

2023-2029年中国网络游戏 市场深度研究与发展前景报告

报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制

www.chinairr.org

一、报告报价

《2023-2029年中国网络游戏市场深度研究与发展前景报告》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.chinairr.org/report/R03/R0305/202308/21-549234.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: sales@chyxx.com

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

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、说明、目录、图表目录

网络用户规模的增长将给网络游戏提供发展空间。网络游戏（英语：Online Game），也称在线游戏，简称“网游”一般指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。网络游戏在游戏品种、数量、题材类型、市场规模和从业人员数量等方面，都实现了持续快速的增长。由单一大型多人在线到网页游戏、社区游戏、手机网游等新品种不断的涌现，由以魔幻类游戏题材为主到益智、军事等游戏投放市场。

2023年2月12-14日举行2022年度中国游戏产业年会，年会上发布的2022中国游戏产业报告显示，2022年中国游戏市场实际销售收入达2658.84亿元，同比下降10.33%，中国游戏用户规模为6.64亿人，同比下降0.33%。自主研发方面，2022年1-12月，中国自主研发游戏国内市场实销售收入为2223.77亿元，同比下降了13.07%。产业发展大概率进入存量市场。截至2022年12月，我国网络游戏用户规模达5.22亿，较2021年12月减少3186万，占网民整体的48.9%。

随着互联网技术的发展，互联网普及率不断上升，我国网络游戏产业呈现快速稳定的良好发展态势，不仅形成日渐完善的产业链和相对成熟的产业发展环境，而且本土原创网络游戏在实现由量变到质变跨越同时，积极拓展海外市场。建议关注腾讯、网易、完美世界等重点企业在网络游戏行业领域的投资模式及布局方向。

产业研究报告网发布的《2023-2029年中国网络游戏市场深度研究与发展前景报告》共十四章。首先介绍了网络游戏概念；紧接着分析了网络游戏产业的发展环境和网络游戏产业发展情况；随后进行对移动游戏、网络游戏的其他细分市场、网络游戏用户、网络游戏经典案例、电子竞技行业、其他相关行业以及国内外重点企业的经营情况、行业投资情况和行业投资案例进行了详细的分析；最后对网络游戏的发展前景进行分析，并作出科学的预测。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、工信部、文旅部、产业研究报告网、产业研究报告网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对网络游戏市场有个系统的了解、或者想投资网络游戏开发运营，本报告是您不可或缺的重要工具。

报告目录：

第一章 网络游戏相关介绍

1.1 网络游戏相关定义

1.1.1 游戏

1.1.2 网络游戏

- 1.2 网络游戏的分类及其特征
 - 1.2.1 网络游戏的分类
 - 1.2.2 网络游戏的特性
 - 1.2.3 网络游戏产业特点
- 1.3 网络游戏产业链分析
 - 1.3.1 网络游戏产业链概况
 - 1.3.2 网络游戏产业链具体分析

第二章 网络游戏产业发展环境分析

- 2.1 国际宏观经济环境
 - 2.1.1 国际宏观经济表现
 - 2.1.2 主要经济体外汇分析
 - 2.1.3 全球人口规模及趋势
 - 2.1.4 国际经济前景展望
- 2.2 中国宏观经济环境
 - 2.2.1 宏观经济概况
 - 2.2.2 对外经济分析
 - 2.2.3 工业经济运行
 - 2.2.4 固定资产投资
 - 2.2.5 宏观经济展望
- 2.3 行业政策环境分析
 - 2.3.1 行业政策汇总
 - 2.3.2 行业监管政策
 - 2.3.3 行业标准发布
 - 2.3.4 其他相关政策
- 2.4 游戏行业发展背景
 - 2.4.1 互联网行业发展
 - 2.4.2 新冠疫情影响分析
 - 2.4.3 5G行业发展影响
 - 2.4.4 游戏版号发布情况

