

2021年中国游戏游艺设备行业分析报告- 行业调研与投资前景预测

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《2021年中国游戏游艺设备行业分析报告-行业调研与投资前景预测》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/dianzishebei/545340545340.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

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

游戏游艺设备指通过专用设备向消费者提供游戏内容和游戏过程的电子、机械类装置，包括营业场所使用的电子游戏机、与电视接收机设备配套使用的电子游戏机及手持类电子游戏机等。

游戏游艺设备分类 数据来源：观研天下整理

游戏游艺设备行业产业链上游为生产游戏游艺设备所需的套件、显示器、主机、电子元器件等电子部件，其核心部件主要包括套件、显示器、主机、结构部件等。

游戏游艺设备制造原材料分类

核心部件

主要内容和功能

套件

包含游戏原始代码、游戏内容，对于外购部件，主要为获取知识产权授权的载体。

显示器

人机交互设备，消费者通过显示器了解设备的游戏内容、体验娱乐场景。

主机

游戏游艺设备的控制中心，包含内存、硬盘、光驱、电源、以及其他输入输出控制器和接口等。

结构部件

主要包括设备的框架和操作部件，从原材料构成可分为金属部件、塑料部件、木料部件等。

数据来源：观研天下整理

现阶段，我国游戏游艺设备行业产业链上游代表企业包括彩虹股份、超声电子、京东方等。

我国游戏游艺设备行业产业链上游代表企业优势分析

企业名称

优势分析

彩虹股份

起步时间早：彩虹股份是中国第一只彩管的诞生地，也是中国第一只彩色玻壳、第一块等离子显示屏、第一块OLED显示屏、第一块G5、G6液晶基板玻璃、第一块溢流下拉法盖板玻璃的诞生地。

拥有核心技术：从2006年初组建研究团队开始产线建设、到2010年设立研发机构、再到2014年11月国家发改委批准建设平板显示玻璃工艺技术国家工程实验室，经过十余年的技术创新和艰苦努力，有效突破了国外垄断寡头对液晶基板玻璃这项高端战略性产品的技术封锁，已建成咸阳、合肥、张家港三大基板玻璃产业基地，形成了从5代、6代、到7.5代液晶显示用基板玻璃及触控显示用盖板玻璃，从0.7mm厚度到0.4mm厚度的系列化产品规模；已建成

一条8.5代冷端生产线，正在积极探索热端工艺技术。拥有相关授权专利近400余件，内容涵盖产品配方、关键装备、核心工艺、应用技术的全过程，形成了较完整的自主知识产权保护体系。

超声电子

业务范围广泛：公司产品远销美国、欧盟、澳大利亚、日本等发达国家和香港地区。

研究开发水平较高：公司经国家人事部批准，建立了粤东地区首家企业博士后科研工作站。

公司的开发中心是广东省省级重点工程技术研究开发中心。

京东方

生产线遍布国内：目前，BOE（京东方）在北京、成都、绵阳、合肥、鄂尔多斯、重庆、福州、武汉等地拥有14条半导体显示生产线，其中包括全球首条最高世代—京东方合肥第10.5代TFT-LCD生产线及中国首条第6代柔性AMOLED生产线—京东方成都第6代柔性AMOLED生产线。

业务范围广泛：BOE（京东方）子公司遍布美国、德国、英国、法国、瑞士、日本、韩国、新加坡、印度、俄罗斯、巴西、阿联酋等19个国家和地区，服务体系覆盖欧、美、亚、非等全球主要地区。

宝明科技

管理水平较高：公司于2010年全面推行了六西格玛管理体系，2011年聘请专家团队对公司进行了为期一年的流程再造，2014年全面推行了LTPM精益生产活动，2020年下半年启动实施MES生产管理系统，促使公司管理水平进一步提升。

长期合作关系：公司直接客户主要有京东方集团、天马集团、TCL集团、信利集团、深超光电、东山精密、德普特、立德通讯、同兴达等国内外知名企业；终端客户主要有VIVO、OPPO、小米和三星等国内外知名品牌手机生产厂商。数据来源：观研天下整理

游戏游艺设备行业产业链中游为制造商。我国游戏游艺设备行业制造商众多，但大多数生产商规模较小，缺乏自主创新能力，所生产设备属于技术附加值较低的低端产品，并且存在盗版、抄袭等现象，因此生产商往往采取低价竞争策略，市场竞争激烈，不利于行业健康发展。此外，《文化部关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知（文市函〔2015〕576号）》出台后，如外资厂商在中国大陆建厂，将进一步加大市场竞争压力。

现阶段，我国游戏游艺设备主要制造商可分为海外企业和本土企业。海外企业和本土企业凭借各自的优势打入市场，获取市场份额。

我国游戏游艺设备行业产业链中游代表企业优势分析

类别

企业名称

优势分析

海外企业

万代南梦宫

旗下游戏人气高：从1955年创办以来在街机、FC、3DS系列、Xbox系列下都出版有人气很高的电子游戏。2019财年实现营业收入7323.47亿日元，净利润633.83亿日元。

