



艾凯咨询  
ICAN Consulting

# 中国网页游戏市场评估及投资价值研究报告(2011-2015年)

## 一、调研说明

《中国网页游戏市场评估及投资价值研究报告(2011-2015年)》是艾凯咨询集团经过数月的周密调研，结合国家统计局，行业协会，工商，税务海关等相关数据，由行业内知名专家撰写而成。报告意于成为从事本行业人士经营及投资提供参考的重要依据。

报告主要可分为四大部分，首先，报告对本行业的特征及国内外市场环境进行描述；其次，是本行业的上下游产业链，市场供需状况及竞争格局从宏观到细致的详尽剖析，接着报告中列出数家该行业的重点企业，分析相关经营数据；最后，对该行业未来的发展前景，投资风险给出指导建议。相信该份报告对您把握市场脉搏，知悉竞争对手，进行战略投资具有重要帮助。

官方网址：<https://www.icandata.com/view/180400.html>

报告价格： 纸介版9000元 电子版9000元 纸介版+电子版9200元

订购电话： 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱： sales@icandata.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、摘要、目录、图表

近些年网页游戏犹如雨后春笋，众多的企业涌现出来，在经历了井喷式发展之后，2011年中国网页游戏市场将逐步趋于成熟，行业逐步规范。随着网民认知程度的提高，网页游戏的市场规模和用户规模将进一步扩大，但是由于用户更多地将网页游戏作为玩大型游戏时的辅助，这也决定了网页游戏市场的增量将与大型游戏市场呈正比。相关机构预测，未来4年，国内网页游戏市场还将保持20%以上的增长率，预计到2013年的市场规模将达到30亿元，并将占到整个网游总收入的5%至10%左右。

《中国网页游戏市场评估及投资价值研究报告(2011-2015年)》共十二章。内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助网页游戏行业企业准确把握行业发展动向、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，以及我中心对网页游戏行业的实地调研，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研究分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解网页游戏行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。

### 第一章网页游戏产业简述

#### 第一节 网页游戏阐述

##### 一、网页游戏的开发技术

##### 二、网页游戏媒体

##### 三、年度代表游戏

#### 第二节 网页游戏策略分析

##### 一、开发策略

##### 二、运营策略

##### 三、综合策略

#### 第三节 网页游戏遭遇新的瓶颈

#### 第四节 网页游戏分类

### 第二章网络游戏产业相关概述

#### 第一节 网络游戏简述

- 一、网络游戏发展演进
- 二、网络游戏推广
- 三、我国网络游戏产业地域特点

## 第二节 网络游戏发展动因探析

- 一、软硬件的支持是物质基础
- 二、经济利益是其发展的动力
- 三、大众化的游戏心理是原因
- 四、网络游戏发展的重要支撑点

## 第三节 网络游戏的分类

- 一、大型多人在线游戏
- 二、多人在线游戏
- 三、平台游戏
- 四、网页游戏
- 五、手机网游

## 第三章 2010-2011年中国网页游戏产业运行环境分析

### 第一节 2010-2011年中国宏观经济环境分析

- 一、中国GDP分析
- 二、消费价格指数分析
- 三、城乡居民收入分析
- 四、社会消费品零售总额
- 五、全社会固定资产投资分析
- 六、进出口总额及增长率分析

### 第二节 2010-2011年中国网页游戏产业政策环境分析

- 一、网络游戏产业法律环境解析
- 二、网络游戏开发商与运营商法律关系分析
- 三、网络游戏业法律纠纷主要类型分析
- 四、网游"防沉迷系统"开发标准
- 五、互联网信息服务管理办法
- 六、电子出版物管理规定
- 七、《互联网出版管理暂行规定》