第三章 2021-2023年网络游戏产业发展情况分析

- 3.1 全球网络游戏产业综述
 - 3.1.1 全球产业发展规模
 - 3.1.2 全球产业用户规模
 - 3.1.3 全球产业分布情况
 - 3.1.4 全球产业发展预测
- 3.2 中国网络游戏产业综述
 - 3.2.1 产业发展历程
 - 3.2.2 产业盈利模式
 - 3.2.3 企业商业模式
- 3.3 中国网络游戏SWOT分析
 - 3.3.1 优势
 - 3.3.2 劣势
 - 3.3.3 机会
 - 3.3.4 威胁
- 3.4 中国网络游戏市场运行情况
 - 3.4.1 市场发展形势
 - 3.4.2 市场运行规模
 - 3.4.3 市场用户规模
 - 3.4.4 主要区域规模
 - 3.4.5 自主研发规模
- 3.5 网络游戏运营环节及模式分析
 - 3.5.1 网络游戏运营概述
 - 3.5.2 网游运营模式分析
 - 3.5.3 运营主要环节分析
 - 3.5.4 代理——运营模式
 - 3.5.5 研发——运营模式
- 3.6 中国网络游戏交易平台分析
 - 3.6.1 交易平台种类分析
 - 3.6.2 交易平台发展问题
 - 3.6.3 交易平台发展建议
- 3.7 中国网络游戏盈利模式分析
 - 3.7.1 盈利模式概述

- 3.7.2 时间收费模式
- 3.7.3 内容收费模式
- 3.7.4 内置广告模式
- 3.7.5 其它盈利模式

第四章 2021-2023年中国网络游戏细分市场——移动游戏

- 4.1 移动游戏发展综述
 - 4.1.1 移动游戏发展历程
 - 4.1.2 移动游戏产业链
 - 4.1.3 移动游戏渠道类型
- 4.2 2021-2023年移动游戏市场发展分析
 - 4.2.1 市场发展规模
 - 4.2.2 市场发展形势
 - 4.2.3 细分市场格局
 - 4.2.4 发展热点分析
 - 4.2.5 市场发展困境
- 4.3 2021-2023年移动游戏用户分析
 - 4.3.1 用户规模分析
 - 4.3.2 用户使用时长
 - 4.3.3 用户渗透率
 - 4.3.4 使用情况分析
 - 4.3.5 畅销产品分析
 - 4.3.6 用户属性分析
 - 4.3.7 使用次数分析
- 4.4 移动游戏产品发展分析
 - 4.4.1 内容供给发展
 - 4.4.2 二次元产品发展
 - 4.4.3 产品开发建议

第五章 2021-2023年中国网络游戏其他细分市场发展情况分析

- 5.1 客户端游戏
 - 5.1.1 客户端游戏产业链分析

- 5.1.2 客户端游戏发展形势
- 5.1.3 客户端游戏收入规模
- 5.1.4 客户端游戏用户规模
- 5.2 网页游戏
 - 5.2.1 网页游戏收入规模
 - 5.2.2 网页游戏用户规模
 - 5.2.3 网页游戏开服情况
 - 5.2.4 网页游戏排名情况
- 5.3 云游戏
 - 5.3.1 云游戏相关概念
 - 5.3.2 云游戏行业产业链
 - 5.3.3 云游戏市场规模
 - 5.3.4 云游戏市场布局

第六章 2021-2023年中国网络游戏出海发展分析

- 6.1 网络游戏出海概述
 - 6.1.1 出海游戏类型
 - 6.1.2 游戏出海历程
 - 6.1.3 行业驱动因素
- 6.2 2021-2023年网络游戏出海市场情况
 - 6.2.1 游戏出海态势
 - 6.2.2 海外市场收入
 - 6.2.3 细分市场格局
 - 6.2.4 重点地区收入
 - 6.2.5 游戏出口企业
 - 6.2.6 热门产品分析
- 6.3 中国游戏出海存在主要问题
 - 6.3.1 游戏产品同质化
 - 6.3.2 游戏精品匮乏
 - 6.3.3 海外文化理解欠缺
- 6.4 中国游戏出海发展的建议
 - 6.4.1 提升学术研究

