



2026-2032全球与中国二次元移动游戏市场调研报告

【行业】:软件及商业服务 【报告编码】:178149131325408

【出版时间】:2026-06-13 【订购热线】:+86 180 2246 3983

【电子邮件】:market@winmarketresearch.com

【报告价格】: ¥18900.00 中文电子版
¥18900.00 英文电子版
¥37800.00 中文+英文电子版

内容摘要

根据统计及预测，2025年全球二次元移动游戏市场销售额达到了94.50亿美元，预计2032年将达到159.3亿美元，年复合增长率（CAGR）为7.9%（2026-2032）。地区层面来看，中国市场在过去几年变化较快，2025年市场规模为百万美元，约占全球的%，预计2032年将达到百万美元，届时全球占比将达到%。

本文研究全球及中国市场二次元移动游戏现状及未来发展趋势，侧重分析全球及中国市场的主要企业，同时对比北美、欧洲、中国、日本、东南亚和印度等地区的现状及未来发展趋势。

二次元移动游戏是指以动漫化美术风格、角色收集养成、剧情叙事、ACGN文化圈层和长期在线运营为核心，并主要通过iOS、Android、HarmonyOS等移动端平台发行和商业化的数字游戏产品，主要包括移动端开放世界RPG、回合制RPG、动作RPG、策略RPG、卡牌及收集养成、乙女向恋爱模拟、偶像养成和动漫IP改编手游等。该类产品的上游投入主要包括游戏引擎、云服务器、CDN、图形渲染工具、角色立绘、3D建模、Live2D、剧本创作、配音、音乐音效、IP授权、支付系统、数据分析系统和广告投放资源；下游客户主要包括移动游戏用户、ACGN核心用户、动漫IP粉丝、女性向用户、泛娱乐消费用户、移动应用商店、安卓渠道、区域发行商和运营平台。按移动端发行确认口径测算，2025年全球二次元移动游戏行业毛利率约为55%-75%，其中自主研发、原创IP、长线运营能力强且官方直充占比较高的头部企业通常处于65%-75%区间；依赖外部IP授权、区域代理发行、渠道联运和高买量投放的企业通常处于55%-65%区间，部分新产品上线初期受研发摊销、市场推广和渠道分成影响，实际经营利润率会明显低于毛利率水平。

从市场现状看，二次元移动游戏已经从面向核心ACGN用户的小众品类，发展为全球移动游戏市场中商业化能力较强、用户识别度较高的内容型赛道。当前供给端主要集中在中国、日本和韩国，中国厂商在原创IP、高规格美术、长线运营和全球发行方面提升明显，日本厂商在动漫IP储备、角色商业化和本土高付费用户运营方面基础深厚，韩国厂商则在角色美术、商业化包装和海外发行方面持续强化。该市场的竞争重点已经不只是玩法本身，而是围绕角色吸引力、剧情更新、版本活动、配音音乐、社区传播和用户情感连接展开，头部产品能够通过持续内容供给延长生命周期，而中小产品若缺乏差异化定位，往往面临上线后用户流失较快的问题。

从未来发展趋势看，二次元移动游戏将继续向高品质制作、精细化运营、跨平台联动和细分用户扩容方向演进。移动端仍是核心商业化渠道，但越来越多头部产品会同时强化PC互通、官方充值、社区运营、动画化内容和线下活动，以提升用户粘性和品牌影响力。产品形态上，开放世界、动作战斗、回合制策略、女性向恋爱互动、换装养成、虚拟角色陪伴和轻社交内容将持续丰富市场结构。随着用户审美成熟，简单的美术模仿和高频抽卡已经难以形成长期竞争力，厂商需要在角色关系、剧情文本、战斗体验、演出质量、本地化和社区共创方面持续投入。

行业增长动力主要来自全球ACGN文化扩散、移动设备性能提升、年轻用户对虚拟角色和沉浸式内容的接受度提高，以及高质量产品全球发行效率的改善。动漫、漫画、轻小说、虚拟偶像、短视频和社交平台共同扩大了二次元内容入口，使移动游戏能够更有效承接IP粉丝和泛娱乐用户。女性向和泛用户向产品的成长也在扩大市场边界，推动二次元移动游戏从传统男性向角色收集赛道，延伸至恋爱陪伴、审美消费、生活方式内容和轻社交娱乐。AI辅助美术、语音合成、运营分析和本地化工具有望提高研发与运营效率，但其价值仍取决于内容质量控制、版权合规和用户体验管理。

