

2020-2025年中国桌上游戏（桌游）市场供需格局 及未来发展趋势报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2020-2025年中国桌上游戏（桌游）市场供需格局及未来发展趋势报告》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：<https://www.huaon.com/detail/488094.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

桌上游戏发源于德国，在欧美地区已经风行了几十年。大家以游戏会友、交友。在国外，桌上游戏内容涉及战争、贸易、文化、艺术、城市建设、历史等多个方面，大多使用纸质材料加上精美的模型辅助。它是一种面对面的游戏，非常强调交流。因此，桌面游戏是家庭休闲、朋友聚会、甚至商务闲暇等多种场合的最佳沟通方式。21世纪初它也登陆到中国国内，风靡白领群体。

我国桌游行业已经发展了十几年了，但是最为火爆的一款桌游还是要数《三国杀》。《三国杀》自2008年在中国问世以来就异常爆火，带动了我国桌游行业的发展与兴盛。据统计，2018年我国实体桌游市场规模为1.8亿元，同比增速不大，比2013年的1.5亿元仅仅多了0.3亿。这个增速甚至还比不上我国的国民经济增长速度。虽说实体桌游行业市场规模近几年的发展速度不快，但是市场前景尚可，预计在2022年实体桌游行业市场规模有望达到3.2亿元。

2013-2022年我国实体桌游市场规模统计及预测

随着网络时代的发展，线上的桌游市场越来越繁华。2018年线上桌游为25.1亿元，同比增长了30%，约是实体桌游的14倍。按照这个发展速度，线上桌游市场规模与实体桌游市场规模的差距会越来越大。

2013-2022年我国线上桌游市场规模统计及预测

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 桌上游戏行业基础剖析

第一节 桌上游戏行业阐述

- 一、桌上游戏的概述
- 二、桌上游戏的历史

第二节 桌上游戏的分类

- 一、德式桌上游戏
- 二、美式桌上游戏
- 三、棋类桌上游戏
- 四、牌类桌上游戏
- 五、文字谈判类桌上游戏
- 六、图形创意类桌上游戏

七、肢体操作类桌上游戏

八、版图策略类桌上游戏

九、战争类桌上游戏

十、桌上角色扮演类游戏

第三节 桌上游戏的特点分析

第二章 2019年中国桌上游戏行业市场发展环境分析

第一节 2019年中国经济环境分析

一、国民经济运行情况GDP(季度更新)

二、消费价格指数CPI、PPI（按月度更新）

三、全国居民收入情况（季度更新）

四、恩格尔系数（年度更新）

五、工业发展形势（季度更新）

六、固定资产投资情况（季度更新）

七、中国汇率调整（人民币升值）

八、对外贸易&进出口

第二节 2019年中国桌上游戏行业政策环境分析

一、游戏行业政策解读

二、桌上游戏行业标准分析

第三节 2019年中国桌上游戏行业社会环境分析

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、中国城镇化率

六、居民的各种消费观念和习惯

第四节 2019年中国桌上游戏行业技术环境分析

第三章 2019年中国桌上游戏行业运行形势综述

第一节 2019年中国桌上游戏行业发展概述

一、桌上游戏在国内发展状况

二、国内热门桌游归类

三、桌游的益处

第二节 2019年中国桌上游戏行业运行态势分析

一、中国桌游接轨世界

二、桌游成为休闲娱乐新选择

三、游卡引领中国桌游走向世界

第三节2019年中国桌上游戏产业面临的问题

一、一个企业撑起来的行业模式

二、“各司其职”才能推动良性发展

三、桌游吧或成产业链下一掘金点

第四章2019年中国桌上游戏行业市场动态分析

第一节 2019年中国桌上游戏行业市场走势

一、游卡桌游携手海航乐游推出三国杀旅游项目

二、桌游世界将绿色进行到底

三、三国杀3V3专用牌震撼上市

第二节2019年中国桌上游戏行业市场动态分析

一、海外桌游市场繁荣

二、桌游改编电影前景难测

三、个性桌游学生市场提前走俏

第三节2019年兰州桌游悄然兴起分析

第五章2019年中国桌上游戏行业市场运行局势研究

第一节 2019年中国桌上游戏行业市场透析

一、掌中桌游更方便

二、桌游亮相ChinaJoy 线下游戏前途光明

三、桌游世界欲做国内最大手游商

第二节2019年中国桌上游戏行业市场深度研究

一、全国首款“地铁桌游”推出

二、桌游世界《口袋大富翁》震撼发售

三、桌游成为休闲娱乐新方式

四、“桌游热”催生职业桌游设计人才

第三节 韩国gemblo多款桌游出口至欧美中国

第六章 2019年中国3D魔幻智能桌游运行态势解析

第一节 2019年中国3D魔幻智能桌游市场分析

一、今年创业者的最佳机遇

二、让你重拾昔日雄风

三、成就你的一生

第二节 2019年中国3D魔幻智能桌游市场动态分析

- 一、给你乐陶陶的生活
- 二、给你一片属于自己的天地
- 三、给夜店全新的活力
- 四、夜店挣钱的法宝

第二节 2019年中国3D魔幻智能桌游超炫的游戏赢得未来

第七章 2015-2019年中国麻将及类似桌上游戏用品所属行业进出口数据监测分析

第一节 2015-2019年中国麻将及类似桌上游戏用品进口数据分析

- 一、进口数量分析
- 二、进口金额分析

第二节 2015-2019年中国麻将及类似桌上游戏用品出口数据分析

- 一、出口数量分析
- 二、出口金额分析

第三节 2015-2019年中国麻将及类似桌上游戏用品所属行业进出口平均单价分析

第四节 2015-2019年中国麻将及类似桌上游戏用品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

第八章 2019年中国桌游市场消费者深度调研

第一节 消费者基本情况调研（AK LYA）

- 一、消费者性别
- 二、消费者年龄段

除了风靡一时的《三国杀》、《狼人杀》这种卡牌游戏，其实我们生活中常见的麻将、象棋、扑克都是很普通的桌游。游戏有一定的生命周期，但桌游的生命周期比网游长，它们一旦流行开来，虽然在人生的不同阶段玩的频率有所变化，但已变成一种技能和社交活动。并且桌游覆盖全年龄段的人群，上至70岁的老人，下至7岁的小孩。目前，国内桌游主要以年轻玩家为主，集中在大学生和白领阶层，因此潜在玩家数量庞大。

2018年桌游玩家年龄层次占比

第九章 2019年中国桌上游戏行业市场竞争格局分析

第十章 2019年中国知名桌上游戏市场分析

第十一章 2019年中国知名桌游公司运行竞争力分析

第十二章 2015-2019年中国桌上游戏行业发展前景预测分析

第十三章 2015-2019年中国桌上游戏产业投资机会与风险研究

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/488094.html>