

2017-2022年中国电玩市场 全景调查与投资战略报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2017-2022年中国电玩市场全景调查与投资战略报告》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.abaogao.com/b/wenhuatiyu/N0382713B4.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话： 400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真： 010-60343813

Email： sales@abaogao.com

联系人： 刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、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Xbox One、任天堂的Wii、WiiU等。

街机就是我们小时候投币玩的游戏机，代表作有街霸拳皇 三国 现在大型的街机室比较少见了。

家用机从最早的FC到现在的PS3、WII、XBOX360，刚刚上市的还有PS4、XBOX ONE、WIIU，大致分为六代。 一代就是FC，我们熟悉的玛利兄弟（采蘑菇）就是任天堂FC主机上的代表作，以及魂斗罗、热血系列等。 第二代包括MD，SFC 三代就有N64，PS，SS 四代有是DC，PS2，XBOX，NGC 五代现在称为次世代主机，包括XBOX360，PS3，WII 六代就是PS4、XBOX ONE、WIIU

掌机分为四代 一代是任天堂的GB(含gc gbc)，GG 二代也是任天堂的GBA(含gbasp，均为GB的换代升级产品)，GP32 三代还有任天堂的NDS(含dnsl idsl)，和索尼出品的PSP(含psp-2000) 四代就是任天堂的3DS（含3DS LL），和索尼出品的PSV

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国电玩市场全景调查与投资战略报告》共十七章。首先介绍了电玩行业市场发展环境、电玩整体运行态势等，接着分析了电玩行业市场运行的现状，然后介绍了电玩市场竞争格局。随后，报告对电玩做了重点企业经营状况分析，最后分析了电玩行业发展趋势与投资预测。您若想对电玩产业有个系统的了解或者想投资电玩行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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。