行业阻碍主要集中在研发成本上升、内容同质化、买量费用高企、监管约束和用户留存压力。高规格二次元移动游戏需要持续投入角色建模、动画演出、剧情文本、配音音乐、服务器运维、版本活动和多地区本地化，项目周期和资金门槛明显提高。抽卡付费、未成年人保护、付费透明度和内容审核也会影响商业化设计与上线节奏。随着头部产品占据更多用户时间和付费预算，中小厂商如果缺乏强IP、稳定发行能力或清晰差异化玩法，盈利难度会持续上升。未来行业竞争将更强调内容产能、IP沉淀、全球运营、技术效率和社区治理能力，依靠题材跟风或视觉相似度的产品空间将进一步收窄。

本文重点分析在全球及中国有重要角色的企业，分析这些企业二次元移动游戏产品的市场规模、市场份额、市场定位、产品类型以及发展规划等。

主要企业包括：

米哈游
腾讯
网易
叠纸游戏
库洛游戏
鹰角网络
悠星网络
Cygames
Aniplex
Bandai Namco Entertainment
Sega
Square Enix
KLab
Nexon
Shift Up
Smilegate
Kakao Games
Crunchyroll Games
Ankama
心动公司

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

角色扮演游戏
卡牌及收集养成游戏
策略及战术游戏
乙女向及恋爱模拟游戏
音乐及偶像养成游戏
其他

按照不同IP来源，包括如下几个类别：

原创游戏IP
动漫及漫画授权IP
轻小说及网文IP
其他

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

男性向二次元游戏
女性向二次元游戏
泛ACGN用户向游戏
其他

重点关注如下几个地区

北美
欧洲
中国
日本
东南亚
印度

本文正文共8章，各章节主要内容如下：

第1章：报告统计范围、产品细分及全球总体规模及增长率等数据
第2章：全球不同应用二次元移动游戏市场规模及份额等
第3章：全球二次元移动游戏主要地区市场规模及份额等
第4章：全球范围内二次元移动游戏主要企业竞争分析，主要包括二次元移动游戏收入、市场份额及行业集中度分析
第5章：中国市场二次元移动游戏主要企业竞争分析，主要包括二次元移动游戏收入、市场份额及行业集中度分析
第6章：全球主要企业基本情况介绍，包括公司简介、二次元移动游戏产品、收入及最新动态等
第7章：行业发展机遇和风险分析
第8章：报告结论

报告目录

- 1 二次元移动游戏市场概述
 - 1.1 二次元移动游戏市场概述
 - 1.2 不同产品类型二次元移动游戏分析
 - 1.2.1 角色扮演游戏
 - 1.2.2 卡牌及收集养成游戏
 - 1.2.3 策略及战术游戏
 - 1.2.4 乙女向及恋爱模拟游戏
 - 1.2.5 音乐及偶像养成游戏
 - 1.2.6 其他
 - 1.2.7 全球市场不同产品类型二次元移动游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）
 - 1.2.8 全球不同产品类型二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 1.2.8.1 全球不同产品类型二次元移动游戏销售额及市场份额（2021-2026）
 - 1.2.8.2 全球不同产品类型二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）
 - 1.2.9 中国不同产品类型二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 1.2.9.1 中国不同产品类型二次元移动游戏销售额及市场份额（2021-2026）
 - 1.2.9.2 中国不同产品类型二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）
 - 1.3 不同IP来源二次元移动游戏分析
 - 1.3.1 原创游戏IP
 - 1.3.2 动漫及漫画授权IP
 - 1.3.3 轻小说及网文IP
 - 1.3.4 其他
 - 1.3.5 全球市场不同IP来源二次元移动游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）
 - 1.3.6 全球不同IP来源二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 1.3.6.1 全球不同IP来源二次元移动游戏销售额及市场份额（2021-2026）
 - 1.3.6.2 全球不同IP来源二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）
 - 1.3.7 中国不同IP来源二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 1.3.7.1 中国不同IP来源二次元移动游戏销售额及市场份额（2021-2026）
 - 1.3.7.2 中国不同IP来源二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）
- 2 不同应用分析
 - 2.1 从不同应用，二次元移动游戏主要包括如下几个方面
 - 2.1.1 男性向二次元游戏
 - 2.1.2 女性向二次元游戏
 - 2.1.3 泛ACGN用户向游戏
 - 2.1.4 其他
 - 2.2 全球市场不同应用二次元移动游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）
 - 2.3 全球不同应用二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 2.3.1 全球不同应用二次元移动游戏销售额及市场份额（2021-2026）
 - 2.3.2 全球不同应用二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）
 - 2.4 中国不同应用二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 2.4.1 中国不同应用二次元移动游戏销售额及市场份额（2021-2026）
 - 2.4.2 中国不同应用二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）
- 3 全球二次元移动游戏主要地区分析
 - 3.1 全球主要地区二次元移动游戏市场规模分析：2021 VS 2025 VS 2032
 - 3.1.1 全球主要地区二次元移动游戏销售额及份额（2021-2026）
 - 3.1.2 全球主要地区二次元移动游戏销售额及份额预测（2027-2032）
 - 3.2 北美二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 3.3 欧洲二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 3.4 中国二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 3.5 日本二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 3.6 东南亚二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
 - 3.7 印度二次元移动游戏销售额及预测（2021-2032）
- 4 全球主要企业市场占有率
 - 4.1 全球主要企业二次元移动游戏销售额及市场份额
 - 4.2 全球二次元移动游戏主要企业竞争态势
 - 4.2.1 二次元移动游戏行业集中度分析：2025年全球Top 5厂商市场份额
 - 4.2.2 全球二次元移动游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额
 - 4.3 2025年全球主要厂商二次元移动游戏收入排名
 - 4.4 全球主要厂商二次元移动游戏总部及市场区域分布

