

2026-2031年中国二次元行业未来发展趋势及投资战略规划分析报告

报告简介

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。日本早期的动画、漫画、游戏等作品都是以二维图像构成，其画面是一个平面，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”，同时，“二次元”具有“架空”、“假想”、“幻想”、“虚构”之意。

本报告利用中道泰和长期对二次元行业市场跟踪搜集的一手市场数据，同时依据国家统计局、国家商务部、国家发改委、国务院发展研究中心、行业协会、51行业报告网、全国及海外专业研究机构提供的大量权威资料，采用与国际同步的科学分析模型，全面而准确地为您从行业的整体高度来架构分析体系。让您全面、准确地把握整个二次元行业的市场走向和发展趋势。

报告对中国二次元行业的内外部环境、行业发展现状、产业链发展状况、市场供需、竞争格局、标杆企业、发展趋势、机会风险、发展策略与投资建议等进行了分析，并重点分析了我国二次元行业将面临的机遇与挑战。报告将帮助二次元企业、学术科研单位、投资企业准确了解二次元行业最新发展动向，及早发现二次元行业市场的空白点，机会点，增长点和盈利点.....准确把握二次元行业未被满足的市场需求和趋势，有效规避二次元行业投资风险，更有效率地巩固或者拓展相应的战略性目标市场，牢牢把握行业竞争的主动权。形成企业良好的可持续发展优势。

报告目录

第一章 二次元行业相关概述

第一节 二次元基本概念

一、起源

二、概念界定

三、动画

四、漫画

五、游戏

六、轻小说

第二节 相关概念介绍

一、vr

二、ar

第三节 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 2021-2026年国外二次元行业发展分析及经验借鉴

第一节 日本

一、产业地位

二、产业规模

三、产业优势

四、live娱乐介绍

第二节 美国

一、动漫产业发展

二、游戏产业发展

三、二次元ip特征

第三节 韩国

一、动漫产业发展

二、游戏产业发展

三、产业发展模式

四、发展经验借鉴

第四节 国外二次元行业发展借鉴

一、市场定位借鉴

二、表现形式多样化

三、重视周边产业发展

第三章 2021-2026年中国二次元行业发展环境pest分析

第一节 政策环境(political)

一、支持原创动漫

二、监管提上日程

三、扶持国产动画

第二节 经济环境(economic)

一、国际经济发展形势

二、中国经济运行现状

三、经济发展趋势分析

四、资本利好条件

第三节 社会环境(social)

一、流量饱和

二、ip受重视

三、用户群体成熟化

四、重视精神文化消费

第四节 技术环境(technological)

一、移动互联网

二、ar技术

三、vr技术

第四章 2021-2026年中国二次元行业发展综合分析

第一节 中国二次元行业发展综述

一、发展过程

二、发展阶段

三、行业发展转变

第二节 2021-2026年中国二次元行业发展现状分析

一、行业发展态势

二、时尚界介入

三、娱乐圈的参与

四、国风二次元初现

第三节 中国二次元行业用户群体分析

一、用户群体

二、用户规模

三、用户基本特征

四、用户行为特征

五、用户游戏行为

六、用户消费情况

第四节 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

六、总结分析

第五节 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

第六节 中国二次元行业典型产品盘点

一、原创类

二、视频渠道类

三、漫画渠道类

四、交友类

五、电商类

六、产品分析

第七节 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

第八节 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 2021-2026年中国二次元手游行业现状分析

