中国电玩行业市场深度调研及发展前景与投资研究报告(2026-2031版)

报告简介

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，可分为街机、家用机、掌机。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。

本报告由中道泰和的资深专家和研究人员通过长期周密的市场调研，参考国家统计局、国家商务部、国家发改委、国务院发展研究中心、行业协会、51行业报告网、全国及海外专业研究机构提供的大量权威资料，并对多位业内资深专家进行深入访谈的基础上，通过与国际同步的市场研究工具、理论和模型撰写而成。全面而准确地为您从行业的整体高度来架构分析体系。让您全面、准确地把握整个电玩行业的市场走向和发展趋势。

本报告专业!权威!报告根据电玩行业的发展轨迹及多年的实践经验，对中国电玩行业的内外部环境、行业发展现状、产业链发展状况、市场供需、竞争格局、标杆企业、发展趋势、机会风险、发展策略与投资建议等进行了分析，并重点分析了我国电玩行业将面临的机遇与挑战，对电玩行业未来的发展趋势及前景作出审慎分析与预测。是电玩企业、学术科研单位、投资企业准确了解行业最新发展动态，把握市场机会，正确制定企业发展战略的必备参考工具，极具参考价值!

报告目录

第一章 电玩行业界定及数据统计标准说明

第一节 电玩的界定

一、电玩的定义

二、电玩相关概念辨析

第二节 电玩行业产品分类

第三节 电玩行业所归属国民经济行业分类

第四节 电玩行业专业术语介绍

第五节 本报告研究范围界定说明

第六节 本报告数据来源及统计标准说明

第二章 中国电玩行业pest（宏观环境）分析

第一节 中国电玩行业政治(politics)环境

一、电玩行业监管体系及机构介绍

1、电玩行业主管部门

2、电玩行业自律组织

二、电玩行业标准体系建设现状

1、电玩行业标准体系建设

2、电玩行业标准汇总

三、电玩行业发展相关政策规划汇总及解读

四、“十四五”规划对电玩行业发展的影响分析

五、“碳中和、碳达峰”战略的提出对电玩行业的影响分析

六、政策环境对电玩行业发展的影响分析

第二节 中国电玩行业经济(economy)环境

一、宏观经济发展现状

1、国内gdp增长分析

2、工业增加值增长分析

二、宏观经济发展展望

1、gdp增速预测

2、行业综合展望

3、“十四五”中国经济发展的潜力分析

三、电玩行业发展与宏观经济相关性分析

第三节 中国电玩行业社会(society)环境

一、居民收入增长情况

二、居民消费支出水平

三、中国城镇化水平的发展

1、我国城镇化现状分析

2、城镇化趋势展望

四、社会信息化程度分析

1、网络普及情况分析

2、5g建设情况

五、社会环境对电玩行业发展的影响分析

第四节 中国电玩行业技术(technology)环境

一、电玩行业的核心关键技术简析

二、电玩行业的研发创新现状

三、电玩行业相关专利的申请及公开情况

1、电玩行业专利申请

2、电玩行业专利公开

3、电玩行业热门申请人

4、电玩行业热门技术

四、技术环境对电玩行业发展的影响分析

第三章 全球电玩行业发展现状及趋势前景预判

第一节 全球电玩行业发展历程与地位分析

第二节 全球(除中国外)电玩行业宏观环境分析

一、全球(除中国外)电玩行业经济环境分析

1、世界经济增长情况

2、国际宏观经济预测

二、全球(除中国外)电玩行业政法环境分析

三、全球(除中国外)电玩行业技术环境分析

1、全球(除中国外)电玩行业技术环境概况

2、全球电玩行业专利申请情况

(1)电玩行业专利申请

(2)电玩行业专利授权

(3)电玩行业热门申请人

(4)电玩行业热门技术

3、全球电玩行业技术发展趋势

四、对全球(除中国外)电玩行业的影响分析

第三节 全球电玩行业发展现状

一、全球电玩行业供需状况

1、全球电玩行业供应

2、全球电玩行业需求

二、全球电玩行业市场规模

三、全球电玩行业区域布局

1、按玩家的区域分布情况

2、按市场规模的区域分布情况

四、全球电玩行业细分市场发展情况

1、移动端市场规模

2、pc端市场规模

3、主机端市场规模

第四节 全球主要经济体电玩行业市场研究

一、美国电玩行业发展状况

二、日本电玩行业发展状况

三、德国电玩行业发展状况

第五节 全球电玩行业市场竞争格局及企业案例分析

一、全球电玩行业市场竞争格局

1、全球电玩市场整体竞争情况

2、全球电玩热门细分市场竞争情况

二、全球电玩行业企业兼并重组状况

三、全球电玩行业代表性企业布局案例

1、索尼(sony group corporation)

