

# 2021-2027年中国动漫游戏行业市场发展前景及投资规模预测报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2021-2027年中国动漫游戏行业市场发展前景及投资规模预测报告》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.chyxx.com/research/202011/907693.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.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

动漫游戏顾名思义，即为动画（Animation）、漫画（Comic）、游戏（Game）三者的统称，因此也有取三者英文首字母称其为ACG产业。动漫游戏产业涵盖了狭义的动漫产业，等于广义的动漫产业。”动漫游戏产业“的提法相比之下更注重动漫与游戏三者的联动关系。因其具有低能耗、低污染、高产业价值、多就业机会等特点与优势，被誉为21世纪的朝阳产业。游戏大致可分为两种：网络游戏与机台游戏，多是以同名动漫为原型而制作的游戏，但也有一些纯粹以动漫人物与类似动漫的情节为主板，日益风靡人们的生活。

随着我国游戏市场持续扩张，新产品层出不穷，吸引用户不断进入，游戏用户规模呈逐年上升趋势。从2014年开始我国游戏用户规模增长速度骤降，进入存量阶段。2020年新冠疫情期间，民众自觉隔离在家，受用户娱乐时间增多与娱乐参与意愿增强因素影响，我国游戏用户规模增至664.79百万人，相较2019年增加了23.71百万人，同比增长3.7%，2021年上半年中国游戏用户规模已达666.57百万人。

2014-2021年上半年中国游戏用户规模统计

资料来源：中国音数协游戏工委、智研咨询整理

智研咨询发布的《2021-2027年中国动漫游戏行业市场前景及投资规模预测报告》共十二章。首先介绍了动漫游戏相关概念及发展环境，接着分析了中国动漫游戏规模及消费需求，然后对中国动漫游戏市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国动漫游戏面临的机遇及发展前景。您若想对中国动漫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：

第一部分行业发展现状

第一章中国动漫游戏行业发展概述

第一节动漫游戏行业发展情况

第二节中国动漫游戏行业经济指标分析

一、赢利性

二、成长速度

三、附加值的提升空间

四、进入壁垒 / 退出机制

五、风险性

六、行业周期

## 七、竞争激烈程度指标

## 八、当前行业发展所属周期阶段的判断

### 第三节关联产业发展分析

## 第二章中国动漫游戏所属行业的国际比较分析

### 第一节中国动漫游戏所属行业竞争力指标分析

### 第二节中国动漫游戏所属行业经济指标国际比较分析

### 第三节全球动漫游戏所属行业市场需求分析

#### 一、市场规模现状

#### 二、需求结构分析

#### 三、市场前景展望

### 第四节全球动漫游戏行业市场供给分析

#### 一、市场价格走势

#### 二、重点企业分布

## 第二部分产业发展关键趋势

## 第三章2020年中国动漫游戏所属行业整体运行指标分析

### 第一节中国动漫游戏所属行业总体规模分析

#### 一、企业数量结构分析

#### 二、行业规模分析

### 第二节中国动漫游戏所属行业产销分析

#### 一、行业情况总体分析

#### 二、行业销售收入总体分析

2020年新冠疫情对中国动漫游戏产业产生深刻影响，一方面，动漫线下会展被迫暂停，线上新番不断延期;另一方面，网络游戏轻松躺赢，用户增量与在线消费触及新高。疫情之下的“宅经济”蓬勃发展，“宅消费”乘势而起，2020年游戏产业不仅稳中向好，且增收显著，成为“宅经济”的一抹亮色。2020年中国游戏市场实际销售收入达2786.87亿元，较2019年增加了478.10亿元，同比增长20.7%，2021年上半年中国游戏市场实际销售收入已完成1504.93亿元。在连续两年增长放缓后回归高位增速。产业规模扩大与高速增长不仅为全年行业的高营收奠定基础，也凸显网络游戏在满足人们娱乐消费需求方面的优势和潜力。