6.4.2 推动产品创新

6.4.3 加强国际合作

第七章 网络游戏经典案例分析

7.1 《英雄联盟》

7.1.1 产品简介

7.1.2 产品策略

7.1.3 价格策略

7.1.4 渠道策略

7.1.5 促销策略

7.1.6 产品启示

7.2 《王者荣耀》

7.2.1 产品简介

7.2.2 产品定位

7.2.3 产品策略

7.2.4 运营策略

7.2.5 成功因素

7.2.6 盈利模式

7.2.7 IP授权发展

7.3 《倩女幽魂》

7.3.1 产品简介

7.3.2 用户定位

7.3.3 产品设计

7.3.4 特色系统

7.3.5 运营策略

7.4 《阴阳师》

7.4.1 产品简介

7.4.2 IP特点

7.4.3 产品路线

7.4.4 用户定位

7.5 其他案例分析

7.5.1 《诛仙手游》

- 7.5.2 《皇室战争》
- 7.5.3 《守望先锋》
- 7.5.4 《艾尔战记》
- 7.5.5 《新仙剑奇侠传》

第八章 2021-2023年中国电子竞技行业发展情况分析

- 8.1 电子竞技行业发展概况
 - 8.1.1 电子竞技发展历程
 - 8.1.2 电子竞技产业链概况
 - 8.1.3 电子竞技产业特征
- 8.2 电子竞技市场运行情况分析
 - 8.2.1 全球电竞市场规模
 - 8.2.2 中国电竞市场规模
 - 8.2.3 电竞市场发展形势
 - 8.2.4 电竞市场用户规模
 - 8.2.5 电竞产业发展难题
 - 8.2.6 电竞产业发展策略
- 8.3 电子竞技行业投融资情况
 - 8.3.1 资本投资状况
 - 8.3.2 市场融资热度
 - 8.3.3 企业融资状况
- 8.4 电子竞技行业人才分析
 - 8.4.1 电竞人才发展现状
 - 8.4.2 电竞人才需求情况
 - 8.4.3 电竞人才培养对策
- 8.5 中国电竞市场未来发展趋势
 - 8.5.1 电竞赛事发展趋势
 - 8.5.2 移动电竞发展趋势
 - 8.5.3 电竞城市发展趋势
 - 8.5.4 电竞商业发展趋势

第九章 2021-2023年网络游戏其他相关行业发展情况分析

9.1 中国单机游戏产业发展分析

9.1.1 产业发展概述

9.1.2 行业发展现状

9.1.3 产业发展策略

9.2 独立游戏行业发展情况分析

9.2.1 独立游戏发展情况

9.2.2 独立游戏市场分析

9.2.3 独立游戏价值分析

9.2.4 行业企业发展挑战

9.2.5 独立游戏案例分析

9.3 游戏直播市场发展情况分析

9.3.1 市场发展阶段

9.3.2 游戏直播产业链

9.3.3 市场发展规模

9.3.4 用户发展规模

9.3.5 市场竞争格局

9.3.6 行业发展趋势

第十章 2020-2023年国外网络游戏重点企业经营状况

10.1 万代南梦宫 (BNGI)

10.1.1 企业发展概况

10.1.2 2021财年企业经营状况分析

10.1.3 2022财年企业经营状况分析

10.1.4 2023财年企业经营状况分析

10.2 任天堂 (Nintendo)

10.2.1 企业发展概况

10.2.2 2021财年企业经营状况分析

10.2.3 2022财年企业经营状况分析

10.2.4 2023财年企业经营状况分析

10.3 动视暴雪公司 (Activision Blizzard, Inc.)

