



艾凯咨询  
ICAN Consulting

# 2012-2016年网络游戏市场调查 及未来前景预测研究报告

## 一、调研说明

《2012-2016年网络游戏市场调查及未来前景预测研究报告》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/214407.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

2011年中国网络游戏市场规模(包括互联网游戏和移动网游戏市场)为468.5亿元，同比增长34.4%，增速止跌回升。其中，互联网游戏为429.8亿元，同比增长33.0%;移动网游戏为38.7亿元，同比增长51.2%：2011年自主研发的互联网游戏产品在国内市场的运营收入达254.2亿元，同比增长37.3%，比互联网游戏市场34.4%的增长率高了近3个百分点。2011年，国产游戏出口规模进一步扩大，收入达到4.03亿美元，同比增长76.0%。出口产品数量增加明显，2011年新增66家公司共计92款网络游戏产品出口海外，数量总数超过150款。在新增出口的92款网络游戏中，网页游戏56款，客户端游戏33款，移动网游戏3款。可以看出，在网页游戏迅速发展的大背景下，其海外市场收入也迅速增长。在56款新增出口的网页游戏中，角色扮演类和战争策略类为出口的主要类型，其中角色扮演类网页游戏27款，战争策略类网页游戏19款;新增出口的客户端游戏中，角色扮演类27款，占主要地位;新增出口的手机游戏中，角色扮演类、战争策略类、社交类各1款。

预计，未来几年网络游戏市场规模继续增长，预计2015年末规模过千亿未来几年仍将是中国网络游戏发展的机遇期。预计2015年末，网络游戏市场规模将超过1000亿元，年均复合增长率超过20%。从产品结构看，未来几年，互联网游戏仍将占主体地位，而客户端游戏也将继续保持较为稳固的市场份额；同时，网页游戏和移动网游戏高速增长的气势将进一步巩固，且增长速度远超客户端游戏。"十二五"期间，中国网络游戏出版产业依然处于发展的"战略机遇期"。中国高度重视数字出版产业发展，而网络游戏出版产业是数字出版业的核心内容之一。不过，网络游戏出版产业也面临着新的挑战。一方面，网络游戏企业的可持续发展能力还不是很强，部分企业自律意识和社会责任感缺乏；另一方面，网络游戏人才储备明显不足，高端人才无法满足产业快速发展需要。这些问题已经严重制约了网络游戏出版产业的更快发展。面对挑战，我国网络游戏企业要努力提高内容创新能力，深入挖掘中华优秀传统文化中的优秀内容，弘扬传统美德，凝聚民族情感，提高游戏作品的文化品位和精神境界，自觉摒弃低俗品位和模仿抄袭。

艾凯咨询集团发布的《2012-2016年网络游戏市场调查及未来前景预测研究报告》共十九章。在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家文化部、国家工业和信息化部、国家新闻出版总署、国务院发展研究中心、中国互联网协会、全国商业信息中心、中国经济景气监测中心、中国产业研究报告网、各网络游戏门户网站等公布和提供的大量资料，对我国的网络游戏行业进行了全面的分析。

本网络游戏行业报告，总结了全球和国内网络游戏产业发展现状，对我国网络游戏市场情况、用户情况、竞争情况、发展前景、投资情况等进行了分析。报告还对网络游戏产业未来

发展趋势及发展策略进行了研判，是网络游戏企业、投资机构、相关单位等准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

