

# 2017-2022年中国电玩产业运营格局态势及投资价值分析报告

## 报告大纲

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2017-2022年中国电玩产业运营格局态势及投资价值分析报告》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趋势、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：<https://baogao.chinabaogao.com/youxi/282235282235.html>

报告价格：电子版：7200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：sales@chinabaogao.com

联系人：客服

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，页面图表可能存在缺失；格式美观性可能有欠缺，实际报告排版规则、美观；可联系客服索取更完整的目录大纲。

## 二、报告目录及图表目录

电玩是电视游戏机的简称。一般指需要和电视连接起来玩的游戏机。比较有代表性的有索尼PS2、PS3、PS4微软Xbox、X360及XboxOne、任天堂的Wii、WiiU等。

2016年，中国游戏市场实际销售收入达到1655.7亿元，同比增长17.7%，增长率相对上年有所放缓，但销售收入增量保持稳定。中国游戏产业各个细分市场发展逐渐明朗，客户端游戏与网页游戏市场份额同时出现下降，移动游戏继续保持高速增长，家庭游戏机游戏尚处于布局阶段。

### 中国游戏市场实际销售收入

2016年，中国游戏用户规模达到5.66亿人，同比增长5.9%，增长率小幅上升。移动游戏多个细分市场发力，将对应市场的潜在用户转化为游戏用户，而基于游戏产品的泛娱乐，也加速了这一进程。

### 中国游戏用户规模

中国报告网发布的《2017-2022年中国电玩产业运营格局态势及投资价值分析报告》内容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。

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管数据库。

### 第一章2016年世界电玩行业运行状况分析

#### 第一节2016年世界电玩行业运行概况

一、世界电玩的主要分类

二、世界游戏产业发展现状

三、2016年全球电玩产品销售情况

四、2016年全球电玩游戏分析

#### 第二节2016年世界电玩产业运行走势分析

一、全球电玩市场销售情况分析

二、英特尔或开发游戏机挑战三巨头

三、国际热门电子游戏机分析

第三节2016年世界主要电玩厂商发展战略意图分析

一、微软

二、索尼

三、任天堂

第四节2016年世界电玩行业前景预测分析

第二章2016年世界电玩产业主要国家运行态势分析

第一节美国

一、美国电玩市场销售分析

二、美国电子游戏市场分析

三、美国校园电玩相关课程分析

四、美国正式将电子游戏纳入艺术范畴

第二节日本

一、2016年日本电玩游戏销量

二、日本老年人电玩市场分析

三、松下公司考虑重返游戏机市场

第三节法国

一、法国电子游戏产业概况

二、法国电子游戏产业现状

三、法国电子游戏销售市场走势

四、法国政府扶持企业应对国际竞争

第四节其他国家

一、新加坡实施电玩新制

二、德国电玩市场发展分析

三、巴拿马电子游戏机市场

四、韩国电玩市场发展动态

第三章世界电玩知名企业运营情况分析

第一节雅达利公司(Atari)

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

第二节任天堂公司(Nintendo)

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

第三节索尼电脑娱乐（SCE）

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

第四节微软公司（Microsoft）

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

第四章2016年中国电玩行业运行环境解析

第一节2016年中国电玩行业发展政治环境分析

第二节2016年中国宏观经济环境分析

一、2016年中国GDP增长情况分析

二、2016年中国工业经济发展形势分析

三、2016年中国全社会固定资产投资分析

四、2016年中国社会消费品零售总额分析

五、2016年中国城乡居民收入与消费分析

六、2016年中国对外贸易发展形势分析

七、2016年中国宏观经济运行情况分析

第三节2016年中国电玩社会环境分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化娱乐环境

第五章2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济运行状况

第一节2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展分析

一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展概况

二、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展概况

第二节2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业总体规模分析

一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业企业规模分析

二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业人员规模统计

三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业资产结构分析

四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业负债规模分析

五、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业市场规模分析

第三节2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业供需平衡分析

一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业产成品分析

二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业供给区域分布

三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业销售产值分析

四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业需求区域分布

第四节2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业投资状况分析

一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业投资增长分析

二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业投资区域分布

三、2016年不同规模游艺器材及娱乐用品企业资产总额分析

四、2016年不同性质游艺器材及娱乐用品企业资产总额分析

第五节2016年中国游艺器材及娱乐用品行业总体结构特征分析

一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济类型结构

二、2016年中国游艺器材及娱乐用品企业规模结构分析

三、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业区域结构特征

第六章2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济运行效益分析

第一节2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业获利能力分析

一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业利润总额分析

二、2014-2016年不同规模游艺器材及娱乐用品企业获利能力分析

三、2014-2016年不同性质游艺器材及娱乐用品企业获利能力分析

四、2014-2016年中国主要省区游艺器材及娱乐用品行业获利能力

第二节2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经营效益分析

一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业偿债能力分析

二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业盈利能力分析

三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业毛利率分析

四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业运营能力分析

第三节2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业成本费用分析

一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业销售成本分析

二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业销售费用分析

三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业管理费用分析

四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业财务费用分析

第七章2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业区域竞争分析

第一节2014-2016年中国主要区域游艺器材及娱乐用品行业发展分析

一、2014-2016年华北地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况

- 二、2014-2016年东北地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况
- 三、2014-2016年华东地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况
- 四、2014-2016年华中地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况
- 五、2014-2016年华南地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况
- 六、2014-2016年西部地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况

