

中国掌上游戏机行业市场深度调研及前景趋势与投资分析研究报告(2026-2031版)

报告简介

掌上游戏机(Handheld game

console), 简称掌机, 是一种便于携带的小型专门游戏机, 它可以随时随地运行电子游戏软件, 提供游戏及娱乐体验。掌机游戏一般具有流程短小、节奏明快的特点, 适合在较短时间内进行娱乐, 如等待、排队等场合。

掌上游戏机的起源可以追溯到1976年, 由美国Mattel公司开发的Mattel Electronics Handheld Games系列。1980年, 任天堂推出了世界上第一台液晶屏幕游戏掌机Game & Watch, 这标志着真正意义上的游戏掌机的诞生。随后, 任天堂Game Boy的推出开启了掌机历史的新篇章, 其后续产品如Game Boy Color、Game Boy Advance、Nintendo DS、Nintendo 3DS等, 都在市场上取得了巨大成功。其他知名品牌如索尼的PlayStation Portable (PSP)、PlayStation Vita, 以及任天堂的Nintendo Switch等, 也在不同时间段内引领了掌机市场的潮流。

随着技术的发展, 现代掌上游戏机在游戏情节、画质、音乐等方面有了极大的进步, 为玩家带来了更好的游戏体验。5G、AI等技术的快速发展, 以及虚拟现实和增强现实技术的融入, 预示着掌上游戏机未来可能会提供更加沉浸式的游戏体验。此外, 随着消费者年龄结构的年轻化和娱乐消费在整体消费中占比的增加, 游戏行业发展迅速, 掌上游戏机市场竞争激烈, 市场潜力巨大。

当前, 全球游戏市场整体低迷, 但新兴市场如中东、拉美、东南亚等地区保持增长势头, 为中国游戏公司提供了市场机会。中国游戏公司在全球市场的差异化竞争态势明显, 表明已经进入相对成熟的发展阶段。掌上游戏机行业的潜在商业价值难以估量, 市场上现有的游戏机非常受欢迎, 新品研发受限, 市场上的游戏机产品具有较高的保值性和回收价值。

本报告利用中道泰和长期对掌上游戏机行业市场跟踪搜集的一手市场数据，同时依据国家统计局、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，采用与国际同步的科学分析模型，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、准确地把握整个掌上游戏机行业的市场走向和发展趋势。

报告对中国掌上游戏机行业的内外部环境、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，并重点分析了我国掌上游戏机行业将面临的机遇与挑战。报告将帮助掌上游戏机企业、学术科研单位、投资企业准确了解掌上游戏机行业最新发展动向，及早发现掌上游戏机行业市场的空白点，机会点，增长点和盈利点.....准确把握掌上游戏机行业未被满足的市场需求和趋势，有效规避掌上游戏机行业投资风险，更有效率地巩固或者拓展相应的战略性目标市场，牢牢把握行业竞争的主动权。形成企业良好的可持续发展优势。

本报告也可以用于专精特新“小巨人”申请申报。

报告目录

第一章 2021-2026年世界psp市场分析

第一节 2021-2026年世界psp市场发展综述

一、psp全球销量及价格波动情况

二、索尼psp市场份额及价格走势

三、全球psp新游戏发布情况

第二节 2021-2026年世界psp市场主要国家分析

一、美国

二、日本

第三节 2026-2031年世界psp产业发展趋势分析

第二章 psp产品相关概述

第一节 psp

一、psp特点

二、配置及性能

三、psp功能及产品定位

第二节 硬件分析

一、cpu

二、graphicscore

三、umd

四、记忆棒

第三节 系列主机

一、psp1000

二、psp2000

三、psp3000

四、pspgo

五、系列主机型号参数比较

第四节 psp手机——索尼爱立信xperia?play

第五节 其它

一、版本号

二、升级步骤

三、破解

四、分辨率

第六节 psp代表游戏

第三章 2021-2026年全球掌上游戏机产业运行态势分析

第一节 2021-2026年全球掌上游戏机产业运行现状

一、掌上游戏机为疲软的全球消费电子市场注入一支强心针

二、掌上游戏机市场销售情况

第二节 2021-2026年全球掌上游戏机代表企业发展动态

一、盛大发布全球首款网游掌上游戏机

二、索尼

1、索尼推出全球首台3g掌上游戏机

2、索尼psp2掌机全球上市时间跳票

三、微软开拓掌上游戏机市场

四、松下

第三节 2021-2026年全球部分国家掌上游戏机产业发展分析

一、美国

1、美国掌上游戏机市场竞争愈发剧烈

2、掌上游戏机成为美国儿童医院的必备品

二、日本

三、德国

第四节 2026-2031年世界掌上游戏机产业发展趋势分析

第四章 2021-2026年中国掌上游戏机所属行业运行环境分析

第一节 2021-2026年中国宏观经济环境分析

一、国民经济运行情况gdp

二、消费价格指数cpi、ppi

三、全国居民收入情况

四、恩格尔系数

五、工业发展形势

六、固定资产投资情况

七、财政收支状况

八、社会消费品零售总额

九、对外贸易&进出口

第二节 2021-2026年中国掌上游戏机行业政策环境分析

一、游戏机政策分析

二、进出口政策分析

三、相关产业政策分析

第三节 2021-2026年中国掌上游戏机行业社会环境分析

一、it业的迅速发展

二、人们生活水平的提高

三、人们消费观念的转变

四、快节奏的都市生活

第五章 2021-2026年中国掌上游戏机产业新形势透析

第一节 2021-2026年中国掌上游戏机产业综述

一、掌上游戏机产业特点分析

二、掌上游戏机技术分析

三、掌上游戏机品牌分析

第二节 2021-2026年中国掌上游戏机市场动态分析

一、任天堂wii掌上游戏机销量

二、任天堂将推出升级版掌上游戏机

三、掌上游戏机价格分析

第三节 2021-2026年中国掌上游戏机产业热点问题探讨

第六章 2021-2026年中国psp产业运行态势分析

第一节 2021-2026年中国psp优点分析

一、比家用机更强的音源输出

二、光驱数据(pspgo无光驱)