- 4.5 全球主要厂商二次元移动游戏产品类型及应用
- 4.6 全球主要厂商二次元移动游戏商业化日期
- 4.7 新增投资及市场并购活动
- 4.8 二次元移动游戏全球领先企业SWOT分析
- 5 中国市场二次元移动游戏主要企业分析
- 5.1 中国二次元移动游戏销售额及市场份额（2021-2026）
- 5.2 中国二次元移动游戏Top 3和Top 5企业市场份额
- 6 企业简介
- 6.1 米哈游
 - 6.1.1 米哈游公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.1.2 米哈游 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.1.3 米哈游 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.1.4 米哈游公司简介及主要业务
 - 6.1.5 米哈游企业最新动态
- 6.2 腾讯
 - 6.2.1 腾讯公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.2.2 腾讯 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.2.3 腾讯 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.2.4 腾讯公司简介及主要业务
 - 6.2.5 腾讯企业最新动态
- 6.3 网易
 - 6.3.1 网易公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.3.2 网易 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.3.3 网易 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.3.4 网易公司简介及主要业务
 - 6.3.5 网易企业最新动态
- 6.4 叠纸游戏
 - 6.4.1 叠纸游戏公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.4.2 叠纸游戏 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.4.3 叠纸游戏 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.4.4 叠纸游戏公司简介及主要业务
- 6.5 库洛游戏
 - 6.5.1 库洛游戏公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.5.2 库洛游戏 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.5.3 库洛游戏 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.5.4 库洛游戏公司简介及主要业务
 - 6.5.5 库洛游戏企业最新动态
- 6.6 鹰角网络
 - 6.6.1 鹰角网络公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.6.2 鹰角网络 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.6.3 鹰角网络 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.6.4 鹰角网络公司简介及主要业务
 - 6.6.5 鹰角网络企业最新动态
- 6.7 悠星网络
 - 6.7.1 悠星网络公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.7.2 悠星网络 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.7.3 悠星网络 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.7.4 悠星网络公司简介及主要业务
 - 6.7.5 悠星网络企业最新动态
- 6.8 Cygames
 - 6.8.1 Cygames公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.8.2 Cygames 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.8.3 Cygames 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.8.4 Cygames公司简介及主要业务
 - 6.8.5 Cygames企业最新动态
- 6.9 Aniplex
 - 6.9.1 Aniplex公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.9.2 Aniplex 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.9.3 Aniplex 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.9.4 Aniplex公司简介及主要业务

