

中国电子游戏厅行业发展前景及盈利模式探讨研究报告(2011-2015年)

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《中国电子游戏厅行业发展前景及盈利模式探讨研究报告(2011-2015年)》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/113699113699.html>

报告价格：电子版: 6500元 纸介版：6800元 电子和纸介版: 7000

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

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(Co ntra)一代所对应的游戏平台就是红白机(FC)。一般而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。

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。

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日中国人民币利率调整表

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.....

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/113699113699.html>