



艾凯咨询
ICAN Consulting

2013-2018年中国网络游戏市场 深度分析与投资前景预测报告

一、调研说明

《2013-2018年中国网络游戏市场深度分析与投资前景预测报告》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/237322.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

网络游戏业的上游，主要是电信机房通讯费和电脑设备费，这些费用，在游戏业的收入占比上，是很小的，估计不到5%。其他的如研发和运营员工开销，是费用的大头，但应该也不超过5-10%，而且一定程度上并非可变费用，与收入规模大小不呈线性关系，有很大调控的空间。可见，游戏业的上游成本占收入比很小，且电信、电脑、研发运营员工，都是标准化的，不存在游戏厂商被上游谈判而严重丧失利益的可能性。

2012年，以互联网和移动网游戏市场计算，我国网络游戏市场收入规模达601.2亿元，同比增长28.3%。其中，互联网游戏536.1亿元，同比增长24.7%；移动游戏65.1亿元，同比增长68.2%。2012年，共有883款网络游戏通过文化部的审查或备案。其中，国产游戏830款，较2011年增加226款。国产网络游戏数量继续增长，并仍然在市场上占据主要地位。随着3G技术应用的日益普及，移动终端性能和使用率的不断提升，以及国家三网融合战略的深入实施，网游产业将获得更为便捷高效的技术支撑。

艾凯咨询集团发布的《2013-2018年中国网络游戏市场深度分析与投资前景预测报告》共十五章。首先介绍了网络游戏相关概述、中国网络游戏市场运行环境等，接着分析了中国网络游戏市场发展的现状，然后介绍了中国网络游戏重点区域市场运行形势。随后，报告对中国网络游戏重点企业经营状况分析，最后分析了中国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。

第一章 网络游戏相关介绍

1.1 网游定义及分类

1.1.1 网络游戏的定义

1.1.2 网络游戏的分类

1.1.3 网络游戏与单机版游戏对比

1.2 网游发展历程回顾

1.2.1 世界网络游戏发展史

1.2.2 网络游戏在中国的发展历程

1.2.3 网络游戏的主要流派

第二章 2012-2013年国际网络游戏产业分析

2.1 国际网游产业发展格局分析

2.2 美国

2.3 日本

2.4 韩国

2.5 其他国家或地区

2.5.1 欧洲

2.5.2 俄罗斯

2.5.3 越南

2.5.4 新加坡

2.5.5 中国台湾

2.5.6 拉丁美洲

第三章 2012-2013年中国网络游戏产业分析

3.1 中国网络游戏产业发展概况

3.1.1 中国网络游戏发展动因分析

3.1.2 中国网络游戏产业发展特点

3.1.3 中国网络游戏产业持续高速增长

3.1.4 中国原创网络游戏拓展海外市场

3.1.5 中国网络游戏产业价值链解析

3.2 2012-2013年中国网络游戏发展分析

3.3 中国网络游戏产业存在的问题及建议

第四章 2012-2013年网络游戏产业区域发展分析

4.1 北京市

4.2 上海市

4.3 成都市

4.4 浙江省

4.5 福建省

4.6 其他地区

- 4.6.1 河南省
- 4.6.2 海南省
- 4.6.3 深圳市

第五章 2012-2013年网络游戏的研发与销售分析

- 5.1 网络游戏研发运营模式分析
 - 5.1.1 传统的代理运营模式
 - 5.1.2 中外合资运营模式
 - 5.1.3 购买技术或合作开发运营模式
 - 5.1.4 自主研发运营模式
- 5.2 网络游戏产品开发及流程
 - 5.2.1 网络游戏产品的定位
 - 5.2.2 开发新游戏
 - 5.2.3 网游的生命周期
 - 5.2.4 网游的产品组合与延伸
- 5.3 网络游戏充值卡销售渠道
 - 5.3.1 网上虚拟充值卡
 - 5.3.2 充值卡实体
 - 5.3.3 手机支付平台
- 5.4 网络游戏研发与运营价值链分析
 - 5.4.1 网络游戏价值链描述
 - 5.4.2 游戏研发环节
 - 5.4.3 游戏运营环节

第六章 2012-2013年网络游戏运营与盈利分析

- 6.1 网络游戏运营模式剖析
 - 6.1.1 网络游戏制造公司
 - 6.1.2 网络游戏运营公司
 - 6.1.3 网络游戏代理公司
 - 6.1.4 软件销售公司
 - 6.1.5 网吧和玩家
- 6.2 网络游戏界商业运营模式

- 6.2.1 商业模式基本类别
- 6.2.2 专业代理运营企业
- 6.2.3 综合门户企业
- 6.2.4 电信运营企业
- 6.2.5 游戏生产企业
- 6.2.6 合资经营
- 6.2.7 收购核心技术企业
- 6.3 中国网络游戏收费模式评析
 - 6.3.1 计时收费
 - 6.3.2 包月收费
 - 6.3.3 出售装备收费
 - 6.3.4 消耗道具收费
 - 6.3.5 收费模式的未来
- 6.4 网络游戏盈利分析
 - 6.4.1 网络游戏的"4赢"模式
 - 6.4.2 点卡计费卡收入
 - 6.4.3 电信分成收入
 - 6.4.4 网络广告收入
 - 6.4.5 网游盈利出现新模式
- 6.5 游戏类型和盈利模式
 - 6.5.1 角色扮演类
 - 6.5.2 棋牌类游戏
 - 6.5.3 休闲对战类