三、超强的外部接口与网络协议

第二节 2021-2026年中国psp产业运行态势分析

一、psp2000市场热卖

二、市场上psp型游戏mp3汇总

三、索尼掌上游戏机pspgo上市

第三节 2021-2026年中国psp产业存在问题分析

第七章 2021-2026年中国掌上游戏机市场渠道与用户调查分析

第一节 2021-2026年中国掌上游戏机市场渠道分析

一、渠道对掌上游戏机行业至关重要

二、掌上游戏机市场渠道格局

三、销售渠道形式

四、销售渠道要素对比

第二节 2021-2026年中国掌上游戏机用户认知程度分析

第三节 2021-2026年中国掌上游戏机用户关注的因素分析

- 一、用户对掌上游戏机不同功能各有需求
- 二、用户普遍关注掌上游戏机产品质量
- 三、价格与用户心理预期已比较接近
- 四、产品设计与用户使用习惯尚有一定距离

第八章 2021-2026年中国电子游戏机所属行业进出口数据监测分析

第一节 2021-2026年中国电子游戏机所属行业进口数据分析

- 一、进口数量分析
- 二、进口金额分析

第二节 2021-2026年中国电子游戏机所属行业出口数据分析

- 一、出口数量分析
- 二、出口金额分析

第三节 2021-2026年中国电子游戏机所属行业进出口平均单价分析

第四节 2021-2026年中国电子游戏机所属行业进出口国家及地区分析

- 一、进口国家及地区分析
- 二、出口国家及地区分析

第九章 2021-2026年中国掌上游戏机市场竞争新格局透析

第一节 2021-2026年中国掌上游戏机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、产品革新能力是竞争力的重要组成部分
- 三、电子游戏机产品多方面关键技术尚待突破

第二节 掌上游戏机遭遇智能手机全面围剿

第三节 2021-2026年中国掌上游戏机行业集中度分析

一、市场集中度分析

二、生产企业集中度分析

第四节 2026-2031年中国掌上游戏机企业提升竞争力策略分析

第十章 中国掌上游戏机重点品牌竞争力分析

第一节 任天堂

一、企业基本概述

二、企业产量市场销售分析

三、企业竞争力分析

第二节 索尼

一、企业基本概述

二、企业产量市场销售分析

三、企业竞争力分析

第三节 神游科技

一、企业基本概述

二、企业产量市场销售分析

三、企业竞争力分析

第十一章 2021-2026年中国游戏机行业发展形势分析

第一节 2021-2026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、电子信息产业主要经济指标运行分析

三、中国电子信息产业技术引领与市场引导探讨

第二节 2021-2026年中国游戏机市场发展现状分析

一、中国游戏机市场特点分析

二、国产游戏机市场发展现状

三、中国“水货”游戏机市场现状

第三节 2021-2026年中国游戏机市场价格分析

二、国内索尼ps2游戏机市场价格分析

第四节 2021-2026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、市场改机、盗版问题

第十二章 2021-2026年中国掌上游戏机相关行业发展影响分析

第一节 2021-2026年游戏软件行业发展局势分析

一、游戏软件行业发展概述

二、游戏软件市场供需分析

三、游戏软件发展趋势分析

第二节 2021-2026年it电子行业发展局势分析

一、it电子行业发展概述

二、it电子技术发展趋势

三、it电子产品供需情况分析

第三节 2021-2026年智能手机行业发展影响分析

一、智能手机的游戏功能技术发展现状

二、智能手机的swot分析

三、智能手机vs掌上游戏机

四、智能手机的发展趋势预测

第十三章 2026-2031年中国掌上游戏机行业发展前景预测分析

第一节 2026-2031年中国掌上游戏机行业分析

一、掌上游戏机技术发展预测分析

二、掌上游戏机价格走势预测分析

三、掌上游戏机竞争预测分析

第二节 2026-2031年中国掌上游戏机市场趋势预测分析

一、掌上游戏机供给预测分析

二、掌上游戏机需求预测分析

三、掌上游戏机所属行业进出口前景预测分析

第三节 2026-2031年中国掌上游戏机市场盈利预测分析

第十四章 2026-2031年中国掌上游戏机投资前景预测

第一节 2026-2031年中国掌上游戏机行业投资环境分析

第二节 2026-2031年中国掌上游戏机行业投资机会分析

一、中国掌上游戏机区域投资潜力分析

二、中国掌上游戏机投资盈利预测

第三节 2026-2031年中国掌上游戏机行业投资风险分析

一、竞争风险

二、销售风险

三、财务风险

四、技术风险

图表目录：

图表 2021-2026年中国电子游戏机进口数量分析

图表 2021-2026年中国电子游戏机进口金额分析

图表 2021-2026年中国电子游戏机出口数量分析

图表 2021-2026年中国电子游戏机出口金额分析

图表 2021-2026年中国电子游戏机进出口平均单价分析

图表 2021-2026年中国电子游戏机进口国家及地区分析

把握投资 决策经营！

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

报告编号：1538445

本文地址：<https://www.51baogao.cn/baogao/20240906/1538445.shtml>

在线订购：[点击这里](#)