

# 2022-2028年中国二次元游戏行业发展态势与投资前景分析报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

# 一、报告报价

《2022-2028年中国二次元游戏行业发展态势与投资前景分析报告》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.cction.com/report/202208/315066.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

当前重度游戏无疑占据着市场的主流，但具有高粘性的二次元游戏、苹果AR-kit带动的AR游戏有望在用户得到进一步培育和沉淀后产生新的爆发性机会。我们看好未来细分品类上二次元手游、AR手游的发展前景。

中企顾问网发布的《2022-2028年中国二次元游戏行业发展态势与投资前景分析报告》共十一章。首先介绍了二次元游戏相关概念及发展环境，接着分析了中国二次元游戏规模及消费需求，然后对中国二次元游戏市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国二次元游戏面临的机遇及发展前景。您若想对中国二次元游戏有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

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 二次元游戏行业相关概述

#### 1.1 二次元游戏基本概念

##### 1.1.1 起源

##### 1.1.2 概念界定

##### 1.1.3 动画

##### 1.1.4 漫画

##### 1.1.5 游戏

##### 1.1.6 轻小说

#### 1.2 相关概念介绍

##### 1.2.1 VR

##### 1.2.2 AR

#### 1.3 产业链分析

##### 1.3.1 产业链结构

##### 1.3.2 产业链上游

##### 1.3.3 产业链下游

## 第二章 2016-2020年国外二次元游戏行业发展分析及经验借鉴

### 2.1 日本

#### 2.1.1 产业地位

#### 2.1.2 产业规模

#### 2.1.3 产业优势

#### 2.1.4 Live娱乐介绍

### 2.2 美国

#### 2.2.1 动漫产业发展

#### 2.2.2 游戏产业发展

#### 2.2.3 二次元游戏IP特征

### 2.3 韩国

#### 2.3.1 动漫产业发展

#### 2.3.2 游戏产业发展

#### 2.3.3 产业发展模式

#### 2.3.4 发展经验借鉴

### 2.4 国外二次元游戏行业发展借鉴

#### 2.4.1 市场定位借鉴

#### 2.4.2 表现形式多样化

#### 2.4.3 重视周边产业发展

## 第三章 2016-2020年中国二次元游戏行业发展环境PEST分析

### 3.1 政策环境（Political）

#### 3.1.1 支持原创动漫

#### 3.1.2 监管提上日程

#### 3.1.3 扶持国产动画

### 3.2 经济环境（Economic）

#### 3.2.1 国际经济发展形势

#### 1.1.1 中国经济运行现状

#### 1.1.2 经济发展趋势分析

#### 3.2.2 资本利好条件

### 3.3 社会环境（Social）

#### 3.3.1 流量饱和

- 3.3.2 IP受重视
- 3.3.3 用户群体成熟化
- 3.3.4 重视精神文化消费
- 3.4 技术环境（ Technological ）
- 3.4.1 移动互联网
- 3.4.2 AR技术
- 3.4.3 VR技术

## 第四章 2016-2020年中国二次元游戏行业发展综合分析

- 4.1 中国二次元游戏行业发展综述
  - 4.1.1 发展历程
  - 4.1.2 发展阶段
  - 4.1.3 行业发展转变
- 4.2 2016-2020年中国二次元游戏行业发展现状分析
  - 4.2.1 行业发展态势
  - 4.2.2 时尚界介入
  - 4.2.3 娱乐圈的参与
  - 4.2.4 国风二次元游戏初现
- 4.3 中国二次元游戏行业用户群体分析
  - 4.3.1 用户群体
  - 4.3.2 用户规模
  - 4.3.3 用户基本特征
  - 4.3.4 用户行为特征
  - 4.3.5 用户游戏行为
  - 4.3.6 用户消费情况
- 4.4 中国二次元游戏行业商业模式分析
  - 4.4.1 商业模式类型
  - 4.4.2 主流商业模式
  - 4.4.3 平台端商业模式
  - 4.4.4 内容端商业模式
  - 4.4.5 电商商业模式
  - 4.4.6 总结分析

