

2017-2022年中国手机游戏行业市场分析预测及投资前景评估报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国手机游戏行业市场分析预测及投资前景评估报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.huaon.com/detail/296592.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

2015Q2，中国移动游戏应用的用户规模达到4.91亿人，中国移动游戏市场规模达到108.5亿元，但整体来看，市场仍缺乏现象级爆品。

2015Q2中国移动游戏应用用户规模及增长率

多数移动游戏用户存在产品偏好，因此较为看重移动游戏应用的类型、画面和操作性，三者在影响用户选择移动游戏内部因素的占比分别为：58.8%，53.2%和51.3%。

影响移动游戏用户选择的内部因素

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：

第一章 手机游戏相关概述

1.1 手机游戏定义及分类

1.1.1 手机游戏定义

1.1.2 手机游戏分类

1.1.3 手机游戏的特征

1.1.4 手机游戏品种走向

1.2 手机游戏平台及驱动力量

1.2.1 手机游戏的平台种类

1.2.2 手机游戏的驱动力量

第二章 2014-2016年手机游戏产业分析

2.1 2014-2016年国外手机游戏产业概况

2.1.1 全球手机游戏市场发展概况

2009-2016 年全球各区域网络游戏（含移动网络游戏）市场规模占比及预测

2009-2015 年全球网络游戏行业（含移动网络游戏）市场规模

2.1.2 全球手机游戏市场发展动态

2.1.3 欧洲手机游戏市场发展状况

2.1.4 韩国手机游戏市场发展现状概述

2.2 2014-2016年中国手机游戏产业发展分析

2.2.1 我国手机游戏产业链基本形成

2.2.2 2013年我国手机游戏用户规模状况

2.2.3 2014年我国手机游戏用户规模状况

2.2.4 2015年我国手机游戏用户规模状况

2.2.5 2015年我国手机游戏行业发展形势

2008-2015年中国手机游戏市场销售收入

2.3 4G时代中国手机游戏业的发展分析

2.3.1 全面剖析4G对手机游戏发展的影响

2.3.2 4G时代手机游戏进入新一轮探索期

2.3.3 我国智能手机游戏市场爆发式发展

2.3.4 4G时代手机游戏发展面临的考验

2.4 2014-2016年中国手机游戏盈利模式分析

2.4.1 手机游戏产业链及收费模式

2.4.2 手机游戏收费模式效果分析

2.4.3 手机游戏免费增值模式渐成趋势

2.4.4 中国手机游戏盈利模式不成熟

2.5 中国手机游戏产业存在的主要问题

2.5.1 政府扶植和监管政策缺乏

2.5.2 手机游戏盈利模式相对单一

2.5.3 手机游戏同质化严重

2.5.4 手机游戏开发成本高

2.5.5 手机上网流量资费较高

2.6 中国手机游戏产业发展对策

2.6.1 亟需建立法律法规制度

2.6.2 手机游戏发展应得到扶植

2.6.3 政府及企业应沟通合作

2.6.4 对移动运营商的建议

第三章 2014-2016年中国手机游戏市场分析

3.1 2014-2016年手机游戏市场发展的促进因素

3.1.1 手机网民的扩大

- 3.1.2 智能终端的普及
- 3.1.3 移动互联网的发展
- 3.1.4 游戏平台的使用
- 3.2 2014-2016年手机游戏市场的发展
 - 3.2.1 2013年我国手机游戏市场规模状况
 - 3.2.2 2014年我国手机游戏市场规模状况
 - 3.2.3 2015年我国手机游戏市场发展分析
- 3.3 手机游戏市场的瓶颈及发展对策
 - 3.3.1 国内手机游戏市场品质成发展瓶颈
 - 3.3.2 手机游戏市场的监管引导不能缺位
 - 3.3.3 手机游戏市场迅速扩大的两大阻碍
 - 3.3.4 手机网游企业的市场突围策略

