

2012-2016年中国电玩市场 现状分析及投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2012-2016年中国电玩市场现状分析及投资前景研究报告》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.bosidata.com/yule1210/0575045WCI.html>

【报告价格】纸介版8500元 电子版8500元 纸介+电子9000元

【出版日期】2012-10-22

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

博思数据研究中心 <http://www.bosidata.com>

报告说明:

博思数据研究中心发布的《2012-2016年中国电玩市场现状分析及投资前景研究报告》共十二章。介绍了电玩行业相关概述、中国电玩产业运行环境、分析了中国电玩行业的现状、中国电玩行业竞争格局、对中国电玩行业做了重点企业经营状况分析及中国电玩产业发展前景与投资预测。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。

社会发展的多元化，催生出许多行业“新秀”。近年来电玩行业的发展日益强大，电玩城不知不觉穿插到我们的日常生活中，这一点我们有目共睹。城市英雄、风云再起、世宇乐园、汤姆熊、环游嘉年华、神采飞扬、大玩家超乐场等等电玩城对我们而言并不陌生。由于电玩城属于新兴行业，没有一定的行业经验积累，电玩城的管理上明显滞后于其他行业。导致部分有意在这个行业发展的人才一直也在徘徊，电玩城管理上的困难解决、开电玩城的相关细节、让场地迅速地火爆起来的方法成为众多经营者最头痛的问题。目前的中国电玩产业，欠缺的并不是资本和产品，发展的主要瓶颈问题主要集中在管理上，电子游戏从诞生到现在，已经极大地改变了人类的生活和娱乐。它已不仅是一个产业，更发展成为一门专门的艺术，就像电影一样。

在电玩行业取得了高度的发展的同时，电玩店也如雨后春笋般的涌现，人们对于电玩产品的娱乐性要求也越来越高，电玩店行业又将以一种什么形式呈现在我们眼前呢？首先对于整个电玩市场而言，相信依然还是任天堂、索尼以及微软三分天下的局面，而争夺基本会围绕在掌机市场上进行，任天堂的3DS已经确定2012年发布，索尼的PSP2在2012年也肯定会放出消息，整个电玩市场肯定会因为这两部新掌机的诞生而非常的活跃。而在国内市场，则主要以电玩店商家为主，国内近几年来对掌机的广为推崇，加上3D技术的初露矛头，早已经让无数玩家甚至非玩家对3DS充满了前所未有的期待，即使PSP2不在2012年发售，仅凭3DS无疑已经可以让2012年我国的电玩市场大热一把了。同时，还有一件可以预见的事就是随着PS3的逐步破解以及GT5等超级大作的到来，早已经将无数玩家的热情抛得老高，相信2012年不少早已经对PS3虎视眈眈的玩家肯定会乘机下手。2012年的电玩市场无疑可以看作是极富活力的一年。

当然，国外的电玩市场三强竞争激烈，国内的商家竞争也不小，街上大大小小的电玩店就反映了这一现象，当然这也预示着市场的火爆。对于商家而言，自然是希望能够多赚一点钱的，目前国内最大的问题还在于商家的经营手段，在主机价格几乎完全透明的今天，不少

商家都抱怨电玩行业无利可图，于是我们可以看到现在满街的电玩店，你都甚至无法找到一台不是翻新的PSP，甚至配件也都是质量参差不齐。这样的经营结果最后就是导致被消费者唾弃，被同行击垮。随着我国信息产业的快速发展，游戏机产业作为信息产业一个重要的组成部分，已经再次进入业界及相关人士的视野。

