

中国二次元行业现状深度分析与发展前景预测报告（2024-2031年）

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《中国二次元行业现状深度分析与发展前景预测报告（2024-2031年）》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://www.chinabaogao.com/baogao/202411/734758.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

目前，我国二次元行业逐渐向成熟发展期靠拢。随着二次元行业逐渐从萌芽走向成熟，市场已从内容产业环节拉动转向内容产业和周边衍生产业双向拉动，并且伴随着动画、漫画、游戏等市场表现出色、线上二次元传播平台逐渐成熟与普及，我国二次元行业市场规模已经超两千亿，用户规模突破5亿人，吸引多个品牌相继入局，并且消费者付费意愿较高。但是，产品同质化严重等问题也随之而来，在二次元赛道爆满的情况下，企业该如何突破？

1、我国二次元行业逐渐向成熟发展期靠拢

“二次元”来源于日本，得名于漫画和动画等都呈现在2D平面这一特征。狭义的二次元是指以虚拟人物为中心而展开的内容产品，即ACGN(Animation/动画、Comic/漫画、Game/游戏、Novel/小说)；在中国语境下，二次元指的是ACG。广义的二次元是指围绕着二次元符号的一整套生活方式和产业集合。

我国二次元产业发展可以追溯到1980年，电视台引进一批国外优秀的动画，同时长江三角和珠江三角成为重要的全球动画加工基地；2000年开始，我国出台一系列扶持本土动漫的政策，二次元行业进入发展探索期；2007年以后，随着AcFun和Bilibili出现及移动上网设备的逐步普及，二次元产业正式进入初步成长期；2015年，以《大圣归来》、《大鱼海棠》等国产动画电影为代表，本土二次元内容生产不断发力，二次元会展、演出等新兴产业涌现，二次元产业迎来高速成长期，并且逐渐向成熟发展阶段靠拢。

中国二次元产业发展历程

发展阶段

简介

产业萌芽期(1980-1999)

· 1980年，中国电视台引进了第一部日本动画片《铁臂阿童木》，为黑白形式，并在国内引起轰动。随后，中国引进了多部日本动画片，如《哆啦A梦》、《七龙珠》、《魔卡少女樱》，在国内受到广泛热爱。

发展探索期(2000-2006)

· 政府为动漫产业发展制定了系列政策，从生产、播映、融资等方面推动产业发展。· 随着互联网在中国的普及，一些高校的BBS上出现了ACG板块，供用户进行分享与交流。一些专业的二次元社区也出现，比如动漫之家。

初步成长期(2007-2014)

· Acfun和Bilibil分别于2007、2009年相继出现，重点推出了弹幕功能，让二次元产业的发展到了新阶段。移动互联网的兴起进一步推动了二次元内容消费在线化的发展，二次元文化氛围进一步形成。

高速成长期(2015至今)

以《大圣归来》为代表的国产电影爆发，国产动画剧集的产量稳步提升，标志中国原创能力

不断增强。· 2018年潮玩产品成为新一代潮流，标志着以IP为核心的二次元周边衍生产业也进入高速成长期。二次元市场的规模效应和用户消费力不断上升，二次元细分产业，及周边产业迎来高速增长。

下一个阶段:成熟发展期

.....

资料来源：观研天下整理

2、二次元行业市场规模超两千亿，用户规模突破5亿人

随着二次元行业逐渐从萌芽走向成熟，市场已从内容产业环节拉动转向内容产业和周边衍生产业双向拉动，并且伴随着动画、漫画、游戏等市场表现出色、线上二次元传播平台逐渐成熟与普及，推动着我国二次元行业发展。根据数据显示，2016-2023年，中国二次元产业规模从189亿元增长至2219亿元，复合年均增长率达到42.2%。