报告目录：

第一章 2016年世界电玩行业运行状况分析 24

第一节 2016年世界电玩行业运行概况 24

一、世界电玩的主要分类 24

二、世界游戏产业发展现状 25

三、2016年全球电玩产品销售情况 26

四、2016年三季度全球电玩游戏分析 27

第二节 2016年世界电玩产业运行走势分析 30

- 一、全球电玩市场销售情况分析 30
- 二、英特尔或开发游戏机挑战三巨头 31
- 三、国际热门电子游戏机分析 31

第三节 2016年世界主要电玩厂商发展战略意图分析 32

- 一、微软 32
- 二、索尼 33
- 三、任天堂 33

第四节 2016年世界电玩行业前景预测分析 34

第二章 2016年世界电玩产业主要国家运行态势分析 36

第一节 美国 36

- 一、美国电玩市场销售分析 36
- 二、美国电子游戏市场分析 36
- 三、美国校园电玩相关课程分析 37
- 四、美国正式将电子游戏纳入艺术范畴 37

第二节 日本 38

- 一、2016年日本电玩游戏销量 38
- 二、日本老年人电玩市场分析 39
- 三、松下公司考虑重返游戏机市场 40

第三节 法国 40

- 一、法国电子游戏产业概况 40
- 二、法国电子游戏产业现状 41
- 三、法国电子游戏销售市场走势 42
- 四、法国政府扶持企业应对国际竞争 42

第四节 其他国家 44

- 一、新加坡实施电玩新制 44
- 二、德国电玩市场发展分析 44
- 三、巴拿马电子游戏机市场 44
- 四、韩国电玩市场发展动态 45

第三章 2016年世界电玩知名企业运营情况分析 46

第一节 雅达利公司 (Atari)	46
一、企业发展概况	46
二、2016年公司经营况况	46
三、雅达利转型开发网络社交游戏	47
第二节 任天堂公司 (Nintendo)	48
一、企业发展概况	48
二、主要电玩产品销售况况分析	48
三、2016年任天堂公司经营况况	51
四、任天堂公司营销策略分析	53
五、任天堂未来发展战略分析	53
第三节 索尼电脑娱乐 (SCE)	55
一、企业发展概况	55
二、主要电玩产品销售况况分析	55
三、2016年索尼公司经营况况分析	59
四、索尼电脑娱乐公司在华发展情况	62
五、2016年索尼备战新一代掌机NGP	62
六、索尼电娱乐公司竞争策略分析	63
第四节 微软公司 (Microsoft)	63
一、企业发展概况	63
二、主要电玩产品销售况况分析	64
三、2016年微软公司经营况况分析	65
四、微软体感游戏机Kinect销量突破千万台	66
五、微软将在E3展会发布Xbox 360 3D功能	67
六、微软公司竞争策略分析	67
第四章 2014-2016年中国电玩行业运行环境解析	68
第一节 2016年中国电玩行业发展政治环境分析	68
一、中国电子游戏行业管理体制	68
二、文化部放宽电玩娱乐行业政策	68
三、《文化产业振兴规划》	69
四、《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》	71
五、《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》	74

六、《关于进一步加强游艺娱乐场所管理的通知》	75
第二节 2014-2016年中国宏观经济环境分析	76
一、2016年中国GDP增长情况分析	76
二、2016年中国工业经济发展形势分析	77
三、2016年中国全社会固定资产投资分析	80
四、2016年中国社会消费品零售总额分析	81
五、2016年中国城乡居民收入与消费分析	82
六、2016年中国对外贸易发展形势分析	85
七、2016年中国宏观经济运行情况	86
第三节 2014-2016年中国电玩社会环境分析	88
一、人口环境分析	88
二、教育环境分析	91
三、文化娱乐环境	93
第五章 2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济运行状况	94
第一节 2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展分析	94
一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展概况	94
二、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展概况	96
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	99
一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业企业规模分析	99
二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业人员规模统计	101
三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业资产结构分析	102
四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业负债规模分析	103
五、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业市场规模分析	103
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	105
一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业产成品分析	105
二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业供给区域分布	106
三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业销售产值分析	107
四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业需求区域分布	108
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	109
一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业投资增长分析	109
二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业投资区域分布	111

- 三、2016年不同规模游艺器材及娱乐用品企业资产总额分析 112
- 四、2016年不同性质游艺器材及娱乐用品企业资产总额分析 113
- 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 114
 - 一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济类型结构 114
 - 二、2016年中国游艺器材及娱乐用品企业规模结构分析 115
 - 三、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业区域结构特征 116

第六章 2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济运行效益分析 119

- 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 119
 - 一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业利润总额分析 119
 - 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 120
 - 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 120
 - 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 121
- 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 123
 - 一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业偿债能力分析 123
 - 二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业盈利能力分析 125
 - 三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业毛利率分析 128
 - 四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业运营能力分析 130
- 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 133
 - 一、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业销售成本分析 133
 - 二、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业销售费用分析 133
 - 三、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业管理费用分析 134
 - 四、2014-2016年中国游艺器材及娱乐用品行业财务费用分析 135

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 136

- 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 136
 - 一、2014-2016年华北地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况 136
 - 二、2014-2016年东北地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况 137
 - 三、2014-2016年华东地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况 138
 - 四、2014-2016年华中地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况 139
 - 五、2014-2016年华南地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况 140
 - 六、2014-2016年西部地区游艺器材及娱乐用品行业发展情况 141

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 142

- 一、2014-2016年浙江省游艺器材及娱乐用品行业发展分析 142
- 二、2014-2016年广东省游艺器材及娱乐用品行业发展分析 144
- 三、2014-2016年江苏省游艺器材及娱乐用品行业发展分析 145
- 四、2014-2016年山东省游艺器材及娱乐用品行业发展分析 147
- 五、2014-2016年辽宁省游艺器材及娱乐用品行业发展分析 149

第八章 2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经济运行状况 151

第一节 2016年中国游艺器材及娱乐用品行业发展分析 151

第二节 2016年不同规模游艺器材及娱乐用品企业发展分析 153

- 一、2016年大型游艺器材及娱乐用品企业发展分析 153
- 二、2016年中型游艺器材及娱乐用品企业发展分析 154
- 三、2016年小型游艺器材及娱乐用品企业发展分析 155

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 156

- 一、2016年集体游艺器材及娱乐用品企业发展分析 156
- 二、2016年股份合作制游艺器材及娱乐用品企业发展分析 157
- 三、2016年民营游艺器材及娱乐用品企业发展分析 158
- 四、2016年外资游艺器材及娱乐用品企业发展分析 159
- 五、2016年其他性质游艺器材及娱乐用品企业发展分析 159

