

# 2022-2028年中国网络游戏 行业分析与行业前景预测报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2022-2028年中国网络游戏行业分析与行业前景预测报告》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.cction.com/report/202206/300788.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

中企顾问网发布的《2022-2028年中国网络游戏行业分析与行业前景预测报告》共三章。首先介绍了网络游戏行业市场发展环境、网络游戏整体运行态势等，接着分析了网络游戏行业市场运行的现状，然后介绍了网络游戏市场竞争格局。随后，报告对网络游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了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。

报告目录：

### 第1章 网络游戏行业发展背景

#### 1.1 网络游戏定义与分类

##### 1.1.1 网络游戏行业定义

##### 1.1.2 网络游戏行业分类

#### 1.2 网络游戏行业产业链分析

##### 1.2.1 网络游戏产业链结构

##### 1.2.2 网络游戏产业链组成

(1) 游戏开发商

(2) 游戏运营商

(3) 游戏销售商

(4) 游戏用户

(5) 辅链组成

##### 1.2.3 网络游戏产业链分析

(1) 辐射包容能力

(2) 产业链各环节的关系

#### 1.3 网络游戏行业发展环境

##### 1.3.1 行业宏观环境分析

(1) 行业政策环境

(2) 行业经济环境

(3) 行业社会环境

(4) 行业技术环境

### 1.3.2 行业竞争环境分析

(1) 现有企业的竞争

(2) 潜在进入者威胁

(3) 供应商议价能力

(4) 下游客户议价能力

(5) 替代品威胁

(6) 竞争情况总结

## 第2章 客户端网游行业发展分析

### 2.1 中国网络游戏行业发展现状分析

#### 2.1.1 网络游戏行业发展阶段

#### 2.1.2 网络游戏行业市场规模

(1) 网游行业营收规模

(2) 网游行业用户规模

#### 2.1.3 网络游戏行业供应情况

(1) 网游行业企业数量

(2) 网游产品推出数量

(3) 国产网游数量规模

#### 2.1.4 网络游戏行业出口情况

(1) 网游行业出口规模

(2) 网游行业出口模式

(3) 网游行业出口格局

#### 2.1.5 网络游戏辐射带动效应

### 2.2 网络游戏行业发展趋势分析

#### 2.2.1 网络游戏大行业发展趋势

(1) 跨平台发展

(2) 产业链融合明显

(3) 游戏种类日趋多元

(4) 跨领域竞争与合作

(5) “微创新”成重要推动模式

(6) 健康、绿色游戏是未来方向

## 2.2.2 网络游戏细分市场发展趋势

(1) 客户端游戏发展趋势

(2) 网页游戏发展趋势

(3) 移动游戏发展趋势

## 2.3 客户端网游发展现状分析

### 2.3.1 客户端网游市场规模

(1) 行业总体市场规模

(2) MMORpg网游市场规模

(3) 休闲类网游市场规模

### 2.3.2 客户端网游研发情况

(1) 网游研发公司规模

(2) 网游研发从业人数

(3) 网游推出与运营数量

### 2.3.3 客户端网游盈利情况

### 2.3.4 客户端网游用户行为

### 2.3.5 客户端网游市场集中度

### 2.3.6 客户端网游微端化趋势

(1) 微端技术的优势

(2) 传统端游踏上微端时代

(3) 微端网游面临的挑战

(4) 微端网游发展前景预测

## 第3章 客户端网游行业商业模式创新与案例分析

### 3.1 客户端网游行业发展模式分析

#### 3.1.1 代理运营模式

(1) 代理运营模式特点

(2) 代理运营模式代表企业

(3) 代理运营模式的优劣势

(4) 代理运营模式的核心要素

1) 渠道体系

2) 服务体系

### 3.1.2 自主产权模式

- (1) 自主产权模式特征
- (2) 自主产权模式代表企业
- (3) 自主产权模式的优劣势
- (4) 自主产权模式的核心要素

### 3.1.3 自主&代理模式

- (1) 自主&代理模式特点
- (2) 自主&代理模式代表企业
- (3) 自主&代理模式的优劣势
- (4) 自主&代理模式的核心要素

### 3.1.4 综合门户模式

- (1) 综合门户模式特点
- (2) 综合门户模式代表企业
- (3) 综合门户模式的优劣势
- (4) 综合门户模式的核心要素

## 3.2 客户端网游行业运营模式分析

### 3.2.1 客户端网游联合运营分析

- (1) 联合运营模式的产生
- (2) 联合运营方式及案例
  - 1) “强强联合型”;
  - 2) “优势互补型”;
  - 3) “业务拓展型”;
- (3) 联合运营模式趋势
  - 1) 腾讯模式
  - 2) 盛大模式
  - 3) 未来趋势
- (4) 联合运营关键因素
- (5) 联合运营风险防范

### 3.2.2 客户端网游异业合作分析

- (1) 异业合作模式的内涵
- (2) 异业合作模式的类型
  - 1) “推广宣传型”;

2) “营销渠道型”;

3) “价值再开发型”;