数据来源：观研天下整理

与此同时，国内外优质动漫作品涌现以及《原神》等二次元手游的集中上线，我国二次元用户规模呈逐年增长趋势。根据数据显示，2023年，中国泛二次元用户规模突破5亿人。

数据来源：观研天下整理

3、各大品牌蜂拥入局二次元圈

因此，在庞大市场规模及用户规模支撑下，“谷子经济”也成为商场及品牌们的引流密码。“谷子”（goods）是二次元圈子的一种习惯称谓，可以简单理解为与ACGN（动漫、漫画、游戏、小说）相关的轻周边产品，以徽章（俗称“吧唧”）、立牌、挂件、流沙厚亚克力、插画板（俗称“色纸”）等为主要形式。

不少老商场想通过“二次元”新业态，重新焕发生命力。例如，上海百联作为国内首座聚焦“次元文化”的商业体，2023年报信息显示，自2023年1月正式营业，百联ZX单日客流最高达7.5万；截至2023年12月31日，百联XZ销售额高达3亿元；北京朝阳大悦城在“Chiikawa主题快闪华北首展”的助推下，商场首周销售额即突破1100万元的成绩。

除各大商场之外，国外“二次元”企业也在中国布局门店，比如日本知名动画制作公司ANIPL EX（安尼普）全国首店落户上海百联ZX创趣场。同时，名创优品、KKV、中信书店等跨界企业纷纷涉猎“二次元”领域，如名创优品Chiikawa的联名快闪活动3天销售额即突破800万元，中信书店动漫主题店“谷知谷知”8月起开业运营。

屈臣氏将快看漫画知名IP元素融入门店形象，借由内容IP改造“场”，营造出年轻、活泼的浓厚二次元氛围。同时，结合“谷子”这一商品介质，让“店”能承接内容场带来的流量——店内设有谷仓售卖区和漫画试妆区，消费者在选购快看漫画独家定制的二次元周边商品的同时，还能在屈臣氏专业美丽顾问的协助下，解锁自己喜爱的漫次元偶像同款妆容。

娃哈哈更是定制以哈宝家族为核心故事人群、哈宝-宗洛风为主人公，通过宗洛风与黑势力

斗争守护华夏龙脉剧情的漫画，打造符合娃哈哈品牌调性的热血正能量国漫IP故事《白下东门》，树立娃哈哈的正能量品牌形象，引发平台用户的关注和兴趣，增强品牌的曝光度，提升用户好感度。

“谷子热”所带来年轻流量，也反向催化“谷子”店的加速扩张。根据相关资料可知，截至2024年10月14日，三月兽今年新开23家门店、漫库新开25家门店、潮玩星球新开42家门店，新开设门店布及一二三线城市。

我国部分企业布局二次元市场

资料来源：观研天下整理

4、消费者对购买周边、游戏付费意愿较高

而造成这种现象的主要原因是二次元消费者本身对购买周边、游戏付费、购买漫画意愿较高。根据《二次元文化对大学生的消费行为的影响》中对中国二次元用户付费意愿的调研，60%的用户会购买周边，58%的用户愿意为游戏付费，47%的用户会购买漫画。

数据来源：观研天下整理

5、二次元赛道爆满，企业该如何寻求突破？

不过，随着越来越多商业资本流向二次元市场，C端火热也走向过饱，供过于求、同质化高等问题随之而来，所以企业要着重注意控制运营成本、保持产品竞争优势、应对版权冲击等方面能力的培养。例如，可以通过“AI”，进行产品结构解析，对繁杂的分类进行标准化，将买家需求的自然语言转化为机器生产的标准语言，减少沟通成本，提高生产效率，同时也需掌握与“谷子”设计和生产相关的知识技能，强化自身竞争优势。（WYD）

注：上述信息仅供参考，图表均为样式展示，具体数据、坐标轴与数据标签详见报告正文。

个别图表由于行业特性可能会有出入，具体内容请联系客服确认，以报告正文为准。

更多图表和内容详见报告正文。

观研报告网发布的《中国二次元行业现状深度分析与发展前景预测报告（2024-2031年）》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，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。

行业报告是业内企业、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、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。