第四节 2016年中国游艺器材及娱乐用品行业区域分布 161

- 一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业企业区域分布 161
- 二、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业资产区域分布 161
- 三、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业收入区域分布 162
- 四、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业供给区域分布 163
- 五、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业需求区域分布 163
- 六、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业获利区域分布 164

第五节 2016年中国游艺器材及娱乐用品行业经营效益分析 164

- 一、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业偿债能力分析 164
- 二、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业盈利能力分析 166
- 三、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业运营能力分析 171
- 四、2016年中国游艺器材及娱乐用品行业成本费用分析 174

第九章 2014-2016年中国游戏机产业运行概况	175
第一节 2014-2016年中国电子产业发展状况	175
一、中国电子信息产业发展分析	175
二、2016年电子信息产业主要经济指标	175
三、2016年中国电子信息产业运行特点	180
四、2016年中国电子信息产业发展态势	183
五、电子信息产业技术引领与市场引导探讨	190
第二节 2014-2016年中国游戏机市场发展现状分析	191
一、发展电子游戏游艺产业的意义	191
二、中国游戏机市场特点分析	193
三、国产游戏机市场发展现状	194
四、中国“水货”游戏机市场现状	196
五、内蒙古电玩市场发展现状	197
第三节 2014-2016年中国游戏机市场价格分析	198
一、2016年中国游戏机市场价格分析	198
二、国内索尼PS2游戏机市场价格分析	198
第四节 2014-2016年中国游戏机市场问题分析	199
一、市场销售问题	199
二、市场价格问题	200
三、改机与盗版问题	201
第十章 2014-2016年中国电玩行业发展形势分析	202
第一节 2014-2016年中国电玩产业发展综述	202
一、电玩市场发展历程分析	202
二、中国电玩市场价格分析	209
第二节 2014-2016年中国重点省市电玩市场整顿分析	210
一、合肥市包河区加大电玩市场整治力度	210
二、合肥市瑶海区查处游戏机力度加大	211
三、重庆对电玩市场进行专项整治	211
四、铜陵市开展电玩集中整治行动	212
五、乌鲁木齐游艺场所整顿效果显著	212
六、海口市游艺场所现违规机型停业整顿	213

第三节 2014-2016年电玩市场解禁对行业影响分析 213

第十一章 2016年中国电玩产品市场运行态势分析 215

第一节 2016年中国电玩产业供给分析 215

一、电玩市场供给情况分析 215

二、影响电玩供给因素分析 215

第二节 2016年中国电玩产品市场需求状况分析 216

一、电玩市场需求情况分析 216

二、电玩市场销售动态分析 216

三、影响市场需求因素分析 217

第三节 2016年中国电玩市场发展存在问题分析 218

第十二章 2014-2016年中国电玩市场渠道与用户调查分析 219

第一节 2014-2016年中国电玩市场渠道分析 219

一、渠道对电玩行业至关重要 219

二、电玩市场渠道格局 219

三、电玩销售渠道形式 220

四、销售渠道要素对比 221

第二节 2014-2016年中国电玩用户关注的因素分析 222

一、消费者电玩产品持有情况 222

二、电玩产品软硬件消费情况 223

三、电玩游戏市场关注情况 224

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 227

第一节 2014-2016年中国电视电子游戏机进出口情况 227

一、2014-2016年中国电视电子游戏机进口分析 227

二、2014-2016年中国电视电子游戏机出口分析 227

三、2014-2016年中国电视电子游戏机出口均价 228

四、2014-2016年主要省市电视电子游戏机进出口情况 229

五、2014-2016年中国电视电子游戏机进出口流向情况 230

第二节 2014-2016年中国电子游戏机进出口情况 232

- 一、2014-2016年中国电子游戏机进口分析 232
- 二、2014-2016年中国电子游戏机出口分析 233
- 三、2014-2016年中国电子游戏机出口均价 234
- 四、2014-2016年主要省市电子游戏机进出口情况 234
- 五、2014-2016年中国电子游戏机进出口流向情况 236

