

2019-2025年中国二次元游 戏行业深度调研与投资前景评估报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2019-2025年中国二次元游戏行业深度调研与投资前景评估报告》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.abaogao.com/b/youxi/J68941J2ON.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话： 400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真： 010-60343813

Email： sales@abaogao.com

联系人： 刘老师 谭老师 陈老师

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、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。

2016年底《阴阳师》的火爆让市场见识到了二次元产业的强大潜力。预计，2017年中国泛二次元用户规模达到2.26亿，其中核心二次元用户超8000万人。从产值来看，报告显示，2016年二次元手游市场规模为110.3亿元，预计2017年有望达到159.8亿，同比增长45%，二次元游戏产业，特别是二次元手游有望成为二次元产业最重要的细分市场。智研数据研究中心发布的《2019-2025年中国二次元游戏行业深度调研与投资前景评估报告》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 VR1.2.2 AR1.3 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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017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 2014-2017年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互动传媒网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互动传媒网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ZYZF 中国二次元游戏行业投融资状况及前景趋势分析11.1 2014-2017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 2019-2025年二次元游戏行业预测分析11.4.1 2019-2025年二次元游戏行业规模预测11.4.2 2019-2025年二次元游戏手游行业规模预测11.4.3 2019-2025年影视动画行业规模预测11.4.4 2019-2025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：2014-2017年中国二次元游戏用户规模及增长率图表：2017年中国二次元游戏用户的年龄分布图表：2017年中国二次元游戏用户职业分布图表：2017年中国二次元游戏用户的地区分布Top10省份

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/J68941J2ON.html>