

# 2023-2029年中国二次元行业前景展望与投资前景预测报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2023-2029年中国二次元行业前景展望与投资前景预测报告》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.cction.com/report/202308/395039.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

中企顾问网发布的《2023-2029年中国二次元行业前景展望与投资前景预测报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局市场服务行业的重要决策参考依据。 报告目录： 第一章&emsp;二次元行业相关概述 1.1&emsp;二次元基本概念 1.1.1&emsp;起源 1.1.2&emsp;概念界定 1.1.3&emsp;动画 1.1.4&emsp;漫画 1.1.5&emsp;游戏 1.1.6&emsp;轻小说 1.2&emsp;相关概念介绍 1.2.1&emsp;VR 1.2.2&emsp;AR 1.3&emsp;产业链分析 1.3.1&emsp;产业链结构 1.3.2&emsp;产业链上游 1.3.3&emsp;产业链下游 第二章&emsp;国外二次元行业发展分析及经验借鉴 2.1&emsp;日本 2.1.1&emsp;产业地位 2.1.2&emsp;产业规模 2.1.3&emsp;产业优势 2.1.4&emsp;Live娱乐介绍 2.2&emsp;美国 2.2.1&emsp;动漫产业发展 2.2.2&emsp;游戏产业发展 2.2.3&emsp;二次元IP特征 2.3&emsp;韩国 2.3.1&emsp;动漫产业发展 2.3.2&emsp;游戏产业发展 2.3.3&emsp;产业发展模式 2.3.4&emsp;发展经验借鉴 2.4&emsp;国外二次元行业发展借鉴 2.4.1&emsp;市场定位借鉴 2.4.2&emsp;表现形式多样化 2.4.3&emsp;重视周边产业发展 第三章&emsp;中国二次元行业发展环境PEST分析 3.1&emsp;政策环境（Political） 3.1.1&emsp;支持原创动漫 3.1.2&emsp;监管提上日程 3.1.3&emsp;扶持国产动画 3.2&emsp;经济环境（Economic） 3.2.1&emsp;国际经济发展形势 1.1.1&emsp;中国经济运行现状 1.1.2&emsp;经济发展趋势分析 3.2.2&emsp;资本利好条件 3.3&emsp;社会环境（Social） 3.3.1&emsp;流量饱和 3.3.2&emsp;IP受重视 3.3.3&emsp;用户群体成熟化 3.3.4&emsp;重视精神文化消费 3.4&emsp;技术环境（Technological） 3.4.1&emsp;移动互联网 3.4.2&emsp;AR技术 3.4.3&emsp;VR技术 第四章&emsp;中国二次元行业发展综合分析 4.1&emsp;中国二次元行业发展综述 4.1.1&emsp;发展历程 4.1.2&emsp;发展阶段 4.1.3&emsp;行业发展转变 4.2&emsp;中国二次元行业发展现状分析 4.2.1&emsp;行业发展态势 4.2.2&emsp;时尚界介入 4.2.3&emsp;娱乐圈的参与 4.2.4&emsp;国风二次元初现 4.3&emsp;中国二次元行业用户群体分析 4.3.1&emsp;用户群体 4.3.2&emsp;用户规模 4.3.3&emsp;用户基本特征 4.3.4&emsp;用户行为特征 4.3.5&emsp;用户游戏行为 4.3.6&emsp;用户消费情况 4.4&emsp;中国二次元行业商业模式分析 4.4.1&emsp;商业模式类型 4.4.2&emsp;主流商业模式 4.4.3&emsp;平台端商业模式 4.4.4&emsp;内容端商业模式 4.4.5&emsp;电商商业模式 4.4.6&emsp;总结分析 4.5&emsp;中国二次元行业盈利模式探索 4.5.1&emsp;盈利模式现状 4.5.2&emsp;盈利途径挖掘 4.5.3&emsp;周边经济效应 4.5.4&emsp;典型案例 4.6&emsp;中国二次元行业典型产品盘点 4.6.1&emsp;原创类 4.6.2&emsp;视频渠道类 4.6.3&emsp;漫画渠道类 4.6.4&emsp;交友类 4.6.5&emsp;电商类 4.6.6&emsp;产品分析 4.7&emsp;中国二次元行业发展存在的主要问题 4.7.1&emsp;用户群体小