## 4.5 中国二次元游戏行业盈利模式探索

### 4.5.1 盈利模式现状

### 4.5.2 盈利途径挖掘

### 4.5.3 周边经济效应

### 4.5.4 典型案例

## 4.6 中国二次元游戏行业典型产品盘点

### 4.6.1 原创类

### 4.6.2 视频渠道类

### 4.6.3 漫画渠道类

### 4.6.4 交友类

### 4.6.5 电商类

### 4.6.6 产品分析

## 4.7 中国二次元游戏行业发展存在的主要问题

### 4.7.1 用户群体小众化

### 4.7.2 商业模式不成熟

### 4.7.3 产品质量问题

### 4.7.4 版权困境问题

## 4.8 中国二次元游戏行业发展对策分析

### 4.8.1 加强监管力度

### 4.8.2 生产原创内容

### 4.8.3 购买正版产品

## 第五章 2016-2020年中国二次元游戏手游行业现状分析

### 5.1 中国手游行业发展综述

#### 5.1.1 行业发展历程

#### 5.1.2 行业发展现状

#### 5.1.3 用户消费行为

#### 5.1.4 行业发展存在问题

#### 5.1.5 行业发展对策

### 5.2 中国二次元游戏手游行业发展综述

#### 5.2.1 发展概况

#### 5.2.2 发展阶段

- 5.2.3 发展趋势
- 5.2.4 发展前景
- 5.3 2016-2020年中国二次元游戏手游市场发展状况
  - 5.3.1 市场规模
  - 5.3.2 市场现状
  - 5.3.3 产品介绍
  - 5.3.4 产品运营
- 5.4 中国二次元游戏手游行业发展存在的问题及对策
  - 5.4.1 存在问题
  - 5.4.2 发展对策
  - 5.4.3 突破建议

## 第六章 2016-2020年中国影视动画行业全面解析

- 6.1 中国影视动画行业发展综述
  - 6.1.1 发展概况
  - 6.1.2 发展特征
  - 6.1.3 发展动因
- 6.2 2016-2020年中国电视动画片市场发展状况
  - 6.2.1 发展现状
  - 6.2.2 发展态势
  - 6.2.3 进出口情况
  - 6.2.4 制作备案情况
- 6.3 2016-2020年中国电影动画片市场发展状况
  - 6.3.1 发展现状
  - 6.3.2 市场规模
  - 6.3.3 产品介绍
  - 6.3.4 进出口情况
- 6.4 中国影视动画行业发展存在的主要问题及对策
  - 6.4.1 产品弊端
  - 6.4.2 制作营销难度
  - 6.4.3 市场定位难度
  - 6.4.4 发展策略

