

2011-2015年中国电子游戏 厅行业市场分析与行业调查报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2011-2015年中国电子游戏厅行业市场分析与行业调查报告》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.bosidata.com/yule1109/R8189411PT.html>

【报告价格】纸介版**6500**元 电子版**6800**元 纸介+电子**7000**元

【出版日期】2011-09-20

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

博思数据研究中心 <http://www.bosidata.com>

报告说明:

博思数据研究中心发布的《2011-2015年中国电子游戏厅行业市场分析与行业调查报告》共十章。首先介绍了电子游戏厅行业相关概述、中国电子游戏厅产业运行环境等，接着分析了中国电子游戏厅行业的现状，然后介绍了中国电子游戏厅行业竞争格局。随后，报告对中国电子游戏厅行业做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国电子游戏厅产业发展前景与投资预测。您若想对电子游戏厅产业有个系统的了解或者想投资电子游戏厅行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

电子游戏厅，顾名思义，伴随着电子游戏的产生而产生。狭义的电子游戏是一种软件，因此必须有相应的硬件设备，两者是一种模组化（modulized）的关系。例如魂斗罗（Contra）一代所对应的游戏平台就是红白机（FC）。一般而言游戏的平台各有市场，因此不宜以相同的标准来比较，即使它们之间的游戏常常相互移植。中国电子游戏娱乐场所有近6万家，受利益驱动，一些电子游戏厅出现了无证经营、非法接待未成年人和利用电子游戏机赌博等现象。由此直接或间接引发的各类案件也不断增多。而为全国2.4亿青少年学生健康成长所提供的活动场所在数量、布局和规模上都难以满足需要。

第一章2010-2011年世界网络游戏产业发展形势分析

第一节2010-2011年世界网游发展概况分析

- 一、世界最流行网络游戏排行
- 二、世界网络游戏产业规模不断扩大
- 三、世界网游市场形成三大阵营

第二节 美国

- 一、美国网络游戏行业概况
- 二、美国网络游戏消费者行为分析
- 三、网络游戏仍是美国互联网消费主流
- 四、美国成为韩国网游业抢夺热点

第三节 日本

- 一、日本的网络游戏行业开始复苏
- 二、日本在线游戏发展状况
- 三、日本网络游戏用户分析

四、日本网游业发展遭遇尴尬境地

第四节 韩国

一、韩国网络游戏产业发展路径分析

二、韩国网络游戏业规模和发展概况

三、韩国网络游戏市场迎来复苏

第二章2010-2011年世界电子游戏厅市场运行状况分析

第一节 2010-2011年世界电子游戏厅市场运行环境分析

一、经济环境对电子游戏厅产业的影响

二、游戏产业对政策对电子游戏厅市场的影响

三、全球网络游戏玩家规模庞大

第二节2010-2011年世界电子游戏厅市场规模分析

一、电子游戏厅设备分析

二、玩家分析

三、世界电子游戏厅市场盈利分析

第三节2011-2015年世界电子游戏厅市场趋势探析

第三章2010-2011年中国网络游戏产业运行形势透析

第一节2010-2011年中国网络游戏产业运行简况

一、中国网络游戏发展现状

二、网络游戏进入新一轮兴衰周期

三、中国网络游戏产业区域特点

四、网络游戏产业出现新的格局

第二节 网络游戏产业链结构及收费模式分析

一、网络游戏产业链结构分析

二、当今流行的网络游戏收费方式

三、中国网络游戏免费向收费的盈利演进

第三节2010-2011年中国网络游戏发展存在的问题及建议分析

一、中国网络游戏行业人才匮乏

二、网络游戏市场面临的问题

三、网络游戏市场发展的障碍

四、网络游戏产业发展的政策建议

第四章2010-2011年中国电子游戏厅市场运行环境解析

第一节2010-2011年中国宏观经济环境分析

- 一、中国GDP分析
- 二、消费价格指数分析
- 三、城乡居民收入分析
- 四、社会消费品零售总额
- 五、全社会固定资产投资分析
- 六、进出口总额及增长率分析

第二节2010-2011年中国电子游戏厅市场政策发展环境分析

- 一、规范经营，严格准入制度
- 二、明确规定开放群体
- 三、加强行业自律和社会监督
- 四、《关于深入开展电子游戏专项治理工作的有关问题的通知》
- 五、《关于对青少年活动场所、电子电子游戏厅有关所得税和营业税政策问题的通知》

