

2017-2022年中国二次元行业前景研究与未来发展趋势报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2017-2022年中国二次元行业前景研究与未来发展趋势报告》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/qita/I585326CAS.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。

早期的动画、漫画作品都是以二维图像构成的，其画面是一个平面，所以被爱好者称为“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。用“二次元”一词来指代“架空”这一用法源于日本，现除日本以外在华语圈也有使用。英文表示幻想的“fantasy”与之含义相似，但“fantasy”一词不常用。

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国二次元行业前景研究与未来发展趋势报告》共十一章。首先介绍了二次元相关概念及发展环境，接着分析了中国二次元规模及消费需求，然后对中国二次元市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国二次元面临的机遇及发展前景。您若想对中国二次元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 行业发展态势
- 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 发展前景

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 发展策略

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（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（ZY ZM）

- 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 影游联动趋势
 - 11.3.6 次元文化破壁趋势

- 11.4 2017-2022年二次元行业预测分析
 - 11.4.1 2017-2022年二次元行业规模预测
 - 11.4.2 2017-2022年二次元手游行业规模预测
 - 11.4.3 2017-2022年影视动画行业规模预测
 - 11.4.4 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：2015年ACG界Live娱乐市场份额

图表：2015年日本Live娱乐的狭义市场规模

图表：2015年动画音乐会市场

图表：2015年动画活动市场

图表：2.5次元音乐剧发展历程

图表：2015年ACG界Live直播市场

图表：2015年动画博物馆â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：2015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：2015-2016年国内生产总值增长速度（累计同比）

图表：2005-2015年全国粮食产量

图表：2015-2016年规模以上工业增加值增速（月度同比）

图表：2015-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表：2015-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表：2015-2016年居民消费价格上涨情况（月度同比）

图表：2015-2016年工业生产者出厂价格涨跌情况（月度同比）

图表：2012-2016年国内生产总值及其增长速度
图表：2012-2016年三次产业增加值占国内生产总值比重
图表：2016年年末人口数及其构成
图表：2012-2016年城镇新增就业人数
图表：2012-2016年全员劳动生产率
图表：2016年居民消费价格月度涨跌幅度
图表：2016年居民消费价格比上2015年涨跌幅度
图表：2016年新建商品住宅月同比价格上涨、持平、下降城市个数变化情况
图表：2012-2016年全国一般公共预算收入
图表：2012-2016年粮食产量
图表：2012-2016年全部工业增加值及其增长速度
图表：2012-2016年全社会固定资产投资
图表：2012-2016年社会消费品零售总额
图表：2012-2016年货物进出口总额
图表：二次元行业发展生命周期
图表：二次元行业发展现状
图表：二次元行业细分领域的发展
图表：二次元行业发展新态势

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/qita/l585326CAS.html>