

2024-2030年网络游戏市场现状调研 分析及发展前景报告

中国产业调研网

www.cir.cn

一、基本信息

报告名称： 2024-2030年网络游戏市场现状调研分析及发展前景报告

报告编号： 1A07705 ← 咨询订购时，请说明该编号

报告价格： 电子版：8200 元 纸质+电子版：8500 元

优惠价格： 电子版：7360 元 纸质+电子版：7660 元 可提供增值税专用发票

咨询热线： 400 612 8668、010-66181099、66182099、010-66183099

电子邮箱： kf@Cir.cn

详细内容： <https://www.cir.cn/5/70/WangLuoYouXiShiChangDiaoYanBaoGao.html>

提示信息： 如需订阅英文、日文等其它语言版本，请向客服咨询。

二、内容介绍

网络游戏行业在全球范围内保持着强劲的增长势头，随着智能手机的普及和移动互联网的快速发展，移动游戏市场尤为突出。同时，虚拟现实（VR）、增强现实（AR）和云游戏技术的成熟，为玩家提供了更加沉浸和多元的游戏体验。电子竞技的兴起也推动了网络游戏向专业化和赛事化方向发展。

未来，网络游戏将更加注重社交化和个性化。一方面，通过增强游戏内的社交功能，如实时语音聊天、虚拟社交空间，游戏将不仅仅是一种娱乐活动，更是玩家之间互动和社交的平台。另一方面，游戏将利用大数据和人工智能技术，提供更加个性化的游戏体验，包括定制化剧情、角色和游戏难度，以满足玩家的多样化需求。

我国网游10多年发展，已经实现大跨步的发展，2012年我国网游对外出口达4亿美金。截止2012上半年中国游戏市场（包括PC网络游戏市场、移动网络游戏市场、PC单机游戏市场等）达248.4亿，比2011上半年增长了18.5%。自2009年以后，中国的客户端网络游戏市场结束了连续多年的高速增长，市场规模的高速增长态势急剧变化，至2012年年增长率降到10%以下，且在2012年度，行业内几家大型厂商营收出现了负增长。一方面面临网页游戏，手机游戏对客户端游戏的分流；另一方面，又因为游戏核心玩法及形式的老化，创新性不足，以及用户需求的变化。多种因素共同促使其增长速度开始放缓，10%以下的市场增长率处于基本停滞的状态。2012年，中国游戏市场实际销售收入602.8亿元，同比增长35.1%。其中，客户端游戏市场实际销售收入451.2亿元，占全部游戏市场规模74.9%，同比增长23%。网页游戏营收增长强劲，2012年网页游戏市场实际销售收入81.1亿元，同比增长46.4%。2013年1月至6月，中国游戏市场实际销售收入338.9亿元，同比增长36.4%。其中，客户端游戏、网页游戏、移动游戏的实际销售收入分别为232.9亿元、53.4亿元和25.3亿元，同比分别增长18.0%、39.8%和100.8%。

而在网页游戏方面，市场增长速度结束了50%以上的年增长率，有放缓的趋势，因在产品层面的生命周期问题，对于渠道过度依赖等原因，使得市场的发展速度放缓。随着中国智能手机渗透率的不断提

高，移动互联网的普及，在2012年移动游戏迎来了一个快速发展的阶段，预计在2013年，随着智能手机在中国市场的渗透率超过50%，这一市场将赢来了一个爆发期。在用户方面，其增长速度下滑的情况更加明显，中国市场人口红利期的结束是一个方面，人们生活及上网娱乐方式更加丰富是另一个重要原因。预计2013年中国客户端游戏市场用户规模为2.31亿，环比增长14.93%。用户层面的变化对于中国客户端网络游戏市场的规模长远来看产生深远的影响。中国网页游戏市场的用户规模预计达到0.87亿，增长16%。网页游戏用户规模增速放缓将更加明显。在移动游戏方面，预计2013年的用户规模为2.8亿，增长30.21%。预计2013年，中国网络游戏市场的整体规模将达到685亿人民币，较2012年增长23%。中国客户端游戏市场规模将达到441.06亿元人民币，年增长10%。2013年，中国网页游戏市场规模将达到110.2亿元人民币，较2012年增长39.8%，市场的增长速度在逐步放缓。在移动游戏方面，预计其2013年的市场规模将达到96.41亿元，较上一年度增长54.9%；2014年将达141.5亿，2015年市场规模将超200亿。未来三年，移动游戏市场规模将保持50%左右的高速增长。

我国网游高速发展的同时，游戏人才奇缺。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的《第26次中国互联网络发展状况统计报告》显示，我国玩家数量持续增长。增长带来的客观游戏市场，而与这个市场背道而驰的是，我国游戏人才的匮乏。据统计，我国游戏动漫人才却30万之多。加快人才培养以成为游戏业发展的一个挑战。不过，在商业力量的作用下，中国的游戏产业，正悄悄改变着这些现状。国内顶尖游戏开发者相对缺乏。游戏公司里上层管理者都是20几岁的青年，而下层员工都是更年轻的。我国游戏开发者的人才积累还需要若干年的时间才能得以完成。