科乐美

起步早：自1969年创办至今已经有50年的历史，可以说是业界的老字号了。

本土企业

世宇科技

规模大、实力强：广东世宇科技股份有限公司是一家集科研、生产、销售、服务为一体的大型游戏游艺设备企业，目前为我国行业中规模大、实力强的大型国际化企业，先后被认定为高新技术企业、中国驰名商标、广东省和国家文化出口重点企业。

海外市场竞争力较强：公司以以其创新性和高端性的产品研发、严格的质量管理体系、遍布全球的营销服务网络而广为海内外客户所认可，产品出口近100个国家和地区，世宇科技已成为国际市场上有影响力的品牌，是我国游戏游艺主要的出口企业。

展晖动漫

设备先进：有设计研发、生技、生产、品管等部门，集五金、木器、模具到组装等厂房，具有ISO9001质量体系，采用先进的国际标准设备。

市场资源雄厚：展晖企业以众多优秀产品和完善经营理念赢得了游戏行业界的认可，也凭借着诚信与雄厚的市场资源，累积得到了广大合作伙伴的信赖与支持，成为台湾IGS、FEILO LI，韩国ANDAMIRO、KOMUSE、美国ICE、迪士尼等世界著名游戏品牌在中国市场的主要战略伙伴。

凯昌电子

一体化产业链：广州市凯昌电子有限公司，总部设在中国，是一家销售遍布世界各地的游乐园设施设备的研发、生产和销售商。

开发能力强：凯昌电子拥有自己的开发平台和游戏引擎进行动漫软件的开发。总厂位于广州番禺，占地面积30000多平方米，拥有生产员工300多人和50多位专业的软件开发人员。本着“创新发展”的原则，率先在产品的设计，开发和制造上进行全方位革新和增加趣味性。

大玩家

产业创新：致力于通过对线下娱乐场景的精细化运营与创新，为积极乐观、热爱生活的消费者提供极致的快乐体验。大玩家在传统电玩的基础上，创造性的融合了室内嘉年华、电子竞技、棒球、射箭、保龄球等运动休闲项目，以及具有领先科技元素的炫酷影吧、VR体验馆等，引领了中国室内新游乐时代。

万达宝贝王

自主开发IP：万达宝贝王自主开发IP衍生品及授权经营，形成IP全产业链布局。

泡泡玛特

全产业链覆盖：北京泡泡玛特文化创意有限公司成立于2010年，是中国领先的潮流文化娱乐公司。发展近十年来，围绕艺术家挖掘、IP孵化运营、消费者触达以及潮玩文化推广与培

育四个领域，POPMART泡泡玛特旨在用“创造潮流，传递美好”的品牌文化构建了覆盖潮流玩具全产业链的综合运营平台。

品牌理念深入：为了让更多喜爱潮玩的年轻人与“创造潮流，传递美好。To light up passion and bring joy.”的品牌理念深入交流，POP MART泡泡玛特已在北京和上海成功举办了五届亚洲最大规模的国际潮流玩具展，每届展会可吸引超10万观众，弥补了国内潮玩行业空白。

奥飞娱

优势互补的产业链：随着相关子公司和事业部的设立，奥飞股份已经形成一个环环相扣、优势互补的产业链，从动漫内容制作、图书发行、玩具等衍生产品开发制造，乃至形象授权等，奥飞产业链所涵盖的，是一个以动漫文化力量催生市场无限可能的集团型企业。数据来源：观研天下整理

游戏游艺设备行业产业链下游为应用领域，包括传统公园、主题公园、城市综合体等。近年来，随着公园数量增多，游戏游艺设备需求持续释放，带动行业向好发展。根据数据显示，我国大型游乐设施登记量由2014年的1.92万台增长至2019年的2.49万台。

2014-2019年我国大型游乐设施登记量 数据来源：观研天下整理

现阶段，我国游戏游艺设备行业产业链下游代表企业包括中青宝、宋城演艺、华谊兄弟等。

我国游戏游艺设备行业产业链下游代表企业优势分析

类别

企业名称

优势分析

主题公园

中青宝

产业创新：2016年,公司依靠多年在游戏和文化行业的技术沉淀,向文化旅游行业进行延展,紧密结合互联网的发展趋势,将如今互联网行业中主流的新兴技术VR/AR融入到文化旅游中,走科技文旅路线,打造科技与文化相结合的主题公园。

宋城演艺

实力雄厚：宋城演艺是中国演艺第一股，全球主题公园集团十强企业，连续十一届获得“全国文化企业三十强”称号，创造了世界演艺市场的五个“第一—— 杖托奘 0 艷奘 0 玲演出场次第一、年观众人次第一、年演出利润第一。

