

# 2015-2020年中国益智玩具 市场分析与投资前景研究报告

## 报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

[www.bosidata.com](http://www.bosidata.com)

# 报告报价

《2015-2020年中国益智玩具市场分析与投资前景研究报告》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/yule1507/D571989QE2.html>

【报告价格】纸介版7000元 电子版7000元 纸介+电子7200元

【出版日期】2015-07-27

【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

## 报告说明:

博思数据发布的《2015-2020年中国益智玩具市场分析与投资前景研究报告》共八章。报告介绍了益智玩具行业相关概述、中国益智玩具产业运行环境、分析了中国益智玩具行业的现状、中国益智玩具行业竞争格局、对中国益智玩具行业做了重点企业经营状况分析及中国益智玩具产业发展前景与投资预测。您若想对益智玩具产业有个系统的了解或者想投资益智玩具行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

严格的说，益智玩具应该分为少儿益智玩具和成人益智玩具，虽然两者的界限不是非常明显，但还是应该加以区分。所谓益智玩具，不管是少儿类的还是成人类的，顾名思义都是可以让我们在玩的过程中开发智力增长智慧的玩具。益智玩具是否真的具有益智的功能呢？据英国皇家科学院研究发现，经常玩益智玩具的人，比不玩的人平均智商高出11分左右，大脑开放性思维能力较高；美国医学专家也发现，50岁以前开始玩成人益智玩具的人老年痴呆的发病率只有普通人群的32%，而从小就玩益智玩具的人发病率不到普通人群发病率的1%。

其实除了开发智力外，益智玩具还有更多的功能。比如刺激功能发展，设计的颜色鲜艳，线条吸引人的益智玩具可以刺激孩子的视觉；而一握就响的“响环”、按键就发出各种动物声音的“小钢琴”等能刺激孩子的听觉；滚动的彩色球能培养孩子的触觉。因此，不同的益智玩具是辅助孩子认识世界的有效工具，帮助他们配合身上各种感官的反应，来接触和认知新奇的万事万物。

此外，益智玩具还具有协调身体机能的作用，例如孩子将一盒积木砌出图形，除了要用脑，还要有手的配合，这样通过玩益智玩具，训练并逐渐建立起孩子的手脚协调、手眼配合等身体机能；具有练习社交活动的作用，孩子在跟他们的同伴或父母玩益智玩具的过程中，不知不觉间在发展他们的社会关系，即使他们在合作或竞争中容易产生执拗和争吵，实际上他们正在发展合作精神和学习与人分享的心理，为日后融入社会打下基础。同时，语言能力、情绪释放、动手能力等都得到一定提高。

