

2020年中国二次元产业分析报告- 行业运营现状与未来商机预测

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国二次元产业分析报告-行业运营现状与未来商机预测》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：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/514516514516.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

【报告大纲】

第一章 二次元行业相关概述

第一节 二次元基本介绍

一、行业起源

二、基本概念

三、次元分类

四、属性界定

第二节 二次元行业产业链分析

一、产业链结构

二、产业链上游

三、产业链下游

第二章 2017-2020年日本二次元行业发展分析及经验借鉴

第一节 日本二次元产业发展状况分析

一、市场地位分析

二、产业发展优势

三、产业发展规模

四、动漫产业发展

五、游戏产业发展

第二节 日本弹幕视频网站发展深度剖析——N站

一、N站发展历程

二、N站用户规模

三、N站盈利模式

四、N站商业模式

五、N站发展启示

六、N站未来发展

第三节 日本二次元行业发展借鉴

一、市场定位准确

二、表现形式多样

三、重视周边产业发展

第三章 2017-2020年中国二次元行业发展环境分析

第一节 政策环境

- 一、行业相关政策概述
- 二、支持动漫产业发展
- 三、游戏产业政策发展

第二节 经济环境

- 一、宏观经济概况
- 二、对外经济分析
- 三、工业运行情况
- 四、固定资产投资
- 五、宏观经济展望

第三节 社会环境

- 一、居民收入水平
- 二、社会消费规模
- 三、居民消费水平
- 四、发展条件成熟

第四节 互联网环境

- 一、移动互联网发展
- 二、网民规模分析
- 三、城乡网民结构
- 四、上网设备情况
- 五、网民属性结构

第四章 2017-2020年中国二次元行业发展状况分析

第一节 2017-2020年中国二次元行业发展状况

- 一、行业发展历程
- 二、市场发展状况
- 三、行业发展转变
- 四、行业发展态势
- 五、市场发展动态

第二节 中国二次元行业商业模式分析

- 一、商业模式类型
- 二、主流商业模式
- 三、平台端商业模式
- 四、内容端商业模式
- 五、电商商业模式

第三节 中国二次元行业盈利模式探索

- 一、盈利模式现状
- 二、盈利途径挖掘
- 三、周边经济效应
- 四、典型案例分析

第四节 中国二次元行业发展存在的主要问题

- 一、用户群体小众化
- 二、商业模式不成熟
- 三、产品质量问题
- 四、版权困境问题

第五节 中国二次元行业发展对策分析

- 一、加强监管力度
- 二、生产原创内容
- 三、购买正版产品

第五章 2017-2020年中国二次元行业用户群体解析

第一节 2017-2020年二次元行业用户群体分析

- 一、用户群体分类
- 二、用户规模分析
- 三、用户基本特征
- 四、用户行为偏好
- 五、用户消费特征

第二节 微博二次元用户群体分析

- 一、微博二次元用户规模
- 二、微博二次元用户特征
- 三、微博意见领袖特征点
- 四、微博二次元用户偏好

第三节 百度贴吧二次元用户分析

- 一、贴吧二次元用户基本特征
- 二、贴吧泛二次元用户画像
- 三、贴吧核心二次元用户画像

第六章 2017-2020年中国二次元游戏行业现状分析

第一节 2017-2020年中国游戏市场运行分析

- 一、市场销售规模

二、细分市场占比

三、游戏用户规模

四、网络游戏运行状况

五、游戏企业发展情况

第二节 2017-2020年中国二次元游戏市场分析

一、游戏类型辨析

二、市场发展规模

三、市场发展格局

四、头部产品分析

五、市场消费群体

六、游戏价值分析

七、产品市场运营

八、海外市场发展

第三节 中国二次元游戏用户画像分析

一、二次元游戏用户画像

二、《阴阳师》用户画像

三、《FGO》用户画像

四、《恋与制作人》用户画像

五、《FF14》用户画像

第四节 中国二次元手机游戏业发展存在的问题及对策

一、存在问题

二、发展对策

三、突破建议

第七章 2017-2020年中国动漫产业发展全面解析

第一节 2017-2020年中国动漫产业发展总体分析

一、产业发展成果

二、市场用户特征

三、市场消费状况

四、发展瓶颈分析

五、产业发展路径

六、未来发展趋势

第二节 动漫产业链制作链环发展分析

一、制作链环地位

二、制作行业发展特征

三、制作连环生产模式

四、制作行业发展瓶颈

第三节 动漫IP市场发展状况分析

一、动漫IP运营概述

二、动漫IP开发运营

三、动漫IP市场竞争

四、动漫IP授权市场

五、动漫IP运营问题

第四节 中国动漫产业存在的问题

一、产业存在问题

二、产业面临威胁

三、人才供需问题

四、产业发展瓶颈

第五节 中国动漫产业发展的建议

一、产业发展对策建议

二、需要进行体制改革

三、产品实行分级制度

四、产业发展战略模式

五、产业加速发展建议

六、国产动漫营销策略

第八章 2017-2020年中国动画市场发展剖析

第一节 2017-2020年中国动画行业发展全景解析

一、行业发展历程解析

二、行业发展驱动因素

三、动画制作流程和技术分析

四、动画行业产业链构成

五、动画行业市场规模

六、动画公司商业模式

七、行业投融资现状分析

八、动画行业投资机会

第二节 2017-2020年中国动画电影市场运行分析