品牌IP打造较成功：以“演艺”为核心竞争力，成功打造了“宋城”和“千古情”品牌，产业链覆盖旅游休闲、现场娱乐、互联网娱乐，是世界大型的线上和线下演艺企业。

华谊兄弟

产业链完整：A股电影行业龙头,业内产业链最完整、娱乐资源最丰富的公司之一,同时布局电视剧、网剧及网络大电影,拥有电影主题公园;18年代表作包括《芳华》《前任3》《江湖儿女》,影视娱乐收入36.57亿,占比93.99%。

拥有全新的电影文化旅游业态: 华谊兄弟自2011年开始布局实景娱乐，致力于整合文化、影视、金融、政府、互联网、商业、旅游资源，打造全新的电影文化旅游业态。主要产品形态包括：电影小镇、电影世界和文化城。

城市综合体

深国商

地产开发经验丰富：20世纪90年代开始，公司进入地产开发经营领域，先后开发出国企大厦、港逸豪庭、榭丽花园、惠州阳光100等系列优质楼盘，积累了丰富的地产开发经验。数据来源：观研天下整理（zlj）

观研报告网发布的《2021年中国游戏游艺设备行业分析报告-行业调研与投资前景预测》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。

行业报告是业内企业、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。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【目录大纲】

第一章 2017-2021年中国游戏游艺设备行业发展概述

第一节 游戏游艺设备行业发展情况概述

一、游戏游艺设备行业相关定义

二、游戏游艺设备行业基本情况介绍

三、游戏游艺设备行业发展特点分析

四、游戏游艺设备行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售模式

五、游戏游艺设备行业需求主体分析

第二节 中国游戏游艺设备行业上下游产业链分析

一、产业链模型原理介绍

二、游戏游艺设备行业产业链条分析

三、产业链运行机制

(1) 沟通协调机制

(2) 风险分配机制

(3) 竞争协调机制

四、中国游戏游艺设备行业产业链环节分析

1、上游产业

2、下游产业

第三节 中国游戏游艺设备行业生命周期分析

一、游戏游艺设备行业生命周期理论概述

二、游戏游艺设备行业所属的生命周期分析

第四节 游戏游艺设备行业经济指标分析

一、游戏游艺设备行业的赢利性分析

二、游戏游艺设备行业的经济周期分析

三、游戏游艺设备行业附加值的提升空间分析

第五节 中国游戏游艺设备行业进入壁垒分析

一、游戏游艺设备行业资金壁垒分析

二、游戏游艺设备行业技术壁垒分析

三、游戏游艺设备行业人才壁垒分析

四、游戏游艺设备行业品牌壁垒分析

五、游戏游艺设备行业其他壁垒分析

第二章 2017-2021年全球游戏游艺设备行业市场发展现状分析

第一节 全球游戏游艺设备行业发展历程回顾

第二节 全球游戏游艺设备行业市场区域分布情况

第三节 亚洲游戏游艺设备行业地区市场分析

- 一、亚洲游戏游艺设备行业市场现状分析
- 二、亚洲游戏游艺设备行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲游戏游艺设备行业市场前景分析
- 第四节 北美游戏游艺设备行业地区市场分析
 - 一、北美游戏游艺设备行业市场现状分析
 - 二、北美游戏游艺设备行业市场规模与市场需求分析
 - 三、北美游戏游艺设备行业市场前景分析
- 第五节 欧洲游戏游艺设备行业地区市场分析
 - 一、欧洲游戏游艺设备行业市场现状分析
 - 二、欧洲游戏游艺设备行业市场规模与市场需求分析
 - 三、欧洲游戏游艺设备行业市场前景分析
- 第六节 2021-2026年世界游戏游艺设备行业分布走势预测
- 第七节 2021-2026年全球游戏游艺设备行业市场规模预测

第三章 中国游戏游艺设备产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

- 一、中国GDP增长情况分析
- 二、工业经济发展形势分析
- 三、社会固定资产投资分析
- 四、全社会消费品游戏游艺设备总额
- 五、城乡居民收入增长分析
- 六、居民消费价格变化分析
- 七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国游戏游艺设备行业政策环境分析

- 一、行业监管体制现状
- 二、行业主要政策法规

第三节 中国游戏游艺设备产业社会环境发展分析

- 一、人口环境分析
- 二、教育环境分析
- 三、文化环境分析
- 四、生态环境分析
- 五、消费观念分析

第四章 中国游戏游艺设备行业运行情况

第一节 中国游戏游艺设备行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

1、行业技术发展现状

2、行业技术专利情况

3、技术发展趋势分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国游戏游艺设备行业市场规模分析

第三节 中国游戏游艺设备行业供应情况分析

第四节 中国游戏游艺设备行业需求情况分析

第五节 我国游戏游艺设备行业进出口形势分析

1、进口形势分析

2、出口形势分析

3、进出口价格对比分析

第六节、我国游戏游艺设备行业细分市场分析

1、细分市场一

2、细分市场二

3、其它细分市场

第七节 中国游戏游艺设备行业供需平衡分析

第八节 中国游戏游艺设备行业发展趋势分析

第五章 中国游戏游艺设备所属行业运行数据监测

第一节 中国游戏游艺设备所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国游戏游艺设备所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国游戏游艺设备所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第六章 2017-2021年中国游戏游艺设备市场格局分析