### (3) 异业合作方式与项目

1) 网游异业合作的对象

2) 网游与食品业合作

3) 网游与服装业合作

4) 网游与汽车业合作

5) 网游与电子产品合作

6) 网游与信用卡合作

7) 网游与旅游业合作

8) 网游与游戏外设合作

### (4) 主要厂商异业合作情况

1) 盛大的异业合作

2) 久游的异业合作

3) 九城的异业合作

4) 完美时空的异业合作

### (5) 异业合作模式的效用

### (6) 异业合作模式前景展望

### (7) 异业合作经典案例分析

1) “看魔兽喝可乐”及其营销宣传

2) 合作推广后的收益情况

## 3.3 客户端网游盈利模式变迁与方向

### 3.3.1 传统盈利模式面临挑战

#### (1) 第一代：收费模式

1) 主要收费方式

2) 收费模式代表游戏

3) 收费模式存在的弊端

#### (2) 第二代：免费模式

1) 免费模式特点

2) 免费模式代表游戏

3) 免费模式存在的弊端

### 3.3.2 新型盈利模式探索与创新

### (1) 内置广告模式 (IGA)

- 1) 网络游戏的媒介特性
- 2) IGA运作形式与案例
- 3) IGA模式运作效果分析
- 4) IGA模式发展中的阻碍

### (2) 双向收费模式

- 1) 双向收费模式特点
- 2) 双向收费模式运作情况
- 3) 双向收费模式运作效果
- 4) 双向收费模式发展中的障碍

### (3) 道具交易收费模式

- 1) 道具交易收费模式特点
- 2) 道具交易收费模式运作情况
- 3) 道具交易收费模式运作效果
- 4) 道具交易收费模式发展中的障碍

### (4) 信用卡机制

- 1) 信用卡机制特点
- 2) 信用卡机制运作情况
- 3) 信用卡机制运作效果
- 4) 信用卡机制面临的风险

### (5) 周边产品盈利模式

- 1) 周边产品模式特点
- 2) 周边产品模式运作情况
- 3) 周边产品模式发展前景
- 4) 周边产品模式面临的风险

### (6) 其它创新盈利模式分析

- 1) CD-KEY收费
- 2) 地图区域收费
- 3) 客户端收费
- 4) 角色创建收费
- 5) 人物死亡收费

### 3.3.3 客户端网游盈利模式趋势



## (1) 网游增值服务业盈利模式分析

- 1) 从政策角度分析
- 2) 从用户需求角度分析

## (2) 盈利模式发展趋势分析

- 1) 盈利模式多元化细分
- 2) 多种盈利模式并存发展
- 3) 媒体化与IGA进一步发展
- 4) 休闲游戏实行社区化收费

## (3) 未来可发展的盈利模式

- 1) 合作分成
- 2) 以租代卖
- 3) 玩家互助模式
- 4) 技术平台代理

## 3.4 客户端网游营销模式与策略

### 3.4.1 客户端网游营销渠道格局

- (1) 行业主要营销渠道
- (2) 渠道格局变化趋势

### 3.4.2 客户端网游典型营销策略

#### (1) 客户端网游营销模式

- 1) 行业传统营销模式
- 2) 行业创新营销模式

#### (2) 客户端网游整合营销

- 1) 网络游戏营销困境
- 2) 整合营销特点分析
- 3) 整合营销案例分析
- 4) 整合营销模型构建

#### (3) 客户端网游营销创新策略

- 1) 根据玩家需求打造服务
- 2) 结合生命周期推广
- 3) 游戏销售渠道策略
- 4) 游戏活动营销策略
- 5) 游戏潜在价值发掘策略

## 3.5 客户端网游几大成功案例解析

### 3.5.1 《征途》

- (1) 游戏特色分析
- (2) 游戏运营业绩
- (3) 游戏目标群体
- (4) 游戏盈利模式
- (5) 游戏运营模式
- (6) 游戏营销模式

### 3.5.2 《传奇》

- (1) 游戏特色分析
- (2) 游戏运营业绩
- (3) 游戏目标群体
- (4) 游戏盈利模式
- (5) 游戏运营模式
- (6) 游戏营销模式

### 3.5.3 《梦幻西游》

- (1) 游戏特色分析
- (2) 游戏运营业绩
- (3) 游戏目标群体
- (4) 游戏盈利模式
- (5) 游戏运营模式
- (6) 游戏营销模式

### 3.5.4 《魔兽世界》

- (1) 游戏特色分析
- (2) 游戏运营业绩
- (3) 游戏目标群体
- (4) 游戏盈利模式
- (5) 游戏运营模式
- (6) 游戏营销模式

### 3.5.5 《穿越火线》

- (1) 游戏特色分析
- (2) 游戏运营业绩

- (3) 游戏目标群体
- (4) 游戏盈利模式
- (5) 游戏运营模式
- (6) 游戏营销模式

### 3.5.6 《泡泡堂》

- (1) 游戏特色分析
- (2) 游戏运营业绩
- (3) 游戏目标群体
- (4) 游戏盈利模式
- (5) 游戏运营模式
- (6) 游戏营销模式

部分图表目录：

图表1：网络游戏分类

图表2：网络游戏分类（按游戏方式分）

图表3：网络游戏研发运营方式

图表4：端游、页游与移动游戏研发运营方式比较

图表5：端游、页游与移动游戏用户偏好比较

图表6：中国网络游戏产业链图

图表7：网络游戏政策法规分类

图表8：网络游戏监管政策

图表9：2016-2020年中国国内生产总值分同比增长速度（单位：%）

图表10：2016-2020年城镇居民可支配收入（单位：元）

图表11：2016-2020年农村居民人均纯收入（单位：元）

图表12：2016-2020年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）

图表13：2016-2020年我国手机网民规模及占网民比例

图表14：2016-2020年使用各类终端上网的网民规模变化趋势

图表15：客户端网络游戏研发从业人数（单位：万人，%）

图表16：网游行业现有企业的竞争分析

图表17：网游行业潜在进入者威胁分析

图表18：网游开发商议价能力分析

图表19：网游行业玩家议价能力分析

图表20：网游行业替代品威胁分析

图表21：网游行业五力分析结论

图表22：中国网络游戏发展阶段

更多图表见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202206/300788.html>