【目录大纲】

第一章 2019-2023年中国二次元行业发展概述

第一节 二次元行业发展情况概述

一、二次元行业相关定义

二、二次元特点分析

三、二次元行业基本情况介绍

四、二次元行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、二次元行业需求主体分析

第二节 中国二次元行业生命周期分析

一、二次元行业生命周期理论概述

二、二次元行业所属的生命周期分析

第三节 二次元行业经济指标分析

一、二次元行业的赢利性分析

二、二次元行业的经济周期分析

三、二次元行业附加值的提升空间分析

第二章 2019-2023年全球二次元行业市场发展现状分析

第一节 全球二次元行业发展历程回顾

第二节 全球二次元行业市场规模与区域分布情况

第三节 亚洲二次元行业地区市场分析

一、亚洲二次元行业市场现状分析

二、亚洲二次元行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲二次元行业市场前景分析

第四节 北美二次元行业地区市场分析

一、北美二次元行业市场现状分析

二、北美二次元行业市场规模与市场需求分析

三、北美二次元行业市场前景分析

第五节 欧洲二次元行业地区市场分析

一、欧洲二次元行业市场现状分析

二、欧洲二次元行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲二次元行业市场前景分析

第六节 2024-2031年世界二次元行业分布走势预测

第七节 2024-2031年全球二次元行业市场规模预测

第三章 中国二次元行业产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

第二节 我国宏观经济环境对二次元行业的影响分析

第三节 中国二次元行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

三、主要行业标准

第四节 政策环境对二次元行业的影响分析

第五节 中国二次元行业产业社会环境分析

第四章 中国二次元行业运行情况

第一节 中国二次元行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国二次元行业市场规模分析

一、影响中国二次元行业市场规模的因素

二、中国二次元行业市场规模

三、中国二次元行业市场规模解析

第三节 中国二次元行业供应情况分析

一、中国二次元行业供应规模

二、中国二次元行业供应特点

第四节 中国二次元行业需求情况分析

一、中国二次元行业需求规模

二、中国二次元行业需求特点

第五节 中国二次元行业供需平衡分析

第五章 中国二次元行业产业链和细分市场分析

第一节 中国二次元行业产业链综述

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、产业链运行机制
- 三、二次元行业产业链图解

第二节 中国二次元行业产业链环节分析

- 一、上游产业发展现状
- 二、上游产业对二次元行业的影响分析
- 三、下游产业发展现状
- 四、下游产业对二次元行业的影响分析

第三节 我国二次元行业细分市场分析

- 一、细分市场一
- 二、细分市场二

第六章 2019-2023年中国二次元行业市场竞争分析

第一节 中国二次元行业竞争现状分析

- 一、中国二次元行业竞争格局分析
- 二、中国二次元行业主要品牌分析

第二节 中国二次元行业集中度分析

- 一、中国二次元行业市场集中度影响因素分析
- 二、中国二次元行业市场集中度分析

第三节 中国二次元行业竞争特征分析

- 一、企业区域分布特征
- 二、企业规模分布特征
- 三、企业所有制分布特征

第七章 2019-2023年中国二次元行业模型分析

第一节 中国二次元行业竞争结构分析（波特五力模型）

- 一、波特五力模型原理
- 二、供应商议价能力
- 三、购买者议价能力
- 四、新进入者威胁
- 五、替代品威胁
- 六、同业竞争程度
- 七、波特五力模型分析结论

第二节中国二次元行业SWOT分析

- 一、SOWT模型概述
- 二、行业优势分析
- 三、行业劣势
- 四、行业机会
- 五、行业威胁
- 六、中国二次元行业SWOT分析结论

第三节中国二次元行业竞争环境分析（PEST）

- 一、PEST模型概述
- 二、政策因素
- 三、经济因素
- 四、社会因素
- 五、技术因素
- 六、PEST模型分析结论

第八章 2019-2023年中国二次元行业需求特点与动态分析

第一节中国二次元行业市场动态情况

第二节中国二次元行业消费市场特点分析

- 一、需求偏好
- 二、价格偏好
- 三、品牌偏好
- 四、其他偏好

第三节二次元行业成本结构分析

第四节二次元行业价格影响因素分析

- 一、供需因素
- 二、成本因素
- 三、其他因素

第五节中国二次元行业价格现状分析

第六节中国二次元行业平均价格走势预测

- 一、中国二次元行业平均价格趋势分析
- 二、中国二次元行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国二次元行业所属行业运行数据监测