众化 4.7.2&emsp;商业模式不成熟 4.7.3&emsp;产品质量问题 4.7.4&emsp;版权困境问题  
4.8&emsp;中国二次元行业发展对策分析 4.8.1&emsp;加强监管力度 4.8.2&emsp;生产原创内容  
4.8.3&emsp;购买正版产品 第五章&emsp;中国二次元手游行业现状分析 5.1&emsp;中国手游行业  
行业发展综述 5.1.1&emsp;行业发展历程 5.1.2&emsp;行业发展现状 5.1.3&emsp;用户消费行为  
5.1.4&emsp;行业发展存在问题 5.1.5&emsp;行业发展对策 5.2&emsp;中国二次元手游行业发展  
综述 5.2.1&emsp;发展概况 5.2.2&emsp;发展阶段 5.2.3&emsp;发展趋势 5.2.4&emsp;发展前景  
5.3&emsp;中国二次元手游市场发展状况 5.3.1&emsp;市场规模 5.3.2&emsp;市场现状  
5.3.3&emsp;产品介绍 5.3.4&emsp;产品运营 5.4&emsp;中国二次元手游行业发展存在的问题及  
对策 5.4.1&emsp;存在问题 5.4.2&emsp;发展对策 5.4.3&emsp;突破建议 第六章&emsp;中国影  
视动画行业全面解析 6.1&emsp;中国影视动画行业发展综述 6.1.1&emsp;发展概况 6.1.2&emsp;  
发展特征 6.1.3&emsp;发展动因 6.2&emsp;中国电视动画片市场发展状况 6.2.1&emsp;发展现状  
6.2.2&emsp;发展态势 6.2.3&emsp;进出口情况 6.2.4&emsp;制作备案情况 6.3&emsp;中国电影动  
画片市场发展状况 6.3.1&emsp;发展现状 6.3.2&emsp;市场规模 6.3.3&emsp;产品介绍  
6.3.4&emsp;进出口情况 6.4&emsp;中国影视动画行业发展存在的主要问题及对策 6.4.1&emsp;  
产品弊端 6.4.2&emsp;制作营销难度 6.4.3&emsp;市场定位难度 6.4.4&emsp;发展策略 第七  
章&emsp;中国虚拟现实行业发展分析 7.1&emsp;虚拟现实行业发展综述 7.1.1&emsp;发展历程  
7.1.2&emsp;产业链分析 7.1.3&emsp;产业政策 7.1.4&emsp;发展趋势 7.2&emsp;中国虚拟现实市  
场发展状况 7.2.1&emsp;市场主体 7.2.2&emsp;市场状况 7.2.3&emsp;企业布局 7.2.4&emsp;商业  
模式 7.2.5&emsp;产品介绍 7.3&emsp;中国虚拟现实技术存在的主要问题及对策 7.3.1&emsp;硬  
件交互及体验待提升 7.3.2&emsp;内容制作成本高 7.3.3&emsp;适用场景未充分开拓  
7.3.4&emsp;行业缺乏统一标准 7.3.5&emsp;行业健康发展对策 第八章&emsp;中国二次元行业  
其他细分领域发展分析 8.1&emsp;弹幕视频 8.1.1&emsp;发展起源 8.1.2&emsp;产业链分析  
8.1.3&emsp;市场现状 8.1.4&emsp;未来发展 8.2&emsp;二次元音乐 8.2.1&emsp;引进游戏音乐会  
8.2.2&emsp;游戏音乐发展现状 8.2.3&emsp;问题及对策 8.2.4&emsp;发展方向 8.3&emsp;二次元  
电商 8.3.1&emsp;行业概述 8.3.2&emsp;市场需求 8.3.3&emsp;市场定位 8.3.4&emsp;市场现状  
8.3.5&emsp;存在问题 8.3.6&emsp;未来方向 第九章&emsp;国内企业在二次元市场的布局  
9.1&emsp;BAT的入局 9.1.1&emsp;百度 9.1.2&emsp;阿里 9.1.3&emsp;腾讯 9.2&emsp;平台端企业  
的市场布局 9.2.1&emsp;A站 9.2.2&emsp;B站 9.3&emsp;内容端企业的市场布局 9.3.1&emsp;奥  
飞动漫 9.3.2&emsp;有妖气 9.3.3&emsp;两点十分 9.3.4&emsp;次元文化 9.4&emsp;O2O企业的市  
场参与 9.4.1&emsp;小麦公社 9.4.2&emsp;可米虹 9.4.3&emsp;神奇百货 9.5&emsp;跨界企业的市  
场布局 9.5.1&emsp;苏宁环球 9.5.2&emsp;皇氏集团 9.5.3&emsp;东方网络 9.5.4&emsp;小米  
9.5.5&emsp;永和豆浆 第十章&emsp;中国二次元行业重点企业发展分析 10.1&emsp;Bilibili ( B

