

中国二次元游戏行业市场深度分析及前景趋势与投资研究报告(2026-2031版)

报告简介

二次元，来源于日本，日文名称作にじげん(niji-gen)的汉字写法，直译成中文的意思就是“二次元”。二次元得名于漫画和动画等都呈现在2D平面这一特征。狭义的二次元是指，以虚拟人物为中心而展开的内容产品，包括了漫画、动画、电子游戏和轻小说，即常说的ACGN。但是，在中国语境下，二次元指的是ACG。从广义上说，二次元是指围绕着二次元符号的一整套生活方式和产业集合。由于二次元通常指一种特定的文化符号和审美取向，因此不是所有平面视觉的大众文化制品都可以称作为二次元。比如美国的超级英雄漫画和国内的低幼向动漫作品并不在其列。

2021年，二次元游戏规模达653亿元，已经成为二次元产业重要的组成部分，在整体游戏市场规模中占比也接近10%，且未来仍将保持稳步增长。中国庞大的二次元用户给二次元游戏打下了坚实的用户基础，而二次元游戏产业的快速增长，还得益于原创二次元游戏的快速发展，阴阳师、明日方舟、原神等原创二次元游戏，将二次元美术风格跟玩法创新有机结合，实现了快速增长。

在未来，IP改编的二次元游戏，特别是国产动漫改编的二次元游戏，也有较大的发展空间。

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、工信部、51行业报告网、全国及海外多种相关报纸杂志的基础信息等公布和提供的大量资料和数据，客观、多角度地对中国二次元游戏市场进行了分析研究。报告在总结中国二次元游戏发展历程的基础上，结合新时期的各方面因素，对中国二次元游戏的发展趋势给予了细致和审慎的预测论证。报告资料详实，图表丰富，既有深入的分析，又有直观的比较，为二次元游戏企业在激烈的市场竞争中洞察先机，能准确及时的针对自身环境调整经营策略。

报告目录

第一章 二次元游戏行业相关概述

第一节 二次元游戏基本概念

一、起源

二、概念界定

三、动画

四、漫画

五、游戏

六、轻小说

第二节 相关概念介绍

一、vr

二、ar

第三节 产业链分析

第二章 2021-2026年国外二次元游戏行业发展分析及经验借鉴

第一节 日本

一、产业地位

二、产业规模

三、产业优势

第二节 美国

一、动漫产业发展

二、游戏产业发展

三、二次元游戏特征

第三节 国外二次元游戏行业发展借鉴

一、市场定位借鉴

二、发展方向分析

三、重视周边产业发展

第三章 2021-2026年中国二次元游戏行业发展环境pest分析

第一节 政策环境(political)

一、支持原创动漫

二、监管提上日程

三、扶持国产动画

第二节 经济环境(economic)

一、国际经济发展形势

一、中国经济运行现状

二、经济发展趋势分析

二、资本利好条件

第三节 社会环境(social)

一、ip受重视

二、用户群体成熟化

三、重视精神文化消费

第四节 技术环境(technological)