## 第二节2014-2016年中国重点省区游艺器材及娱乐用品行业发展分析

- 一、2014-2016年浙江省游艺器材及娱乐用品行业发展分析
- 二、2014-2016年广东省游艺器材及娱乐用品行业发展分析
- 三、2014-2016年江苏省游艺器材及娱乐用品行业发展分析
- 四、2014-2016年山东省游艺器材及娱乐用品行业发展分析
- 五、2014-2016年辽宁省游艺器材及娱乐用品行业发展分析

## 第八章2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济运行状况

### 第一节2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展分析

#### 第二节2016年不同规模游艺器材及娱乐用品企业发展分析

- 一、2016年大型游艺器材及娱乐用品企业发展分析

- 二、2016年中型游艺器材及娱乐用品企业发展分析

- 三、2016年小型游艺器材及娱乐用品企业发展分析

#### 第三节2016年不同性质游艺器材及娱乐用品企业总体规模分析

- 一、2016年集体游艺器材及娱乐用品企业发展分析

- 二、2016年股份合作制游艺器材及娱乐用品企业发展分析

- 三、2016年民营游艺器材及娱乐用品企业发展分析

- 四、2016年外资游艺器材及娱乐用品企业发展分析

- 五、2016年其他性质游艺器材及娱乐用品企业发展分析

#### 第四节2016年中国游艺器材及娱乐用品行业区域分布

- 一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业企业区域分布

- 二、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业资产区域分布

- 三、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业收入区域分布

- 四、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业供给区域分布

- 五、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业需求区域分布

- 六、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业获利区域分布

#### 第五节2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经营效益分析

- 一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业偿债能力分析

- 二、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业盈利能力分析

- 三、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业运营能力分析

- 四、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业成本费用分析

## 第九章2014-2016年中国游戏机产业运行概况

### 第一节2016年中国电子产业发展状况

- 一、中国电子信息产业发展分析
- 二、2016年电子信息产业主要经济指标
- 三、2016年中国电子信息产业运行特点
- 四、2016年中国电子信息产业发展态势
- 五、电子信息产业技术引领与市场引导探讨

### 第二节2014-2016年中国游戏机市场发展现状分析

- 一、发展电子游戏游艺产业的意义
- 二、中国游戏机市场特点分析
- 三、国产游戏机市场发展现状
- 四、中国“水货”游戏机市场现状
- 五、内蒙古电玩市场发展现状

### 第三节2014-2016年中国游戏机市场价格分析

### 第四节2014-2016年中国游戏机市场问题分析

- 一、市场销售问题
- 二、市场价格问题
- 三、改机与盗版问题

## 第十章2014-2016年中国电玩行业发展形势分析

### 第一节2014-2016年中国电玩产业发展综述

- 一、电玩市场发展历程分析
- 二、中国电玩市场价格分析

### 第二节2014-2016年中国重点省市电玩市场整顿分析

### 第三节2014-2016年电玩市场解禁对行业影响分析

## 第十一章2016年中国电玩产品市场运行态势分析

### 第一节2016年中国电玩产业供给分析

- 一、电玩市场供给情况分析
- 二、影响电玩供给因素分析

### 第二节2016年中国电玩产品市场需求状况分析

- 一、电玩市场需求情况分析
- 二、电玩市场销售动态分析
- 三、影响市场需求因素分析

### 第三节2016年中国电玩市场发展存在问题分析

## 第十二章2014-2016年中国电玩市场渠道与用户调查分析

### 第一节2014-2016年中国电玩市场渠道分析

- 一、渠道对电玩行业至关重要
- 二、电玩市场渠道格局
- 三、电玩销售渠道形式
- 四、销售渠道要素对比

## 第二节2014-2016年中国电玩用户关注的因素分析

- 一、消费者电玩产品持有情况
- 二、电玩产品软硬件消费情况
- 三、电玩游戏市场关注情况
- 四、游戏类型关注比例分布

## 第十三章2014-2016年中国电玩市场进出口状况分析

### 第一节2014-2016年中国电视电子游戏机进出口情况

- 一、2014-2016年中国电视电子游戏机进口分析
- 二、2014-2016年中国电视电子游戏机出口分析
- 三、2014-2016年中国电视电子游戏机出口均价
- 四、2014-2016年主要省市电视电子游戏机进出口情况
- 五、2014-2016年中国电视电子游戏机进出口流向情况