2、任天堂(nintendo)

3、动视暴雪(blizzard entertainment)

4、ea(electronic arts)

第六节 全球电玩行业发展趋势及市场前景预测

一、全球电玩行业发展趋势预判

二、全球电玩行业市场前景预测

第四章 中国电玩行业发展现状与市场规模测算

第一节 中国电玩行业发展历程及市场特征

一、中国电玩行业发展历程

二、中国电玩行业市场特征

第二节 中国电玩行业产品进出口状况分析

一、中国电玩行业进出口概况

二、中国电玩行业进口状况

1、电玩行业进口规模

2、电玩行业进口价格水平

3、电玩行业进口产品结构

4、电玩行业主要进口来源地

5、电玩行业进口趋势及前景

三、中国电玩行业出口状况

1、电玩行业出口规模

2、电玩行业出口价格水平

3、电玩行业出口产品结构

4、电玩行业主要出口地

5、电玩行业出口趋势及前景

第三节 中国电玩行业参与者类型及入场方式

一、中国电玩行业参与者类型

二、中国电玩行业参与者入场方式

第四节 中国电玩行业参与者企业数量规模

第五节 中国电玩行业市场分析

一、电玩行业供给情况

二、电玩行业需求情况

三、电玩行业供需平衡及市场缺口分析

第六节 中国电玩行业市场规模测算

第五章 中国电玩行业竞争状态及市场格局分析

第一节 中国电玩行业投融资、兼并与重组状况

一、中国电玩行业投融资发展状况

1、行业资金来源

2、投融资主体

3、投融资方式

4、投融资事件汇总

5、投融资趋势预测

二、中国电玩行业兼并与重组状况

1、兼并与重组事件汇总

2、兼并与重组动因分析

3、兼并与重组趋势预判

第二节 中国电玩行业波特五力模型分析

一、电玩行业现有竞争者之间的竞争状况

二、电玩行业关键要素的供应商议价能力分析

三、电玩行业消费者议价能力分析

四、电玩行业潜在进入者分析

五、电玩行业替代品风险分析

六、电玩行业竞争情况总结

第三节 中国电玩行业市场格局及集中度分析

一、中国电玩行业市场竞争格局

1、中国pc游戏市场竞争格局

2、中国手机游戏市场竞争格局

3、中国主机游戏市场竞争格局

二、中国电玩行业国际竞争力分析

三、中国电玩行业市场集中度分析

第四节 中国电玩行业区域布局状况

一、中国电玩行业企业数量区域分布

二、中国电玩行业区域市场发展格局

第五节 中国电玩行业重点区域市场发展状况

一、广东省电玩行业发展状况

二、北京市电玩行业发展状况

三、上海市电玩行业发展状况

四、浙江省电玩行业发展状况

五、江苏省电玩行业发展状况

第六章 中国电玩行业链全景深度解析

第一节 中国电玩行业结构属性(产业链)

一、电玩产业链结构梳理

二、电玩产业链生态图谱

第二节 中国电玩行业价值属性(价值链)