第一节 中国手游行业发展综述

一、行业发展过程

二、行业发展现状

三、用户消费行为

四、行业发展存在问题

五、行业发展对策

第二节 中国二次元手游行业发展综述

一、发展概况

二、发展阶段

三、发展趋势

四、发展前景

第三节 2021-2026年中国二次元手游市场发展状况

一、市场规模

二、市场现状

三、产品介绍

四、产品运营

第四节 中国二次元手游行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

第六章 2021-2026年中国影视动画行业全面解析

第一节 中国影视动画行业发展综述

一、发展概况

二、发展特征

三、发展动因

第二节 2021-2026年中国电视动画片市场发展状况

一、发展现状

二、发展态势

三、进出口情况

四、制作备案情况

第三节 2021-2026年中国电影动画片市场发展状况

一、发展现状

二、市场规模

三、产品介绍

四、进出口情况

第四节 中国影视动画行业发展存在的主要问题及对策

- 一、产品弊端
- 二、制作营销难度
- 三、市场定位难度
- 四、发展策略

第七章 2021-2026年中国虚拟现实行业发展分析

第一节 虚拟现实行业发展综述

- 一、发展过程
- 二、产业链分析
- 三、产业政策
- 四、发展趋势

第二节 2021-2026年中国虚拟现实市场发展状况

- 一、市场主体
- 二、市场状况
- 三、企业布局
- 四、商业模式
- 五、产品介绍

第三节 中国虚拟现实技术存在的主要问题及对策

- 一、硬件交互及体验待提升
- 二、内容制作成本高
- 三、适用场景未充分开拓
- 四、行业缺乏统一标准
- 五、行业健康发展对策

第八章 2021-2026年中国二次元行业其他细分领域发展分析

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 二次元音乐

一、引进游戏音乐会

二、游戏音乐发展现状

三、问题及对策

四、发展方向

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

第九章 2021-2026年国内企业在二次元市场的布局

第一节 bat的入局

一、百度

二、阿里

三、腾讯

第二节 平台端企业的市场布局

一、a站

二、b站

第三节 内容端企业的市场布局

一、奥飞动漫

二、有妖气

三、两点十分

四、次元文化

第四节 o2o企业的市场参与

一、小麦公社

二、可米虹

三、神奇百货

第五节 跨界企业的市场布局

一、苏宁环球

二、皇氏集团

三、东方网络

四、小米

五、永和豆浆

第十章 2021-2026年中国二次元行业重点企业发展分析

第一节 bilibili(b站)

一、企业发展概况

二、商业模式

三、业务发展

第二节 acfun(爱站)

一、企业发展概况

二、融资情况

三、业务发展

第三节 广东奥飞动漫文化股份有限公司

一、企业发展概况

二、商业模式

三、战略合作

第四节 珠海布卡科技有限公司(布卡漫画)

一、企业发展概况

二、盈利模式

三、业务发展

第五节 北京青青树动漫科技有限公司(青青树)

一、企业发展概况

二、商业模式

三、融资情况

第六节 有妖气原创漫画梦工厂(有妖气)

一、企业发展概况

二、商业模式

三、发展动态

第七节 漫风网络科技有限公司(漫风游戏)

一、企业发展概况

二、商业模式

第八节 武汉斗鱼网络科技有限公司(斗鱼tv)

一、企业发展概况

二、商业模式

三、融资情况

第九节 sf互动传媒网(sf)

一、企业发展概况

二、商业模式

三、业务发展

第十节 深圳市腾讯计算机系统有限公司

一、企业发展概况

二、商业模式

三、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

第一节 2021-2026年中国二次元行业投融资状况

一、总体情况

二、投资主体

三、投资方向

四、投融资动态

第二节 二次元行业细分领域投资潜力分析

一、二次元手游

二、二次元剧

三、周边市场

四、vr领域

第三节 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

第四节 中道泰和对2026-2031年二次元行业预测分析

一、2026-2031年二次元行业规模预测

二、2026-2031年二次元手游行业规模预测

三、2026-2031年影视动画行业规模预测

四、2026-2031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：2021-2026年acg界live娱乐市场份额

图表：2021-2026年日本live娱乐的狭义市场规模

图表：2021-2026年动画音乐会市场

图表：2021-2026年动画活动市场

图表：2.5次元音乐剧发展过程

图表：2021-2026年acg界live直播市场

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：2021-2026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：2021-2026年相关部门关于禁播的动态

图表：2021-2026年国内生产总值增长速度(累计同比)

图表：2021-2026年全国粮食产量

图表：2021-2026年规模以上工业增加值增速(月度同比)

图表：2021-2026年固定资产投资(不含农户)名义增速(累计同比)

图表：2021-2026年社会消费品零售总额名义增速(月度同比)

图表：2021-2026年居民消费价格上涨情况(月度同比)

图表：2021-2026年工业生产者出厂价格涨跌情况(月度同比)

图表：2021-2026年国内生产总值及其增长速度

图表：2021-2026年三次产业增加值占国内生产总值比重

图表：2021-2026年人口数及其构成

图表：2021-2026年城镇新增就业人数

图表：2021-2026年全员劳动生产率

图表：2021-2026年居民消费价格月度涨跌幅度

图表：2021-2026年居民消费价格比上2021-2026年涨跌幅度

图表：2021-2026年新建商品住宅月同比价格上涨、持平、下降城市个数变化情况

图表：2021-2026年全国一般公共预算收入

图表：2021-2026年粮食产量

图表：2021-2026年全部工业增加值及其增长速度

图表：2021-2026年全社会固定资产投资

图表：2021-2026年社会消费品零售总额

图表：2021-2026年货物进出口总额

图表：二次元行业发展生命周期

图表：二次元行业发展现状

图表：二次元行业细分领域的发展

图表：二次元行业发展新态势

图表：明星们参与二次元情况

图表：2021-2026年中国二次元用户规模及增长率

图表：2021-2026年中国二次元用户的年龄分布

图表：2021-2026年中国二次元用户职业分布

图表：2021-2026年中国二次元用户的地区分布top10省份

图表：2021-2026年中国二次元用户的地区分布(top10城市)

