行业发展趋势

- 一、自主研发成为主流
- 二、多元化的发展趋势
- 三、泛娱乐相融合趋势
- 四、移动游戏发展趋势
- 五、电子竞技发展趋势

第三节 2021-2027年网络游戏行业中国市场预测

- 一、中国游戏行业市场规模预测
- 二、网络游戏行业市场规模预测
- 三、移动游戏行业市场规模预测
- 四、网络游戏行业市场需求前景

第十八章 2021-2027年网络游戏行业投资机会分析研究

第一节 2021-2027年网络游戏行业主要区域投资机会（ZY ZS）

第二节 2021-2027年网络游戏行业出口市场投资机会

第三节 2021-2027年网络游戏行业企业的多元化投资机会

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202102/931161.html>