

2018-2024年中国二次元未来趋势预测分析及投资 规划研究建议报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2018-2024年中国二次元未来趋势预测分析及投资规划研究建议报告》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：<https://www.huaon.com/detail/353276.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

报告目录:

第一章 二次元行业相关概述

1.1 二次元基本介绍

1.1.1 行业起源

1.1.2 概念界定

1.1.3 行业分类

1.2 二次元行业产业链分析

1.2.1 产业链结构

1.2.2 产业链上游

1.2.3 产业链下游

第二章 2014-2017年国外二次元行业发展分析及经验借鉴

2.1 日本

2.1.1 市场地位分析

2.1.2 产业发展优势

2.1.3 动漫产业发展

2.1.4 游戏产业发展

2.2 美国

2.2.1 美漫市场发展

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 市场定位准确

2.4.2 表现形式多样

2.4.3 重视周边产业发展

第三章 2014-2017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 行业相关政策概述

3.1.2 支持动漫产业发展

3.1.3 游戏产业政策发展

3.1.4 虚拟现实发展政策

3.2 经济环境 (Economic)

3.2.1 宏观经济概况

3.2.2 对外经济分析

3.2.3 工业运行情况

3.2.4 固定资产投资

3.2.5 宏观经济展望

3.3 社会环境 (Social)

3.3.1 居民收入水平

3.3.2 社会消费规模

3.3.3 居民消费水平

3.3.4 消费市场特征

3.3.5 发展条件成熟

3.4 技术环境 (Technological)

3.4.1 移动互联网

3.4.2 增强现实技术 (AR)

3.4.3 虚拟现实技术 (VR)