第一部分 全球市场分析

第一章 电玩行业概述 1

第一节 电玩行业发展概况 1

一、电玩行业的概念 1

二、电玩产业特点分析 2

三、电玩产业市场分析 6

四、电玩行业向电子商务领域发展 9

五、电玩行业相关产品 9

六、手机网游产业分析 14

第二节 2012-2016年电玩产业运行走势分析 19

一、电玩行业的发展趋势 19

二、2012年电玩行业的前景 20

三、国际热门电子游戏机分析 24

第二章 2012年世界电玩产业主要国家运行态势分析 25

第一节 美国 25

一、美国电玩市场销售分析 25

二、2012年美国最受欢迎玩具名单 26

三、美国校园电玩相关科系增长分析 26

第二节 日本 27

一、近年日本电玩市场概况探讨 27

二、日本老年人电玩分析 31

三、2012年日本电玩市场现状分析 32

第三节 其它国家分析 35

一、韩国电子游戏横扫中国游戏市场 35

二、法国玩具和电玩产品进出口市场分析 36

第三章 2009-2012年世界电玩知名企业运营情况分析 40

第一节 雅达利公司 40

一、公司基本情况 40

二、公司发展历程 40

第二节 任天堂公司 48

一、公司基本情况 48

二、公司竞争优势 61

三、公司营销策略分析 62

第三节 索尼公司 69

一、公司基本情况 69

二、公司经营状况 70

三、销量情况分析 70

第四节 微软公司 73

一、公司基本情况 73

二、公司经营状况 92

三、销量情况分析 93

第二部分 国内市场分析

第四章 2012-2016年中国电玩行业发展环境分析 95

第一节 2012-2016年中国电玩行业发展政治环境分析 95

一、工信部方面的政策 95

二、文化部方面的政策 96

三、政策的延续性和变化 98

四、国家对电玩城的产业政策 108

第二节 2012年中国电玩行业发展经济环境分析 111

一、2012年中国宏观经济环境分析 111

二、城乡居民家庭人均可支配收入 116

三、恩格尔系数 118

第三节 2012年中国电玩行业发展技术环境分析 121

一、我国电子信息产业技术引领与市场引导探讨 121

二、电玩行业的法律环境分析 124

三、蓬勃的畸形产业 127

第五章 2012年中国电玩行业发展形势分析 134

第一节 2012年中国电玩产业发展综述 134

一、电玩产品发展历程分析 134

二、电玩市场价格分析 179

三、电玩行业发展分析 182

第二节 2012年中国重点省市电玩市场整顿分析 185

一、恩施电玩市场专项整治 185

二、铜陵市开展电玩集中整治行动 185

三、2012年电玩市场整顿对行业影响分析 186

第六章 2012年中国电玩产品市场运行态势析 191

第一节 2012年中国电玩产业供给分析 191

一、电玩供给情况分析 191

二、电玩市场运行态势分析 191

三、电玩市场供给形势分析 194

第二节 2012年中国电玩产品市场需求状况分析 195

一、国内市场现状分析 195

二、电玩市场需求情况分析 198

三、电玩市场市场调查分析 199

第三节 2012年中国电玩市场发展存在问题分析 203

一、电玩企业发展瓶颈分析 203

二、电玩城和游戏厅竞争力体现的四个关键点 205

三、我国游戏机市场问题分析 205

四、市场价格问题 207

五、市场改机、盗版问题 207

第七章 2012年中国电玩市场渠道 211

第一节 2012年中国电玩市场渠道分析 211

一、电玩市场渠道形式分析 211

二、电玩厂商和水货渠道的博弈 212

三、渠道变革引领消费电子新走向 214

四、电玩品牌厂商销售策略分析 216

五、2012年中国电玩用户认知程度分析 216

第二节 2012年中国电玩行业盈利模式转变 219

一、网络游戏盈利模式迎来变革 219

二、电玩用户使用习惯调查 220

三、电玩用户使用频率调查 224

四、电玩的品牌关注度分析 226

第三部分 市场竞争分析

第八章 美国、日本和中国电子游戏市场比较 229

第一节 全球电子游戏行业现状 229

一、电子游戏行业的特点 229

二、美国电子游戏特点 229

三、日本电子游戏特点 233

四、中国电子游戏特点 237

第二节 电玩进出口价格特征分析 239

一、地下市场地上红火 239

二、价格是个大问题 243

三、改机、盗版游戏充斥坊间 243

第九章 2012年中国电玩行业市场竞争分析 245

第一节 2012年中国电玩行业集中度分析 245

一、企业集中度分析 245

二、市场集中度分析 246

第二节 2012年中国电玩行业竞争格局分析 247

一、中国电玩行业竞争格局 247

二、本土电玩企业竞争分析 249

三、外资在华竞争态势分析 250

第三节 2012中国电玩企业提升竞争力策略分析 251

一、大型游戏机行业市场竞争逐步加剧 251

二、竞争策略 252

三、品牌化战略 253

四、产品服务竞争策略 255

第十章 2012-2016年中国电玩行业优势企业竞争力与关键性数据分析 258

第一节 博瑞传播股份有限公司 258

- 一、公司基本概述 258
- 二、公司竞争优势 260
- 三、公司发展前景 264