### 第二节2014-2016年中国电子游戏机进出口情况

- 一、2014-2016年中国电子游戏机进口分析
- 二、2014-2016年中国电子游戏机出口分析
- 三、2014-2016年中国电子游戏机出口均价
- 四、2014-2016年主要省市电子游戏机进出口情况
- 五、2014-2016年中国电子游戏机进出口流向情况

## 第十四章2016年中国电玩行业市场竞争格局分析

### 第一节2016年中国电玩市场竞争综述

- 一、2016年家用游戏机市场品牌格局
- 二、2016年中国掌机市场品牌格局
- 三、中国电子游戏机市场竞争分析

### 第二节2016年中国电玩行业技术变革与产品革新分析

- 一、技术变革可能会改变行业竞争格局
- 二、产品创新能力是竞争力的重要组成部分
- 三、品牌建设是电玩产品革新迫切需要

### 第三节2014-2016年中国电玩行业集中度分析

- 一、2014-2016年行业资产集中度分析
- 二、2014-2016年行业销售集中度分析
- 三、2014-2016年行业利润集中度分析

#### 第四节2016年中国电玩企业提升竞争力策略分析

### 第十五章中国电玩优势企业竞争力与关键性数据分析

#### 第一节瑞德电子(深圳)有限公司

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

#### 第二节东莞桥头中星电器厂

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

#### 第三节东莞洪梅电器厂

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

#### 第四节博罗县石湾高轩塑胶电子有限公司

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

#### 第五节东莞德伟电子有限公司

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

#### 第六节系统电子科技(深圳)有限公司

一、企业概况

二、主营产品概况

三、公司运营情况

四、公司优劣势分析

#### 第七节汕头经济特区蜜蜂电子有限公司

一、企业概况

二、主营产品概况

### 三、公司运营情况

### 四、公司优劣势分析

#### 第八节深圳富艺电子有限公司

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品概况

##### 三、公司运营情况

##### 四、公司优劣势分析

#### 第九节深圳星辰电子科技有限公司

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品概况

##### 三、公司运营情况

##### 四、公司优劣势分析

#### 第十节佛山市三水林通电子有限公司

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品概况

##### 三、公司运营情况

##### 四、公司优劣势分析

## 第十六章2017-2022年中国电玩行业发展前景预测分析

### 第一节2017-2022年中国电玩行业发展趋势分析

#### 一、电玩技术开发方向分析

#### 二、电玩行业发展前景分析

#### 三、电玩市场竞争格局预测分析

### 第二节2017-2022年中国电玩行业市场预测分析

#### 一、电玩供应状况预测分析

#### 二、电玩需求态势预测分析

#### 三、电玩行业产品进出口预测

### 第三节2017-2022年中国电玩行业市场盈利分析

## 第十七章2017-2022年中国电玩行业投资战略研究

### 第一节2017-2022年中国电玩产业投资概况

#### 一、电玩产业投资特性分析

#### 二、电玩产业投资价值研究

#### 三、电玩产业投资环境分析

### 第二节2017-2022年中国电玩产业投资机会分析

#### 一、中国电玩产业投资潜力分析

#### 二、与产业链相关的投资机会分析

### 第三节2017-2022年中国电玩产业投资风险分析

一、宏观经济风险

二、产业政策风险

三、市场运营风险

四、技术研发风险

五、进入退出风险

### 第四节2017-2022年中国电玩产业策略及建议

图表目录：

图表1模拟类游戏机

图表2技巧类游戏机

图表32016年全球各类游戏产值情况统计

图表42016年世界主要游戏机销量情况

图表52016年全球游戏销售情况统计

图表62016年全球主要游戏平台销售情况

图表72016年美国主要游戏平台销售情况

图表82016年EMEAA主要游戏平台销售情况

图表92016年日本主要游戏平台销售情况

图表102014-2016年日本电玩市场规模统计

图表112016年日本电子游戏主机销售排行TOP10

图表122016年日本全平台游戏销量排行榜TOP10

图表13雅达利公司大事记

图表142014-2016年雅达利公司收入与利润统计

图表152014-2016年雅达利公司营业收入变化趋势图

图表162014-2016年雅达利公司总资产变化趋势图

图表172014-2016年任天堂公司掌上游戏机主机出货量统计

图表182014-2016年任天堂公司家庭游戏机主机出货量统计

图表192014-2016年任天堂公司掌上游戏机软件发行数量统计

图表202014-2016年任天堂公司家庭游戏机软件发行数量统计

( GYZX )

图表详见正文

特别说明：中国报告网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有影响，请放心查阅。

详细请访问：<https://baogao.chinabaogao.com/youxi/282235282235.html>