一、电玩行业成本结构分析

二、电玩行业价值链分析

第三节 中国电玩行业上游市场分析

一、中国电玩行业上游电玩设备关键零部件市场分析

1、电玩设备关键零部件概述

2、电玩设备关键原材料供应水平

3、电玩设备关键零部件对行业发展的影响分析

二、电玩行业游戏开发市场分析

第四节 中国电玩行业中游细分市场分析

一、中国pc游戏市场分析

1、pc游戏概述

2、pc游戏市场发展现状与前景

3、pc游戏市场发展趋势

二、中国手机游戏市场分析

1、手机游戏概述

2、手机游戏市场发展现状与前景

3、手机游戏市场发展趋势

三、中国主机游戏市场分析

1、主机游戏概述

2、主机游戏市场发展现状与前景

3、主机游戏市场发展趋势

第五节 中国电玩行业下游消费者需求分析

一、中国电玩行业下游消费者特征分析

1、消费者类型概述

2、消费者区域分布情况

3、消费者年龄分布情况

4、消费者其他特征分析

二、中国电玩行业下游消费者需求特征分析

三、中国电玩行业下游消费者需求潜力分析

第七章 中国电玩行业市场痛点及产业转型升级发展布局

第一节 中国电玩行业经营效益分析

一、中国电玩行业营收状况

二、中国电玩行业利润水平

三、中国电玩行业成本管控

第二节 中国电玩行业商业模式分析

一、关于商业模式研究的基本思想介绍

1、商业模式的定义及与其他模式的比较

2、商业模式的核心构成要素及构建流程

二、中国电玩行业商业模式分析

1、pc游戏行业商业模式

2、手机游戏行业商业模式

3、主机游戏行业商业模式

第三节 中国电玩行业市场痛点分析

第四节 中国电玩行业结构优化与转型升级发展路径

第五节 中国电玩行业结构优化与转型升级发展布局

一、中国电玩行业结构优化布局

二、中国电玩行业信息化管理布局

三、中国电玩行业智能化发展布局

第八章 中国电玩行业代表性企业案例研究

第一节 中国电玩行业代表性企业发展布局对比

第二节 中国电玩行业代表性企业发展布局案例

一、腾讯控股有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

二、完美世界股份有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

三、网易(杭州)网络有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

四、中山市小霸王智能科技发展有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

五、广州华立科技股份有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

六、浙江世纪华通集团股份有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

七、深圳市创梦天地科技有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

八、上海莉莉丝科技股份有限公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

九、北京畅游时代数码技术有限公司

1、企业基本信息

2、企业电玩行业业务布局及产品概况

3、企业发展电玩行业业务优劣势分析

十、北京光宇在线科技有限责任公司

1、企业基本信息

2、企业发展状况

3、企业电玩行业业务布局及产品概况

4、企业发展电玩行业业务优劣势分析

第九章 中国电玩行业市场前瞻及投资策略建议

第一节 中国电玩行业发展潜力评估

一、电玩行业发展现状总结

二、电玩行业影响因素总结

1、驱动因素

2、制约因素

三、电玩行业发展潜力评估

第二节 中国电玩行业发展前景预测

第三节 中国电玩行业发展趋势预判

第四节 中国电玩行业壁垒

第五节 中国电玩行业投资价值评估

第六节 中国电玩行业投资机会分析

第七节 中国电玩行业投资风险预警

第八节 中国电玩行业投资策略与建议

第九节 中国电玩行业可持续发展建议

图表目录

图表：电子游戏划分

图表：电玩相关概念辨析

图表：电玩行业产品分类

图表：国家统计局对电玩行业(游戏软件)的定义与归类

图表：国家统计局对电玩行业(硬件设备)的定义与归类

图表：电玩行业专业术语

图表：本报告研究范围界定

图表：本报告的主要数据来源及统计标准说明

图表：电玩行业主管部门

图表：电玩行业自律组织

图表：电玩行业标准体系

图表：2021-2026年电玩行业标准汇总

图表：2021-2026年电玩行业主要发展政策规划汇总

图表：“碳中和、碳达峰”战略相关内容及对电玩行业的影响分析

图表：2021-2026年中国国内生产总值及其增长(单位：万亿元，%)

图表：2021-2026年国内工业增加值及其增长速度(单位：万亿元，%)

图表：2021-2026年中国gdp的各机构预测(单位：%)

图表：2021-2026年中国综合展望

图表：“十四五”时期中国经济所面临的趋势性变化

图表：2021-2026年中国城镇和农村居民家庭人均可支配收入(单位：元)

图表：2021-2026年中国居民人均消费支出额(单位：元)

图表：2021-2026年中国居民人均消费支出构成分析(单位：%)

图表：2021-2026年中国城镇化率变化分析图(单位：%)

图表：中国城市化进程发展阶段

图表：2021-2026年中国城乡互联网普及率(单位：%)

图表：2021-2026年中国5g基站数量(单位：万个)

图表：电玩行业核心关键技术

图表：云游戏原理示意图

图表：云游戏的发展历程

图表：2021-2026年电玩行业相关专利申请数量(单位：件)

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费)　Emai：kf@51baogao.cn

报告编号：275588

本文地址：https://www.51baogao.cn/baogao/20220707/275588.shtml

在线订购：点击这里