- 四、2011-2012年财务分析 266

第二节 北京掌趣科技股份有限公司 270

- 一、公司基本概述 270
- 二、公司竞争优势 270
- 三、公司发展前景 273
- 四、2011-2012年财务分析 274

第三节 贵阳朗玛信息技术有限公司 276

- 一、公司基本概述 276
- 二、公司竞争优势 278
- 三、公司发展前景 281
- 四、2011-2012年财务分析 283

第四节 深圳中青宝互动网络股份有限公司 285

- 一、公司基本概述 285
- 二、公司竞争优势 286
- 三、公司发展前景 288
- 四、2011-2012年财务分析 290

第五节 浪潮电子信息产业股份有限公司 292

- 一、公司基本概述 292
- 二、公司竞争优势 293
- 三、公司发展前景 295
- 四、2011-2012年财务分析 296

第四部分 投资前景分析

第十一章 2012-2016年中国电玩行业发展前景预测分析 299

第一节 2012-2016年中国电玩行业发展趋势分析 299

- 一、电玩技术开发方向分析 299
- 二、中国电玩行业发展趋势 310

第二节 2012-2016年中国电玩行业市场预测分析 311

一、电玩市场发展趋势预测 311

二、电玩市场销售预测分析 312

三、电玩需求态势预测分析 315

四、投资效益分析 315

第十二章 2012-2016年中国电玩行业投资前景分析 317

第一节 2012-2016年中国电玩产业投资环境分析 317

一、宏观经济预测分析 317

二、2012年国内宏观经济面临的趋势变化 334

三、欧债危机影响分析 339

第二节 2012-2016年中国电玩产业投资机会分析 343

一、游戏机市场投资前景与机会 343

二、电玩魔毯抢滩玩具市场，为行业注入新“获利” 343

三、动漫网游电玩产业中商机无限 345

四、2012年国内融资环境分析 346

第三节 2012-2016年中国电玩产业投资风险分析 348

一、市场风险分析 348

二、管理风险分析 349

三、融资风险分析 349

四、投资风险分析 349

五、专家投资建议 353

图表目录

图表：2012年电子商务销售数据 9

图表：2012年电子证书持有量 14

图表：手机游戏用户类型 15

图表：2007-2014年中国手机游戏市场和手机网游市场规模 16

图表：手机用户使用手机游戏的频率 17

图表：用户每天在手机游戏上花费的时间 17

图表：手机单机游戏主要收费模式 17

图表：手机单机游戏用户每月消费额度 18

图表：主要手机游戏支付渠道 18

图表：中国手机游戏市场价值链 18

图表：2012年游戏用户类型数量统计 24

图表：2012年七月份美国视频游戏销售统计 26

图表：2012年日本游戏市场销售额 30

图表：2012年日本各游戏主机销售数量 30

图表：2012年日本游戏软件销售分析 31

图表：2011-2012年韩国游戏厂家数量 36

图表：2011-2012年微软公司销售业绩 94

图表：2008-2012年我国国内生产总值 111

图表：2012年我国消费者景气指数 111

图表：2008-2012年我国国民生产总值统计 116

图表：2008-2012年我国第三产业增加值分析 116

图表：2012年PC网游用户统计表 195

图表：大学生对于电玩游戏的品牌认知度 217

图表：大学生对于品牌的关注度 217

图表：媒体对于消费习惯的引导 218

图表：对于选择索尼产品的原因 218

图表：对于选择任天堂产品的原因 219

图表：手机游戏软件程序周留存率统计 225

图表：手机游戏软件程序日留存率统计 226

图表：2011年最受欢迎的十大游戏机品牌 227

图表：2011年游戏机品牌市场占有率 227

图表：2012年七月我国出口市场结构 233

图表：2011-2012年我国进口市场走势 233

图表：2011年日本游戏销售量统计 237

图表：2012年我国进出口主要地区数据统计 241

图表：2012年进出口主要商品数据 242

图表：2012年我国进出口总值表 242

图表：2011-2014年博瑞传播股份有限公司盈利预测 266

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司营业收入预测 267

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司每股指标分析 267

图表：2011-2012年瑞德电子有限公司成长能力指标分析 267

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司盈利能力指标分析 268

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司运营能力分析 268

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司财务风险指标分析 268

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司资产负债表分析 268

