

# 2025-2031年中国网络游戏 产业发展现状与投资战略咨询报告

## 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

《2025-2031年中国网络游戏产业发展现状与投资战略咨询报告》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/202503/481033.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

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。

2024年2月12-14日举行2024年度中国游戏产业年会，年会上发布的2024中国游戏产业报告显示，2024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，2024年1-12月，中国自主研发游戏国内市场实销收入为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2024年12月，我国网络游戏用户规模达5.22亿，较2024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。

中企顾问网发布的《2025-2031年中国网络游戏产业发展现状与投资战略咨询报告》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、中企顾问网、中企顾问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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2020-2024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 2024财年企业经营状况分析

#### 10.1.3 2024财年企业经营状况分析

#### 10.1.4 2024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 2024财年企业经营状况分析

#### 10.2.3 2024财年企业经营状况分析

#### 10.2.4 2024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 2024年企业经营状况分析
- 10.3.3 2024年企业经营状况分析
- 10.3.4 2024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 2024财年企业经营状况分析
- 10.4.3 2024财年企业经营状况分析
- 10.4.4 2024财年企业经营状况分析

## 第十一章 2020-2024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 2024年企业经营状况分析
- 11.1.4 2024年企业经营状况分析
- 11.1.5 2024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 2024年企业经营状况分析
- 11.2.4 2024年企业经营状况分析
- 11.2.5 2024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 2020-2024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 2025-2031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2025-2031年中国网络游戏行业预测分析
  - 14.2.1 2025-2031年中国网络游戏行业影响因素分析
  - 14.2.2 2025-2031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 2020-2024年国内生产总值及其增长速度
- 图表 2020-2024年全国三次产业增加值占国内生产总值比重
- 图表 2024年年末人口数及其构成
- 图表 2020-2024年全国城镇新增就业人数
- 图表 2024年居民消费价格月度涨跌幅
- 图表 2024年居民消费价格比上年涨跌幅度
- 图表 2020-2024年全国居民消费价格涨跌幅
- 图表 2024年居民消费价格主要数据
- 图表 2020-2024年年末常住人口城镇化率
- 图表 2020-2024年社会消费品零售总额及其增长速度
- 图表 2020-2024年全国社会消费品零售总额同比增速
- 图表 2020-2024年按消费类型分零售额同比增速
- 图表 2024年社会消费品零售总额主要数据

图表 2024年三次产业投资占固定资产投资

图表 2024年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度

图表 2024年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2020-2024年固定资产投资（不含农户）同比增速

图表 2024年固定资产（不含农户）主要数据

图表 2020-2024年全国居民人均可支配收入及其增长速度

图表 2024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 2020-2024年中国网民规模和互联网普及率

图表 2020-2024年中国手机网民规模及其占网民比例

图表 2020-2024年中国网站数量

图表 2020-2024年“CN”下网站数量

图表 2020-2024年全球游戏市场规模

图表 2020-2024年全球游戏玩家规模

图表 2024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 2020-2024年中国网络游戏市场实际销售收入及增长率

图表 2020-2024年中国网络游戏用户规模

图表 2020-2024年中国手机网络游戏用户规模

图表 2020-2024年上海网络游戏规模及同比增速

图表 2020-2024年上海自主研发网络游戏规模及同比增速

图表 2020-2024年上海移动游戏规模及同比增速

图表 2020-2024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 2020-2024年中国移动游戏市场规模

图表 2024年中国收入排名前100移动游戏产品类型占比

图表 2024年收入前100移动游戏产品流水收入占比

图表 2024年收入排名前100移动游戏产品IP类型数量占比

图表 2024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 2024年收入排名前100移动游戏产品题材类型数量占比

图表 2020-2024年中国移动游戏用户规模及增长率

图表 2024、2024线上娱乐应用日均使用时长占比变化

图表 2020-2024年各类型移动游戏用户渗透率分布

图表 2020-2024年各类型移动游戏用户使用情况分布

图表 2024年中国移动游戏产品畅销榜TOP30

图表 2020-2024年中国移动游戏用户性别分布

图表 2020-2024年中国移动游戏用户年龄分布

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202503/481033.html>