### 第三节 2010-2011年中国网页游戏产业社会环境分析

- 一、人口环境分析
- 二、教育环境分析
- 三、文化环境分析
- 四、生态环境分析

## 第四章2010-2011年中国网页游戏产业运行状况综述

### 第一节2010-2011年中国网页游戏产业发展概述

- 一、中国网络游戏市场规模
- 二、中国网页游戏用户规模
- 三、中国网页游戏付费用户ARPU 值
- 四、中国网页游戏运营商收入构成

### 第二节2010-2011年中国网页游戏产业运行动态分析

- 一、盛大2009年进军网页游戏
- 二、2010 年网页游戏市场的黑马
- 三、2009年网页游戏市场份额调查

### 第三节2010-2011年中国网页游戏存在的问题分析

## 第五章2010-2011年中国网页游戏用户市场特征分析

### 第一节 网页游戏用户特征

- 一、网页游戏用户年龄结构
- 二、网页游戏用户职业结构
- 三、网页游戏用户学历结构
- 四、网页游戏用户收入结构

### 第二节 网页游戏用户行为特征

- 一、网页游戏用户上网地点
- 二、网页游戏用户上网设备

## 第六章 2010-2011年中国网页游戏产品及儿童网页游戏市场分析

### 第一节2010-2011年中国网页游戏产品分析

- 一、中国网页游戏研发地分布
- 二、中国网页游戏产品类型分布
- 三、中国网页游戏题材分布

四、中国网页游戏实现技术分布

五、中国网页游戏支付方式分布

## 第二节 儿童网页游戏市场概论

一、用户增长速度惊人，超过预期

二、线上与线下结合的赢利模式逐步清晰

三、资本关注，热烈追捧

四、政策和监管风险大，争议不断

五、定位及发展各有不同

## 第七章 2010-2011年中国网页游戏用户行为深度研究分析

### 第一节 2010-2011年中国网页游戏用户基础属性

一、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异

二、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异

三、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户受教育程度差异

四、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异

### 第二节 2009-2010 年中国网页游戏用户游戏习惯调研

一、中国网页游戏用户主要游戏地点

二、中国网页游戏用户接触网页游戏的时间

三、中国网页游戏用户持续玩一款游戏的时间

四、中国网页游戏用户的游戏频率

五、中国网页游戏用户每天玩网页游戏的频率

六、中国网页游戏用户的游戏时间分配比例

七、中国用户选择玩网页游戏的主要原因

八、中国网页用户离开网页游戏的主要原因

九、中国网页游戏用户遇到满意网游后的分享意愿

### 第三节 2010-2011年中国网页游戏用户喜好分析

一、中国网页游戏用户最喜欢的游戏类型

二、中国网页游戏用户最喜欢的游戏制作方式

三、中国网页游戏用户判断游戏水准标准

四、中国网页游戏用户联合运营服务提供商选择

五、中国网页游戏用户选择联合运营服务提供商时的主要考虑因素

### 第四节 2010 年中国网页游戏用户消费行为分析

- 一、中国网页游戏用户平均每月游戏支出
- 二、中国用户网页游戏消费支出占游戏消费的比例
- 三、中国网页游戏用户的主要充值途径
- 四、中国网页游戏用户最喜欢的游戏收费模式
- 五、网页游戏用户游戏内置广告的接受程度
- 六、中国网页游戏用户接受游戏内广告的条件

## 第八章 2010-2011年中国网页游戏产业市场竞争格局分析

### 第一节 2010-2011年中国网页游戏产业竞争现状分析

- 一、网页游戏异军突起
- 二、网页游戏市场竞争加剧
- 三、网页游戏技术竞争力分析

### 第二节 2010-2011年中国网页游戏产业竞争态势分析

- 一、网页游戏同质化严重遭恶性竞争
- 二、网页游戏竞争门槛提高
- 三、网页游戏市场竞争升级

### 第三节 2010-2011年中国网页游戏产业提升竞争力策略分析

## 第九章 2010-2011年国外重点网游企业分析运行浅析

### 第一节 维旺迪 (VIVENDI)

- 一、企业概况
- 二、维旺迪经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、未来发展战略分析

### 第二节 EA

- 一、企业概况
- 二、EA经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、EA转移重心主攻亚洲网游市场