站) 10.1.1&emsp;企业发展概况 10.1.2&emsp;商业模式 10.1.3&emsp;业务发展  
10.2&emsp;AcFun (A站) 10.2.1&emsp;企业发展概况 10.2.2&emsp;融资情况 10.2.3&emsp;业务  
发展 10.3&emsp;广东奥飞动漫文化股份有限公司 10.3.1&emsp;企业发展概况 10.3.2&emsp;商业  
模式 10.3.3&emsp;战略合作 10.4&emsp;珠海布卡科技有限公司 (布卡漫画) 10.4.1&emsp;企业  
发展概况 10.4.2&emsp;盈利模式 10.4.3&emsp;业务发展 10.5&emsp;北京青青树动漫科技有限公  
司 (青青树) 10.5.1&emsp;企业发展概况 10.5.2&emsp;商业模式 10.5.3&emsp;融资情况  
10.6&emsp;有妖气原创漫画梦工厂 (有妖气) 10.6.1&emsp;企业发展概况 10.6.2&emsp;商业模  
式 10.6.3&emsp;发展动态 10.7&emsp;漫风网络科技 (上海) 有限公司 (漫风游戏)  
10.7.1&emsp;企业发展概况 10.7.2&emsp;商业模式 10.8&emsp;武汉斗鱼网络科技有限公司 (斗  
鱼TV) 10.8.1&emsp;企业发展概况 10.8.2&emsp;商业模式 10.8.3&emsp;融资情况 10.9&emsp;SF  
互动传媒网 (SF) 10.9.1&emsp;企业发展概况 10.9.2&emsp;商业模式 10.9.3&emsp;业务发展  
第十一章&emsp;中国二次元行业投融资状况及前景趋势分析 11.1&emsp;中国二次元行业投融  
资状况 11.1.1&emsp;总体情况 11.1.2&emsp;投资主体 11.1.3&emsp;投资方向 11.1.4&emsp;投融  
资动态 11.2&emsp;二次元行业细分领域投资潜力分析 11.2.1&emsp;二次元手游 11.2.2&emsp;二  
次元剧 11.2.3&emsp;周边市场 11.2.4&emsp;VR领域 11.3&emsp;二次元行业发展趋势分析  
11.3.1&emsp;产业业态趋势 11.3.2&emsp;市场定位趋势 11.3.3&emsp;用户锁定态势 11.3.4&emsp;  
三次元融合趋势 11.3.5&emsp;影游联动趋势 11.3.6&emsp;次元文化破壁趋势 11.4&emsp;二次元  
行业预测分析 11.4.1&emsp;二次元行业规模预测 11.4.2&emsp;二次元手游行业规模预测  
11.4.3&emsp;影视动画行业规模预测 11.4.4&emsp;虚拟现实行业规模预测  
略&bull;&bull;&bull;&bull;&bull;完整报告请咨询客服

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202308/395039.html>