

2020-2025年中国二次元手游行业市场调研分析及 投资战略咨询报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2020-2025年中国二次元手游行业市场调研分析及投资战略咨询报告》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/network/623973.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。

随着智能手机在我国居民中的普及，移动娱乐产业也在悄然兴起。数据显示2019年我国每月平均有8.25亿用户使用手机游戏APP，手机游戏玩家人均每月使用手游APP时长879分钟。手机游戏由于其原来自带有的载体便携性、轻度娱乐性、高用户粘性、高度社交性的特点成为了目前我国游戏市场的主要载体。在游戏版权发放受到限制的背景下，2019年我国移动游戏市场收入达1581.1亿，较上年依然增长了18%，增长率比2018年高出3个百分点。

2015至2019年手游行业收入变化

所谓二次元文化即以游戏、动画、漫画、小说等载体为基础，这些载体的受众通过跨界联合形成的独特价值观与理念。而所谓二次元手游即手机游戏题材的二次元化。二次元手游的最大特点就是游戏从题材内容，战斗风格到人物设计方面受日漫文化影响较大（主要是萌化），具有非常鲜明的日系风格。目前流行的阴阳师、FGO、公主连结等游戏即可归类为二次元手游。二次元手游的主要目标用户是那些受动漫等二次元文化影响较深的在校学生与年轻白领，随着二次元这一概念的不断泛化，二次元题材手游的目标用户也开始扩大到自由时间较多的全体学生群体与轻度娱乐需求较高的上班族。2019年我国二次元与泛二次元用户总量达3.32亿人，随着用户群体规模的迅速扩张与消费能力的增强，二次元手游的市场规模也将随之扩大。

2015至2021年我国泛二次元人群数量

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 2015-2019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

2.2.1动漫产业发展

2.2.2手游产业发展

2.2.3二次元手游IP特征

2.3韩国

2.3.1动漫产业发展

2.3.2手游产业发展

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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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

目前二次元手游的氪金价格是相对较高的，大部分游戏一次性最大充值消费的数额都保持在648元。一些玩家表示自己出货以后才发现已经充值上千元甚至上万元，而二次元游戏目前的消费群体主要是在校学生、刚刚进入社会的上班族为主，据调查显示我国二次元手游玩家中30岁以下占到60%以上。显而易见的是目前这种高消费的扭蛋抽卡机制已经远远超过了大部分消费者的承受能力。越来越多的消费者在享受抽卡的快感之后开始思考抽卡费用的机会成本。

2018年中国二次元游戏用户年龄结构

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 2015-2019年中国二次元手游行业现状分析

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 2015-2019年中国二次元手游市场发展状况

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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 漫风网络科技有限公司（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 融资情况

10.2.3 业务发展

10.3 SF互动传媒

10.3.1 企业发展概况

10.3.2 商业模式

10.3.3 战略合作

10.4 珠海布卡科技有限公司

10.4.1企业发展概况

10.4.2盈利模式

10.4.3业务发展

10.5 SF互动传媒

10.5.1企业发展概况

10.5.2商业模式

10.5.3融资情况

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 2015-2019年中国二次元手游行业投融资状况

11.1.1总体情况（AK LSW）

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 2020-2025年二次元手游行业预测分析

11.4.1 2020-2025年二次元手游行业规模预测

11.4.2 2020-2025年二次元手游行业规模预测

11.4.3 2020-2025年影视动画行业规模预测

11.4.4 2020-2025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

图表明星们参与二次元手游情况

图表2015-2019年中国二次元手游用户规模及增长率

图表2019年中国二次元手游用户的年龄分布

图表2019年中国二次元手游用户职业分布

图表2019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/network/623973.html>