## 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、国民经济依赖性

##### 三、行业类型属性

#### 第二节 经济发展环境

##### 一、中国经济发展阶段

##### 二、2006-2011年中国经济发展状况

##### 三、经济结构调整

##### 四、国民收入状况

### 第二章 中国网络游戏生产现状分析

#### 第一节 网络游戏行业总体规模

#### 第二节 网络游戏产能概况

##### 一、2006-2012年产能分析

##### 1、2007年我国网络游戏市场分析

##### 2、2008年我国网络游戏市场分析

##### 3、2009年我国网络游戏市场分析

##### 4、2010年我国网络游戏市场分析

##### 5、2011年我国网络游戏市场分析

##### 二、2012-2016年产能预测

#### 第三节 网络游戏市场容量概况

##### 一、2006-2012年市场容量分析

##### 1、2008年我国网络游戏市场容量分析

##### 2、2009年我国网络游戏市场容量分析

##### 3、2010年我国网络游戏市场容量分析

##### 4、2011年我国网络游戏市场容量分析

## 二、2012-2016年市场容量预测

### 第三章 2012年中国市场分析

#### 第一节 我国整体市场规模

##### 一、总量规模

##### 二、增长速度

##### 三、各季度市场情况

#### 第二节 市场结构分析

##### 一、网络游戏市场结构

##### 二、PC网络游戏市场结构

##### 三、手机网络游戏市场结构

##### 四、区域市场结构

### 第四章 2012年中国网络游戏市场供需监测分析

#### 第一节 需求分析

#### 第二节 供给分析

#### 第三节 市场特征分析

### 第五章 2012年中国网络游戏市场竞争格局与厂商市场竞争力评价

#### 第一节 竞争格局分析

#### 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

### 第六章 我国网络游戏行业供需状况分析

#### 第一节 网络游戏行业市场需求分析

#### 第二节 网络游戏行业供给能力分析

#### 第三节 网络游戏行业进出口贸易分析

### 第七章 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

## 第八章 2012年网络游戏市场发展前景预测

### 第一节 国际市场发展前景预测

### 第二节 国内市场发展前景预测

## 第九章 我国网络游戏行业投融资分析

### 第一节 我国网络游戏行业外资进入状况

### 第二节 我国网络游戏行业合作与并购

### 第三节 网络游戏行业投融资分析

#### 一、市场增速止跌回升

#### 二、投融资行为日趋活跃

#### 三、轻游戏增长态势明显

## 第十章 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、目标市场的选择

### 第二节 产品开发策略

### 第三节 渠道销售策略

#### 一、销售模式分类

#### 二、销售方式

### 第四节 服务策略

## 第十一章 我国网络游戏行业重点企业分析

### 第一节 腾讯公司

#### 一、公司基本情况

#### 二、公司经营与财务状况

### 第二节 上海盛大网络发展有限公司

#### 一、公司基本情况

## 二、公司经营与财务状况

### 第三节 网易公司

#### 一、公司基本情况

#### 二、公司经营与财务状况

### 第四节 上海巨人网络科技有限公司

#### 一、公司基本情况

#### 二、公司经营与财务状况

### 第五节 金山软件有限公司

#### 一、公司基本情况

#### 二、公司经营与财务状况

## 第十二章 2010年中国网络游戏产业投资分析

### 第一节 投资环境

#### 一、资源环境分析

#### 二、市场竞争分析

#### 三、政策环境分析

### 第二节 投资机会分析

### 第三节 投资风险及对策分析

### 第四节 投资发展前景

#### 一、市场供需发展趋势

#### 二、未来发展展望

## 第十三章 网络游戏相关产业2012年走势分析

### 第一节 上游行业影响分析

#### 一、我国互联网行业发展分析

#### 二、网游业与互联网市场发展分析

#### 三、网游在互联网的地位分析

#### 四、网游对互联网的贡献分析

### 第二节 下游行业影响分析

#### 一、我国PC网游市场分析

#### 二、我国手机网游市场分析

#### 三、手机网游与PC网游的差异

## 第十四章 网络游戏行业成长能力及稳定性分析

### 第一节 网络游戏行业生命周期分析

### 第二节 网络游戏行业集中程度分析

#### 一、北京

#### 二、上海

#### 三、深圳

#### 四、厦门

## 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、政策和体制风险

#### 四、进入退出风险

### 第二节 网络游戏行业投资风险及控制策略分析

#### 一、2010-2016年网络游戏行业市场风险及控制策略

#### 