



艾凯咨询
ICAN Consulting

2006-2007年中国网络游戏市场 研究年度报告

一、调研说明

《2006-2007年中国网络游戏市场研究年度报告》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/42327.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

研究领域：网络游戏；休闲网络游戏；RPG网络游戏、玩家、消费行为

涉及厂商：盛大、网易、九城、金山、征途、久游、联众、腾讯……

报告推荐

2006年的中国网络游戏市场出乎意料的热闹，网易游戏收入全面超过盛大后，盛大奋起直追，市场领导者的地位不再神圣，多家竞争者打出了超越网易的旗帜，而且表现出对市场领导者强劲冲击力。

市场竞争结构的变化表明，中国的网络游戏市场远没有达到成熟期，2006年市场规模仍然以48.9%的速度增长，以《魔兽世界》为代表的MMORPG继续坚挺，Q版网游成为竞争热点，休闲游戏继续蓄势。日趋严格的市场监管没有阻碍网络游戏增长的步伐，但是围绕“积极健康”的主题进行的转型将游戏企业的社会责任。

网络游戏市场发展趋势仍然模糊，政策、企业、玩家，谁将决定网络游戏的走向？以一份《2006-2007年中国台式PC市场研究年度报告》予以解析，并从以下多方面帮助厂商、投资者及相关业者更清晰的洞察现状，更准确的把握未来：

全球范围内先进国家和地区发展现状的对比，把握网络游戏的国际化特征，准确定位国内游戏市场所处的生命周期与发展趋势。

翔实的市场描述数据，从产品类型、区域等方面细化个领域的市场表现，有点有面的描述真实的市场现状。

主力运营商2006年市场表现，从市场份额、竞争格局、竞争策略评述等多个维度剖析企业成败得失，评点市场领先要素。

对未来市场的深度量化预测，就整体和细分市场展开建模回归与专家校验，得出有价值的趋势分析与定量结果。

细分市场的驱动力与阻碍因素，以及用户需求的多维剖析。

报告框架

主要结论

重要发现

一、2006年全球网络游戏市场概况

(一) 市场规模与特点

- 1、2006年市场规模与增长
- 2、2006年市场特点

(二) 主要国家与地区

- 1、美国
- 2、欧洲
- 3、韩国
- 4、日本

二、2005-2006年中国网络游戏市场概况

(一) 市场规模与特点

- 1、2002-2006年市场规模与增长
- 2、2006年市场特点

(二) 2005-2006年市场结构分析

- 1、品牌结构
- 2、区域结构
- 3、渠道结构
- 4、产品结构

三、2007-2011年中国网络游戏市场预测

(一) 2007-2011年中国网络游戏市场趋势

- 1、产品与服务
- 2、渠道
- 3、营销
- 4、.....

(二) 2007-2011年中国网络游戏市场规模预测

(三) 2007-2011年中国网络游戏市场结构预测

- 1、 区域结构
- 2、 渠道结构
- 3、 产品结构

四、细分市场研究/市场影响因素分析

(一) MMORPG市场

- 1、 竞争格局
- 2、 驱动力
- 3、 阻碍因素

(二) 休闲游戏市场

- 1、 竞争格局
- 2、 驱动力
- 3、 阻碍因素

五、中国网络游戏市场竞争分析

(一) 整体竞争格局

- 1、 现有厂商间竞争
- 2、 潜在进入者

(二) 重点厂商竞争策略分析

- 1、 盛大
- 2、 网易
- 3、 九城
- 4、 征途
- 5、 久游

六、中国网络游戏玩家需求研究

(一) 玩家现状

(二) 类型偏好

(三) 游戏习惯

(四) 潜在需求

七、建议

图目录

2002-2006年全球网络游戏市场规模与增长速度
全球网络游戏产品格局
2002-2006年韩国网络游戏市场规模
2002-2006年中国网络游戏市场规模
2002-2006年中国付费网络游戏用户规模
2006年中国网络游戏产品开发格局比较（按数量比较）
2006年中国网络游戏产品开发格局比较（按收入比较）
2006年中国网络游戏市场主要产品类型比较

以上仅为简单目录，欲了解包含页码的详细目录

请与我们联系 010-64986059

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/42327.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。