

2020年中国二次元市场前景研究报- 市场竞争现状与发展商机研究

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年中国二次元市场前景研究报-市场竞争现状与发展商机研究》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/hulianwang/441776441776.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

据悉，日本早期的动画、漫画等作品都是以二维图像构成，所以通过这些载体创造的虚拟世界被动漫爱好者称为“二次元世界”，简称“二次元”。近年来，我国二次元行业快速发展，2019年我国二次元用户规模约达到了3.32亿人。

据调查，56.3%的受访二次元视频用户是男性，同时用户主要为学生，学生数量占据了总数量的66.7%，其次为上班族用户，占比18.2%。

2019年中国二次元视频用户性别分布

数据来源：中国文化旅游行业协会

2019年中国二次元视频用户属性分布

数据来源：中国文化旅游行业协会

同时据数据显示，在观看二次元视频的场景分布中，70%的网民选择在闲暇时间观看二次元视频；40%的网民选择在吃饭时间观看；27.1%的网民表示在工作或学习间隙观看二次元视频。

2019年中国网民观看二次元视频场景分布

数据来源：中国文化旅游行业协会（LSM）【报告大纲】

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

1.2.1VR

1.2.2AR

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

2.1.4Live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

3.3.2IP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

3.4.2AR技术

3.4.3VR技术

第四章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

第九章国内企业在二次元市场的布局

9.1BAT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

9.2.1A站

9.2.2B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

9.4O2O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企业分析（随数据更新有调整）

10.1Bilibili（B站）

10.2AcFun（A站）

10.3广东奥飞动漫文化股份有限公司

10.4珠海布卡科技有限公司（布卡漫画）

10.5北京青青树动漫科技有限公司（青青树）

10.6有妖气原创漫画梦工厂（有妖气）

10.7漫风网络科技有限公司（上海）有限公司（漫风游戏）

10.8武汉斗鱼网络科技有限公司（斗鱼TV）

10.9SF互动传媒网（SF）

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

11.2.4VR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对2021-2026年二次元行业预测分析

11.4.1对2021-2026年二次元行业规模预测

11.4.2对2021-2026年二次元手游行业规模预测

11.4.3对2021-2026年影视动画行业规模预测

11.4.4对2021-2026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：2020年ACG界Live娱乐市场份额

图表：2020年日本Live娱乐的狭义市场规模

图表：2020年动画音乐会市场

图表：2020年动画活动市场

图表：2.5次元音乐剧发展历程

图表：2020年ACG界Live直播市场

图表：2020年动画博物馆关联展示会市场

图表：美国动漫产业运营模式

图表详见报告正文 (GYSYL)

【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下打造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年中国二次元市场前景研究报-市场竞争现状与发展商机研究》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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，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、阿里巴巴、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调研数据，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/hulianwang/441776441776.html>