一、移动互联网

二、ar技术

三、vr技术

第四章 2021-2026年中国二次元游戏行业发展综合分析

第一节 中国二次元游戏行业发展综述

一、发展历程

二、行业发展转变

第二节 2021-2026年中国二次元游戏行业发展现状分析

一、行业发展态势

三、国风二次元游戏初现

第三节 中国二次元游戏行业用户群体分析

一、用户群体

二、用户规模

三、用户基本特征

四、用户行为特征

五、用户游戏行为

六、用户消费情况

第四节 中国二次元游戏行业商业模式分析

一、主流商业模式

二、平台端商业模式

三、内容端商业模式

四、电商商业模式

第五节 中国二次元游戏行业盈利模式探索

一、盈利模式现状

二、周边经济效应

三、典型案例

第六节 中国二次元游戏行业典型产品盘点

- 一、原创类
- 二、视频渠道类
- 三、漫画渠道类

第七节 中国二次元游戏行业发展存在的主要问题

第八节 中国二次元游戏行业发展对策分析

第五章 2021-2026年中国二次元游戏手游行业现状分析

第一节 中国手游行业发展综述

- 一、行业发展历程
- 二、行业发展现状
- 三、用户消费行为
- 四、行业发展存在问题
- 五、行业发展对策

第二节 中国二次元游戏手游行业发展综述

- 一、发展概况
- 二、发展趋势

第六章 2021-2026年中国影视动画行业全面解析

第一节 中国影视动画行业发展综述

- 一、发展概况
- 二、发展动因

第二节 中国影视动画片行业产业链分析

- 一、产业链图谱

二、对比2d动画和3d动画

三、对比动画电影和网络动画

四、对比原创动画和ip改编的动画

第三节 中国影视动画行业商业模式分析

一、动画特点

二、商业模式

三、用户付费

第四节 中国影视动画行业发展趋势分析

一、监管审查力度加强

二、量产化、精品化、多元化趋势发展

三、动画观念变化趋势

第七章 2021-2026年中国虚拟现实行业发展分析

第一节 虚拟现实行业发展综述

一、发展概述

二、产业链分析

三、发展趋势

第二节 2021-2026年中国虚拟现实市场发展状况

一、市场状况

二、企业布局

第三节 中国虚拟现实产业发展趋势

一、虚拟现实终端出货量与市场规模稳步增长

二、云化虚拟现实触发端网边云产业链条融合创新

三、终端、行业应用与增强现实孕育投融资市场新机遇

第八章 2021-2026年国内企业在二次元游戏市场的布局

第一节 bat的入局

一、百度

二、阿里

三、腾讯

第二节 平台端企业的市场布局

一、a站

二、b站

第三节 内容端企业的市场布局

一、奥飞娱乐

二、两点十分

第四节 跨界企业的市场布局

一、苏宁环球

二、东方网络

第九章 中国二次元游戏行业重点企业发展分析

第一节 完美世界股份有限公司

一、企业发展概况

二、竞争优势

三、业务发展

第二节 浙江世纪华通集团股份有限公司

一、企业发展概况

二、竞争优势

三、业务发展

第三节 浙文互联集团股份有限公司

一、企业发展概况

二、竞争优势

三、业务发展

第四节 杭州电魂网络科技股份有限公司

一、企业发展概况

二、竞争优势

三、业务发展

第五节 游族网络股份有限公司

一、企业发展概况

二、竞争优势

三、业务发展

第十章 中国二次元游戏行业投融资状况及前景趋势分析

第一节 2021-2026年中国二次元游戏行业投融资状况

一、总体情况

二、投资主体

三、投资方向

第二节 二次元游戏行业细分领域投资潜力分析

一、二次元游戏手游

二、周边市场

三、vr领域

第三节 二次元游戏行业发展趋势分析

一、产业业态趋势

二、市场定位趋势

三、用户锁定态势

四、三次元融合趋势

五、影游联动趋势

六、次元文化破壁趋势

附录

“十四五” 发展规划

图表目录

图表：二次元产业链图谱

图表：中国二次元游戏行业市场规模情况

图表：2021-2026h1 ios手游top100二次元自研手游数量占比

图表：二次元游戏渠道

图表：中国二次元手游行业发展历程

图表：按下载量排名的二次元手游

图表：二次元用户情况

图表：行业发展对策

图表：2021-2026年中国二次元手游行业市场规模情况

图表：二次元手游运营手法

图表：二次元手游行业渠道情况

图表：大型游戏厂商和垂直二次元企业加速合作

图表：通过打造ip泛娱乐反哺游戏

图表：中国影视动画行业发展历程

图表：政策扶持、平台崛起、资本注入，助推动画行业发展

图表：政策促进了国产动画的发展，规范了市场秩序

图表：中国动画行业产业链图

图表：2d动画和3d动画对比情况

图表：动画电影和网络动画对比情况

图表：原创动画和ip改编的动画对比情况

图表：动画行业商业模式

图表：用户付费模式

图表：监管趋势

图表：量产化、精品化、多元化趋势发展

图表：观念变化趋势

图表：虚拟现实行业产业链

图表：vr出货量历史数据及预测

图表：vr产品分类情况及潜在用户

图表：vr不同厂商占有率

图表：2年中国二次元游戏行业投资情况

图表：2021-2026年我国二次元游戏行业投资主体情况

图表：“十四五”大型清洁能源基地布局示意图

图表：城镇化空间格局示意图

图表：京津冀地区轨道交通规划图

图表：粤港澳大湾区轨道交通规划图

图表：长三角地区轨道交通规划图

图表：重要生态系统保护和修复重大工程布局示意图

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

报告编号：313713

本文地址：<https://www.51baogao.cn/baogao/20230204/313713.shtml>

在线订购：[点击这里](#)