

# 2013-2018年中国网络游戏 市场竞争力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](http://www.bosidata.com)

# 报告报价

《2013-2018年中国网络游戏市场竞争力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/chuanmei1310/F74382I9R3.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】2013-10-15

【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

## 报告说明:

博思数据发布的《2013-2018年中国网络游戏市场竞争力分析及投资前景研究报告》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。

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。

## 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“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&hellip;&hellip;

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。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/chuanmei1310/F74382I9R3.html>