

中国网页游戏行业市场深度分析及竞争格局与投资研究报告(2026-2031版)

报告简介

网页游戏(又称Web游戏、无端网游),简称页游,是一种基于web浏览器的网络在线多人互动游戏,无需下载客户端。与其他大型游戏比较,具有占用空间小、硬件要求低等特点。

2021年,中国网页游戏市场实际销售收入60.30亿元,比2020年减少了15.78亿元,同比下降20.74%,占中国游戏市场收入比重为2.03%,网页游戏市场在持续萎缩。2022年中国网页游戏市场实际销售收入为52.8亿元,连续5年持续呈现下降的趋势。主要原因是,网页游戏的开服数量持续减少;头部游戏企业虽然也在积极研发网页游戏,但是在客户端游戏和移动游戏市场的挤压下,整体市场空间持续萎缩。

对于上游的研发和运营来说,最大的困境在于页游题材的重复。相对来说,端游和手游对用户在游戏时的关注度有着更高的要求,因此也源源不断地催生了更多样化的玩法,像是强调操作的ACT、强调合作的吃鸡等等,而页游受到客观条件限制,在玩法上仍然以传统的RPG、ARPG为主,在题材上,三国、西游和传奇类这三大元老级IP成了重灾区,出现了内容同质化、玩法套路化的问题,急需更多类型游戏的补充。

借势泛娱乐化,成为了页游行业逆势破局的终南捷径之一。如现在流行的二次元文化,女性文化等都将成为泛娱乐化IP结合发力点。网页游戏的泛娱乐化转型,也让影游联动、跨屏配合、多方发力成为了可能,如《火影忍者》《航海王》《斗罗大陆》都是影游联动的成功案例。

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写,在大量周密的市场调研基础上,主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、51行业报告网、全国及海外多种相关报纸杂志的基础信息等公布和提供的大量资料和数据,客观、多角度地对中国网页游戏市场进行了分析研究。报告在总结中国网页游戏行业发展历程的基础上,结合新时期的各方面因素,对中国网页游戏行业的发展趋势给予了细致和审慎的预测论证。报告资料详实,图表丰富,既有深入的分析,又有直观的比较,为网页游戏企业在激烈的市场竞争中洞察先机,能准确及时的针对自身环境