第七章 2012-2013年中国网络游戏用户分析

- 7.1 中国网络游戏用户基本情况
 - 7.1.1 网络游戏用户性别、年龄、学历、职业特征
 - 7.1.2 网络游戏用户收入水平与地域分布
 - 7.1.3 网络游戏用户游戏年龄构成
 - 7.1.4 网络游戏用户主要进行游戏的场所
 - 7.1.5 网络游戏用户进行游戏的时间分布
- 7.2 中国网络游戏用户游戏偏好分析

- 7.2.1 网络游戏用户对画面类型的偏好
- 7.2.2 网络游戏用户对画面风格的偏好
- 7.2.3 网络游戏用户对游戏类型的偏好
- 7.2.4 网络游戏用户对收费模式的偏好
- 7.3 中国网络游戏用户游戏行为分析
 - 7.3.1 网络游戏用户接受游戏广告信息的途径
 - 7.3.2 网络游戏用户的游戏动机与行为偏好
 - 7.3.3 网络游戏用户对服务器的选择
 - 7.3.4 网络游戏用户对游戏公会的认知
 - 7.3.5 网络游戏用户对网游不满之处及离开原因
 - 7.3.6 网络游戏用户对账号安全产品的使用及付费意愿
- 7.4 中国网络游戏用户消费行为研究
 - 7.4.1 网络游戏用户消费意愿
 - 7.4.2 网络游戏用户付费方式
 - 7.4.3 网络游戏用户月度ARPU值
 - 7.4.4 网络游戏用户道具消费偏好
- 7.5 中国网页游戏用户行为研究
 - 7.5.1 游戏用户对网页游戏的认知态度
 - 7.5.2 网页游戏用户了解网页游戏的途径
 - 7.5.3 网页游戏用户对网页游戏的选择标准
 - 7.5.4 网络游戏用户对网页游戏类型的选择
 - 7.5.5 网络游戏用户可以接受网页游戏的付费模式
- 7.6 中国网络游戏总体及区域用户结构分析
 - 7.6.1 网络游戏用户结构总体概况
 - 7.6.2 区域用户年龄结构分析
 - 7.6.3 区域用户收入结构分析
 - 7.6.4 区域用户学历结构分析

第八章 2012-2013年互联网游戏产业分析

- 8.1 互联网游戏分类
 - 8.1.1 客户端游戏
 - 8.1.2 网页游戏

- 8.2 互联网游戏市场规模分析
 - 8.2.1 互联网游戏总体市场规模
 - 8.2.2 客户端游戏市场规模状况
 - 8.2.3 网页游戏市场规模状况
- 8.3 网页游戏行业发展解析
 - 8.3.1 中国网页游戏发展迅速
 - 8.3.2 中国网页游戏发展历程回顾
 - 8.3.3 中国网页游戏市场发展特征
- 8.4 互联网游戏发展存在的问题及建议

第九章 2012-2013年移动网络游戏产业分析

- 9.1 手机网游基本概述
 - 9.1.1 手机网游与PC网游的差异
 - 9.1.2 手机网游发展对于手游产业链的价值
 - 9.1.3 手机网游的收费模式解析
- 9.2 2011年移动游戏市场发展分析
 - 9.2.1 全球移动游戏行业发展盘点
 - 9.2.2 中国移动游戏市场规模状况
 - 9.2.3 手机游戏盈利模式呈现多样化
- 9.3 2012年移动游戏市场发展分析
 - 9.3.1 全球手机游戏市场发展概况
 - 9.3.2 中国移动游戏总体市场规模
 - 9.3.3 中国下载单机游戏市场规模
 - 9.3.4 中国移动网在线游戏市场规模
 - 9.3.5 中国移动游戏运营商平台市场格局
- 9.4 2013年移动网络游戏发展分析
- 9.5 移动网游产业存在的问题与前景趋势分析