第四章 2014-2016年中国手机游戏消费者分析

- 4.1 中国手机游戏用户基本属性分析
 - 4.1.1 性别结构
 - 4.1.2 年龄结构
 - 4.1.3 学历结构
 - 4.1.4 收入结构
 - 4.1.5 职业结构
- 4.2 中国手机游戏用户参与游戏的属性分析
 - 4.2.1 手机游戏用户选择智能手机原因分析
 - 4.2.2 手机游戏用户（Java用户）更换手机意愿分析
 - 4.2.3 手机游戏用户平板电脑持有情况
 - 4.2.4 手机游戏用户上网的情况
 - 4.2.5 手机游戏用户游戏开发商品牌认可程度
 - 4.2.6 手机游戏用户游戏时间与地点分析
- 4.3 中国手机单机游戏用户行为分析
 - 4.3.1 手机单机游戏用户游戏类型偏好
 - 4.3.2 手机单机游戏用户周平均下载量情况分布
 - 4.3.3 手机单机游戏用户游戏黏性分析
 - 4.3.4 手机单机游戏用户付费分布情况
 - 4.3.5 手机单机游戏用户拒绝付费原因分析
 - 4.3.6 手机单机游戏用户月付费额度分析
 - 4.3.7 手机单机游戏用户付费频率分析

- 4.3.8 手机单机游戏用户单款游戏付费额分析
- 4.3.9 手机单机游戏用户付费方式选择分析
- 4.3.10 手机单机游戏用户内嵌广告认可度分析
- 4.4 中国手机网络游戏用户行为分析
 - 4.4.1 手机网络游戏用户偏好的题材分布
 - 4.4.2 手机网络游戏用户终端平台接受网游差异对比
 - 4.4.3 手机网络游戏用户参与游戏的原因分析
 - 4.4.4 手机网络游戏用户流失原因分析
 - 4.4.5 手机网络游戏用户游戏黏性分析
 - 4.4.6 手机网络游戏用户最感兴趣的网游功能
 - 4.4.7 手机网络游戏用户喜爱的在线活动
 - 4.4.8 手机网络游戏用户喜爱的互动方式
 - 4.4.9 手机网络游戏用户付费额度分析
 - 4.4.10 手机网络游戏用户支付方式分析
 - 4.4.11 手机网络游戏用户客服满意度分析

第五章 2014-2016年中国手机游戏移动运营商及政策影响分析

- 5.1 中国移动
 - 5.1.1 中国移动与韩国SK电讯合作开发手机游戏
 - 5.1.2 中国移动推出轻度联网功能手机游戏
 - 5.1.3 中国移动推出奥运题材竞技手机游戏
 - 5.1.4 中国移动发布手机游戏政策
- 5.2 中国联通
 - 5.2.1 联通发布国内首款PSP游戏智能手机
 - 5.2.2 中国联通手机游戏平台正式上线
 - 5.2.3 联通携手移动推出首个手机游戏融合计费平台
- 5.3 相关政策对手机游戏产业的影响
 - 5.3.1 第三代公众移动通信网络频率收费标准出台
 - 5.3.2 三大运营商4G资费标准分析
 - 5.3.3 电信运营商4G上网卡资费政策现状
 - 5.3.4 电信运营商政策对手机游戏厂商的影响