第三节2010-2011年中国电子游戏厅市场社会环境分析

第五章2010-2011年中国电子游戏厅市场盈利状况分析

第一节 2010-2011年中国电子游戏厅市场运行动态分析

- 一、电子游戏网吧专项整治新进展
- 二、青岛电子游戏厅9年后审批开禁 控制在105家之内

第二节 中国电子游戏娱乐场统计分析

- 一、中国电子游戏娱乐场数量
- 二、中国电子游戏布局
- 三、中国电子游戏规模
- 四、电子游戏厅-游戏软件分析

第三节 2010-2011年中国电子游戏厅盈利状况分析

- 一、盈利状况分析
- 二、盈利手段分析
- 三、新项目设置分析

第四节 2010-2011年中国电子游戏厅市场运营热点问题探讨

- 一、电子游戏厅管理不到位
- 二、电子游戏厅安全存在隐患
- 三、违规电子游戏厅市场泛滥

四、电子游戏厅赌博、色情等不健康内容成行业发展壁垒

第六章2010-2011年中国电子游戏厅消费者调查分析

第一节 中国电子游戏厅消费者基本情况

一、电子游戏厅消费者的职业分布

二、电子游戏厅消费者的年龄特征

三、电子游戏厅消费者的文化程度

四、电子游戏厅消费者的性别特征

五、电子游戏厅消费者的地域分布

六、电子游戏厅消费者的收入情况

第二节 中国电子游戏厅消费者的行为状况

一、电子游戏厅消费者的主要电信服务商

二、电子游戏厅消费者的游戏时间

三、电子游戏厅消费者主要游戏地点

四、电子游戏厅消费者服务器选择方式

五、电子游戏厅消费者的主要游戏目的及影响游戏选择的因素

六、电子游戏厅消费者上网方式

第三节 中国电子游戏厅消费者的消费行为

一、电子游戏厅消费者游戏月消费情况

二、电子游戏厅消费者能够承受的月最高付费额

三、电子游戏厅消费者发生过的虚拟物品交易金额

四、电子游戏厅消费者能够承受的虚拟物品交易金额上限

五、电子游戏厅消费者的游戏花费主要来源

六、电子游戏厅消费者游戏点卡及软件购买地点

第四节 中国电子游戏厅消费者的行为偏好

一、电子游戏厅消费者最喜欢的游戏收费模式

二、电子游戏厅消费者最喜欢的游戏类型

三、电子游戏厅消费者在游戏中最喜欢做的事

四、电子游戏厅消费者最喜欢的游戏活动

五、电子游戏厅消费者最认同的游戏宣传途径

六、电子游戏厅消费者最喜欢的大中型休闲游戏系统

七、电子游戏厅消费者最关注的大中型休闲游戏因素

八、电子游戏厅消费者最认同的大中型休闲游戏升级方式

九、最吸引电子游戏厅消费者的大中型休闲游戏帮派功能

第七章2010-2011年中国电子游戏厅区域市场运行透析

第一节 上海

- 一、上海有望成为网游硅谷
- 二、上海电子游戏厅发展规模分析
- 三、上海成为全国第三个网游动漫产业基地
- 四、上海积极推进文化创意产业的平台建设

第二节 深圳

- 一、深圳网游产业迅速崛起
- 二、深圳网络游戏动漫产业优势突出
- 三、深圳电子游戏厅市场运行动态分析

第三节 北京

- 一、北京电子游戏厅总体规模分析
- 二、北京网游玩家分析
- 三、商业模式清晰
- 四、北京成国产网游最大研发地

第八章2010-2011年中国互联网产业运行态势分析

第一节2010-2011年中国互联网产业现状综述

- 一、互联网行业发展特点分析
- 二、国内互联网主要盈利模式
- 三、互联网门户巨头纷纷试水网游
- 四、网游成互联网门户最赚钱业务
- 五、中国进入全民网游新时代