第四章 2014-2017年中国二次元行业发展状况分析

4.1 2014-2017年中国二次元行业发展状况

4.1.1 行业发展历程

4.1.2 市场发展状况

4.1.3 行业发展转变

4.1.4 行业发展态势

4.1.5 市场发展动态

4.2 2014-2017年中国二次元行业用户群体分析

4.2.1 用户群体分类

4.2.2 用户规模分析

4.2.3 用户基本特征

4.2.4 用户行为偏好

4.2.5 用户消费特征

4.3 中国二次元行业商业模式分析

4.3.1 商业模式类型

4.3.2 主流商业模式

4.3.3 平台端商业模式

4.3.4 内容端商业模式

4.3.5 电商商业模式

4.4 中国二次元行业盈利模式探索

4.4.1 盈利模式现状

4.4.2 盈利途径挖掘

4.4.3 周边经济效应

4.4.4 典型案例分析

4.5 中国二次元行业典型产品分析

4.5.1 原创类

4.5.2 视频渠道类

4.5.3 漫画渠道类

4.5.4 交友类

4.5.5 电商类

4.5.6 产品分析

4.6 中国二次元行业发展存在的主要问题

4.6.1 用户群体小众化

4.6.2 商业模式不成熟

4.6.3 产品质量问题

4.6.4 版权困境问题

4.7 中国二次元行业发展对策分析

4.7.1 加强监管力度

4.7.2 生产原创内容

4.7.3 购买正版产品

第五章 2014-2017年中国二次元游戏行业现状分析

5.1 2014-2017年中国游戏行业发展状况

5.1.1 整体市场规模

5.1.2 细分市场现状

5.1.3 海外出口状况

5.1.4 用户规模分析

5.1.5 行业发展态势

5.2 2014-2017年中国二次元游戏市场分析

5.2.1 市场发展综述

5.2.2 市场发展规模

5.2.3 游戏类型偏好

5.2.4 游戏价值分析

5.2.5 产品市场运营

5.2.6 未来发展趋势

5.3 中国二次元手机游戏业发展存在的问题及对策

5.3.1 存在问题

5.3.2 发展对策

5.3.3 突破建议

第六章 2014-2017年中国动漫产业发展全面解析

6.1 2014-2017年中国动漫产业发展总体分析

6.1.1 产业发展成果

6.1.2 市场发展现状

6.1.3 优质版权打造

6.1.4 市场用户特征

6.1.5 市场消费状况

6.1.6 发展瓶颈分析

6.1.7 市场发展道路

6.1.8 未来发展趋势

6.2 2014-2017年中国动画产业发展分析

6.2.1 市场发展现状

6.2.2 市场运行状况

6.2.3 票房收入对比

6.2.4 市场运作模式

6.2.5 未来发展趋势

6.3 2014-2017年中国漫画产业分析

6.3.1 产业发展阶段

6.3.2 市场发展规模

6.3.3 消费市场分析

6.3.4 市场发展特点

6.3.5 IP化运作案例

6.3.6 产业发展态势

6.4 中国动漫产业存在的问题

6.4.1 产业存在问题

6.4.2 产业面临威胁

6.4.3 人才供需问题

6.4.4 产业发展瓶颈

6.5 中国动漫产业发展的建议

6.5.1 产业发展对策建议

6.5.2 需要进行体制改革

6.5.3 产品实行分级制度

6.5.4 产业发展战略模式

6.5.5 产业加速发展建议

6.5.6 国产动漫营销策略

第七章 2014-2017年中国虚拟现实（VR）产业发展分析

7.1 2014-2017年中国虚拟现实发展状况分析

7.1.1 行业发展环境

7.1.2 行业盈利模式

7.1.3 企业发展动态

7.1.4 中外发展对比

7.1.5 用户特点分析

7.1.6 发展瓶颈分析

7.1.7 发展驱动因素

7.2 2014-2017年中国虚拟现实市场运行状况

7.2.1 行业市场热度

7.2.2 市场规模分析

7.2.3 头戴设备市场

7.2.4 内容市场分析

7.2.5 线下体验馆市场

7.2.6 游戏娱乐场景应用

7.3 虚拟现实二次元领域应用案例分析

7.3.1 动漫领域应用案例

7.3.2 游戏领域应用案例

7.3.3 内容平台应用案例

第八章 2014-2017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 二次元演艺

8.2.1 发展现状

8.2.2 演出模式

8.2.3 发展机遇

8.2.4 案例分析

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

8.4 二次元衍生品

8.4.1 发展动因

8.4.2 价值开发

8.4.3 市场变现

8.4.4 平台布局

第九章 2014-2017年国内企业二次元市场布局状况解析

9.1 BAT企业入局

9.1.1 百度

9.1.2 阿里

9.1.3 腾讯

9.2 平台端企业市场布局

9.2.1 A站

9.2.2 B站

9.3 内容端企业市场布局

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 永和豆浆

第十章 2014-2017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 商业模式分析

10.1.3 业务发展状况

10.1.4 发展存在问题

10.1.5 发展对策分析

10.2 AcFun（A站）

10.2.1 企业概况

10.2.2 业务发展

10.2.3 网站风格

10.2.4 发展动态

10.3 广东奥飞动漫文化股份有限公司

10.3.1 企业概况

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 企业概况

10.5.2 商业模式

10.5.3 业务发展

10.5.4 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 经营特色

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 企业概况

10.9.2 商业模式

10.9.3 业务发展

第十一章 2014-2017年中国二次元行业投融资状况分析

11.1 2014-2017年中国二次元行业投融资状况

11.1.1 行业投融资规模

11.1.2 投融资轮次分布

11.1.3 投融资金额分布

11.1.4 投融资细分领域

11.2 二次元行业细分领域投资潜力分析

11.2.1 漫画市场

11.2.2 动画番剧

11.2.3 二次元游戏

11.2.4 二次元剧

11.2.5 衍生品市场

11.2.6 AR/VR领域

第十二章 2018-2024年中国二次元行业发展趋势及前景预测（AK LT）

12.1 二次元行业发展趋势分析

12.1.1 产业业态趋势

12.1.2 市场定位趋势

12.1.3 用户锁定态势

12.1.4 三次元融合趋势

12.1.5 影游联动趋势

12.1.6 次元文化破壁趋势

12.2 2018-2024年中国二次元行业预测分析

12.2.1 影响因素分析

12.2.2 二次元移动游戏市场规模预测

12.2.3 动画市场票房收入预测

12.2.4 网络漫画用户规模预测

12.2.5 虚拟现实市场规模预测

图表目录：

图表1 二次元行业的产业链

图表2 2002-2017年日本整体动画市场产值

图表3 2017年日本动漫行业具体明细

图表4 美国动漫产业运营模式

图表5 韩国动漫产业链

图表6 国内外PGC环节的对比

图表7 我国二次元产业相关政策汇总（一）

图表8 我国二次元产业相关政策汇总（二）

图表9 各地区相关政策一览

图表10 2012-2017年国内生产总值及其增长速度

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/353276.html>