

# 2018-2024年中国二次元未来趋势预测分析及投资 规划研究建议报告

报告大纲

## 一、报告简介

华经情报网发布的《2018-2024年中国二次元未来趋势预测分析及投资规划研究建议报告》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.huaon.com/detail/353276.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.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

报告目录:

### 第一章 二次元行业相关概述

#### 1.1 二次元基本介绍

##### 1.1.1 行业起源

##### 1.1.2 概念界定

##### 1.1.3 行业分类

#### 1.2 二次元行业产业链分析

##### 1.2.1 产业链结构

##### 1.2.2 产业链上游

##### 1.2.3 产业链下游

### 第二章 2014-2017年国外二次元行业发展分析及经验借鉴

#### 2.1 日本

##### 2.1.1 市场地位分析

##### 2.1.2 产业发展优势

##### 2.1.3 动漫产业发展

##### 2.1.4 游戏产业发展

#### 2.2 美国

##### 2.2.1 美漫市场发展

##### 2.2.2 游戏产业发展

##### 2.2.3 二次元IP特征

#### 2.3 韩国

##### 2.3.1 动漫产业发展

##### 2.3.2 游戏产业发展

##### 2.3.3 产业发展模式

##### 2.3.4 发展经验借鉴

#### 2.4 国外二次元行业发展借鉴

##### 2.4.1 市场定位准确

##### 2.4.2 表现形式多样

##### 2.4.3 重视周边产业发展

### 第三章 2014-2017年中国二次元行业发展环境PEST分析

#### 3.1 政策环境 ( Political )

##### 3.1.1 行业相关政策概述

##### 3.1.2 支持动漫产业发展

### 3.1.3 游戏产业政策发展

### 3.1.4 虚拟现实发展政策

## 3.2 经济环境 ( Economic )

### 3.2.1 宏观经济概况

### 3.2.2 对外经济分析

### 3.2.3 工业运行情况

### 3.2.4 固定资产投资

### 3.2.5 宏观经济展望

## 3.3 社会环境 ( Social )

### 3.3.1 居民收入水平

### 3.3.2 社会消费规模

### 3.3.3 居民消费水平

### 3.3.4 消费市场特征

### 3.3.5 发展条件成熟

## 3.4 技术环境 ( Technological )

### 3.4.1 移动互联网

### 3.4.2 增强现实技术 ( AR )

### 3.4.3 虚拟现实技术 ( VR )

## 第四章 2014-2017年中国二次元行业发展状况分析

### 4.1 2014-2017年中国二次元行业发展状况

#### 4.1.1 行业发展历程

#### 4.1.2 市场发展状况

#### 4.1.3 行业发展转变

#### 4.1.4 行业发展态势

#### 4.1.5 市场发展动态

### 4.2 2014-2017年中国二次元行业用户群体分析

#### 4.2.1 用户群体分类

#### 4.2.2 用户规模分析

#### 4.2.3 用户基本特征

#### 4.2.4 用户行为偏好

#### 4.2.5 用户消费特征

### 4.3 中国二次元行业商业模式分析

#### 4.3.1 商业模式类型

#### 4.3.2 主流商业模式

#### 4.3.3 平台端商业模式

#### 4.3.4 内容端商业模式

#### 4.3.5 电商商业模式

### 4.4 中国二次元行业盈利模式探索

#### 4.4.1 盈利模式现状

#### 4.4.2 盈利途径挖掘

#### 4.4.3 周边经济效应

#### 4.4.4 典型案例分析

### 4.5 中国二次元行业典型产品分析

#### 4.5.1 原创类

#### 4.5.2 视频渠道类

#### 4.5.3 漫画渠道类

#### 4.5.4 交友类

#### 4.5.5 电商类

#### 4.5.6 产品分析

### 4.6 中国二次元行业发展存在的主要问题

#### 4.6.1 用户群体小众化

#### 4.6.2 商业模式不成熟

#### 4.6.3 产品质量问题

#### 4.6.4 版权困境问题

### 4.7 中国二次元行业发展对策分析

#### 4.7.1 加强监管力度

#### 4.7.2 生产原创内容

#### 4.7.3 购买正版产品

## 第五章 2014-2017年中国二次元游戏行业现状分析

### 5.1 2014-2017年中国游戏行业发展状况

#### 5.1.1 整体市场规模

#### 5.1.2 细分市场现状

#### 5.1.3 海外出口状况

#### 5.1.4 用户规模分析

#### 5.1.5 行业发展态势

### 5.2 2014-2017年中国二次元游戏市场分析

#### 5.2.1 市场发展综述

#### 5.2.2 市场发展规模

#### 5.2.3 游戏类型偏好

#### 5.2.4 游戏价值分析

#### 5.2.5 产品市场运营

#### 5.2.6 未来发展趋势

### 5.3 中国二次元手机游戏业发展存在的问题及对策

#### 5.3.1 存在问题

#### 5.3.2 发展对策

#### 5.3.3 突破建议

## 第六章 2014-2017年中国动漫产业发展全面解析

### 6.1 2014-2017年中国动漫产业发展总体分析

#### 6.1.1 产业发展成果

#### 6.1.2 市场发展现状

#### 6.1.3 优质版权打造

#### 6.1.4 市场用户特征

#### 6.1.5 市场消费状况

#### 6.1.6 发展瓶颈分析

#### 6.1.7 市场发展道路

#### 6.1.8 未来发展趋势

### 6.2 2014-2017年中国动画产业发展分析

#### 6.2.1 市场发展现状

#### 6.2.2 市场运行状况

#### 6.2.3 票房收入对比

#### 6.2.4 市场运作模式

#### 6.2.5 未来发展趋势

### 6.3 2014-2017年中国漫画产业分析

#### 6.3.1 产业发展阶段

#### 6.3.2 市场发展规模

#### 6.3.3 消费市场分析

#### 6.3.4 市场发展特点

#### 6.3.5 IP化运作案例

#### 6.3.6 产业发展态势

### 6.4 中国动漫产业存在的问题

#### 6.4.1 产业存在问题

#### 6.4.2 产业面临威胁

#### 6.4.3 人才供需问题

#### 6.4.4 产业发展瓶颈

### 6.5 中国动漫产业发展的建议

6.5.1 产业发展对策建议

