2022-2027年中国二次元手游行业市场运行现状及投资规划建议报告

报告大纲

华经情报网
www.huaon.com

一、报告简介

华经情报网发布的《2022-2027年中国二次元手游行业市场运行现状及投资规划建议报告》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//channel/internet/761577.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

二次元定义为ACGN，即动画（A）、漫画（C）、游戏（G）及小说（N），根据多款上线的二次元游戏可以定义为带有二次元属性，及ACGN属性的IP的改编游戏。
就我国二次元手游渗透率而言，相较于移动游戏整体快速发展，二次元手游增速在2019-2020年有所下降，远低于移动游戏增速，导致渗透率有所下降，2021年有所回升，整体来看移动游戏渗透率相对稳定。就游戏整体渗透率而言，二次元手游渗透率表现为波动上涨，截止2020年已达9.62%，预计随着二次元手游持续，头部企业持续带动，二次元手游渗透率有望持续提升。
2016-2021年中国二次元手游渗透率走势

本研究报告数据主要采用国家统计数据，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 二次元手游行业相关概述
1.1二次元手游基本概念
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手游
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 2017-2021年国外二次元手游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
2.3韩国
2.4国外二次元手游行业发展借鉴
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 2017-2021年中国二次元手游行业发展环境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
3.4.2 AR技术
3.4.3 VR技术
第四章 2017-2021年中国二次元手游行业发展综合分析
4.1中国二次元手游行业发展综述
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 2017-2021年中国二次元手游行业发展现状分析
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国风二次元手游初现
4.3中国二次元手游行业用户群体分析
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用户手游行为
4.3.6用户消费情况
4.4中国二次元手游行业商业模式分析
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中国二次元手游行业盈利模式探索
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中国二次元手游行业典型产品盘点
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中国二次元手游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中国二次元手游行业发展对策分析
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 2017-2021年中国二次元手游手游行业现状分析
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中国二次元手游手游行业发展综述
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 2017-2021年中国二次元手游手游市场发展状况
5.3.1市场规模
就二次元手游市场规模而言，2021年，中国二次元移动游戏市场实际销售收入达284.25亿元，同比2020年增长27.43%。相较于2020年有限的增速，2021年我国二次元手游销售收入的大幅增长。主要源于游戏企业近两年来对二次元题材的开发和推广投入，头部二次元产品表现稳健，新产品持续推出，对二次元游戏市场起到了一定的带动作用。
2016-2021年中国二次元手游实际销售收入及增长率

5.3.2市场现状
5.3.3产品介绍
5.3.4产品运营
5.4中国二次元手游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 2017-2021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 2017-2021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 2017-2021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 2017-2021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 2017-2021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 2017-2021年中国二次元手游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
8.2二次元手游音乐
8.2.1引进手游音乐会
8.2.2手游音乐发展现状
8.2.3问题及对策
8.2.4发展方向
8.3二次元手游电商
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 国内企业在二次元手游市场的布局
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 中国二次元手游行业重点企业发展分析
10.1漫风网络科技（上海）有限公司
10.2武汉斗鱼网络科技有限公司
10.3 SF互动传媒
10.4珠海布卡科技有限公司
10.5 SF互动传媒
第十一章 中国二次元手游行业投融资状况及前景趋势分析
11.1 2017-2021年中国二次元手游行业投融资状况（HJ PZW）
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
11.2二次元手游行业细分领域投资潜力分析
11.2.1二次元手游手游
11.2.2二次元手游剧
11.2.3周边市场
11.2.4 VR领域
11.3二次元手游行业发展趋势分析
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 2022-2027年二次元手游行业预测分析
11.4.1 2022-2027年二次元手游行业规模预测
11.4.2 2022-2027年二次元手游手游行业规模预测
11.4.3 2022-2027年影视动画行业规模预测
11.4.4 2022-2027年虚拟现实行业规模预测
图表目录：
图表二次元手游涵盖内容
图表二次元手游行业的产业链

图表二次元手游行业发展生命周期
图表二次元手游行业发展现状
图表二次元手游行业细分领域的发展
图表二次元手游行业发展新态势
图表2021年中国二次元手游用户的年龄分布
图表2021年中国二次元手游用户职业分布
图表2021年中国二次元手游用户的地区分布Top10省份
图表年中国二次元手游用户的地区分布（Top10城市）
图表90后用户在几个行业消费比重
更多图表见正文……

详细请访问：https://www.huaon.com//channel/internet/761577.html