

Игры и игрушки: обзор мирового и региональных рынков

<https://marketpublishers.ru/r/T8E0F999E26RU.html>

Дата: 09.01.2017

Страниц: 542

Цена: 470 250 руб. (Лицензия на одного пользователя)

Артикул: T8E0F999E26RU

Описание

Язык исследования - английский. С полной версией содержания на английском языке (вкл. названия таблиц, рисунков и графиков), можно ознакомиться [здесь](#).

Краткое описание отчета

Подробный анализ мирового и региональных рынков игр и игрушек в следующих сегментах: традиционные игрушки (игры и пазлы, игрушки для детей младенческого и дошкольного возраста, интерактивные игрушки, конструкторы, куклы и фигурки героев, игрушечные транспортные средства, мягкие и плюшевые игрушки, другие игрушки и игры) и видео-игры.

Аналитические обзоры рынков игр и игрушек отдельных стран и регионов, включая США, Канаду, Японию, Европу, Азиатско-тихоокеанский регион, Ближний Восток, Латинскую Америку и проч.

Прогноз развития региональных рынков до 2018 года.

Сведения о ведущих и нишевых игроках, работающих на данном рынке (237 компаний), включая следующие компании: Activision Blizzard, Inc., Electronic Arts Inc., Hasbro, Inc., JAKKS Pacific, Inc., Kids II, Inc., K'NEX Brands, L.P., Konami Corporation, LeapFrog Enterprises, Inc., LEGO Group, Mattel Inc., Fisher-Price, Inc., MEGA Brands, Inc., MGA Entertainment, Inc., Microsoft Corporation, NAMCO BANDAI Holdings Inc., Nintendo Co. Ltd., Playmates Toys, Inc., Ravensburger AG, Sanrio Company Ltd., Sega Corporation, Sony Computer Entertainment Inc., Take Two Interactive Software, Inc., Tarata Toys Ltd., TOMY Company Ltd., Toy Quest и VTech Holdings Ltd.

Информация о компаниях почерпнута главным образом путем использования информационно-поисковых систем на открытых доменных ресурсах.

Данные получены из первичных и вторичных источников.

Содержание

Язык исследования - английский. С полной версией содержания на английском языке (вкл. названия таблиц, рисунков и графиков), можно ознакомиться [здесь](#).

I. ВВЕДЕНИЕ, МЕТОДОЛОГИЯ И ДЕФИНИЦИИ

- Достоверность сведений и лимитирующие факторы
- Дисклеймеры
- Уровень обработки данных
- Количественные методы и аналитические выкладки
- Дефиниции и задачи исследования
- Игры и пазлы
- Игрушки для детей младенческого и дошкольного возраста
- Интерактивные игрушки и конструкторы
- Куклы и фигурки героев
- Игрушечные транспортные средства
- Мягкие и плюшевые игрушки
- Другие игрушки и игры
- Видео-игры

II. ОБЩАЯ ЧАСТЬ

1. Обзор отрасли*

Текущее состояние и прогнозы

Важность игры и игрушек для воспитания и развития

Ретроспективный анализ

Ниша интерактивных игрушек как будущий главный сегмент рынка игрушек

Влияние экономического кризиса на рынок игрушек

Влияние сезонного фактора на объемы реализации игрушек

Модные тренды делают предсказание спроса невозможным

Развитые рынки лидируют по уровню подушевых расходов на игрушки

Конкуренция на рынке игрушек: прогноз

Регулирование рынка игрушек: прогноз по странам и регионам

Идеи дизайна новых игрушек исходят в основном от фрилансеров

Требования к безопасности и экологичности изделий приобретают все большее значение для экспортеров игрушек

2. Тенденции и проблемы

Современное поколение детей все легче осваивает новые технологии и продвинутую продукцию

В сочетании игрушечного бизнеса с анимацией и киноиндустрией заключается формула успеха

Новые тренды в лицензировании игрушечного бизнеса

Крупные производители доминируют на рынке

Новые концептуальные подходы к изготовлению игрушек для девочек

Растет интерес к электронным обучающим игрушкам

Виртуализация игрушек – новая стратегия

Игрушки для занятий спортом и активным отдыхом привлекают родителей

Растущая популярность коллекционных игрушек

3. Обзор рынка видеоигр*

Краткий обзор рынка видеоигр

Рынок видеоигр постепенно восстанавливается после кризиса

Организация отрасли видеоигр

Платформы видеоигр

Сегменты рынка видеоигр соперничают друг с другом за рыночные доли

Игровые консоли/приставки

Онлайновые игры

Мобильные телефоны в качестве игровых платформ

*Полное содержание раздела приводится на английском языке.

4. Анализ рынка игрушек по сегментам*

Традиционные игрушки

Игры и пазлы

Традиционные игрушки по-прежнему привлекают детей в эру видеоигр

Цифровой тренд

Создатели традиционных игрушек объединяют усилия с разработчиками видеоигр

Игры и пазлы

Изменение стратегии настольных игр

Игрушки для детей младенческого и дошкольного возраста

Факторы, определяющие спрос на игрушки данного сегмента

Интерактивные игрушки и конструкторы

Конструкторы как ниша для мальчиков

Ведущие бренды

Куклы и фигурки героев

Куклы и фигурки любимых персонажей - один из основных сегментов рынка игрушек

Игрушечные транспортные средства

Мягкие и плюшевые игрушки

Другие игрушки и игры

Видео-игры

*Полное содержание раздела приводится на английском языке.

