

2013-2017年中国网络游戏行业商业模式创新与典型案例分析报告

目 录

CONTENTS

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：网络游戏行业发展分析**2.1 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
- 第3章：网络游戏行业商业模式分析**
 - 3.1 商业模式创新推动网络游戏发展**
 - 3.1.1 商业模式概念及内涵
 - 3.1.2 网游商业模式核心要素
 - (1) 盈利模式
 - (2) 运营模式
 - (3) 营销模式
 - 3.2 国外网络游戏模式分析**
 - 3.2.1 美国网络游戏模式
 - 3.2.2 日本网络游戏模式
 - 3.2.3 韩国网络游戏模式
 - 3.3 中国网游商业模式创新**
 - 3.3.1 网游商业模式探索与变革
 - 3.3.2 网游行业当前需解决的问题
 - (1) 同质化
 - (2) 付费模式
 - (3) 新用户发掘
 - (4) 营销手段创新
 - 3.3.3 商业模式创新是下一步关键
 - 3.4 网络游戏商业模式变革趋势**
 - 3.4.1 商业模式创新的成功因素
 - (1) 网络游戏的内容是基础
 - (2) 网络游戏运营技术是关键
 - 3.4.2 影响商业模式创新的主要方面
 - (1) 外部因素分析
 - (2) 内部因素分析
 - 3.4.3 商业模式创新的主要方向
 - (1) 网络游戏研发制作水平不断提高
 - (2) 网络游戏技术可控性提高
 - (3) 商业利益与社会责任保持平衡

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9：2010-2012年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）
- 图表10：2006-2012年城镇居民可支配收入（单位：元）
- 图表11：2006-2012年农村居民人均纯收入（单位：元）
- 图表12：2008-2012年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）
- 图表13：2008-2012年我国手机网民规模及占网民比例
- 图表14：2009-2012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: 2003-2012年中国网络游戏市场规模增长趋势 (单位: 亿元, %)
图表24: 2010-2012年我国网络游戏用户规模 (单位: 亿人)
图表25: 2010-2012年我国国产自主研发游戏数量 (单位: 款)
图表26: 2006-2009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: 商业模式结构图
图表31: 盈利模式流程图
图表32: 近年来美国相关娱乐产业政策
图表33: 韩国网络游戏产业政策
图表34: 我国网络游戏商业模式发展阶段
图表35: 影响网游商业模式创新的政策法规因素

如需了解报告详细内容, 请直接致电前瞻客服中心。

全国免费服务热线: 400-068-7188 0755-82925195 82925295 83586158

或发电子邮件: service@qianzhan.com

或登录网站: <https://bg.qianzhan.com/>

我们会竭诚为您服务!