10.3.1 企业发展概况

10.3.2 2021年企业经营状况分析

10.3.3 2022年企业经营状况分析

10.3.4 2023年企业经营状况分析

10.4 艺电（EA）

10.4.1 企业发展概况

10.4.2 2021财年企业经营状况分析

10.4.3 2022财年企业经营状况分析

10.4.4 2023财年企业经营状况分析

第十一章 2020-2023年国内网络游戏重点企业经营状况

11.1 网易（Netease, Inc.）

11.1.1 企业发展概况

11.1.2 网易游戏发展

11.1.3 2021年企业经营状况分析

11.1.4 2022年企业经营状况分析

11.1.5 2023年企业经营状况分析

11.2 腾讯控股有限公司

11.2.1 企业发展概况

11.2.2 游戏业务发展

11.2.3 2021年企业经营状况分析

11.2.4 2022年企业经营状况分析

11.2.5 2023年企业经营状况分析

11.3 杭州电魂网络科技股份有限公司

11.3.1 企业发展概况

11.3.2 经营效益分析

11.3.3 业务经营分析

11.3.4 财务状况分析

11.3.5 核心竞争力分析

11.3.6 公司发展战略

11.3.7 未来前景展望

11.4 完美世界股份有限公司

11.4.1 企业发展概况

11.4.2 经营效益分析

- 11.4.3 业务经营分析
- 11.4.4 财务状况分析
- 11.4.5 核心竞争力分析
- 11.4.6 公司发展战略
- 11.4.7 未来前景展望
- 11.5 芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司
 - 11.5.1 企业发展概况
 - 11.5.2 经营效益分析
 - 11.5.3 业务经营分析
 - 11.5.4 财务状况分析
 - 11.5.5 核心竞争力分析
 - 11.5.6 公司发展战略
 - 11.5.7 未来前景展望
- 11.6 游族网络股份有限公司
 - 11.6.1 企业发展概况
 - 11.6.2 游戏市场发展
 - 11.6.3 经营效益分析
 - 11.6.4 业务经营分析
 - 11.6.5 财务状况分析
 - 11.6.6 核心竞争力分析
 - 11.6.7 未来前景展望

第十二章 2021-2023年中国网络游戏行业投资分析

- 12.1 上市公司在游戏和电竞领域投资动态分析
 - 12.1.1 投资项目综述
 - 12.1.2 投资区域分布
 - 12.1.3 投资模式分析
 - 12.1.4 典型投资案例
- 12.2 网络游戏投资热点
 - 12.2.1 VR设备及内容
 - 12.2.2 二次元游戏
 - 12.2.3 原创IP市场

12.3 重点企业投融资情况

12.3.1 腾讯公司

12.3.2 阿里巴巴

12.3.3 哔哩哔哩

12.3.4 网易游戏

12.4 网络游戏投资风险

12.4.1 市场盈利风险

12.4.2 人力资源风险

12.4.3 财务变动风险

12.4.4 实际控制人风险

12.4.5 资产重组和募集资金风险

12.5 网络游戏投资建议

12.5.1 投资方式及领域

12.5.2 运营团队的选择

12.5.3 需要注意的问题

第十三章 中国网络游戏行业项目投资建设案例深度解析

13.1 三七互娱网络游戏开发及运营建设项目

13.1.1 项目基本概述

13.1.2 资金需求测算

13.1.3 项目经济效益

13.1.4 项目必要性分析

13.1.5 项目可行性分析

13.2 游族网络游戏运营平台升级建设项目

13.2.1 项目基本概述

13.2.2 投资价值分析

13.2.3 建设内容规划

13.2.4 实施进度安排

13.2.5 项目可行性分析

13.2.6 项目经济效益

13.3 三七互娱5G云游戏平台建设项目

13.3.1 项目基本概述

- 13.3.2 项目实施进度
- 13.3.3 项目经济效益
- 13.3.4 项目必要性分析
- 13.3.5 项目可行性分析

第十四章 2023-2029年网络游戏市场发展趋势及前景预测

- 14.1 网络游戏市场未来发展趋势分析
 - 14.1.1 游戏产业发展趋势
 - 14.1.2 网络游戏产业发展趋势
 - 14.1.3 移动游戏产业发展趋势
- 14.2 对2023-2029年中国网络游戏行业预测分析
 - 14.2.1 2023-2029年中国网络游戏行业影响因素分析
 - 14.2.2 2023-2029年中国游戏市场销售收入预测

