

# 2017-2022年中国二次元市场运营状况及投资战略研究报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

[www.abaogao.com](http://www.abaogao.com)

## 一、报告报价

《2017-2022年中国二次元市场运营状况及投资战略研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.abaogao.com/b/wenhuatiyu/S57750OHBI.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

二次元，即是二维。“次元”即“维度”，是dimension的两种翻译。

该词广泛在ACGN文化圈中被用作对“架空世界”或者说梦想世界的一种称呼，但ACGN并非等同于二次元。相对应的，ACGN文化中通常将“现实世界”称为“三次元”。

该用法始于日本，早期的日本动画、游戏作品都是以二维图像构成的，其画面是一个平面，所以被称为是“二次元世界”，简称“二次元”，而与之相对的是“三次元”，即“我们所存在的这个次元”，也就是现实世界。

《2017-2022年中国二次元市场运营状况及投资战略研究报告》由智研数据研究中心公司领衔撰写，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、国家海关总署、知识产权局、公开资料提供的最新行业运行数据为基础，验证于与我们建立联系的全国科研机构、行业协会组织的权威统计资料。

报告揭示了二次元行业市场潜在需求与市场机会，报告对中国二次元做了重点企业经营状况分析，并分析了中国二次元行业发展前景预测。为战略投资者选择恰当的投资时机和公司领导层做战略规划提供准确的市场情报信息及科学的决策依据，同时对银行信贷部门也具有极大的参考价值。

报告目录：

### 第一章 二次元行业相关概述

#### 1.1 二次元基本概念

##### 1.1.1 起源

##### 1.1.2 概念界定

##### 1.1.3 动画

##### 1.1.4 漫画

##### 1.1.5 游戏

##### 1.1.6 轻小说

#### 1.2 相关概念介绍

##### 1.2.1 VR

##### 1.2.2 AR

- 1.3 产业链分析
  - 1.3.1 产业链结构
  - 1.3.2 产业链上游
  - 1.3.3 产业链下游

## 第二章 2014-2016年国外二次元行业发展分析及经验借鉴

- 2.1 日本
  - 2.1.1 产业地位
  - 2.1.2 产业规模
  - 2.1.3 产业优势
  - 2.1.4 Live娱乐介绍
- 2.2 美国
  - 2.2.1 动漫产业发展
  - 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 市场定位借鉴
  - 2.4.2 表现形式多样化
  - 2.4.3 重视周边产业发展

## 第三章 2014-2016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 支持原创动漫
  - 3.1.2 监管提上日程
  - 3.1.3 扶持国产动画
- 3.2 经济环境 ( Economic )
  - 3.2.1 国际经济发展形势

- 1.1.1 中国经济运行现状
- 1.1.2 经济发展趋势分析
- 3.2.2 资本利好条件
- 3.3 社会环境 ( Social )
  - 3.3.1 流量饱和
  - 3.3.2 IP受重视
  - 3.3.3 用户群体成熟化
  - 3.3.4 重视精神文化消费
- 3.4 技术环境 ( Technological )
  - 3.4.1 移动互联网
  - 3.4.2 AR技术
  - 3.4.3 VR技术

#### 第四章 2014-2016年中国二次元行业发展综合分析

- 4.1 中国二次元行业发展综述
  - 4.1.1 发展历程
  - 4.1.2 发展阶段
  - 4.1.3 行业发展转变
- 4.2 2014-2016年中国二次元行业发展现状分析
  - 4.2.1 市场发展现状
  - 4.2.2 时尚界介入
  - 4.2.3 娱乐圈的参与
  - 4.2.4 国风二次元初现
- 4.3 中国二次元行业用户群体分析
  - 4.3.1 用户群体
  - 4.3.2 用户规模
  - 4.3.3 用户基本特征
  - 4.3.4 用户行为特征
  - 4.3.5 用户游戏行为
  - 4.3.6 用户消费情况
- 4.4 中国二次元行业商业模式分析
  - 4.4.1 商业模式类型

- 4.4.2 主流商业模式
- 4.4.3 平台端商业模式
- 4.4.4 内容端商业模式
- 4.4.5 电商商业模式
- 4.4.6 总结分析
- 4.5 中国二次元行业盈利模式探索
  - 4.5.1 盈利模式现状
  - 4.5.2 盈利途径挖掘
  - 4.5.3 周边经济效应
  - 4.5.4 典型案例
- 4.6 中国二次元行业典型产品盘点
  - 4.6.1 原创类
  - 4.6.2 视频渠道类
  - 4.6.3 漫画渠道类
  - 4.6.4 交友类
  - 4.6.5 电商类
  - 4.6.6 产品分析
- 4.7 中国二次元行业发展存在的主要问题
  - 4.7.1 用户群体小众化
  - 4.7.2 商业模式不成熟
  - 4.7.3 产品质量问题
  - 4.7.4 版权困境问题
- 4.8 中国二次元行业发展对策分析
  - 4.8.1 加强监管力度
  - 4.8.2 生产原创内容
  - 4.8.3 购买正版产品

## 第五章 2014-2016年中国二次元手游行业现状分析

- 5.1 中国手游行业发展综述
  - 5.1.1 行业发展历程
  - 5.1.2 行业发展现状
  - 5.1.3 用户消费行为

- 5.1.4 行业发展存在问题
- 5.1.5 行业发展对策
- 5.2 中国二次元手游行业发展综述
  - 5.2.1 发展概况
  - 5.2.2 发展阶段
  - 5.2.3 发展趋势
  - 5.2.4 趋势预测
- 5.3 2014-2016年中国二次元手游市场发展状况
  - 5.3.1 市场规模
  - 5.3.2 市场现状
  - 5.3.3 产品介绍
  - 5.3.4 产品运营
- 5.4 中国二次元手游行业发展存在的问题及对策
  - 5.4.1 存在问题
  - 5.4.2 发展对策
  - 5.4.3 突破建议