- 6.9.5 Aniplex企业最新动态
- 6.10 Bandai Namco Entertainment
 - 6.10.1 Bandai Namco Entertainment公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.10.2 Bandai Namco Entertainment 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.10.3 Bandai Namco Entertainment 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.10.4 Bandai Namco Entertainment公司简介及主要业务
 - 6.10.5 Bandai Namco Entertainment企业最新动态
- 6.11 Sega
 - 6.11.1 Sega公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.11.2 Sega 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.11.3 Sega 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.11.4 Sega公司简介及主要业务
 - 6.11.5 Sega企业最新动态
- 6.12 Square Enix
 - 6.12.1 Square Enix公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.12.2 Square Enix 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.12.3 Square Enix 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.12.4 Square Enix公司简介及主要业务
 - 6.12.5 Square Enix企业最新动态
- 6.13 KLab
 - 6.13.1 KLab公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.13.2 KLab 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.13.3 KLab 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.13.4 KLab公司简介及主要业务
 - 6.13.5 KLab企业最新动态
- 6.14 Nexon
 - 6.14.1 Nexon公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.14.2 Nexon 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.14.3 Nexon 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.14.4 Nexon公司简介及主要业务
 - 6.14.5 Nexon企业最新动态
- 6.15 Shift Up
 - 6.15.1 Shift Up公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.15.2 Shift Up 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.15.3 Shift Up 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.15.4 Shift Up公司简介及主要业务
 - 6.15.5 Shift Up企业最新动态
- 6.16 Smilegate
 - 6.16.1 Smilegate公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.16.2 Smilegate 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.16.3 Smilegate 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.16.4 Smilegate公司简介及主要业务
 - 6.16.5 Smilegate企业最新动态
- 6.17 Kakao Games
 - 6.17.1 Kakao Games公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.17.2 Kakao Games 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.17.3 Kakao Games 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.17.4 Kakao Games公司简介及主要业务
 - 6.17.5 Kakao Games企业最新动态
- 6.18 Crunchyroll Games
 - 6.18.1 Crunchyroll Games公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.18.2 Crunchyroll Games 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.18.3 Crunchyroll Games 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.18.4 Crunchyroll Games公司简介及主要业务
 - 6.18.5 Crunchyroll Games企业最新动态
- 6.19 Ankama
 - 6.19.1 Ankama公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.19.2 Ankama 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.19.3 Ankama 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.19.4 Ankama公司简介及主要业务

- 6.19.5 Ankama企业最新动态
- 6.20 心动公司
 - 6.20.1 心动公司公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.20.2 心动公司 二次元移动游戏产品及服务介绍
 - 6.20.3 心动公司 二次元移动游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.20.4 心动公司公司简介及主要业务
 - 6.20.5 心动公司企业最新动态
- 7 行业发展机遇和风险分析
 - 7.1 二次元移动游戏行业发展机遇及主要驱动因素
 - 7.2 二次元移动游戏行业发展面临的风险
 - 7.3 二次元移动游戏行业政策分析
- 8 研究结果
- 9 研究方法与数据来源
 - 9.1 研究方法
 - 9.2 数据来源
 - 9.2.1 二手信息来源
 - 9.2.2 一手信息来源
 - 9.3 数据交互验证
 - 9.4 免责声明

报告图表

表格目录

- 表 1: 角色扮演游戏主要企业列表
- 表 2: 卡牌及收集养成游戏主要企业列表
- 表 3: 策略及战术游戏主要企业列表
- 表 4: 乙女向及恋爱模拟游戏主要企业列表
- 表 5: 音乐及偶像养成游戏主要企业列表
- 表 6: 其他主要企业列表
- 表 7: 全球市场不同产品类型二次元移动游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表 8: 全球不同产品类型二次元移动游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表 9: 全球不同产品类型二次元移动游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表 10: 全球不同产品类型二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表 11: 全球不同产品类型二次元移动游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表 12: 中国不同产品类型二次元移动游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表 13: 中国不同产品类型二次元移动游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表 14: 中国不同产品类型二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表 15: 中国不同产品类型二次元移动游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表 16: 原创游戏IP主要企业列表
- 表 17: 动漫及漫画授权IP主要企业列表
- 表 18: 轻小说及网文IP主要企业列表
- 表 19: 其他主要企业列表
- 表 20: 全球市场不同IP来源二次元移动游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表 21: 全球不同IP来源二次元移动游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表 22: 全球不同IP来源二次元移动游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表 23: 全球不同IP来源二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表 24: 全球不同IP来源二次元移动游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表 25: 中国不同IP来源二次元移动游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表 26: 中国不同IP来源二次元移动游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表 27: 中国不同IP来源二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表 28: 中国不同IP来源二次元移动游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表 29: 全球市场不同应用二次元移动游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表 30: 全球不同应用二次元移动游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表 31: 全球不同应用二次元移动游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表 32: 全球不同应用二次元移动游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）

