

2012-2016年中国网络游戏 市场现状分析及投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2012-2016年中国网络游戏市场现状分析及投资前景研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.bosidata.com/chuanmei1211/X516188XHJ.html>

【报告价格】纸介版7000元 电子版7200元 纸介+电子7500元

【出版日期】2012-11-21

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

博思数据研究中心 <http://www.bosidata.com>

报告说明:

博思数据研究中心发布的《2012-2016年中国网络游戏市场现状分析及投资前景研究报告》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、博思数据研究中心、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。

通过《2012-2016年中国网络游戏市场现状分析及投资前景研究报告》，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。

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态势将进一步巩固，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。

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……

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。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/chuanmei1211/X516188XHJ.html>