

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>