一、市场运行状况

二、产业发展特征

三、票房收入对比

四、市场运作模式

五、未来发展趋势

第三节 2017-2020年国产动画番剧发展状况分析

一、市场发展综述

二、头部作品表现

三、作品形式占比

四、番剧时长比例

五、题材类型偏好

六、番剧来源分析

七、市场发行状况

第四节 2017-2020年b站动画番剧上线情况解析

一、总体情况分析

二、动画番剧流量

三、动画番剧热度

四、动画番剧卷入度

五、动画番剧活跃度

六、动画番剧期望值

七、动画番剧评分

第五节 中国动画行业典型企业案例剖析

一、奥飞娱乐

二、光线传媒

三、青青树

四、华映星球

五、舞之动画

六、绘梦动画

第六节 中国动画行业现存问题与发展对策分析

一、动画行业核心问题分析

二、动画行业发展对策解析

第九章 2017-2020年中国漫画产业发展状况

第一节 2017-2020年中国漫画产业分析

一、产业发展阶段

二、市场发展规模

三、消费市场分析

四、市场发展特点

五、IP化运作案例

六、产业发展态势

第二节 2017-2020年中国网络漫画发展分析

一、网络漫画发展历程

二、网络漫画相关概述

三、网络漫画特性分析

四、网络漫画发展环境

五、网络漫画商业模式

六、网络漫画发展功用

第三节 中国网络漫画现存问题及发展对策分析

一、网络漫画发展态势分析

二、网络漫画发展现存问题

三、网络漫画发展对策建议

第四节 中国漫画平台发展案例分析

一、有妖气

二、i尚漫

第十章 2017-2020年中国二次元破壁市场分析

第一节 弹幕视频

一、发展起源

二、产业链分析

三、市场现状

四、未来发展

第二节 二次元演艺

一、发展现状

二、演出模式

三、发展机遇

四、案例分析

第三节 二次元电商

一、行业概述

二、市场需求

三、市场定位

四、市场现状

五、存在问题

六、未来方向

第四节 二次元衍生品

- 一、发展动因
- 二、价值开发
- 三、市场变现
- 四、平台布局

第十一章 中国二次元行业典型企业（哔哩哔哩）全景剖析

第一节 哔哩哔哩股份有限公司概况

- 一、企业基本介绍
- 二、企业发展定位
- 三、企业用户分析
- 四、企业内容布局
- 五、企业生态文化
- 六、企业发展战略

第二节 哔哩哔哩用户群体分析

- 一、用户主体
- 二、用户画像
- 三、用户规模
- 四、用户增长动力
- 五、用户分层
- 六、用户粘性

第三节 哔哩哔哩社群生态分析

- 一、生态结构
- 二、商业逻辑
- 三、内容布局
- 四、社群机制
- 五、文化输出

第四节 哔哩哔哩商业化发展模式解析

- 一、变现历程
- 二、收入模式
- 三、商业化进展
- 四、游戏业务
- 五、直播和增值业务
- 六、广告业务
- 七、其他业务

八、变现构想

第五节 哔哩哔哩股份有限公司经营状况

- 一、财务数据
- 二、用户数据
- 三、股权结构
- 四、内容生态
- 五、社区文化

第十二章 2017-2020年中国二次元行业投融资状况分析

第一节 2017-2020年中国二次元行业投融资状况

- 一、行业投融资规模
- 二、投融资轮次分布
- 三、投融资金额分布
- 四、投融资细分领域

第二节 二次元行业细分领域投资潜力分析

- 一、漫画市场
- 二、动画番剧
- 三、二次元游戏
- 四、二次元剧
- 五、衍生品市场
- 六、AR/VR领域

第十三章 2021-2026年中国二次元行业发展趋势及前景预测

第一节 二次元行业发展趋势分析

- 一、产业业态趋势
- 二、市场定位趋势
- 三、用户锁定态势
- 四、三次元融合趋势
- 五、影游联动趋势
- 六、次元文化破壁趋势

第二节 二次元行业未来发展方向

- 一、重点开发泛二次元群体
- 二、提升平台综合开发能力
- 三、推动行业规范化发展
- 四、加大行业资源投入力度

五、进行正向价值观引导

第三节 2021-2026年中国二次元行业预测分析

- 一、2021-2026年中国二次元行业影响因素分析
- 二、2021-2026年中国二次元移动游戏市场规模预测
- 三、2021-2026年中国动漫行业市场发展空间预测

图表目录

- 图表 次元分类及不同载体表现
- 图表 硬核二次元与泛二次元的区别
- 图表 二次元行业的产业链
- 图表 日本ACG市场规模
- 图表 日本ACG在线视频网站市场规模
- 图表 日本整体动画市场产值
- 图表 日本动漫行业具体明细
- 图表 N站的发展历程
- 图表 N站用户结构
- 图表 N站的业务线梳理
- 图表 N站会员付费率（付费会员数/月活）
- 图表 N站会员月活跃人数
- 图表 N站频道付费人数

图表详见报告正文.....（GY YXY）

【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国二次元产业分析报告-行业运营现状与未来商机预测》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深度分析分析。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解

行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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深度分析数据，企业数据主要来自于国家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/514516514516.html>