第一章 网络游戏行业发展背景

第一节 网络游戏定义与分类

一、网络游戏行业定义

二、网络游戏行业分类

第二节 网络游戏行业产业链分析

一、网络游戏产业链结构

二、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

三、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

第三节 网络游戏行业发展环境

一、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
- 二、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

第二章 网络游戏行业发展分析

第一节 网络游戏行业发展阶段

第二节 网络游戏行业市场规模

- 一、网游行业营收规模
- 二、网游行业用户规模

第三节 网络游戏行业供应情况

- 一、网游行业企业数量
- 二、网游产品推出数量
- 三、国产网游数量规模

第四节 网络游戏行业出口情况

- 一、网游行业出口规模
- 二、网游行业出口模式
- 三、网游行业出口格局

第五节 网络游戏辐射带动效应

第三章 网络游戏商业模式变革趋势与投资机会分析

第一节 网络游戏行业发展趋势分析

- 一、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
- 二、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

第二节 网络游戏行业发展机会与挑战分析

一、网络游戏行业有利与不利因素分析

1、行业有利因素分析

2、行业不利因素分析

二、网络游戏行业机会与挑战分析

1、行业机会分析

2、行业挑战分析

第三节 网络游戏行业投资机会与风险

一、网络游戏行业投资价值分析

二、2024年行业投资情况

1、网游行业投资规模

2、网游行业投资特点

3、网游行业投资热点

三、未来几年网游行业投资预测

1、外围企业进入网游市场

2、“国家队”进入网游市场

四、网络游戏行业投资机会分析

1、中小规模网络游戏开发商

2、综合或垂直网络游戏运营平台商

3、虚拟货币交易平台商

4、与网络游戏相关的行业服务提供商

五、网络游戏行业投资风险提示

1、政策风险

2、行业风险

六、网络游戏行业投资建议

1、投资时机的选择

2、投资方式及领域

3、需要注意的问题

第四章 2019-2024年中国网络游戏行业重点企业竞争力分析

第一节 a.公司

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司投资情况

四、公司未来战略分析

第二节 b.公司

- 一、公司基本情况
- 二、公司主要财务指标分析
- 三、公司投资情况
- 四、公司未来战略分析

第三节 c.公司

- 一、公司基本情况
- 二、公司主要财务指标分析
- 三、公司投资情况
- 四、公司未来战略分析

第四节 d.公司

- 一、公司基本情况
- 二、公司主要财务指标分析
- 三、公司投资情况
- 四、公司未来战略分析

第五节 e.公司

- 一、公司基本情况
- 二、公司主要财务指标分析
- 三、公司投资情况
- 四、公司未来战略分析

第五章 2024-2030年中国网络游戏发展趋势分析

第一节 2024-2030年中国网络游戏产业前景展望

- 一、2024年中国网络游戏发展形势分析
- 二、发展网络游戏产业的机遇及趋势
- 三、未来10年中国网络游戏产业发展规划
- 四、2024-2030年中国网络游戏产量预测

第二节 济研：2024-2030年网络游戏产业发展趋势探讨

- 一、2024-2030年网络游戏产业前景展望
- 二、2024-2030年网络游戏产业发展目标

第六章 专家观点与研究结论

第二节 报告主要研究结论

第二节 [^中^智^林]行业专家建议

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 9：2019-2024年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）
- 图表 10：2019-2024年城镇居民可支配收入（单位：元）
- 图表 11：2019-2024年农村居民人均纯收入（单位：元）
- 图表 12：2019-2024年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）
- 图表 13：2019-2024年我国手机网民规模及占网民比例
- 图表 14：2019-2024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
- 图表 23：2019-2024年中国网络游戏市场规模增长趋势（单位：亿元，%）
- 图表 24：2019-2024年我国网络游戏用户规模（单位：亿人）
- 图表 25：2019-2024年我国国产自主研发游戏数量（单位：款）
- 图表 26：2019-2024年中国网络游戏出口增长趋势（单位：百万美元，%）
- 图表 27：中国与韩国网络游戏出口规模比较分析（单位：亿元，%）
- 图表 28：中国网游厂商出口业务市场份额
- 图表 29：网络游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）
- 图表 30：中国网络游戏行业有利因素分析
- 图表 31：中国网络游戏行业不利因素分析
- 图表 32：中国网络游戏行业机会分析
- 图表 33：中国网络游戏行业威胁分析
- 图表 34：2019-2024年中国网络游戏行业投资规模（单位：起，百万美元）
- 图表 35：2019-2024年中国网络游戏市场投资热点地区分析（单位：起，百万美元，%）
- 略……

订阅“2024-2030年网络游戏市场现状调研分析及发展前景报告”，编号：1A07705，

请致电：400 612 8668、010-6618 1099、010-66182099、010-66183099

Email邮箱: kf@Cir.cn

详细内容: <https://www.cir.cn/5/70/WangLuoYouXiShiChangDiaoYanBaoGao.html>

了解更多, 请访问上述链接, 以下无内容!!