6.5.2 需要进行体制改革

6.5.3 产品实行分级制度

6.5.4 产业发展战略模式

6.5.5 产业加速发展建议

6.5.6 国产动漫营销策略

第七章 2014-2017年中国虚拟现实（VR）产业发展分析

7.1 2014-2017年中国虚拟现实发展状况分析

7.1.1 行业发展环境

7.1.2 行业盈利模式

7.1.3 企业发展动态

7.1.4 中外发展对比

7.1.5 用户特点分析

7.1.6 发展瓶颈分析

7.1.7 发展驱动因素

7.2 2014-2017年中国虚拟现实市场运行状况

7.2.1 行业市场热度

7.2.2 市场规模分析

7.2.3 头戴设备市场

7.2.4 内容市场分析

7.2.5 线下体验馆市场

7.2.6 游戏娱乐场景应用

7.3 虚拟现实二次元领域应用案例分析

7.3.1 动漫领域应用案例

7.3.2 游戏领域应用案例

7.3.3 内容平台应用案例

第八章 2014-2017年中国二次元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 二次元演艺

8.2.1 发展现状

8.2.2 演出模式

### 8.2.3 发展机遇

### 8.2.4 案例分析

## 8.3 二次元电商

### 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

## 8.4 二次元衍生品

### 8.4.1 发展动因

### 8.4.2 价值开发

### 8.4.3 市场变现

### 8.4.4 平台布局

## 第九章 2014-2017年国内企业二次元市场布局状况解析

### 9.1 BAT企业入局

#### 9.1.1 百度

#### 9.1.2 阿里

#### 9.1.3 腾讯

### 9.2 平台端企业市场布局

#### 9.2.1 A站

#### 9.2.2 B站

### 9.3 内容端企业市场布局

#### 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 永和豆浆

### 第十章 2014-2017年中国二次元行业重点企业发展分析

#### 10.1 Bilibili (B站)

##### 10.1.1 企业发展概况

##### 10.1.2 商业模式分析

##### 10.1.3 业务发展状况

##### 10.1.4 发展存在问题

##### 10.1.5 发展对策分析

#### 10.2 AcFun (A站)

##### 10.2.1 企业概况

##### 10.2.2 业务发展

##### 10.2.3 网站风格

##### 10.2.4 发展动态

#### 10.3 广东奥飞动漫文化股份有限公司

##### 10.3.1 企业概况

##### 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 (布卡漫画)

##### 10.4.1 企业概况

##### 10.4.2 盈利模式

##### 10.4.3 业务发展

#### 10.5 北京青青树动漫科技有限公司 (青青树)

##### 10.5.1 企业概况

##### 10.5.2 商业模式

##### 10.5.3 业务发展

##### 10.5.4 融资情况

#### 10.6 有妖气原创漫画梦工厂 (有妖气)

##### 10.6.1 企业发展概况

##### 10.6.2 经营特色

##### 10.6.3 发展动态

#### 10.7 漫风网络科技 (上海) 有限公司 (漫风游戏)

##### 10.7.1 企业概况

##### 10.7.2 商业模式

#### 10.8 武汉斗鱼网络科技有限公司 (斗鱼TV)

##### 10.8.1 企业概况

10.8.2 商业模式

10.8.3 融资情况

10.9 SF互动传媒网（SF）

10.9.1 企业概况

10.9.2 商业模式

10.9.3 业务发展

第十一章 2014-2017年中国二次元行业投融资状况分析

11.1 2014-2017年中国二次元行业投融资状况

11.1.1 行业投融资规模

11.1.2 投融资轮次分布

11.1.3 投融资金额分布

11.1.4 投融资细分领域

11.2 二次元行业细分领域投资潜力分析

11.2.1 漫画市场

11.2.2 动画番剧

11.2.3 二次元游戏

11.2.4 二次元剧

11.2.5 衍生品市场

11.2.6 AR/VR领域

第十二章 2018-2024年中国二次元行业发展趋势及前景预测（AK LT）

12.1 二次元行业发展趋势分析

12.1.1 产业业态趋势

12.1.2 市场定位趋势

12.1.3 用户锁定态势

12.1.4 三次元融合趋势

12.1.5 影游联动趋势

12.1.6 次元文化破壁趋势

12.2 2018-2024年中国二次元行业预测分析

12.2.1 影响因素分析

12.2.2 二次元移动游戏市场规模预测

12.2.3 动画市场票房收入预测

12.2.4 网络漫画用户规模预测

12.2.5 虚拟现实市场规模预测

图表目录：

图表1 二次元行业的产业链

图表2 2002-2017年日本整体动画市场产值

图表3 2017年日本动漫行业具体明细

图表4 美国动漫产业运营模式

图表5 韩国动漫产业链

图表6 国内外PGC环节的对比

图表7 我国二次元产业相关政策汇总（一）

图表8 我国二次元产业相关政策汇总（二）

图表9 各地区相关政策一览

图表10 2012-2017年国内生产总值及其增长速度

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/353276.html>