第十章 2012-2013年网络游戏产业竞争与营销分析

- 10.1 网游业竞争形势分析
 - 10.1.1 中国网络游戏行业竞争格局概况
 - 10.1.2 2012年中国网络游戏企业竞争结构

- 10.1.3 中国网络游戏细分市场竞争分析
- 10.1.4 3D研发力将决定网游国际市场竞争力
- 10.1.5 未来网络游戏市场竞争趋势分析
- 10.2 网络游戏业的主要竞争力量
 - 10.2.1 主要竞争力量简析
 - 10.2.2 新进入者的竞争威胁
 - 10.2.3 现有网络游戏产商之间的竞争
 - 10.2.4 替代产品或服务的竞争威胁
 - 10.2.5 购买者的讨价还价压力
 - 10.2.6 供应商的讨价还价压力
 - 10.2.7 其他利益相关者的相对力量竞争
- 10.3 网游企业竞争行为选择
 - 10.3.1 "五力模型"和"价值链模型"的再认识
 - 10.3.2 基于产业价值链的企业竞争部位选择模型
 - 10.3.3 企业竞争部位选择模型的构建
 - 10.3.4 企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变
- 10.4 网络游戏营销分析
 - 10.4.1 中国网络游戏营销状况
 - 10.4.2 网络游戏市场的营销模式探讨
 - 10.4.3 网络游戏渠道建设与整合营销解析
 - 10.4.4 新型网吧传媒成网络游戏推广重要渠道
 - 10.4.5 网页游戏营销模式再度升级

第十一章 2012-2013年国外重点网游企业分析

- 11.1 维旺迪 (Vivendi)
 - 11.1.1 公司简介
 - 11.1.2 公司竞争力分析
- 11.2 EA
 - 11.2.1 公司简介
 - 11.2.2 公司竞争力分析
- 11.3 任天堂 (Nintendo)
 - 11.3.1 公司简介

- 11.3.2 公司竞争力分析
- 11.4 南梦宫万代控股公司 (NAMCO BANDAI Holdings Inc.)
 - 11.4.1 公司简介
 - 11.4.2 公司竞争力分析
- 11.5 育碧 (Ubi soft)
 - 11.5.1 公司简介
 - 11.5.2 公司竞争力分析

第十二章 2012-2013年国内重点网游企业分析

- 12.1 巨人网络
 - 12.1.1 公司简介
 - 12.1.2 公司竞争力分析
- 12.2 网易
 - 12.2.1 公司简介
 - 12.2.2 公司竞争力分析
- 12.3 腾讯
 - 12.3.1 公司简介
 - 12.3.2 公司竞争力分析
- 12.4 第九城市
 - 12.4.1 公司简介
 - 12.4.2 公司竞争力分析
- 12.5 完美时空
 - 12.5.1 公司简介
 - 12.5.2 公司竞争力分析
- 12.6 金山
 - 12.6.1 公司简介
 - 12.6.2 公司竞争力分析
- 12.7 网龙
 - 12.7.1 公司简介
 - 12.7.2 公司竞争力分析

第十三章 网络游戏投资分析

- 13.1 网络游戏产业投资概况
- 13.2 网络游戏产业SWOT分析
- 13.3 网络游戏的投资风险分析
- 13.4 网络游戏的投资建议

第十四章 网游发展趋势预测

- 14.1 网游市场发展前景预测
 - 14.1.1 全球网络游戏市场前景展望
 - 14.1.2 中国网络游戏市场前景分析
 - 14.1.3 2013-2018年中国网络游戏行业前景预测
- 14.2 网络游戏市场发展趋势探讨
 - 14.2.1 中国网络游戏市场发展走势
 - 14.2.2 中国网游市场趋势影响因素
 - 14.2.3 中国网游市场区域趋势预测
 - 14.2.4 网络游戏运营模式将面临变革

第十五章 2012-2013年网游政策法规分析

- 15.1 网络游戏产业政策环境剖析
 - 15.1.1 网络游戏产业法律环境解析
 - 15.1.2 网络游戏开发商与运营商法律关系分析
 - 15.1.3 网络游戏业法律纠纷主要类型分析
- 15.2 2012-2013年中国网游产业政策实施概况
 - 15.2.1 我国出台新政规范网络游戏市场
 - 15.2.2 文化部继续加强网络游戏市场管理
 - 15.2.3 中国实施网络游戏防沉迷系统实名认证
 - 15.2.4 2012年中国网络游戏市场主要政策汇总
 - 15.2.5 2013年国家出台未成年人网游成瘾防治方案
- 15.3 网游相关政策法规
 - 15.3.1 网游"防沉迷系统"开发标准
 - 15.3.2 互联网信息服务管理办法
 - 15.3.3 电子出版物管理规定
 - 15.3.4 互联网出版管理暂行规定

15.3.5 网络游戏管理暂行办法

图表目录：

图表：国内生产总值同比增长速度

图表：全国粮食产量及其增速

图表：规模以上工业增加值增速（月度同比）（%）

图表：社会消费品零售总额增速（月度同比）（%）

图表：进出口总额（亿美元）

图表：广义货币（M2）增长速度（%）

图表：居民消费价格同比上涨情况

图表：工业生产者出厂价格同比上涨情况（%）

图表：城镇居民人均可支配收入实际增长速度（%）

图表：农村居民人均收入实际增长速度

图表：人口及其自然增长率变化情况

图表：2012年固定资产投资（不含农户）同比增速（%）

图表：2012年房地产开发投资同比增速（%）

图表：2013年中国GDP增长预测

图表：国内外知名机构对2013年中国GDP增速预测

图表：略……

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/237322.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）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。