## 报告目录

### 第1章 中国益智玩具行业发展综述

#### 1.1 益智玩具行业报告研究范围

##### 1.1.1 益智玩具行业专业名词解释

##### 1.1.2 益智玩具行业研究范围界定

### 1.1.3 益智玩具行业分析框架简介

### 1.1.4 益智玩具行业分析工具介绍

## 1.2 益智玩具行业定义及分类

### 1.2.1 益智玩具行业概念及定义

### 1.2.2 益智玩具行业主要产品分类

## 1.3 益智玩具行业产业链分析

### 1.3.1 益智玩具行业所处产业链简介

### 1.3.2 益智玩具行业产业链上游分析

### 1.3.3 益智玩具行业产业链下游分析

## 第2章 国外益智玩具行业发展经验借鉴

### 2.1 美国益智玩具行业发展经验与启示

#### 2.1.1 美国益智玩具行业发展现状分析

#### 2.1.2 美国益智玩具行业运营模式分析

#### 2.1.3 美国益智玩具行业发展经验借鉴

#### 2.1.4 美国益智玩具行业对我国的启示

### 2.2 日本益智玩具行业发展经验与启示

#### 2.2.1 日本益智玩具行业运作模式

#### 2.2.2 日本益智玩具行业发展经验分析

#### 2.2.3 日本益智玩具行业对我国的启示

### 2.3 韩国益智玩具行业发展经验与启示

#### 2.3.1 韩国益智玩具行业运作模式

#### 2.3.2 韩国益智玩具行业发展经验分析

#### 2.3.3 韩国益智玩具行业对我国的启示

### 2.4 欧盟益智玩具行业发展经验与启示

#### 2.4.1 欧盟益智玩具行业运作模式

#### 2.4.2 欧盟益智玩具行业发展经验分析

#### 2.4.3 欧盟益智玩具行业对我国的启示

## 第3章 中国益智玩具行业发展环境分析

### 3.1 益智玩具行业政策环境分析

#### 3.1.1 益智玩具行业监管体系

- 3.1.2 益智玩具行业产品规划
- 3.1.3 益智玩具行业布局规划
- 3.1.4 益智玩具行业企业规划
- 3.2 益智玩具行业经济环境分析
  - 3.2.1 中国GDP增长情况
  - 3.2.2 固定资产投资情况
- 3.3 益智玩具行业技术环境分析
  - 3.3.1 益智玩具行业专利申请数分析
  - 3.3.2 益智玩具行业专利申请人分析
  - 3.3.3 益智玩具行业热门专利技术分析
- 3.4 益智玩具行业消费环境分析
  - 3.4.1 益智玩具行业消费态度调查
  - 3.4.2 益智玩具行业消费驱动分析
  - 3.4.3 益智玩具行业消费需求特点
  - 3.4.4 益智玩具行业消费群体分析
  - 3.4.5 益智玩具行业消费行为分析
  - 3.4.6 益智玩具行业消费关注点分析
  - 3.4.7 益智玩具行业消费区域分布

## 第4章 中国益智玩具行业市场发展现状分析

- 4.1 益智玩具行业发展概况
  - 4.1.1 益智玩具行业市场规模分析
  - 4.1.2 益智玩具行业竞争格局分析
  - 4.1.3 益智玩具行业发展前景预测
- 4.2 益智玩具行业供需状况分析
  - 4.2.1 益智玩具行业供给状况分析
  - 4.2.2 益智玩具行业需求状况分析
  - 4.2.3 益智玩具行业整体供需平衡分析
  - 4.2.4 主要省市供需平衡分析
- 4.3 益智玩具行业经济指标分析
  - 4.3.1 益智玩具行业产销能力分析
  - 4.3.2 益智玩具行业盈利能力分析

- 4.3.3 益智玩具行业运营能力分析
- 4.3.4 益智玩具行业偿债能力分析
- 4.3.5 益智玩具行业发展能力分析
- 4.4 益智玩具行业进出口市场分析
  - 4.4.1 益智玩具行业进出口综述
  - 4.4.2 益智玩具行业进口市场分析
  - 4.4.3 益智玩具行业出口市场分析
  - 4.4.4 益智玩具行业进出口前景预测

## 第5章 中国益智玩具行业市场竞争格局分析

- 5.1 益智玩具行业竞争格局分析
  - 5.1.1 益智玩具行业区域分布格局
  - 5.1.2 益智玩具行业企业规模格局
  - 5.1.3 益智玩具行业企业性质格局
- 5.2 益智玩具行业竞争五力分析
  - 5.2.1 益智玩具行业上游议价能力
  - 5.2.2 益智玩具行业下游议价能力
  - 5.2.3 益智玩具行业新进入者威胁
  - 5.2.4 益智玩具行业替代产品威胁
  - 5.2.5 益智玩具行业行业内部竞争
- 5.3 益智玩具行业重点企业竞争策略分析
  - 5.3.1 邢台爱娃儿童玩具有限公司竞争策略分析
  - 5.3.2 珠海市亿智玩具设计有限公司竞争策略分析
  - 5.3.3 金坛市金彩玩具有限责任公司竞争策略分析
  - 5.3.4 淮安海欣玩具有限公司竞争策略分析
  - 5.3.5 广州东芭玩具有限公司竞争策略分析
- 5.4 益智玩具行业投资兼并重组整合分析
  - 5.4.1 投资兼并重组现状
  - 5.4.2 投资兼并重组案例