第一节中国二次元行业所属行业总体规模分析

- 一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节中国二次元行业所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节中国二次元行业所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第十章 2019-2023年中国二次元行业区域市场现状分析

第一节中国二次元行业区域市场规模分析

一、影响二次元行业区域市场分布的因素

二、中国二次元行业区域市场分布

第二节中国华东地区二次元行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区二次元行业市场分析

(1) 华东地区二次元行业市场规模

(2) 华东地区二次元行业市场现状

(3) 华东地区二次元行业市场规模预测

第三节华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区二次元行业市场分析

(1) 华中地区二次元行业市场规模

(2) 华中地区二次元行业市场现状

(3) 华中地区二次元行业市场规模预测

第四节华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区二次元行业市场分析

- (1) 华南地区二次元行业市场规模
- (2) 华南地区二次元行业市场现状
- (3) 华南地区二次元行业市场规模预测

第五节 华北地区二次元行业市场分析

- 一、华北地区概述
- 二、华北地区经济环境分析
- 三、华北地区二次元行业市场分析
 - (1) 华北地区二次元行业市场规模
 - (2) 华北地区二次元行业市场现状
 - (3) 华北地区二次元行业市场规模预测

第六节 东北地区市场分析

- 一、东北地区概述
- 二、东北地区经济环境分析
- 三、东北地区二次元行业市场分析
 - (1) 东北地区二次元行业市场规模
 - (2) 东北地区二次元行业市场现状
 - (3) 东北地区二次元行业市场规模预测

第七节 西南地区市场分析

- 一、西南地区概述
- 二、西南地区经济环境分析
- 三、西南地区二次元行业市场分析
 - (1) 西南地区二次元行业市场规模
 - (2) 西南地区二次元行业市场现状
 - (3) 西南地区二次元行业市场规模预测

第八节 西北地区市场分析

- 一、西北地区概述
- 二、西北地区经济环境分析
- 三、西北地区二次元行业市场分析
 - (1) 西北地区二次元行业市场规模
 - (2) 西北地区二次元行业市场现状
 - (3) 西北地区二次元行业市场规模预测

第十一章 二次元行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

- 一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第四节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第五节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第六节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第七节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第八节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第九节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十二章 2024-2031年中国二次元行业发展前景分析与预测

第一节中国二次元行业未来发展前景分析

一、二次元行业国内投资环境分析

二、中国二次元行业市场机会分析

三、中国二次元行业投资增速预测

第二节中国二次元行业未来发展趋势预测

第三节中国二次元行业规模发展预测

一、中国二次元行业市场规模预测

二、中国二次元行业市场规模增速预测

三、中国二次元行业产值规模预测

四、中国二次元行业产值增速预测

五、中国二次元行业供需情况预测

第四节中国二次元行业盈利走势预测

第十三章 2024-2031年中国二次元行业进入壁垒与投资风险分析

第一节中国二次元行业进入壁垒分析

- 一、二次元行业资金壁垒分析
- 二、二次元行业技术壁垒分析
- 三、二次元行业人才壁垒分析
- 四、二次元行业品牌壁垒分析
- 五、二次元行业其他壁垒分析
- 第二节二次元行业风险分析
 - 一、二次元行业宏观环境风险
 - 二、二次元行业技术风险
 - 三、二次元行业竞争风险
 - 四、二次元行业其他风险
- 第三节中国二次元行业存在的问题
- 第四节中国二次元行业解决问题的策略分析

第十四章 2024-2031年中国二次元行业研究结论及投资建议

第一节观研天下中国二次元行业研究综述

- 一、行业投资价值
- 二、行业风险评估

第二节中国二次元行业进入策略分析

- 一、行业目标客户群体
- 二、细分市场选择
- 三、区域市场的选择

第三节二次元行业营销策略分析

- 一、二次元行业产品策略
- 二、二次元行业定价策略
- 三、二次元行业渠道策略
- 四、二次元行业促销策略

第四节观研天下分析师投资建议

图表详见报告正文

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202411/734758.html>