

# 2009年中国网络游戏行业市场分析及发展前景预测报告

报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2009年中国网络游戏行业市场分析及发展前景预测报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/jisuanji/3020430204.html>

报告价格：电子版: 6800元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

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

第一部分 中国网络游戏行业概况	第一章 中国网络游戏行业发展状况综述	第一节 中国网络游戏行业简介
		一、网络游戏行业的界定及分类
		二、网络游戏行业的特征
		三、网络游戏行业产业链分析
	第二节 2009年网络游戏行业相关政策影响展望	
		一、国家“十一五”产业政策发展影响展望
		二、网络游戏相关行业政策发展影响展望
	第二章 中外网络游戏行业发展状况比较	第一节 中国网络游戏行业发展状况
		一、中国网络游戏行业发展历程
		二、中国网络游戏行业发展面临的问题
		三、中国网络游戏行业技术发展现状
	第二节 国际网络游戏行业发展轨迹综述	
		一、国际网络游戏行业发展历程
		二、国际网络游戏行业发展面临的问题
		三、国际网络游戏行业技术发展现状
	第三章 2009年中国网络游戏行业外部发展环境展望	
	第一节 中国宏观经济历史运行情况	一、GDP历史变动轨迹
		二、固定资产投资历史变动轨迹
		三、进出口贸易历史变动轨迹
	第二节 2009年中国宏观经济发展环境展望	
		一、国外重点权威机构对未来经济发展预测的观点汇总
		二、国内重点权威机构对未来经济发展预测的观点汇总
		三、2009年GDP预测方案汇总
		四、2009年固定资产投资预测方案汇总
		五、2009年国际贸易总额预测方案汇总
	第三节 2008年度影响中国服务业发展的主要因素	
	第四节 2009年网络游戏行业相关经济指标预测	
		一、2009年服务业相关指标预测
		1、服务业相关指标历史变化情况
		2、2009年服务业相关指标预测
		二、2009年电信行业相关指标预测
		1、电信行业相关指标历史变化情况
		2、2009年电信行业相关指标预测
	第二部分 2009年网络游戏行业供需态势展望	第四章 2009年网络游戏行业供给态势展望
	第一节 网络游戏行业历史供给状况综述	一、网络游戏历史供给状况综述
		二、网络游戏行业供给的主要指标
	第二节 网络游戏主要企业供给能力分析	第三节 影响网络游戏行业供给能力的主要因素
	第四节 研究思路的确立与方法介绍	
	第五节 2009年网络游戏供给总量预测	一、回归分析预测法
		1、参数的选择及意义
		2、预测模型
		( 1 ) 原始数据预测模型
		( 2 ) 校正数据预测模型
		二、2009年网络游戏供给总量预测方案
		三、其他预测方法
		四、综合说明
	第五章 2009年网络游戏行业需求态势展望	第一节 网络游戏行业历史需求状况综述
		一、网络游戏历史需求状况综述
		二、网络游戏行业需求的主要指标
		三、网络游戏行业供需缺口分析
	第二节 影响网络游戏需求变化的主要因素	第三节 研究思路与方法
	第四节 2009年网络游戏需求总量预测	一、回归分析预测法
		1、参数的选择及意义
		2、预测模型
		( 1 ) 原始数据预测模型
		( 2 ) 校正数据预测模型
		二、2009年网络游戏需求总量预测方案
		三、其他预测方法
		四、综合说明
	第五节 2009年网络游戏供需缺口变化趋势预测	第六章 2009年网络游戏行业进出口态势展望

第一节	网络游戏行业引进整体变化	一、网络游戏引进整体发展状况
二、网络游戏引进总量变化	三、引进网络游戏市场状况	第二节
影响网络游戏引进的主要因素	第三节2009年网络游戏行业进出口态势展望	
第三部分2009年网络游戏相关行业影响展望	第七章2009年互联网发展的影响展望	第一节
互联网发展现状	一、互联网发展整体状况	二、互联网区域覆盖状况
三、互连网使用中青少年占比率	第二节	影响互联网发展的主要因素
第三节2009年互联网发展态势展望	一、2009年互联网规模发展展望	
二、2009年互联网使用人口预测	第四节2009年互联网发展的影响展望	
第八章2009年软件行业发展态势的影响展望	第一节	软件行业发展状况
一、软件行业整体发展现状	二、软件行业供给主要指标	三、软件行业需求主要指标
二、软件行业供给主要指标	第二节	影响软件行业发展的主要因素
三、软件行业需求主要指标	第三节2009年软件行业发展态势展望	二、2009年软件行业供给态势展望
一、2009年软件行业整体发展趋势展望	二、2009年软件行业供给态势展望	
三、2009年软件行业需求态势展望	第四节2009年软件行业发展的影响展望	
第九章2009年电子支付发展态势的影响展望	第一节	电子支付发展状况
一、电子支付整体发展现状	二、电子支付业务发展主要指标	第二节
影响电子支付发展的主要因素	第三节2009年电子支付发展态势展望	
一、2009年电子支付整体发展趋势展望	二、2009年电子支付业务发展态势展望	
三、2009年电子支付需求态势展望	第四节2009年电子支付发展的影响展望	
第四部分2009年网络游戏行业竞争态势展望	第十章2009年网络游戏行业竞争格局展望	
第一节	网络游戏行业的发展周期	一、网络游戏行业的经济周期
二、网络游戏行业的增长性与波动性	三、网络游戏行业的成熟度	第二节
网络游戏行业历史竞争格局综述	一、网络游戏行业集中度分析	二、网络游戏行业竞争程度
第三节 网络游戏行业企业竞争状况分析	一、领导企业的市场力量	二、其他企业的竞争力
第四节	网络游戏行业国际竞争者的影响	一、国内网络游戏企业的 SWOT
二、国际网络游戏企业的 SWOT	第五节2009年网络游戏行业竞争格局展望	
第十一章2009年网络游戏重点企业发展展望	第一节2009年**企业经营绩效展望	
第二节2009年**企业经营绩效展望	第三节2009年**企业经营绩效展望	
第五部分2009年网络游戏行业投资机会与风险		
第十二章2009年网络游戏行业投资机会与风险展望	第一节2009年网络游戏行业投资机会	
一、2009年网络游戏企业海外市场投资机会	二、2009年网络游戏企业的多元化投资机会	
第二节2009年网络游戏行业投资风险展望	一、宏观调控风险	二、行业竞争风险
三、供需波动风险	四、技术创新风险	五、经营管理风险
六、产品自身价格波动风险		
第十三章2009年网络游戏企业经营战略建议	第一节2009年网络游戏企业的标杆管理	
一、网络游戏国内企业的经验借鉴	二、网络游戏国外企业的经验借鉴	
第二节2009年网络游戏企业的资本运作模式	一、网络游戏企业国内资本市场的运作建议	

- 1、网络游戏企业的兼并及收购建议
- 2、网络游戏企业的融资方式选择建议
- 二、网络游戏企业海外资本市场的运作建议
- 第三节2009年网络游戏企业营销模式建议
- 一、网络游戏企业的国内营销模式建议
- 1. 网络游戏企业的渠道建设
- 2. 网络游戏企业的品牌建设
- 二、网络游戏企业海外营销模式建议

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/jisuanji/3020430204.html>