图表目录

- 图表 网络游戏分类
- 图表 网络游戏不同类型
- 图表 网络游戏产业链
- 图表 2017-2021年国内生产总值及其增长速度
- 图表 2017-2021年全国三次产业增加值占国内生产总值比重
- 图表 2021年年末人口数及其构成
- 图表 2017-2021年全国城镇新增就业人数
- 图表 2021年居民消费价格月度涨跌幅
- 图表 2021年居民消费价格比上年涨跌幅度
- 图表 2021-2022年全国居民消费价格涨跌幅
- 图表 2022年居民消费价格主要数据
- 图表 2017-2021年年末常住人口城镇化率
- 图表 2017-2021年社会消费品零售总额及其增长速度
- 图表 2021-2022年全国社会消费品零售总额同比增速
- 图表 2021-2022年按消费类型分零售额同比增速
- 图表 2022年社会消费品零售总额主要数据
- 图表 2021年三次产业投资占固定资产投资

图表 2021年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度

图表 2021年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2021-2022年固定资产投资（不含农户）同比增速

图表 2022年固定资产（不含农户）主要数据

图表 2017-2021年全国居民人均可支配收入及其增长速度

图表 2021年全国居民人均消费支出及其构成

图表 网络游戏相关政策（一）

图表 网络游戏相关政策（二）

图表 地方政府发布的游戏行业相关政策（一）

图表 地方政府发布的游戏行业相关政策（二）

图表 地方政府发布的游戏行业相关政策（三）

图表 2016-2021年中国网民规模和互联网普及率

图表 2016-2021年中国手机网民规模及其占网民比例

图表 2014-2021年中国网站数量

图表 2014-2021年“CN”下网站数量

图表 2018-2021年全球游戏市场规模

图表 2015-2023年全球游戏玩家规模

图表 2020年全球游戏市场地区分布（按收入口径）

图表 中国网络游戏发展历程

图表 网络游戏收费模式简介

图表 2014-2021年中国网络游戏市场实际销售收入及增长率

图表 2016-2021年中国网络游戏用户规模

图表 2016-2021年中国手机网络游戏用户规模

图表 2012-2020年上海网络游戏规模及同比增速

图表 2012-2020年上海自主研发网络游戏规模及同比增速

图表 2012-2020年上海移动游戏规模及同比增速

图表 2014-2020年中国自主研发游戏国内市场实际销售收入

图表 网络游戏运营一般流程

图表 研发—运营型网络游戏企业产业链

图表 网络游戏主流盈利模式

图表 移动游戏市场发展历程

图表 移动游戏产业链

- 图表 2014-2020年中国移动游戏市场规模
- 图表 2020年中国收入排名前100移动游戏产品类型占比
- 图表 2020年收入前100移动游戏产品流水收入占比
- 图表 2020年收入排名前100移动游戏产品IP类型数量占比
- 图表 2020年中国收入排名前100移动游戏产品题材类型流水收入占比
- 图表 2020年收入排名前100移动游戏产品题材类型数量占比
- 图表 2014-2020年中国移动游戏用户规模及增长率
- 图表 2019、2020线上娱乐应用日均使用时长占比变化
- 图表 2019-2020年各类型移动游戏用户渗透率分布
- 图表 2019-2020年各类型移动游戏用户使用情况分布
- 图表 2020年中国移动游戏产品畅销榜TOP30
- 图表 2018-2020年中国移动游戏用户性别分布
- 图表 2018-2020年中国移动游戏用户年龄分布

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R03/R0305/202308/21-549234.html>