第十四章 2016年中国电玩行业市场竞争格局分析 238

第一节 2016年中国电玩市场竞争综述 238

- 一、2016年家用游戏机市场品牌格局 238
- 二、2016年中国掌机市场品牌格局 239
- 三、中国电子游戏机市场竞争分析 239

第二节 2016年中国电玩行业技术变革与产品革新分析 240

- 一、技术变革可能会改变行业竞争格局 240
- 二、产品创新能力是竞争力的重要组成部分 241
- 三、品牌建设是电玩产品革新迫切需要 242

第三节 2014-2016年中国电玩行业集中度分析 244

- 一、2014-2016年行业资产集中度分析 244
- 二、2014-2016年行业销售集中度分析 245
- 三、2014-2016年行业利润集中度分析 245

第四节 2016年中国电玩企业提升竞争力策略分析 246

第十五章 2016年中国电玩优势企业竞争力与关键性数据分析 247

第一节 瑞德电子(深圳)有限公司 247

- 一、公司基本情况 247
- 二、2016年企业主要经济指标 247
- 三、2016年企业偿债能力分析 248
- 四、2016年企业盈利能力分析 248
- 五、2016年企业运营能力分析 248
- 六、2016年企业成本费用分析 249

第二节 东莞桥头中星电器厂 249

- 一、公司基本情况 249
- 二、2016年企业主要经济指标 249

三、2016年企业偿债能力分析	250
四、2016年企业盈利能力分析	250
五、2016年企业运营能力分析	251
六、2016年企业成本费用分析	251
第三节 东莞洪梅电器厂	251
一、公司基本情况	251
二、2016年企业主要经济指标	252
三、2016年企业偿债能力分析	252
四、2016年企业盈利能力分析	252
五、2016年企业运营能力分析	253
六、2016年企业成本费用分析	253
第四节 博罗县石湾高轩塑胶电子有限公司	254
一、公司基本情况	254
二、2016年企业主要经济指标	254
三、2016年企业偿债能力分析	255
四、2016年企业盈利能力分析	255
五、2016年企业运营能力分析	255
六、2016年企业成本费用分析	256
第五节 东莞德伟电子有限公司	256
一、公司基本情况	256
二、2016年企业主要经济指标	256
三、2016年企业偿债能力分析	257
四、2016年企业盈利能力分析	257
五、2016年企业运营能力分析	258
六、2016年企业成本费用分析	258
第六节 系统电子科技（深圳）有限公司	258
一、公司基本情况	258
二、2016年企业主要经济指标	259
三、2016年企业偿债能力分析	259
四、2016年企业盈利能力分析	260
五、2016年企业运营能力分析	260
六、2016年企业成本费用分析	260

第七节 汕头经济特区蜜蜂电子有限公司 261

- 一、公司基本情况 261
- 二、2016年企业主要经济指标 261
- 三、2016年企业偿债能力分析 262
- 四、2016年企业盈利能力分析 262
- 五、2016年企业运营能力分析 263
- 六、2016年企业成本费用分析 263

第八节 深圳富艺电子有限公司 264

- 一、公司基本情况 264
- 二、2016年企业主要经济指标 264
- 三、2016年企业偿债能力分析 265
- 四、2016年企业盈利能力分析 265
- 五、2016年企业运营能力分析 265
- 六、2016年企业成本费用分析 266

第九节 深圳星辰电子科技有限公司 266

- 一、公司基本情况 266
- 二、2016年企业主要经济指标 267
- 三、2016年企业偿债能力分析 267
- 四、2016年企业盈利能力分析 267
- 五、2016年企业运营能力分析 268
- 六、2016年企业成本费用分析 268

第十节 佛山市三水林通电子有限公司 269

- 一、公司基本情况 269
- 二、2016年企业主要经济指标 269
- 三、2016年企业偿债能力分析 269
- 四、2016年企业盈利能力分析 270
- 五、2016年企业运营能力分析 270
- 六、2016年企业成本费用分析 270