第六章 2014-2016年中国手机游戏重点企业分析

- 6.1 中国手游娱乐集团
 - 6.1.1 企业简介

- 6.1.2 中国手游娱乐集团成功组建
- 6.1.3 中国手游经营状况
- 6.1.4 中国手游手机游戏业务布局
- 6.1.5 中国手游智能机手机游戏业务状况
- 6.2 北京北纬通信科技股份有限公司
 - 6.2.1 企业发展概况
 - 6.2.2 北纬通信主营业务
 - 6.2.3 手机游戏业务分析
 - 6.2.4 手机游戏重点产品
 - 6.2.5 经营效益分析
 - 6.2.6 业务经营分析
 - 6.2.7 财务状况分析
 - 6.2.8 未来前景展望
- 6.3 深圳中青宝互动网络股份有限公司
 - 6.3.1 企业发展概况
 - 6.3.2 经营效益分析
 - 6.3.3 业务经营分析
 - 6.3.4 财务状况分析
 - 6.3.5 未来前景展望
- 6.4 成都博瑞传播股份有限公司
 - 6.4.1 企业发展概况
 - 6.4.2 经营效益分析
 - 6.4.3 业务经营分析
 - 6.4.4 财务状况分析
 - 6.4.5 未来前景展望
- 6.5 北京掌趣科技股份有限公司
 - 6.5.1 企业发展概况
 - 6.5.2 经营效益分析
 - 6.5.3 业务经营分析
 - 6.5.4 财务状况分析
 - 6.5.5 未来前景展望
- 6.6 北京摩卡世界科技有限公司（嘭傲）
 - 6.6.1 企业简介
 - 6.6.2 摩卡世界发力智能机手机游戏市场
 - 6.6.3 摩卡世界联手腾讯推出日文版手机游戏

6.7 顽石互动（北京）网络科技有限公司

6.7.1 企业简介

6.7.2 顽石手机游戏发展历程

6.7.3 顽石手机游戏重点业务收入

第七章 手机游戏投资分析及发展预测

7.1 手机游戏投资分析

7.1.1 手机游戏行业掀起投资热潮

7.1.2 网游企业积极投资手机游戏市场

7.1.3 手机游戏存在的投资风险

7.1.4 手机游戏产业投资建议

7.2 手机游戏产业发展前景分析

7.2.1 手机游戏未来开发方向

7.2.2 中国智能手机游戏市场未来发展促进因素

7.2.3 中国手机游戏市场趋势展望

7.2.4 2017-2022年中国手机游戏市场规模预测

图表目录：

图表 手机游戏按表现形式分类

图表 2014年中国手机游戏用户规模状况

图表 2013-2014年中国手机游戏用户规模状况

图表 2012-2013年中国手机网络游戏用户规模状况

图表 手机游戏产业链

图表 2014年手机上网网民规模

图表 2013年中国手机游戏市场规模状况

图表 2011-2013年中国手机游戏市场规模状况

图表 2011-2013年中国手机网络游戏用户规模状况

图表 2014年中国手机游戏市场规模状况

图表 2013年中国手机游戏用户性别结构情况

图表 2013年中国手机游戏用户年龄分布情况

图表 2013年中国手机游戏用户学历分布情况

图表 2013年中国手机游戏用户收入分布情况

图表 2013年中国手机游戏用户职业分布情况

图表 手机游戏用户选择iPhone原因分析

图表 手机游戏用户选择Android手机原因分析

- 图表 手机游戏用户选择WindowsPhone原因分析
- 图表 手机游戏用户（JAVA用户）更换手机意愿
- 图表 手机游戏用户（JAVA）更换手机时间
- 图表 手机游戏用户拥有平板电脑情况
- 图表 手机游戏用户常用上网方式
- 图表 手机游戏用户月度流量使用情况
- 图表 手机游戏用户月度流量费用
- 图表 手机游戏用户包月流量使用周期
- 图表 手机游戏用户游戏开发商品牌关注度
- 图表 手机游戏用户游戏时间分布
- 图表 手机游戏用户游戏地点分布
- 图表 手机游戏用户游戏类型偏好
- 图表 手机游戏用户（iOS）游戏类型偏好
- 图表 手机单机游戏用户周平均下载量情况分布
- 图表 手机单机游戏用户每日用于游戏的时间分析
- 图表 手机单机游戏用户每次游戏时长分析
- 图表 手机单机游戏用户付费分布情况
- 图表 手机单机游戏用户拒绝付费原因分析
- 图表 手机单机游戏用户月均付费额度分析
- 图表 手机单机游戏用户周度下载付费游戏数量
- 图表 手机单机游戏用户单款游戏付费额分析
- 图表 手机单机游戏用户计费模式认可度分析
- 图表 手机单机游戏用户付费方式选择分析
- 图表 手机游戏用户内嵌广告接受度
- 图表 手机游戏用户对内嵌广告内容的偏好
- 图表 手机网络游戏用户喜爱的手机网游题材
- 图表 手机网络游戏用户终端平台接受网游差异对比
- 图表 手机网络游戏用户参与游戏的原因分析
- 图表 手机网络游戏用户不玩手机网游原因分析
- 图表 手机网络游戏用户放弃一款网游的原因分析
- 图表 手机网络游戏用户玩一款网游持续时间
- 图表 手机网络游戏用户每日玩网游时长
- 图表 手机网络游戏用户每次玩网游时长
- 图表 手机网络游戏用户最感兴趣的网游功能
- 图表 手机网络游戏用户喜爱的在线活动