## 第七章 2016-2020年中国虚拟现实行业发展分析

### 7.1 虚拟现实行业发展综述

#### 7.1.1 发展历程

#### 7.1.2 产业链分析

#### 7.1.3 产业政策

#### 7.1.4 发展趋势

### 7.2 2016-2020年中国虚拟现实市场发展状况

#### 7.2.1 市场主体

#### 7.2.2 市场状况

#### 7.2.3 企业布局

#### 7.2.4 商业模式

#### 7.2.5 产品介绍

### 7.3 中国虚拟现实技术存在的主要问题及对策

#### 7.3.1 硬件交互及体验待提升

#### 7.3.2 内容制作成本高

#### 7.3.3 适用场景未充分开拓

#### 7.3.4 行业缺乏统一标准

#### 7.3.5 行业健康发展对策

## 第八章 2016-2020年中国二次元游戏行业其他细分领域发展分析

### 8.1 弹幕视频

#### 8.1.1 发展起源

#### 8.1.2 产业链分析

#### 8.1.3 市场现状

#### 8.1.4 未来发展

### 8.2 二次元游戏音乐

#### 8.2.1 引进游戏音乐会

#### 8.2.2 游戏音乐发展现状

#### 8.2.3 问题及对策

#### 8.2.4 发展方向

### 8.3 二次元游戏电商



- 8.3.1 行业概述
- 8.3.2 市场需求
- 8.3.3 市场定位
- 8.3.4 市场现状
- 8.3.5 存在问题
- 8.3.6 未来方向

## 第九章 2016-2020年国内企业在二次元游戏市场的布局

### 9.1 BAT的入局

- 9.1.1 百度
- 9.1.2 阿里
- 9.1.3 腾讯

### 9.2 平台端企业的市场布局

- 9.2.1 A站
- 9.2.2 B站

### 9.3 内容端企业的市场布局

- 9.3.1 奥飞动漫
- 9.3.2 有妖气
- 9.3.3 两点十分
- 9.3.4 次元文化

### 9.4 O2O企业的市场参与

- 9.4.1 小麦公社
- 9.4.2 可米虹
- 9.4.3 神奇百货

### 9.5 跨界企业的市场布局

- 9.5.1 苏宁环球
- 9.5.2 皇氏集团
- 9.5.3 东方网络
- 9.5.4 小米
- 9.5.5 永和豆浆

## 第十章 中国二次元游戏行业重点企业发展分析

## 10.1 漫风网络科技（上海）有限公司

### 10.1.1 企业发展概况

### 10.1.2 商业模式

### 10.1.3 业务发展

## 10.2 武汉斗鱼网络科技有限公司

### 10.2.1 企业发展概况

### 10.2.2 商业模式

### 10.2.3 业务发展

## 10.3 SF互动传媒网

### 10.3.1 企业发展概况

### 10.3.2 商业模式

### 10.3.3 业务发展

## 10.4 珠海布卡科技有限公司

### 10.4.1 企业发展概况

### 10.4.2 商业模式

### 10.4.3 业务发展

## 10.5 SF互动传媒网

### 10.5.1 企业发展概况

### 10.5.2 商业模式

### 10.5.3 业务发展

## 第十一章 中国二次元游戏行业投融资状况及前景趋势分析（ ）

### 11.1 2016-2020年中国二次元游戏行业投融资状况

#### 11.1.1 总体情况

#### 11.1.2 投资主体

#### 11.1.3 投资方向

#### 11.1.4 投融资动态

### 11.2 二次元游戏行业细分领域投资潜力分析

#### 11.2.1 二次元游戏手游

#### 11.2.2 二次元游戏剧

#### 11.2.3 周边市场

#### 11.2.4 VR领域

### 11.3 二次元游戏行业发展趋势分析

#### 11.3.1 产业业态趋势

#### 11.3.2 市场定位趋势

#### 11.3.3 用户锁定态势

#### 11.3.4 三次元融合趋势

#### 11.3.5 影游联动趋势

#### 11.3.6 次元文化破壁趋势

### 11.4 2022-2028年二次元游戏行业预测分析

#### 11.4.1 2022-2028年二次元游戏行业规模预测

#### 11.4.2 2022-2028年二次元游戏手游行业规模预测

#### 11.4.3 2022-2028年影视动画行业规模预测

#### 11.4.4 2022-2028年虚拟现实行业规模预测

### 图表目录：

图表：二次元游戏涵盖内容

图表：二次元游戏行业的产业链

图表：二次元游戏行业发展生命周期

图表：二次元游戏行业发展现状

图表：二次元游戏行业细分领域的发展

图表：二次元游戏行业发展新态势

图表：明星们参与二次元游戏情况

图表：2016-2020年中国二次元游戏用户规模及增长率

图表：2020年中国二次元游戏用户的年龄分布

图表：2020年中国二次元游戏用户职业分布

图表：2020年中国二次元游戏用户的地区分布Top10省份

图表：2020年中国二次元游戏用户的地区分布（Top10城市）

图表：90后用户在几个行业消费比重

图表：2020年动漫用户与影视综艺用户重合度

图表：2020年中国二次元游戏用户的属性

图表：2020年中国二次元游戏用户主要的上网行为

图表：2020年中国二次元游戏用户初次接触阶段

图表：2020年中国二次元游戏用户经常看的作品

图表：2020年中国二次元游戏用户经常看的作品类型

图表：2020年中国二次元游戏用户喜欢的背景设定

图表：2020年中国二次元游戏用户最近一年看新番的数量

图表：2020年中国二次元游戏用户创作的作品类型

图表：2020年中国二次元游戏用户参加的线下活动类型

图表：2020年中国二次元游戏用户对国产动漫的态度

图表：2020年中国二次元游戏用户认为国产动漫的不足之处

图表：2020年中国二次元游戏用户每天玩游戏的时长

图表：2020年中国二次元游戏用户玩游戏的类型

图表：2020年中国二次元游戏用户在游戏上的消费内容

图表：二次元游戏用户的消费情况

图表：2020年中国二次元游戏用户在ACG上的消费类型

图表：2020年中国二次元游戏用户最近一年购买ACG产品的主要渠道

图表：国内二次元游戏手游分类

图表：不同类型的二次元游戏手游主要概况

图表：垂直渠道与传统渠道的对比

图表：渠道的多元化

图表：二次元游戏手游发展历程

图表：2016-2020年中国二次元游戏用户规模及增长率

图表：中国二次元游戏用户游戏付费率

图表：二次元游戏手游企业未来发展方向

图表：2016-2020年中国二次元游戏手游市场规模及增长率

图表：2020年中国二次元游戏用户在游戏上的消费内容

图表：2020年二次元游戏精品产品

图表：2016-2020年二次元游戏领域内容创作公司投资并购案例

图表：2016-2020年二次元游戏平台型投资案例

图表：2016-2020年二次元游戏产业公司案例

图表：二次元游戏产业业态未来发展趋势

图表：二次元游戏与三次元融合趋势

更多图表见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202208/315066.html>