第二节2010-2011年中国互联网与网络游戏产业浅析

- 一、网游业成互联网发展的亮点
- 二、国产网游已占互联网市场份额分析
- 三、中国将成为互联网强国网游发展不可忽视

第三节 2010-2011年互联网发展存在的问题及建议

- 一、无线互联网应用中面临的瓶颈
- 二、互联网知识产权立法存在的问题及对策
- 三、发展互联网产业的政策思路

四、助推中国互联网产业健康发展的手段

第九章2011-2015年中国电子游戏厅行业投资机会与风险分析

第一节2010-2011年中国电子游戏厅市场投资概况

- 一、电子游戏厅投资特性
- 二、电子游戏厅投资环境分析
- 三、电子游戏厅投资预算

第二节2011-2015年中国电子游戏厅投资机会分析

- 一、电子游戏厅区域投资潜力分析
- 二、电子游戏厅相关产业投资热点分析

第三节2011-2015年中国电子游戏厅投资风险预警

- 一、宏观调控政策风险
- 二、市场竞争风险
- 三、市场运营机制风险
- 四、金融风险

第四节 权威专家投资建议

第十章2011-2015年中国电子游戏厅行业发展前景与趋势分析

第一节2011-2015年中国网络游戏产业发展趋势分析

- 一、全球在线游戏市场规模预测
- 二、亚洲将成为全球网络游戏主要市场
- 三、2011年中国网游市场规模预测
- 四、网络游戏未来十大趋势
- 五、中国网络游戏用户发展趋势
- 六、网络游戏销售渠道发展趋势

第二节2011-2015年中国电子游戏厅市场发展趋势分析

- 一、动漫电玩电子游戏厅前景预测分析
- 二、电子游戏厅盈利预测分析
- 三、电子游戏厅市场策略分析

图表名称：部分

图表 2005-2010年中国GDP总量及增长趋势图

图表 2010年中国三产业增加值结构图

图表 2009-2010年中国CPI、PPI月度走势图

图表 2005-2010年我国城镇居民可支配收入增长趋势图

图表 2005-2010年我国农村居民人均纯收入增长趋势图

图表 1978-2009中国城乡居民恩格尔系数对比表

图表 1978-2009中国城乡居民恩格尔系数走势图

图表 2005-2009年中国工业增加值增长趋势图

图表 2009-2010年我国工业增加值分季度增速

图表 2005-2010年我国全社会固定资产投资额走势图

图表 2005-2010年我国城乡固定资产投资额对比图

图表 2005-2010年我国财政收入支出走势图

图表 2009年1月-2010年7月人民币兑美元汇率中间价

图表 2010年10月人民币汇率中间价对照表

图表 2009-2010年中国货币供应量统计表 单位：亿元

图表 2009-2010年中国货币供应量月度增速走势图

图表 2001-2009年中国外汇储备走势图

图表 2005-2009年中国外汇储备及增速变化图

图表 2010年10月20日中国人民银行利率调整表

图表 我国历年存款准备金率调整情况统计表

图表 2005-2010年中国社会消费品零售总额增长趋势图

图表 2005-2010年我国货物进出口总额走势图

图表 2005-2010年中国货物进口总额和出口总额走势图

图表 2005-2009年中国就业人数走势图

图表 2005-2009年中国城镇就业人数走势图

图表 1978-2009年我国人口出生率、死亡率及自然增长率走势图

图表 1978-2009年我国总人口数量增长趋势图

图表 2009年人口数量及其构成

图表 2005-2009年我国普通高等教育、中等职业教育及普通高中招生人数走势图

图表 2001-2009年我国广播和电视节目综合人口覆盖率走势图

图表 1978-2009年中国城镇化率走势图

图表 2005-2009年我国研究与试验发展（R&D）经费支出走势图

图表 中国网络游戏玩家的个人月收入情况

图表 中国网络游戏玩家年龄构成比例情况

图表 中国网络游戏玩家地区分布情况

图表 中国网络游戏玩家网龄及游戏年龄情况

图表 网络游戏玩家喜欢的网络游戏类型情况

图表 网络游戏玩家离开某款游戏原因

图表 网络游戏玩家喜欢在游戏中做的事情

图表 网络游戏玩家喜欢的服务器类型

图表 网络游戏玩家喜欢的手机游戏类型

图表 上海电子游戏厅区域分布表

图表 2009年北京玩家所玩网络游戏构成

图表 2001-2009年中国互联网用户数及增长率

图表 全球十大DSL市场排名（万户）

图表 中国与世界互联网普及率对比

图表 2005-2009年世界主要家用游戏主机现状

图表 2003-2010年中国网游市场规模及增长率趋势图

图表 略……

本 研究报告数据主要采用国家统计数据，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。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/yule1109/R8189411PT.html>