第十一节 珠海爱美电子科技有限公司 271

- 一、公司基本情况 271
- 二、2016年企业主要经济指标 272
- 三、2016年企业偿债能力分析 272

四、2016年企业盈利能力分析 272

五、2016年企业运营能力分析 273

六、2016年企业成本费用分析 273

第十二节 绝佳电子(深圳)有限公司 274

一、公司基本情况 274

二、2016年企业主要经济指标 274

三、2016年企业偿债能力分析 275

四、2016年企业盈利能力分析 275

五、2016年企业运营能力分析 275

六、2016年企业成本费用分析 276

第十三节 广州市铃基电子科技有限公司 276

一、公司基本情况 276

二、2016年企业主要经济指标 276

三、2016年企业偿债能力分析 277

四、2016年企业盈利能力分析 277

五、2016年企业运营能力分析 278

六、2016年企业成本费用分析 278

第十六章 2017-2022年中国电玩行业发展前景预测分析 280

第一节 2017-2022年中国电玩行业发展趋势分析 280

一、电玩技术开发方向分析 280

二、电玩行业发展前景分析 280

三、电玩市场竞争格局预测分析 281

第二节 2017-2022年中国电玩行业市场预测分析 281

一、电玩供应状况预测分析 281

二、电玩需求态势预测分析 282

三、电玩行业产品进出口预测 282

第三节 2017-2022年中国电玩行业市场盈利分析 283

第十七章 2017-2022年中国电玩行业投资战略研究 284 (ZY LII)

第一节 2017-2022年中国电玩产业投资概况 284

一、电玩产业投资特性分析 284

二、电玩产业投资价值研究	284
三、电玩产业投资环境分析	285
第二节 2017-2022年中国电玩产业投资机会分析	288
一、中国电玩产业投资潜力分析	288
二、与产业链相关的投资机会分析	288
第三节 2017-2022年中国电玩产业投资风险分析	289
一、宏观经济风险	289
二、产业政策风险	289
三、市场运营风险	290
四、技术研发风险	290
五、进入退出风险	291
第四节 2017-2022年中国电玩产业策略及建议	291 (ZY LII)

图表目录：

图表 1 模拟类游戏机	23
图表 2 技巧类游戏机	23
图表 3 2016年全球各类游戏产值情况统计	24
图表 4 2016年世界主要游戏机销量情况	24
图表 5 2016年三季度全球游戏销售情况统计	25
图表 6 2016年三季度全球主要游戏平台销售情况	26
图表 7 2016年三季度美国主要游戏平台销售情况	27
图表 8 2016年三季度EMEA主要游戏平台销售情况	27
图表 9 2016年三季度日本主要游戏平台销售情况	28
图表 10 2012-2016年日本电玩市场规模统计	36
图表 11 2016年日本电子游戏主机销售排行TOP10	37
图表 12 2016年日本全平台游戏销量排行榜TOP10	37
图表 13 雅达利公司大事记	44
图表 14 2012-2016年雅达利公司收入与利润统计	45
图表 15 2012-2016年雅达利公司营业收入变化趋势图	45
图表 16 2012-2016年雅达利公司总资产变化趋势图	45
图表 17 2012-2016年任天堂公司掌上游戏机主机出口 交货量统计	47
图表 18 2012-2016年任天堂公司家庭游戏机主机出口 交货量统计	48

图表 19 2012-2016年任天堂公司掌上游戏机软件发行数量统计 48

图表 20 2012-2016年任天堂公司家庭游戏机软件发行数量统计 49

图表 21 2012-2016年日本任天堂公司收入与利润统计 49

图表 22 2012-2016年日本任天堂公司营业收入变化趋势图 50

图表 23 2012-2016年日本任天堂公司营业利润变化趋势图 50

图表 24 2012-2016年日本任天堂公司毛利及毛利率情况 50

图表 25 2016年日本天堂公司各地区营业收入占比 51

图表 26 任天堂公司竞争策略分析 52

图表 27 2013-2016年各季度索尼公司游戏平台PS3销售情况 53

图表 28 2012-2016年索尼公司游戏平台PS3销售量趋势图 54

图表 29 2013-2016年各季度索尼公司游戏平台PS2销售情况 54

图表 30 2013-2016年索尼公司游戏平台PS2销售量趋势图 54

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/wenhuatiyu/N0382713B4.html>