

# 2012-2016年中国电子游戏 厅行业深度调研与投资前景研究报告

## 报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

[www.bosidata.com](http://www.bosidata.com)

## 报告报价

《2012-2016年中国电子游戏厅行业深度调研与投资前景研究报告》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/yule1111/D471984CL7.html>

【报告价格】纸介版6800元 电子版7000元 纸介+电子7500元

【出版日期】2011-11-08

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服热线：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《2012-2016年中国电子游戏厅行业深度调研与投资前景研究报告》共十章。首先介绍了中国电子游戏厅行业市场发展环境、中国电子游戏厅整体运行态势等，接着分析了电子游戏厅行业市场运行的现状，然后介绍了中国电子游戏厅市场竞争格局。随后，报告对中国电子游戏厅做了重点企业经营状况分析，最后分析了电子游戏厅行业发展趋势与投资预测。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，伴随着电子游戏的产生而产生。狭义的游戏是一种软件，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。财政部、国家税务总局日前发出通知规定，对电子游戏厅一律按最高20%的税率征收营业税，对核定征收个人所得税的电子游戏厅，一律调高50%的个人所得税定额，同时对公益性青少年活动场所暂免征收企业所得税。这项《关于对青少年活动场所、电子游戏厅有关所得税和营业税政策问题的通知》规定，对账证不全及按有关规定应采取核定征收企业所得税的电子游戏厅，应根据有关规定，调高定额，调高幅度为20%—50%，具体幅度比例可根据电子游戏厅经营情况确定，并从7月1日起计征。《通知》还规定，对企事业单位、社会团体和个人等社会力量，通过非营利性的社会团体和国家机关对公益性青少年活动场所(其中包括新建)的捐赠，在缴纳企业所得税和个人所得税前准予全额扣除。公益性青少年活动场所，是指专门为青少年学生提供科技、文化、德育、爱国主义教育、体育活动的青少年宫、青少年活动中心等校外活动的公益性场所。这项规定从今年1月1日起执行。中国电子游戏娱乐场所有6万多家，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。而为全国近3亿青少年学生健康成长所提供的活动场所在数量、布局 and 规模上都难以满足需要。

## 第一章 世界网络游戏产业发展形势分析

### 第一节 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 世界电子游戏厅市场运行状况分析

### 第一节 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 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 2012-2016年世界电子游戏厅市场趋势分析

## 第三章 中国网络游戏产业运行形势分析

### 第一节 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 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 中国电子游戏厅市场运行环境分析

##### 第一节 国内电子游戏厅经济环境分析

###### 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、2012年中国电子游戏厅经济发展预测分析

##### 第二节 中国电子游戏厅行业政策环境分析

#### 第五章 中国电子游戏厅市场盈利状况分析

##### 第一节 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 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 2011年中国电子游戏厅市场运营热点问题分析

- 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 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 中国电子游戏厅区域市场运行分析

### 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 中国互联网产业运行态势分析

### 第一节 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 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 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 2012-2016年中国电子游戏厅行业发展前景与趋势分析

### 第一节 2012-2016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 2012-2016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

## 第十章 2012-2016年中国电子游戏厅行业投资机会与风险分析

### 第一节 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 2012-2016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 2012-2016年中国电子游戏厅投资风险分析

- 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

图表目录（部分）：

图表：2005-2011年国内生产总值

图表：2005-2011年居民消费价格涨跌幅度

图表：2011年居民消费价格比上年涨跌幅度（%）

图表：2005-2011年国家外汇储备

图表：2005-2011年财政收入

图表：2005-2011年全社会固定资产投资

图表：2011年分行业城镇固定资产投资及其增长速度（亿元）

图表：2011年固定资产投资新增主要生产能力

图表：&hellip;&hellip;

更多图表详见正文&hellip;&hellip;

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。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/yule1111/D471984CL7.html>