### 第三节 任天堂 (NINTENDO)

一、企业概况

二、任天堂经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、任天堂游戏产业发展的五大成功秘诀

#### 第四节 南梦宫万代控股公司（NAMCOBANDAIHOLDINGSINC.）

一、企业概况

二、南梦宫万代控股公司经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、未来发展战略分析

#### 第五节 育碧（UBISOFT）

一、企业概况

二、育碧经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、育碧游戏发行计划

### 第十章 2010-2011年中国国内重点网游企业运行状况分析

#### 第一节 盛大

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、盛大网游推行区域特许经营策略

六、盛大MMORPG游戏介绍

#### 第二节 巨人网络

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、巨人网络主要网游产品运营状况

### 第三节 网易

#### 一、企业概况

#### 二、盛大经营状况

#### 三、企业动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、网易推出新网游争抢市场份额

### 第四节 腾讯

#### 一、企业概况

#### 二、盛大经营状况

#### 三、企业动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、腾讯加大网游市场投入

### 第五节 第九城市

#### 一、企业概况

#### 二、盛大经营状况

#### 三、企业动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、第九城市网游业务保持增长形势分析

### 第六节 完美时空

#### 一、企业概况

#### 二、盛大经营状况

#### 三、企业动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、完美时空网游市场的成功法宝及致命缺陷

### 第七节 金山

#### 一、企业概况

#### 二、盛大经营状况

#### 三、企业动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、《剑侠世界》开启金山网游新时代

### 第八节 网龙

#### 一、企业概况

- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、网龙全力拓展海外网游市场

## 第十一章2011-2015年中国网页游戏行业投资机会与风险分析

### 第一节2011-2015年中国网页游戏行业投资环境分析

### 第二节 2011-2015年中国网页游戏行业投资机会分析

- 一、网页游戏投资潜力分析
- 二、网页游戏投资吸引力分析

### 第三节 2011-2015年中国网页游戏行业投资风险分析

- 一、市场竞争风险分析
- 二、政策风险分析
- 三、技术风险分析

### 第四节 研究中心专家建议

## 第十二章2011-2015年中国网页游戏产业发展趋势分析

### 第一节2011-2015年中国网页游戏前景分析

- 一、网页游戏发展大趋势:交互性加强
- 二、网页游戏发展三大趋势
- 三、精品化路线成发展趋势

### 第二节 2011-2015年网页游戏市场趋势分析

- 一、web游戏品牌化
- 二、自主研发、独家代理将成为2010-2011年WEB产品趋势
- 三、web游戏产品的类型更完善

### 第三节2011-2015年中国网页游戏产业盈利预测分析

图表名称：部分

图表 电子游戏分类

图表 中国网络游戏市场规模

图表 中国网页游戏市场份额占比

图表 中国网页游戏市场规模

图表 中国网页游戏用户规模

图表 中国网页游戏付费用户月度ARPU 值

图表 中国网页游戏运营商收入构成

图表 2000-2008 年中国游戏行业投资案例

图表 2008 年中国游戏行业投资对比分图

图表 网页游戏用户年龄结构

图表 网页游戏用户职业结构

图表 网页游戏用户学历结构

图表 网页游戏用户收入结构

图表 网页游戏用户上网地点

图表 网页游戏用户上网设备

图表 中国网络游戏行业发展阶段

图表 2009年中国网页游戏研发地分布

图表 2008年中国网页游戏产品类型分布

图表 中国网页游戏题材分布

图表 中国网页游戏实现技术分布

图表 中国网页游戏支付方式分布

图表 艾瑞网页游戏用户调研样本来源

图表 中国网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异