## 第六章 2014-2016年中国影视动画行业全面解析

- 6.1 中国影视动画行业发展综述
  - 6.1.1 发展概况
  - 6.1.2 发展特征
  - 6.1.3 发展动因
- 6.2 2014-2016年中国电视动画片市场发展状况
  - 6.2.1 发展现状
  - 6.2.2 发展态势
  - 6.2.3 进出口情况
  - 6.2.4 制作备案情况
- 6.3 2014-2016年中国电影动画片市场发展状况
  - 6.3.1 发展现状
  - 6.3.2 市场规模
  - 6.3.3 产品介绍
  - 6.3.4 进出口情况

## 6.4 中国影视动画行业发展存在的主要问题及对策

### 6.4.1 产品弊端

### 6.4.2 制作营销难度

### 6.4.3 市场定位难度

### 6.4.4 投资策略

## 第七章 2014-2016年中国虚拟现实行业发展分析

### 7.1 虚拟现实行业发展综述

#### 7.1.1 发展历程

#### 7.1.2 产业链分析

#### 7.1.3 产业政策

#### 7.1.4 发展趋势

### 7.2 2014-2016年中国虚拟现实市场发展状况

#### 7.2.1 市场主体

#### 7.2.2 市场状况

#### 7.2.3 企业布局

#### 7.2.4 商业模式

#### 7.2.5 产品介绍

### 7.3 中国虚拟现实技术存在的主要问题及对策

#### 7.3.1 硬件交互及体验待提升

#### 7.3.2 内容制作成本高

#### 7.3.3 适用场景未充分开拓

#### 7.3.4 行业缺乏统一标准

#### 7.3.5 行业健康发展对策

## 第八章 2014-2016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 二次元音乐



- 8.2.1 引进游戏音乐会
- 8.2.2 游戏音乐发展现状
- 8.2.3 问题及对策
- 8.2.4 发展方向
- 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

## 第九章 2014-2016年国内企业在二次元市场的布局

- 9.1 BAT的入局
  - 9.1.1 百度
  - 9.1.2 阿里
  - 9.1.3 腾讯
- 9.2 平台端企业的市场布局
  - 9.2.1 A站
  - 9.2.2 B站
- 9.3 内容端企业的市场布局
  - 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企业的市场参与
  - 9.4.1 小麦公社
  - 9.4.2 可米虹
  - 9.4.3 神奇百货
- 9.5 跨界企业的市场布局
  - 9.5.1 苏宁环球
  - 9.5.2 皇氏集团

9.5.3 东方网络

9.5.4 小米

9.5.5 永和豆浆

## 第十章 2014-2016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

10.1.3 业务发展

10.2 AcFun (A站)

10.2.1 企业发展概况

10.2.2 融资情况

10.2.3 业务发展

10.3 广东奥飞动漫文化股份有限公司

10.3.1 企业发展概况

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 企业发展概况

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 企业发展概况

10.5.2 商业模式

10.5.3 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 商业模式

10.6.3 发展动态

10.7 漫风网络科技有限公司 (上海) 有限公司 (漫风游戏)

10.7.1 企业发展概况

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 企业发展概况

### 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 企业发展概况

### 10.9.2 商业模式

### 10.9.3 业务发展

## 第十一章 中国二次元行业投融资状况及前景趋势分析

### 11.1 2014-2016年中国二次元行业投融资状况

#### 11.1.1 总体情况

#### 11.1.2 投资主体

#### 11.1.3 投资方向

#### 11.1.4 投融资动态

### 11.2 二次元行业细分领域投资潜力分析

#### 11.2.1 二次元手游

#### 11.2.2 二次元剧

#### 11.2.3 周边市场

#### 11.2.4 VR领域

### 11.3 二次元行业发展趋势分析

#### 11.3.1 产业业态趋势

#### 11.3.2 市场定位趋势

#### 11.3.3 用户锁定态势

#### 11.3.4 三次元融合趋势

#### 11.3.5 （ZYYL）影游联动趋势

#### 11.3.6 次元文化破壁趋势

### 11.4 对2017-2022年二次元行业预测分析

#### 11.4.1 对2017-2022年二次元行业规模预测

#### 11.4.2 对2017-2022年二次元手游行业规模预测

#### 11.4.3 对2017-2022年影视动画行业规模预测

#### 11.4.4 对2017-2022年虚拟现实行业规模预测

图表目录：

图表：二次元涵盖内容

图表：二次元行业的产业链

图表：日本Live娱乐方式

图表：2016年ACG界Live娱乐市场份额

图表：2016年日本Live娱乐的狭义市场规模

图表：2016年动画音乐会市场

图表：2016年动画活动市场

图表：2.5次元音乐剧发展历程

图表：2016年ACG界Live直播市场

图表：2016年动画博物馆&bull;关联展示会市场

图表：美国动漫产业运营模式

图表：韩国市场总体规模及增长率变化走势图

图表：2016年韩国游戏产业分类占比情况

图表：最常使用的游戏类型占比情况

图表：韩国动漫产业链

图表：国内外PGC环节的对比

图表：动漫产业的支持政策

图表：2005-2016年相关部门关于禁播的动态

图表：2014-2016年国内生产总值增长速度（累计同比）

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/wenhuatiyu/S57750OHBI.html>