图表：90后用户在几个行业消费比重

图表：2021-2026年动漫用户与影视综艺用户重合度

图表：2021-2026年中国二次元用户的属性

图表：2021-2026年中国二次元用户主要的上网行为

图表：2021-2026年中国二次元用户初次接触阶段

图表：2021-2026年中国二次元用户经常看的作品

图表：2021-2026年中国二次元用户经常看的作品类型

图表：2021-2026年中国二次元用户喜欢的背景设定

图表：2021-2026年中国二次元用户最近一年看新番的数量

图表：2021-2026年中国二次元用户创作的作品类型

图表：2021-2026年中国二次元用户参加的线下活动类型

图表：2021-2026年中国二次元用户对国产动漫的态度

图表：2021-2026年中国二次元用户认为国产动漫的不足之处

图表：2021-2026年中国二次元用户每天玩游戏的时长

图表：2021-2026年中国二次元用户玩游戏的类型

图表：2021-2026年中国二次元用户在游戏上的消费内容

图表：二次元用户的消费情况

图表：2021-2026年中国二次元用户在acg上的消费类型

图表：2021-2026年中国二次元用户最近一年购买acg产品的主要渠道

图表：从两个角度看二次元商业模式

图表：《十万个冷笑话》商业模式

图表：二次元行业广告营销方式优势分析

图表：2021-2026年中国二次元用户玩游戏的比例

图表：《十万个冷笑话》的ip衍生价值

图表：《秦时明月》的ip衍生价值

图表：手游行业发展过程

图表：国内二次元手游分类

图表：不同类型的二次元手游主要概况

图表：垂直渠道与传统渠道的对比

图表：渠道的多元化

图表：二次元手游发展过程

图表：2021-2026年中国二次元用户规模及增长率

图表：中国二次元用户游戏付费率

图表：二次元手游企业未来发展方向

图表：2021-2026年中国二次元手游市场规模及增长率

图表：2021-2026年中国二次元用户在游戏上的消费内容

图表：2021-2026年二次元游戏精品产品

图表：二次元手游的用户特性

图表：二次元手游的定制化推广

图表：二次元手游典型运营手法

图表：二次元手游产品运营考虑重点

图表：2021-2026年动画电影各题材票房统计

图表：2021-2026年动画电影各题材部数统计

图表：2021-2026年国产电视动画片题材报备数量对比

图表：2021-2026年国产电视动画备案情况

图表：2021-2026年全国国产电视动画片备案情况

图表：2021-2026年国产动画电影内地上映情况

图表：虚拟现实发展过程

图表：虚拟现实产业链全景图

图表：国内虚拟现实企业产业链布局

图表：虚拟现实商业模式

图表：中国弹幕视频网站产业链分析

图表：2021-2026年中国弹幕内容消费者年龄分布

图表：二次元电商市场格局

图表：二次元消费用户分类

图表：二次元电商的市场定位

图表：二次元电商投融资情况

图表：bat在二次元行业的布局情况

图表：acfun的商业模式

图表：可米虹的业务布局

图表：bilibili发展时间轴

图表：bilibili的融资情况

图表：bilibili的商业模式

图表：acfun发展时间轴

图表：acfun的融资情况

图表：奥飞动漫企业商业模式

图表：布卡漫画的发展过程

图表：布卡漫画的盈利模式

图表：青青树的业务布局

图表：有妖气的业务布局

图表：sf互动传媒的业务板块

图表：2021-2026年二次元领域内容创作公司投资并购案例

图表：2021-2026年二次元平台型投资案例

图表：2021-2026年二次元产业公司案例

图表：十大国产优秀ip改编的动漫

图表：国内十大动画制作的投资

图表：二次元产业业态未来发展趋势

图表：二次元与三次元融合趋势

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

报告编号：146673

本文地址：<https://www.51baogao.cn/sc/20191118/146673.shtml>

在线订购：[点击这里](#)