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司利润表分析 269

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司偿债能力分析 269

图表：2011-2012年博瑞传播股份有限公司资本结构分析 269

图表：2011-2014年北京掌趣科技股份有限公司盈利预测 274

图表：2011-2014年北京掌趣科技股份有限公司营业收入指标分析 274

图表：2011-2012年北京掌趣科技股份有限公司每股指标分析 275

图表：2011-2012年北京掌趣科技股份有限公司成长能力指标分析 275

图表：2011-2012年北京掌趣科技股份有限公司盈利能力指标分析 275

图表：2011-2012年北京掌趣科技股份有限公司运营能力指标分析 275

图表：2011-2012年北京掌趣科技股份有限公司财务风险指标分析 275

图表：2011-2012年北京掌趣科技股份有限公司资产负债表分析 276

图表：2011-2012年北京掌趣科技股份有限公司利润表分析 276

图表：2011-2014年贵阳朗玛信息技术有限公司盈利预测 283

图表：2011-2014年贵阳朗玛信息技术有限公司业务收入预测 283

图表：2011-2012年贵阳朗玛信息技术有限公司每股指标分析 283

图表：2011-2012年贵阳朗玛信息技术有限公司成长能力指标分析 284

图表：2011-2012年贵阳朗玛信息技术有限公司盈利能力指标分析 284

图表：2011-2012年贵阳朗玛信息技术有限公司运营能力指标分析 284

图表：2011-2012年贵阳朗玛信息技术有限公司财务风险指标分析 284

图表：2011-2012年贵阳朗玛信息技术有限公司资产负债表分析 285

图表：2011-2012年贵阳朗玛信息技术有限公司利润表分析 285

图表：2011-2012年深圳中青宝互动网络股份有限公司每股指标分析 290

图表：2011-2014年深圳中青宝互动网络股份有限公司成长能力分析 290

图表：2011-2012年深圳中青宝互动网络股份有限公司盈利能力分析 290

图表：2011-2012年深圳中青宝互动网络股份有限公司运营能力分析 291

图表：2011-2012年深圳中青宝互动网络股份有限公司财务风险分析 291

图表：2011-2012年深圳中青宝互动网络股份有限公司资产负债表分析 291

图表：2011-2012年深圳中青宝互动网络股份有限公司利润表分析 291

图表：2012年深圳中青宝互动网络股份有限公司资产结构分析 292

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司每股指标分析 296

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司成长能力分析 296

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司盈利能力分析 296

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司运营能力分析 296

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司财务风险分析 297

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司资产负债表 297

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司利润表 297

图表：2011-2012年浪潮电子信息产业股份有限公司 298

图表：2009-2011年美国游戏机平台的市场份额预测 315

图表：2008-2012年我国城镇失业率统计 320

图表：2008-2012年我国固定资产投资价格指数 320

图表：2008-2012年我国第一产业增加值情况 323

图表：2008-2012年我国第二产业国民增加值 323

图表：2008-2012年我国即期经济景气指数 324

图表：2008-2012年我国预期经济景气指数 324

图表：2008-2012年国内CPI走势 338

图表：2011-2012年全国居民消费价格指数 338

图表：2011-2012年信贷数据统计分析 341

略.....

本研究咨询报告在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家工信部、国家文化部、国家海关总署、国务院发展研究中心、国民经济景气监测中心、中华全国商业信息中心、中国互联网协会、全国商业信息中心、电玩相关行业协会、各电玩门户网站等公布和提供的大量资料，对我国的电玩行业进行了全面的分析。首先介绍了电玩行业的基本知识以及在国内外的发展现状等，接着分析了国内电玩的市场运行，然后对电玩玩家进行了调查，并对电玩主要企业的运行情况进行了总结，最后描绘了电玩的发展前景以及投资机会，是电玩企业、投资机构、相关单位等准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/yule1210/0575045WCI.html>