- 表 33: 全球不同应用二次元移动游戏市场份额预测 (2027-2032)
- 表 34: 中国不同应用二次元移动游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 35: 中国不同应用二次元移动游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 36: 中国不同应用二次元移动游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 37: 中国不同应用二次元移动游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 38: 全球主要地区二次元移动游戏销售额: (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 39: 全球主要地区二次元移动游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 40: 全球主要地区二次元移动游戏销售额及份额列表 (2021-2026)
- 表 41: 全球主要地区二次元移动游戏销售额列表预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 42: 全球主要地区二次元移动游戏销售额及份额列表预测 (2027-2032)
- 表 43: 全球主要企业二次元移动游戏销售额 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 44: 全球主要企业二次元移动游戏销售额份额对比 (2021-2026)
- 表 45: 2025年全球二次元移动游戏主要厂商市场地位 (第一梯队、第二梯队和第三梯队)
- 表 46: 2025年全球主要厂商二次元移动游戏收入排名 (百万美元)
- 表 47: 全球主要厂商二次元移动游戏总部及市场区域分布
- 表 48: 全球主要厂商二次元移动游戏产品类型及应用
- 表 49: 全球主要厂商二次元移动游戏商业化日期
- 表 50: 全球二次元移动游戏市场投资、并购等现状分析
- 表 51: 中国主要企业二次元移动游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 52: 中国主要企业二次元移动游戏销售额份额对比 (2021-2026)
- 表 53: 米哈游公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 54: 米哈游 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 55: 米哈游 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 56: 米哈游公司简介及主要业务
- 表 57: 米哈游企业最新动态
- 表 58: 腾讯公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 59: 腾讯 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 60: 腾讯 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 61: 腾讯公司简介及主要业务
- 表 62: 腾讯企业最新动态
- 表 63: 网易公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 64: 网易 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 65: 网易 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 66: 网易公司简介及主要业务
- 表 67: 网易企业最新动态
- 表 68: 叠纸游戏公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 69: 叠纸游戏 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 70: 叠纸游戏 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 71: 叠纸游戏公司简介及主要业务
- 表 72: 库洛游戏公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 73: 库洛游戏 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 74: 库洛游戏 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 75: 库洛游戏公司简介及主要业务
- 表 76: 库洛游戏企业最新动态
- 表 77: 鹰角网络公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 78: 鹰角网络 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 79: 鹰角网络 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 80: 鹰角网络公司简介及主要业务
- 表 81: 鹰角网络企业最新动态
- 表 82: 悠星网络公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 83: 悠星网络 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 84: 悠星网络 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 85: 悠星网络公司简介及主要业务
- 表 86: 悠星网络企业最新动态
- 表 87: Cygames公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 88: Cygames 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 89: Cygames 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 90: Cygames公司简介及主要业务
- 表 91: Cygames企业最新动态
- 表 92: Aniplex公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手

- 表 93: Aniplex 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 94: Aniplex 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 95: Aniplex公司简介及主要业务
- 表 96: Aniplex企业最新动态
- 表 97: Bandai Namco Entertainment公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 98: Bandai Namco Entertainment 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 99: Bandai Namco Entertainment 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 100: Bandai Namco Entertainment公司简介及主要业务
- 表 101: Bandai Namco Entertainment企业最新动态
- 表 102: Sega公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 103: Sega 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 104: Sega 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 105: Sega公司简介及主要业务
- 表 106: Sega企业最新动态
- 表 107: Square Enix公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 108: Square Enix 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 109: Square Enix 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 110: Square Enix公司简介及主要业务
- 表 111: Square Enix企业最新动态
- 表 112: KLab公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 113: KLab 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 114: KLab 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 115: KLab公司简介及主要业务
- 表 116: KLab企业最新动态
- 表 117: Nexon公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 118: Nexon 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 119: Nexon 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 120: Nexon公司简介及主要业务
- 表 121: Nexon企业最新动态
- 表 122: Shift Up公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 123: Shift Up 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 124: Shift Up 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 125: Shift Up公司简介及主要业务
- 表 126: Shift Up企业最新动态
- 表 127: Smilegate公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 128: Smilegate 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 129: Smilegate 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 130: Smilegate公司简介及主要业务
- 表 131: Smilegate企业最新动态
- 表 132: Kakao Games公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 133: Kakao Games 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 134: Kakao Games 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 135: Kakao Games公司简介及主要业务
- 表 136: Kakao Games企业最新动态
- 表 137: Crunchyroll Games公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 138: Crunchyroll Games 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 139: Crunchyroll Games 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 140: Crunchyroll Games公司简介及主要业务
- 表 141: Crunchyroll Games企业最新动态
- 表 142: Ankama公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 143: Ankama 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 144: Ankama 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 145: Ankama公司简介及主要业务
- 表 146: Ankama企业最新动态
- 表 147: 心动公司公司信息、总部、二次元移动游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 148: 心动公司 二次元移动游戏产品及服务介绍
- 表 149: 心动公司 二次元移动游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 150: 心动公司公司简介及主要业务
- 表 151: 心动公司企业最新动态
- 表 152: 二次元移动游戏行业发展机遇及主要驱动因素