二、2010-2016年网络游戏行业政策风险及控制策略

#### 三、2010-2016年网络游戏行业经营风险及控制策略

#### 四、2010-2016年网络游戏技术风险及控制策略

#### 五、2010-2016年网络游戏行业其他风险及控制策略

## 第十六章 网络游戏产业投资风险

### 第一节 网络游戏行业竞争风险

### 第二节 网络游戏行业供需波动风险

### 第三节 网络游戏行业技术创新风险

### 第四节 网络游戏行业经营管理风险

## 第十七章 2012-2016年中国网络游戏行业发展趋势研究分析

### 第一节 2012-2016年网络游戏行业国际市场预测

#### 一、网络游戏行业规模预测

#### 二、网络游戏行业市场需求前景

### 第二节 中国网络游戏行业发展趋势



一、产品发展趋势

二、技术发展趋势

第三节 2012-2016年网络游戏行业中国市场预测

一、网络游戏行业规模预测

二、网络游戏行业市场需求前景

第十八章 网络游戏行业投资机会分析研究

第一节 2012-2016年网络游戏行业主要区域投资机会

第二节 2012-2016年网络游戏行业出口市场投资机会

第三节 2012-2016年网络游戏行业企业的多元化投资机会

第十九章 "十二五"期间网络游戏企业发展战略分析

第一节 企业转型升级

第二节 企业做强做大

第三节 企业可持续发展

一、"十二五"发展战略规划的要求

二、国家产业政策

图表目录

图表：2006-2011年中国文化产业增加值及增长率

图表：状态层指标权重

图表：要素层指标权重

图表：1978-2006年我国各年发展度

图表：较优分割结果

图表： $B(29,k)$ 随 $k$ 的变化曲线

图表：对分割结果的F检验

图表：我国1978年-2006年经济发展阶段划分表

图表：2006-2011年国内生产总值及其增长速度

图表：2000年以来中国每单位GDP的物流需求系数

图表：2011年居民消费价格月度涨跌幅度

图表：2011年居民消费价格同比涨幅

图表：2006-2011年公共财政收入及其增长速度

图表：2011年居民消费价格同比涨幅

图表：2011年居民消费价格月度涨跌幅度

图表：2011年居民消费价格同比涨幅

图表：2006-2011年全社会固定资产投资及其增速

图表：2006-2011年农村居民人均收入及其增长速度

图表：2006-2011年城镇居民人均可支配收入及其实际增长速度

图表：2006-2012年全球网络游戏市场规模

图表：2008年中国网络游戏市场收入格局

图表：2008年网络游戏运营商市场规模份额前十名

图表：2005-2011我国网络游戏出口规模

图表：2011部分网络公司出口游戏及出口地区

图表：我国网游对国外的出口图示

图表：2011-2015年网游国际市场增长率

图表：2003-2011年中国网络游戏市场规模及增长

图表：2007-2011中国网络游戏产品海外市场收入

图表：2011年中国网络游戏对用户重要性分布

图表：2011年中国网络游戏用户侧重点分布

图表：2011年中国不同网络游戏用户对画面要求对比

图表：2011年中国网络游戏用户对即时制与回合制偏好分布

图表：2011年中国网络游戏用户对锁定与非锁定战斗模式偏好分布

图表：2010年中国网络游戏用户对收费模式偏好对比

图表：2006-2011中国网络游戏市场规模及增长

图表：中国网络游戏市场规模及增长

图表：2011中国网络游戏市场结构

图表：中国PC网络游戏市场产品结构

图表：中国手机游戏产品结构

图表：2011年国内网络游戏市场区域结构

图表：2011年PC网络游戏市场区域结构

图表：中国手机游戏市场区域结构

图表：中国网络游戏市场实力矩阵

图表：2011年中国十大收入网游排行榜

图表：2011年我国网游用户数统计

图表：2011年我国网游销售收入统计  
图表：2011年我国国产网游销售收入统计  
图表：不同类型玩家消费行为百分比统计(%)  
图表：2011年1-12月微型计算机设备产量全国合计  
图表：2012年1-5月微型计算机设备产量全国合计  
图表：2011年1-12月移动手机产量全国合计  
图表：2012年1-5月移动手机产量全国合计  
图表：2009-2011年我国手机游戏市场规模  
图表：2009-2011年我国手机游戏用户规模  
图表：2007-2013年我国有端网游市场规模预测  
图表：2007-2013年我国有端网游市场用户规模预测  
图表：2010Q1-2011Q4中国网络游戏用户付费市场规模  
图表：2003-2013年中国网络游戏细分领域收入结构分布  
图表：2007-2013年中国网页游戏用户付费市场规模  
图表：2008-2013年中国社交游戏用户付费市场规模  
图表：2011Q1-2011Q4中国网络游戏企业收入排名TOP15  
图表：2010Q1-2011Q4中国网络游戏企业网络广告投放天次规模  
略&hellip;&hellip;

通过《2012-2016年网络游戏市场调查及未来前景预测研究报告》，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/214407.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专业提供投资咨询报告、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。