调整经营策略。

报告目录

第一章 网络游戏产业相关概述

第一节 网络游戏简述

一、网络游戏发展演进

二、网络游戏推广

三、我国网络游戏特点

第二节 网络游戏发展动因探析

一、软硬件的支持是物质基础

二、经济利益是其发展的动力

三、对优质游戏的需求不断增长

四、政府等各方相关支持力度加大

第三节 网络游戏的分类

一、大型多人在线游戏

二、多人在线游戏

三、平台游戏

四、网页游戏

五、手机网游

第二章 网页游戏产业简述

第一节 网页游戏阐述

一、网页游戏的开发技术

二、网页游戏媒体

三、年度代表游戏

第二节 网页游戏策略分析

一、开发策略

二、运营策略

三、综合策略

第三节 网页游戏特点

第四节 网页游戏分类

第三章 2021-2026年中国网页游戏产业运行环境分析

第一节 2021-2026年中国宏观经济环境分析

一、gdp历史变动轨迹分析

二、固定资产投资历史变动轨迹分析

三、2021-2026年中国宏观经济发展分析

第二节 2021-2026年中国网页游戏产业政策环境分析

一、网络游戏产业法律环境解析

二、网络游戏开发商与运营商、游戏分发平台法律关系分析

三、网络游戏业法律纠纷主要类型分析

四、网游"防沉迷系统"开发标准

五、互联网信息服务管理办法

六、电子出版物管理规定

第四章 2021-2026年中国网页游戏产业运行状况分析

第一节 2021-2026年中国网页游戏产业发展概述

一、中国网络游戏市场规模

二、中国网页游戏用户规模

三、中国网页游戏付费用户arpu值

第二节 2021-2026年中国网页游戏产业运行动态分析

第三节 2021-2026年中国网页游戏存在的问题分析

第五章 2021-2026年中国网页游戏用户市场特征分析

第一节 网页游戏用户特征

一、网页游戏用户年龄结构

二、网页游戏用户职业结构

三、网页游戏用户学历结构

四、网页游戏用户收入结构

第二节 网页游戏用户行为特征

一、网页游戏用户上网地点

二、网页游戏用户上网设备

第六章 2021-2026年中国网页游戏产品及儿童网页游戏市场分析

第一节 2021-2026年中国网页游戏产品分析

一、中国网页游戏研发地分布

二、中国网页游戏题材分布

三、中国网页游戏支付方式分布

第二节 2021-2026年中国网页游戏用户消费行为分析

一、中国网页游戏用户平均每月游戏支出

二、中国用户网页游戏消费支出占游戏消费的比例

三、中国网页游戏用户最喜欢的游戏收费模式

四、中国网页游戏用户接受游戏内广告的条件

第七章 2021-2026年中国网页游戏用户行为深度研究分析

第一节 2021-2026年中国网页游戏用户基础属性

- 一、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户性别差异
- 二、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户年龄差异
- 三、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户受教育程度差异
- 四、中国网页游戏用户与全体网络游戏用户收入差异

第二节 2021-2026年中国网页游戏用户游戏习惯调研

- 一、中国网页游戏用户每天玩网页游戏的频率
- 二、中国网页游戏用户的游戏时间段
- 三、中国用户选择玩网页游戏的主要原因
- 四、中国网页用户离开网页游戏的主要原因
- 五、中国网页用户分享意愿

第三节 2021-2026年中国网页游戏用户喜好分析

- 一、中国网页游戏用户最喜欢的游戏类型
- 二、中国网页游戏用户最喜欢的游戏制作方式
- 三、中国网页游戏用户判断游戏水准标准
- 四、中国网页游戏用户联合运营服务提供商选择

第八章 2021-2026年中国网页游戏产业市场竞争格局分析

第一节 2021-2026年中国网页游戏产业竞争现状分析

- 一、中国游戏行业竞争格局
- 二、网页游戏研发商市场竞争分析

三、网页游戏运营平台竞争分析

第二节 2021-2026年中国网页游戏产业竞争态势分析

一、网页游戏同质化严重遭恶性竞争

二、网页游戏竞争门槛提高

第三节 2021-2026年中国网页游戏产业提升竞争力策略分析

第九章 国外重点网游企业分析运行分析

第一节 维旺迪(vivendi)

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第二节 ea

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第三节 任天堂(nintendo)

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第四节 万代南梦宫控股公司

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第五节 育碧(ubisoft)

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第十章 中国国内重点网游优势企业竞争力分析

第一节 盛大

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第二节 巨人网络

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第三节 网易

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第四节 腾讯

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第五节 第九城市

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第六节 完美世界

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第七节 金山

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第八节 网龙

一、企业概况

二、企业经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

第十一章 2026-2031年中国网页游戏产业发展前景与投资预测分析

第一节 2026-2031年中国网页游戏前景分析

一、网页游戏发展大趋势：交互性加强、覆盖面提升

二、网页游戏发展趋势

三、精品化路线成发展趋势

第二节 2026-2031年网页游戏市场趋势分析

一、web游戏品牌化

二、泛娱乐化趋势

三、web游戏产品的类型更完善

第三节 2026-2031年中国网页游戏行业投资风险分析

一、政策和体制风险

二、宏观经济波动风险

三、市场风险

第四节 中国网页游戏行业投资建议分析

一、掌握国家投资政策做好项目争取工作

二、投资方式建议

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

报告编号：313705

本文地址：<https://www.51baogao.cn/baogao/20230204/313705.shtml>

在线订购：[点击这里](#)