第一节 中国游戏游艺设备行业竞争现状分析

一、中国游戏游艺设备行业竞争情况分析

二、中国游戏游艺设备行业主要品牌分析

第二节 中国游戏游艺设备行业集中度分析

一、中国游戏游艺设备行业市场集中度影响因素分析

二、中国游戏游艺设备行业市场集中度分析

第三节 中国游戏游艺设备行业存在的问题

第四节 中国游戏游艺设备行业解决问题的策略分析

第五节 中国游戏游艺设备行业钻石模型分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2017-2021年中国游戏游艺设备行业需求特点与动态分析

第一节 中国游戏游艺设备行业消费市场动态情况

第二节 中国游戏游艺设备行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 游戏游艺设备行业成本结构分析

第四节 游戏游艺设备行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国游戏游艺设备行业价格现状分析

第六节 中国游戏游艺设备行业平均价格走势预测

一、中国游戏游艺设备行业价格影响因素

二、中国游戏游艺设备行业平均价格走势预测

三、中国游戏游艺设备行业平均价格增速预测

第八章 2017-2021年中国游戏游艺设备行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏游艺设备行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区游戏游艺设备市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏游艺设备市场规模分析

四、华东地区游戏游艺设备市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区游戏游艺设备市场规模分析

四、华中地区游戏游艺设备市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区游戏游艺设备市场规模分析

四、华南地区游戏游艺设备市场规模预测

第九章 2017-2021年中国游戏游艺设备行业竞争情况

第一节 中国游戏游艺设备行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国游戏游艺设备行业SCP分析

一、理论介绍

二、SCP范式

三、SCP分析框架

第三节 中国游戏游艺设备行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 游戏游艺设备行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十一章 2021-2026年中国游戏游艺设备行业发展前景分析与预测

第一节 中国游戏游艺设备行业未来发展前景分析

一、游戏游艺设备行业国内投资环境分析

二、中国游戏游艺设备行业市场机会分析

三、中国游戏游艺设备行业投资增速预测

第二节 中国游戏游艺设备行业未来发展趋势预测

第三节 中国游戏游艺设备行业市场发展预测

一、中国游戏游艺设备行业市场规模预测

二、中国游戏游艺设备行业市场规模增速预测

三、中国游戏游艺设备行业产值规模预测

四、中国游戏游艺设备行业产值增速预测

五、中国游戏游艺设备行业供需情况预测

第四节 中国游戏游艺设备行业盈利走势预测

一、中国游戏游艺设备行业毛利润同比增速预测

二、中国游戏游艺设备行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国游戏游艺设备行业投资风险与营销分析

第一节 游戏游艺设备行业投资风险分析

一、游戏游艺设备行业政策风险分析

二、游戏游艺设备行业技术风险分析

三、游戏游艺设备行业竞争风险

四、游戏游艺设备行业其他风险分析

第二节 游戏游艺设备行业应对策略

一、把握国家投资的契机

二、竞争性战略联盟的实施

三、企业自身应对策略

第十三章 2021-2026年中国游戏游艺设备行业发展战略及规划建议

第一节 中国游戏游艺设备行业品牌战略分析

一、游戏游艺设备企业品牌的重要性

二、游戏游艺设备企业实施品牌战略的意义

三、游戏游艺设备企业品牌的现状分析

四、游戏游艺设备企业的品牌战略

五、游戏游艺设备品牌战略管理的策略

第二节 中国游戏游艺设备行业市场的重点客户战略实施

一、实施重点客户战略的必要性

二、合理确立重点客户

三、对重点客户的营销策略

四、强化重点客户的管理

五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国游戏游艺设备行业战略综合规划分析

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

第十四章 2021-2026年中国游戏游艺设备行业发展策略及投资建议

第一节 中国游戏游艺设备行业产品策略分析

一、服务产品开发策略

二、市场细分策略

三、目标市场的选择

第二节 中国游戏游艺设备行业营销渠道策略

一、游戏游艺设备行业渠道选择策略

二、游戏游艺设备行业营销策略

第三节 中国游戏游艺设备行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国游戏游艺设备行业重点投资区域分析

二、中国游戏游艺设备行业重点投资产品分析

图表详见报告正文

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/dianzishebei/545340545340.html>