## 第6章 中国益智玩具行业重点区域市场竞争力分析

- 6.1 中国益智玩具行业区域市场概况

- 6.1.1 益智玩具行业产值分布情况
- 6.1.2 益智玩具行业市场分布情况
- 6.1.3 益智玩具行业利润分布情况
- 6.2 华东地区益智玩具行业需求分析
  - 6.2.1 上海市益智玩具行业需求分析
  - 6.2.2 江苏省益智玩具行业需求分析
  - 6.2.3 山东省益智玩具行业需求分析
  - 6.2.4 浙江省益智玩具行业需求分析
  - 6.2.5 安徽省益智玩具行业需求分析
  - 6.2.6 福建省益智玩具行业需求分析
- 6.3 华南地区益智玩具行业需求分析
  - 6.3.1 广东省益智玩具行业需求分析
  - 6.3.2 广西省益智玩具行业需求分析
  - 6.3.3 海南省益智玩具行业需求分析
- 6.4 华中地区益智玩具行业需求分析
  - 6.4.1 湖南省益智玩具行业需求分析
  - 6.4.2 湖北省益智玩具行业需求分析
  - 6.4.3 河南省益智玩具行业需求分析
- 6.5 华北地区益智玩具行业需求分析
  - 6.5.1 北京市益智玩具行业需求分析
  - 6.5.2 山西省益智玩具行业需求分析
  - 6.5.3 天津市益智玩具行业需求分析
  - 6.5.4 河北省益智玩具行业需求分析
- 6.6 东北地区益智玩具行业需求分析
  - 6.6.1 辽宁省益智玩具行业需求分析
  - 6.6.2 吉林省益智玩具行业需求分析
  - 6.6.3 黑龙江益智玩具行业需求分析
- 6.7 西南地区益智玩具行业需求分析
  - 6.7.1 重庆市益智玩具行业需求分析
  - 6.7.2 川省益智玩具行业需求分析
  - 6.7.3 云南省益智玩具行业需求分析
- 6.8 西北地区益智玩具行业需求分析

- 6.8.1 陕西省益智玩具行业需求分析
- 6.8.2 新疆省益智玩具行业需求分析
- 6.8.3 甘肃省益智玩具行业需求分析

## 第7章 中国益智玩具行业竞争对手经营状况分析

### 7.1 益智玩具行业竞争对手发展总状

#### 7.1.1 企业整体排名

#### 7.1.2 益智玩具行业销售收入状况

#### 7.1.3 益智玩具行业资产总额状况

#### 7.1.4 益智玩具行业利润总额状况

### 7.2 益智玩具行业竞争对手经营状况分析

#### 7.2.1 邢台爱娃儿童玩具有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业组织架构分析
- (3) 企业经营情况分析
- (4) 企业产品结构及新产品动向
- (5) 企业销售渠道与网络
- (6) 企业经营状况优劣势分析
- (7) 企业最新发展动向分析

#### 7.2.2 珠海市亿智玩具设计有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业组织架构分析
- (3) 企业经营情况分析
- (4) 企业产品结构及新产品动向
- (5) 企业销售渠道与网络
- (6) 企业经营状况优劣势分析
- (7) 企业最新发展动向分析

#### 7.2.3 金坛市金彩玩具有限责任公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业组织架构分析
- (3) 企业经营情况分析
- (4) 企业产品结构及新产品动向



- (5) 企业销售渠道与网络
- (6) 企业经营状况优劣势分析
- (7) 企业最新发展动向分析

#### 7.2.4 淮安海欣玩具有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业组织架构分析
- (3) 企业经营情况分析
- (4) 企业产品结构及新产品动向
- (5) 企业销售渠道与网络
- (6) 企业经营状况优劣势分析
- (7) 企业最新发展动向分析

#### 7.2.5 广州东芭玩具有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业组织架构分析
- (3) 企业经营情况分析
- (4) 企业产品结构及新产品动向
- (5) 企业销售渠道与网络
- (6) 企业经营状况优劣势分析
- (7) 企业最新发展动向分析

#### 7.2.6 武汉市新华商智力产品有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业组织架构分析
- (3) 企业经营情况分析
- (4) 企业产品结构及新产品动向
- (5) 企业销售渠道与网络
- (6) 企业经营状况优劣势分析
- (7) 企业最新发展动向分析

#### 7.2.7 明明玩具有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业组织架构分析
- (3) 企业经营情况分析
- (4) 企业产品结构及新产品动向

- (5) 企业销售渠道与网络
- (6) 企业经营状况优劣势分析
- (7) 企业最新发展动向分析

## 第8章 博思数据关于中国益智玩具行业发展前景预测和投融资分析

### 8.1 中国益智玩具行业发展趋势

#### 8.1.1 益智玩具行业市场规模预测

#### 8.1.2 益智玩具行业产品结构预测

#### 8.1.3 益智玩具行业企业数量预测

### 8.2 益智玩具行业投资特性分析

#### 8.2.1 益智玩具行业进入壁垒分析

#### 8.2.2 益智玩具行业投资风险分析

### 8.3 益智玩具行业投资潜力与建议

#### 8.3.1 益智玩具行业投资机会剖析

#### 8.3.2 益智玩具行业营销策略分析

#### 8.3.3 行业投资建议

## 图表目录：（略）

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。所谓益智玩具，不管是少儿类的还是成人类的，顾名思义都是可以让我们在玩的过程中开发智力增长智慧的玩具。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/yule1507/D571989QE2.html>