表 153: 二次元移动游戏行业发展面临的风险

表 154: 二次元移动游戏行业政策分析

表 155: 研究范围

表 156: 本文分析师列表

图表目录

图 1: 二次元移动游戏产品图片

图 2: 全球市场二次元移动游戏市场规模 (销售额), 2021 VS 2025 VS 2032 (百万美元)

图 3: 全球二次元移动游戏市场销售额预测: (百万美元) & (2021-2032)

图 4: 中国市场二次元移动游戏销售额及未来趋势 (2021-2032) & (百万美元)

图 5: 角色扮演游戏 产品图片

图 6: 全球角色扮演游戏规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 7: 卡牌及收集养成游戏产品图片

图 8: 全球卡牌及收集养成游戏规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 9: 策略及战术游戏产品图片

图 10: 全球策略及战术游戏规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 11: 乙女向及恋爱模拟游戏产品图片

图 12: 全球乙女向及恋爱模拟游戏规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 13: 音乐及偶像养成游戏产品图片

图 14: 全球音乐及偶像养成游戏规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 15: 其他产品图片

图 16: 全球其他规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 17: 全球不同产品类型二次元移动游戏市场份额2025 & 2032

图 18: 全球不同产品类型二次元移动游戏市场份额2021 & 2025

图 19: 全球不同产品类型二次元移动游戏市场份额预测2026 & 2032

图 20: 中国不同产品类型二次元移动游戏市场份额2021 & 2025

图 21: 中国不同产品类型二次元移动游戏市场份额预测2026 & 2032

图 22: 原创游戏IP 产品图片

图 23: 全球原创游戏IP规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 24: 动漫及漫画授权IP产品图片

图 25: 全球动漫及漫画授权IP规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 26: 轻小说及网文IP产品图片

图 27: 全球轻小说及网文IP规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 28: 其他产品图片

图 29: 全球其他规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

图 30: 全球不同IP来源二次元移动游戏市场份额2025 & 2032

图 31: 全球不同IP来源二次元移动游戏市场份额2021 & 2025

图 32: 全球不同IP来源二次元移动游戏市场份额预测2026 & 2032

图 33: 中国不同IP来源二次元移动游戏市场份额2021 & 2025

图 34: 中国不同IP来源二次元移动游戏市场份额预测2026 & 2032

图 35: 男性向二次元游戏

图 36: 女性向二次元游戏

图 37: 泛ACGN用户向游戏

图 38: 其他

图 39: 全球不同应用二次元移动游戏市场份额2025 VS 2032

图 40: 全球不同应用二次元移动游戏市场份额2021 & 2025

图 41: 全球主要地区二次元移动游戏销售额市场份额 (2021 VS 2025)

图 42: 北美二次元移动游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)

图 43: 欧洲二次元移动游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)

图 44: 中国二次元移动游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)

图 45: 日本二次元移动游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)

图 46: 东南亚二次元移动游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)

图 47: 印度二次元移动游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)

图 48: 2025年全球前五大厂商二次元移动游戏市场份额

图 49: 2025年全球二次元移动游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

图 50: 二次元移动游戏全球领先企业SWOT分析

图 51: 2025年中国排名前三和前五二次元移动游戏企业市场份额

图 52: 关键采访目标

图 53: 自下而上及自上而下验证

图 54: 资料三角测定