图表 中国网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异

图表 中国网页游戏用户与全体网络游戏用户受教育程度差异

图表 中国网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异

图表 中国网页游戏用户主要游戏地点

图表 中国网页游戏用户接触网页游戏的时间

图表 中国网页游戏用户持续玩一款游戏的时间

图表 中国网页游戏用户的游戏频率

图表 中国网页游戏用户每天玩网页游戏的频率

图表 中国网页游戏用户的游戏时间分配比例

图表 中国用户选择玩网页游戏的主要原因

图表 中国用户选择玩网络游戏的主要原因

图表 中国网页用户离开网页游戏的主要原因1（产品因素）

图表 中国网页用户离开网页游戏的服务因素分析

图表 中国网页用户离开网页游戏的用户因素分析  
图表 中国网页游戏用户遇到满意网游后的分享意愿  
图表 中国网页游戏用户最喜欢的游戏类型  
图表 中国网页游戏用户最喜欢的游戏制作方式  
图表 中国网页游戏用户判断游戏水准标准  
图表 中国网页游戏用户联合运营服务提供商选择  
图表 中国网页游戏用户选择联合运营服务提供商时的主要考虑因素  
图表 中国网页游戏用户平均每月游戏支出  
图表 中国用户网页游戏消费支出占游戏消费的比例  
图表 中国网页游戏用户的主要充值途径  
图表 中国网页游戏用户最喜欢的游戏收费模式  
图表 网页游戏用户游戏内置广告的接受程度  
图表 中国网页游戏用户接受游戏内广告的条件  
图表 中国网页游戏用户判断游戏水准标准  
图表 略&hellip;&hellip;&hellip;&hellip;

通过《中国网页游戏市场评估及投资价值研究报告(2011-2015年)》，生产企业及投资机构将充分了解产品市场、原材料供应、销售方式、市场供需、有效客户、潜在客户等详实信息，为研究竞争对手的市场定位，产品特征、产品定价、营销模式、销售网络和企业发展提供了科学决策依据。

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/180400.html>

### 三、研究方法

- 1、系统分析方法
- 2、比较分析方法
- 3、具体与抽象方法
- 4、分析与综合方法
- 5、归纳与演绎方法
- 6、定性分析与定量分析方法

## 7、预测研究方法

# 四、数据来源

对行业内相关的专家、厂商、渠道商、业务（销售）人员及客户进行访谈，获取最新的一手市场资料；

艾凯咨询集团长期监测采集的数据资料；

行业协会、国家统计局、海关总署、国家发改委、工商总局等政府部门和官方机构的数据与资料；

行业公开信息；

行业企业及上、下游企业的季报、年报和其它公开信息；

各类中英文期刊数据库、图书馆、科研院所、高等院校的文献资料；

行业资深专家公开发表的观点；

对行业的重要数据指标进行连续性对比，反映行业发展趋势；

中华人民共和国国家统计局 <http://www.stats.gov.cn>

中华人民共和国国家工商行政管理总局 <http://www.saic.gov.cn>

中华人民共和国海关总署 <http://www.customs.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

中国证券监督管理委员会 <http://www.csrc.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

世界贸易组织 <https://www.wto.org>

联合国统计司 <http://unstats.un.org>

联合国商品贸易统计数据库 <http://comtrade.un.org>

# 五、关于艾凯咨询网

艾凯咨询网（[www.icandata.com](http://www.icandata.com)）隶属艾凯咨询集团（北京华经艾凯企业咨询有限公司），艾凯咨询集团专注提供大中华区产业经济情报，为企业商业决策赋能，是领先的市场研究报告和竞争情报提供商

艾凯咨询集团为企业提供专业投资咨询报告、深度研究报告、市场调查、统计数据等。艾凯咨询网每天更新大量行业分析报告、图表资料、竞争情报、投资情报等，为用户及时了解迅速变化中的世界和中国市场提供便利，为企业商业决策赋能。

## 研究力量

高素质的专业的研究分析团队，密切关注市场最新动向。在多个行业，拥有数名经验丰富的专业分析师。对于特定及专属领域，我们有国内外众多合作研究机构，同时我们聘请数名行业资深专家顾问，帮助客户分清市场现状和趋势，找准市场定位和切入机会，提出合适中肯的建议，帮助客户实现价值，与客户一同成长。

## 我们的优势

权威机构 艾凯咨询集团二十年深厚行业背景;  
数量领先 囊括主流研究报告和权威合作伙伴;  
服务齐全 促销、推荐指数、积分、网上支付等;  
良好声誉 广泛知名度、满意度，众多新老客户。