图表 手机网络游戏用户喜爱的互动方式

图表 手机网络游戏用户付费额度分析

图表 手机网络游戏用户支付方式分析

图表 手机网络游戏用户客服满意度分析

图表 2014-2016年北纬通信非总资产和净资产

图表 2014-2015年北纬通信非营业收入和净利润

图表 2016年北纬通信非营业收入和净利润

图表 2014-2015年北纬通信非现金流量

图表 2016年北纬通信非现金流量

图表 2015年北纬通信非主营业务收入分行业、产品、区域

图表 2014-2015年北纬通信非成长能力

图表 2016年北纬通信非成长能力

图表 2014-2015年北纬通信非短期偿债能力

图表 2016年北纬通信非短期偿债能力

图表 2014-2015年北纬通信非长期偿债能力

图表 2016年北纬通信非长期偿债能力

图表 2014-2015年北纬通信非运营能力

图表 2016年北纬通信非运营能力

图表 2014-2015年北纬通信非盈利能力

图表 2016年北纬通信非盈利能力

图表 2014-2016年中青宝非总资产和净资产

图表 2014-2015年中青宝非营业收入和净利润

图表 2016年中青宝非营业收入和净利润

图表 2014-2015年中青宝非现金流量

图表 2016年中青宝非现金流量

图表 2015年中青宝非主营业务收入分行业、产品、区域

图表 2014-2015年中青宝非成长能力

图表 2016年中青宝非成长能力

图表 2014-2015年中青宝非短期偿债能力

图表 2016年中青宝非短期偿债能力

图表 2014-2015年中青宝非长期偿债能力

图表 2016年中青宝非长期偿债能力

图表 2014-2015年中青宝非运营能力

图表 2016年中青宝非运营能力

图表 2014-2015年中青宝非盈利能力

图表 2016年中青宝非盈利能力

图表 2014-2016年博瑞传播非总资产和净资产

图表 2014-2015年博瑞传播非营业收入和净利润

图表 2016年博瑞传播非营业收入和净利润

图表 2014-2015年博瑞传播非现金流量

图表 2016年博瑞传播非现金流量

图表 2015年博瑞传播非主营业务收入分行业、产品、区域

图表 2014-2015年博瑞传播非成长能力

图表 2016年博瑞传播非成长能力

图表 2014-2015年博瑞传播非短期偿债能力

图表 2016年博瑞传播非短期偿债能力

图表 2014-2015年博瑞传播非长期偿债能力

图表 2016年博瑞传播非长期偿债能力

图表 2014-2015年博瑞传播非运营能力

图表 2016年博瑞传播非运营能力

图表 2014-2015年博瑞传播非盈利能力

图表 2016年博瑞传播非盈利能力

图表 第三代公众移动通信网络频率占用费收费标准

图表 2014年二战风云各版本收入情况

图表 2017-2022年中国手机游戏市场规模预测

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/296592.html>