

# 2019年中国二次元手游行业分析报告- 市场供需现状与发展动向研究

报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2019年中国二次元手游行业分析报告-市场供需现状与发展动向研究》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/428987428987.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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。

近年来，我国二次元文化相关用户规模大幅攀升。数据统计，2018年中国二次元用户规模达3.7亿，其中泛二次元用户2.7亿人，核心二次元用户1亿人。

2016-2018年中国二次元文化相关用户规模情况 数据来源：CNG

国内二次元用户规模的壮大，为二次元游戏的发展奠定了基础。近年来，得益于数十款二次元手游相继推向市场，二次元游戏行业规模稳步扩大。数据显示，到2018年二次元移动游戏市场规模达到190.9亿元，同比增长19.5%，占中国移动游戏市场的比例为14.3%。

2016-2018年我国二次元移动游戏市场规模及增长情况 数据来源：CNG

2016-2018年我国二次元移动游戏市场规模占中国移动游戏市场比重情况 数据来源：CNG

从用户性别来看，二次元游戏人物画风更易贴合女性用户的喜好，因此二次元游戏更易获取女性用户青睐，拉动女性用户的增长。因此，二次元游戏是女性向游戏市场的发展机会之一。

从IP改编来看，截止到2019年4月底，本年度上线测试且为二次元IP改编游戏为12款，国产二次元游戏4款占比33.33%，日本二次元游戏6款占比50.00%，欧美二次元游戏2款占比16.67%。

2019年1-4月我国二次元IP改编游戏分地区占比 数据来源：中国娱乐行业协会

未来二次元游戏行业将进一步规范化，头部企业及产品需要起到示范作用，在规范化运营方面投入更多的人力和物力，打造健康有序的发展环境，而原创将会是中国二次元游戏市场的主流。（GYWWJP）

### 【报告大纲】

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 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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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现状综述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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019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 2016-2019年中国二次元手游行业投融资状况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 2019-2025年二次元手游行业预测分析11.4.1 2019-2025年二次元手游行业规模预测11.4.2 2019-2025年二次元手游手游行业规模预测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 2016-2019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图表 2019年动漫用户与影视综艺用户重合度图表 2019年中国二次元手游用户的属性图表 2019年中国二次元手游用户主要的上网行为图表 2019年中国二次元手游用户初次接触阶段图表 2019年中国二次元手游用户经常看的作品图表 2019年中国二次元手游用户经常看的作品类型图表 2019年中国二次元手游用户喜欢的背景设定图表 2019年中国二次元手游用户最近一年看新番的数量图表 2019年中国二次元手游用户创作的作品类型图表 2019年中国二次元手游用户参加的线下活动类型图表 2019年中国二次元手游用户对国产动漫的态度图表 2019年中国二次元手游用户认为国产动漫的不足之处图表 2019年中国二次元手游用户每天玩手游的时长图表 2019年中国二次元手游用户玩手游的类型图表 2019年中国二次元手游用户在手游上的消费内容图表 二次元手游用户的消费情况

图表详见报告正文 . . . . . (GYSYL)

### 【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下打造的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提

供应商与综合行业信息门户。《2019年中国二次元手游行业分析报告-市场供需现状与发展动向研究》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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/428987428987.html>