### 2014-2021年上半年中国游戏市场实际销售收入统计

资料来源：中国音数协游戏工委、智研咨询整理

### 第三节中国动漫游戏所属行业财务指标总体分析

#### 一、行业盈利能力分析

#### 二、行业偿债能力分析

#### 三、行业营运能力分析

#### 四、行业发展能力分析

## 第四章动漫游戏产业链的分析

### 第一节行业集中度

### 第二节主要环节的增值空间

### 第三节行业进入壁垒和驱动因素

### 第四节上下游行业影响及趋势分析

## 第五章区域市场情况深度研究

### 第一节长三角区域市场情况分析

### 第二节珠三角区域市场情况分析

### 第三节环渤海区域市场情况分析

### 第四节动漫游戏行业主要市场大区发展状况及竞争力研究

#### 一、华北大区市场分析

#### 二、华中大区市场分析

#### 三、华南大区市场分析

#### 四、华东大区市场分析

#### 五、东北大区市场分析

#### 六、西南大区市场分析

#### 七、西北大区市场分析

### 第五节主要省市集中度及竞争力模式分析

## 第六章2021-2027年需求预测分析

### 第一节动漫游戏行业领域2021-2027年需求量预测

### 第二节2021-2027年动漫游戏行业领域需求功能预测

### 第三节2021-2027年动漫游戏行业领域需求市场格局预测

## 第三部分产业竞争格局分析

## 第七章动漫游戏市场竞争格局分析

### 第一节行业竞争结构分析

#### 一、现有企业间竞争

#### 二、潜在进入者分析

#### 三、替代品威胁分析

#### 四、供应商议价能力

#### 五、客户议价能力

### 第二节行业集中度分析

#### 一、市场集中度分析

#### 二、企业集中度分析

#### 三、区域集中度分析

### 第三节行业国际竞争力比较

## 一、需求条件

## 二、支援与相关产业

## 三、企业战略、结构与竞争状态

## 四、政府的作用

### 第四节动漫游戏行业主要企业竞争力分析

#### 一、重点企业资产总计对比分析

#### 二、重点企业从业人员对比分析

#### 三、重点企业全年营业收入对比分析

#### 四、重点企业利润总额对比分析

#### 五、重点企业综合竞争力对比分析

### 第五节动漫游戏行业竞争格局分析

#### 一、2020年动漫游戏行业竞争分析

#### 二、2020年国内外动漫游戏竞争分析

#### 三、2020年中国动漫游戏市场竞争分析

#### 四、2020年中国动漫游戏市场集中度分析

### 第八章主要企业的排名与产业结构分析

#### 第一节行业企业排名分析

#### 第二节产业结构分析

##### 一、市场细分充分程度的分析

##### 二、各细分市场领先企业排名

##### 三、各细分市场占总市场的结构比例

##### 四、领先企业的结构分析

#### 第三节产业价值链的结构分析及产业链条的整体竞争优势分析

##### 一、产业价值链的构成

##### 二、产业链条的竞争优势与劣势分析

#### 第四节产业结构发展预测

##### 一、产业结构调整的方向政府产业指导政策分析

##### 二、产业结构调整中消费者需求的引导因素

##### 三、中国动漫游戏行业参与国际竞争的战略市场定位

### 第九章领先企业分析

#### 第一节盈佳国际分析

##### 一、主营业务及经营状况

##### 二、历年销售规模、利润指标

##### 三、主要市场定位

##### 四、主要优势与主要劣势

## 五、市场拓展战略与手段分析

### 第二节索尼互动娱乐分析

#### 一、主营业务及经营状况

#### 二、历年销售规模、利润指标

#### 三、主要市场定位

#### 四、主要优势与主要劣势

### 五、市场拓展战略与手段分析

### 第三节索尼互动娱乐分析

#### 一、主营业务及经营状况

#### 二、历年销售规模、利润指标

#### 三、主要市场定位

#### 四、主要优势与主要劣势

### 五、市场拓展战略与手段分析

### 第四节任天堂分析

#### 一、主营业务及经营状况

#### 二、历年销售规模、利润指标

#### 三、主要市场定位

#### 四、主要优势与主要劣势

### 五、市场拓展战略与手段分析

### 第五节和记娱乐分析

#### 一、主营业务及经营状况

#### 二、历年销售规模、利润指标

#### 三、主要市场定位

#### 四、主要优势与主要劣势

### 五、市场拓展战略与手段分析

### 第六节动视暴雪分析

#### 一、主营业务及经营状况

#### 二、历年销售规模、利润指标

#### 三、主要市场定位

#### 四、主要优势与主要劣势

### 五、市场拓展战略与手段分析

## 第四部分市场需求分析与投资方向推荐

## 第十章动漫游戏行业应用领域及行业供需分析

### 第一节需求分析

#### 一、动漫游戏行业需求市场

## 二、动漫游戏行业客户结构

## 三、动漫游戏行业需求的地区差异

### 第二节供给分析

### 第三节供求平衡分析及未来发展趋势

#### 一、动漫游戏行业的需求预测

#### 二、动漫游戏行业的供应预测

#### 三、供求平衡分析

#### 四、供求平衡预测

### 第四节市场价格走势分析

## 第十一章影响企业经营的关键趋势

### 第一节市场整合成长趋势

### 第二节需求变化趋势及新的商业机遇预测

### 第三节企业区域市场拓展的趋势

### 第四节科研开发趋势及替代技术进展

### 第五节影响企业销售与服务方式的关键趋势

### 第六节中国动漫游戏行业SWOT分析

## 第十二章2021-2027年动漫游戏行业投资价值评估分析

### 第一节产业发展的有利因素与不利因素分析

### 第二节产业发展的空白点分析

### 第三节投资回报率比较高的投资方向

### 第四节新进入者应注意的障碍因素(ZY LZQ)

### 第五节营销分析与营销模式推荐

#### 一、渠道构成

#### 二、销售贡献比率

#### 三、覆盖率

#### 四、销售渠道效果

#### 五、价值流程结构

### 部分图表目录：

图表：动漫游戏产业链分析

图表：国际动漫游戏市场规模

图表：国际动漫游戏生命周期

图表：中国GDP增长情况

图表：中国CPI增长情况

图表：中国人口数及其构成

图表：中国工业增加值及其增长速度



图表：中国城镇居民可支配收入情况

图表：2016-2020年我国动漫游戏供应情况

图表：2016-2020年我国动漫游戏需求情况

图表：2021-2027年中国动漫游戏市场规模预测

图表：2021-2027年我国动漫游戏供应情况预测

图表：2021-2027年我国动漫游戏需求情况预测

图表：2016-2020年我国动漫游戏市场规模统计表

图表：2021-2027年中国动漫游戏行业市场规模预测

图表：2021-2027年中国动漫游戏行业资产规模预测

图表：2021-2027年中国动漫游戏所属行业利润合计预测

图表：2021-2027年中国动漫游戏所属行业盈利能力预测

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202011/907693.html>