

# 2021-2027年中国二次元市场 前景研究与发展前景报告

## 报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制  
[www.chinairr.org](http://www.chinairr.org)

## 一、报告报价

《2021-2027年中国二次元市场前景研究与发展前景报告》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.chinairr.org/report/R03/R0305/202010/09-367483.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: [sales@chyxx.com](mailto:sales@chyxx.com)

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

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

二次元指由ACGN（动画、漫画、游戏、小说）组成的二维平面虚拟世界，此外还包括动漫周边、声优、cosplay等衍生产品和活动。然而，ACGN仅仅是二次元的载体，并非所有的ACGN都属于二次元范畴，真正的二次元产品，还需要具有宅、腐、基、萌等特征。

就行业发展阶段而言，二次元行业尚处于成长期。主要原因在于：从时间轴来看，二次元产业发展时间较短，从1991年开始萌芽，且当时产品存主要以“舶来品”为主，进入2000年，国家重视行业培育，二次元产业逐渐步入成长阶段；从产业链看，现阶段整个产业侧重于主要内容的生产，而衍生内容未全面挖掘，产业链仍不完善；从细分行业发展看，大部分领域价值尚处于待开发阶段，行业间的融合发展更是仅处于萌芽阶段，其中二次元游戏发展较为成熟，动漫寻找创新路径，侧重行业变现，而二次元音乐、周边产品等新业态仍在培育中。从企业角度，虽BAT等巨头抢占投资布局，但市场仍以众多新兴企业为主，未形成完整的市场格局。

中国产业研究报告网发布的《2021-2027年中国二次元市场前景研究与发展前景报告》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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 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（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 2015-2019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 2021-2027年二次元行业预测分析

#### 11.4.1 2021-2027年二次元行业规模预测

11.4.2 2021-2027年二次元手游行业规模预测

11.4.3 2021-2027年影视动画行业规模预测

11.4.4 2021-2027年虚拟现实行业规模预测

部分图表目录：

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：2019年ACG界Live娱乐市场份额

图表：2019年日本Live娱乐的狭义市场规模

图表：2019年动画音乐会市场

图表：2019年动画活动市场

图表：2.5次元音乐剧发展历程

图表：2019年ACG界Live直播市场

图表：2019年动画博物馆&#8226;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：2019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：2015-2019年相关部门关于禁播的动态

图表：2015-2019年国内生产总值增长速度（累计同比）

图表：2015-2019年全国粮食产量

图表：2015-2019年规模以上工业增加值增速（月度同比）

图表：2015-2019年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表：2015-2019年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表：2015-2019年居民消费价格上涨情况（月度同比）

图表：2015-2019年工业生产者出厂价格涨跌情况（月度同比）

图表：2015-2019年国内生产总值及其增长速度

图表：2015-2019年三次产业增加值占国内生产总值比重

图表：2019年人口数及其构成

图表：2015-2019年城镇新增就业人数

图表：2015-2019年全员劳动生产率

图表：2019年居民消费价格月度涨跌幅度

更多图表见正文.....

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R03/R0305/202010/09-367483.html>