5. Обзор продукции*

Игрушки

Традиционные игрушки

Игры и пазлы: введение

Настольные игры

Карточные игры

Пазлы: определение и виды

*Полное содержание раздела приводится на английском языке.

6. Новая продукция и инновации*

Ravensburger представляет новую версию приложения для интерактивных пазлов

LeapFrog выпускает новую линию Touch Magic™ интерактивных игрушек для детей младенческого и дошкольного возраста

Tomu выпускает новую версию железной дороги Chuggington

Hornby Hobbies представляет игрушки серии Olly the Little White для детей дошкольного возраста

Компания The Baby Einstein Company выпускает игрушки для детей младенцев

Disney Consumer Products представляет линию игрушек Junior

*Полное содержание раздела приводится на английском языке.

7. Последние корпоративные новости*

Hasbro сотрудничает с Zynga® для создания игрушек по играм Zynga

Nickelodeon возобновляет глобальное лицензионное соглашение с Fisher-Price

Игры и игрушки: обзор мирового и региональных рынков

ЖАККС подписывает лицензионное соглашение с The Fred Rogers Company
НIT Entertainment и Fisher-Price® будут производить новые игрушки для Mike the Knight™
ТСG будет распространять новые игрушки и пазлы Fisher-Price на рынках США и Канады
МЕГА Brands и Mattel подписывают глобальное лицензионное соглашение
Nickelodeon и LEGO Group заключают глобальное партнерское соглашение
LEGO планирует увеличить мощности завода в Чехии

*Полное содержание раздела приводится на английском языке.

8. Основные игроки на рынке

Activision Blizzard, Inc. (США)
Dream International Limited (Гонконг)
Electronic Arts, Inc. (США)
Hasbro, Inc. (США)
Integrity Toys, Inc. (США)
ЖАККС Pacific Inc. (США)
Kids II, Inc. (США)
К'NEX Brands, L.P. (США)
Konami Corporation (Япония)
LeapFrog Enterprises, Inc. (США)
LEGO Group (Дания)
Mattel, Inc. (США)
Fisher-Price, Inc. (США)
МЕГА Brands, Inc. (Канада)
MGA Entertainment, Inc. (США)
Microsoft Corporation (США)
NAMCO BANDAI Holdings Inc. (Япония)
Nintendo Co. Ltd. (Япония)
Playmates Toys, Inc. (США)
Ravensburger AG (Германия)
Sanrio Company Ltd. (Япония)
Sega Corporation (Япония)
Sony Computer Entertainment Inc. (Япония)
Take Two Interactive Software, Inc (США)
Tarata Toys Ltd (Новая Зеландия)
ТОМУ Company Ltd. (Япония)
Toy Quest (США)
VTech Holdings Limited (Гонконг)

III. РЕГИОНАЛЬНЫЕ РЫНКИ ИГРУШЕК*

*Раздел содержит детальное описание региональных рынков. Полное содержание раздела приводится на английском языке. Ниже перечислены только страны и регионы.

1. США
2. Канада
3. Япония
4. Европа
 - 4А. Франция
 - 4В. Германия
 - 4С. Италия
 - 4D. Великобритания
 - 4Е. Испания
 - 4F. Другие страны Европы
5. Азиатско-тихоокеанский регион
 - 5А. Китай
 - 5В. Другие страны азиатско-тихоокеанского региона
6. Латинская Америка
7. Ближний Восток и Африка

IV. КОНКУРЕНТНАЯ СРЕДА

Общее количество анализируемых компаний: 237 (вместе с подразделениями и дочерними фирмами - 251)

США (130)

Канада (7)

Япония (12)

Европа (60)

- Франция (3)

- Германия (13)

- Великобритания (25)

- Италия (5)

- Испания (4)

Другие страны Европы (10)

Азиатско-тихоокеанский регион (искл. Японию) (41)

Ближний Восток (1)

Оформление заказа

Product name: Игры и игрушки: обзор мирового и региональных рынков

Product link: <https://marketpublishers.ru/r/T8E0F999E26RU.html>

Цена: 470 250 руб. (Single User License / Electronic Delivery)

If you want to order Corporate License or Hard Copy, please, contact our Customer Service:
info@marketpublishers.ru

Payment

To pay by Credit Card (Visa, MasterCard, American Express, PayPal), please, click button on product page <https://marketpublishers.ru/r/T8E0F999E26RU.html>

To pay by Wire Transfer, please, fill in your contact details in the form below:

Имя:
Фамилия:
Email:
Компания:
Адрес:
Город:
Zip code:
Страна:
Tel:
Факс:
Your message:

****All fields are required**

Customer signature _____

Please, note that by ordering from marketpublishers.com you are agreeing to our Terms & Conditions at <https://marketpublishers.com/docs/terms.html>

To place an order via fax simply print this form, fill in the information below and fax the completed form to +44 20 7900 3970