

2018年中国二次元文化行业分析报告- 市场运营态势与投资前景研究

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《2018年中国二次元文化行业分析报告-市场运营态势与投资前景研究》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/wentibangong/342001342001.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

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

改革开放以来，我国社会经济多年来持续稳定发展，人民生活水平显著提高，在物质生活条件大幅改善的同时，人民群众对文化消费需求也日益旺盛。

在国家政策综合扶持、市场需求、技术创新、产业融合等综合因素的推动下，我国文化产业近年来发展迅速，过去十年，文化产业增速一直快于GDP 增速。

文化产业在国民经济中的地位越来越重要，在支撑我国经济结构调整和转型升级等方面发挥了积极作用，正在成为新的支柱产业。

作为文化产业的重要组成部分，二次元文化产业近年来取得了快速发展，市场规模迅速扩张，未来发展空间巨大。公司依托互联网发展，形成了以原创优质IP 为核心，游戏、漫画、动画和轻小说等产品多管齐下的二次元文化创意产业链。

1、二次元及二次元文化的定义

在动画（Animation）、漫画（Comic）、游戏（Game）、小说（Novel）（简称“ACGN”）人群组织成的文化圈中，被用作对“架空世界”的称呼。由于早期的动画、游戏作品都是以二维图像构成，画面是一个平面，所以称之为“二次元世界”，简称“二次元”。根据数据，广义的二次元主要表现为ACGN，同时指喜爱ACGN 的群体。

分析指出，“二次元文化”指在ACGN 为主要载体的平面世界中，由二次元产品所形成的独特的价值观与理念。这里的二次元文化不限于ACGN，还包括从ACGN向外延伸出的手办、COSPLAY 等衍生产物。

2、我国二次元文化行业的发展历程

我国二次元文化行业发展可分为四个阶段，分别为萌芽期、培育期、成长期和高速发展期。

（1）萌芽期

二次元文化行业在我国起步较晚，且产品数量极少，并未引发过多关注。

最早在20世纪40年代曾出现过少数几部动漫作品，但由于早期动漫产品在题材和技术上相对单一以及传播方式的落后，且早年国人文化版权保护意识缺失，当时并未形成稳定的动漫受众市场。20世纪80-90年代，美日动漫的崛起和引进为我国培养了第一批受众。

（2）培育期

步入21世纪以后，随着经济的飞速发展，人们的文化消费需求迅速膨胀，消费偏好也更加多元化。国家大力推动文化产业发展，国产二次元行业如动画、漫画行业均得到了政策、资金等多方面的扶持。同时，互联网的普及、智能手机的广泛使用缩短了文化传播的距离，促进了二次元文化的传播。

（3）成长期

近年来，国家高度重视文化创意产业发展。国家“十二五”发展规划纲要提出推动文化产业成为国民经济支柱性产业；新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划更进一步明确“以原创创意为重点，快速提高国产动漫出版产品的数量和质量，加速发展动漫游戏出版产业”；2012年，文化部发布的《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》，更是首次将动漫产品单独列入规划中。

开放的国家政策、丰厚的资金支持等为作为文化创意产业新生力量的二次元文化行业提供了温床。除此之外，随着“80后”创业群体的增加，越来越多的目光和资源投向了二次元文化产业的建设，二次元细分领域开始受到关注，开始出现现象级产品，二次元文化行业进入成长期。

美中不足的是，由于我国二次元行业发展时间较短，尽管得到了大量的资本推动，但专业人才的短缺，盈利模式的不明朗，仍阻碍了行业的飞速发展。

（4）高速发展期

2014年至今，随着二次元文化行业优秀人才培养队伍逐渐壮大，细分市场以及商业模式也逐步清晰，“二次元”这一概念更多地进入了人们的视野，人们对二次元群体的看法也逐步转变，“二次元”的标签不再是“非主流”和“边缘化”，取而代之的是“青年化”、“巨大的消费潜力”，其主要受众“90后”、“95后”正逐步成熟并为社会贡献力量，二次元文化也随着年轻一代的成长而逐渐成为社会中不可缺少的主流文化元素，拥有巨大的发展潜力。

近年来国内 IP 行业发展迅速，2014 年普遍被称为中国 IP 元年，国产优质 IP 不断涌现，文化变现渠道也不断丰富。优质 IP 是文化产业链的价值核心，作为文化产业的重要组成部分，以动漫、游戏等 IP 资源为核心，创造优质内容并广泛传播的发展方向具有广阔的前景，二次元行业将进入高速发展的黄金阶段。

图：二次元行业发展历程

资料显示：互联网

(GYWWJP)

观研天下发布的《2018年中国二次元文化行业分析报告-市场运营态势与投资前景研究》内容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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、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。

【报告大纲】

第一章 2016-2018年中国二次元文化行业发展概述

第一节 二次元文化行业发展情况概述

一、二次元文化行业相关定义

二、二次元文化行业基本情况介绍

三、二次元文化行业发展特点分析

第二节 中国二次元文化行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、二次元文化行业产业链条分析
- 三、中国二次元文化行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 中国二次元文化行业生命周期分析

- 一、二次元文化行业生命周期理论概述
- 二、二次元文化行业所属的生命周期分析

第四节 二次元文化行业经济指标分析

- 一、二次元文化行业的赢利性分析
- 二、二次元文化行业的经济周期分析
- 三、二次元文化行业附加值的提升空间分析

第五节 中国二次元文化行业进入壁垒分析

- 一、二次元文化行业资金壁垒分析
- 二、二次元文化行业技术壁垒分析
- 三、二次元文化行业人才壁垒分析
- 四、二次元文化行业品牌壁垒分析
- 五、二次元文化行业其他壁垒分析

第二章 2016-2018年全球二次元文化行业市场发展现状分析

第一节 全球二次元文化行业发展历程回顾

第二节 全球二次元文化行业市场区域分布情况

第三节 亚洲二次元文化行业地区市场分析

- 一、亚洲二次元文化行业市场现状分析
- 二、亚洲二次元文化行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲二次元文化行业市场前景分析

第四节 北美二次元文化行业地区市场分析

- 一、北美二次元文化行业市场现状分析
- 二、北美二次元文化行业市场规模与市场需求分析
- 三、北美二次元文化行业市场前景分析

第五节 欧盟二次元文化行业地区市场分析

- 一、欧盟二次元文化行业市场现状分析
- 二、欧盟二次元文化行业市场规模与市场需求分析
- 三、欧盟二次元文化行业市场前景分析

第六节 2018-2024年世界二次元文化行业分布走势预测

第七节 2018-2024年全球二次元文化行业市场规模预测

第三章 中国二次元文化产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

一、中国GDP增长情况分析

二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品二次元文化总额

五、城乡居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国二次元文化行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

第三节 中国二次元文化产业社会环境发展分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

第四章 中国二次元文化行业运行情况

第一节 中国二次元文化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 中国二次元文化行业市场规模分析

第三节 中国二次元文化行业供应情况分析

第四节 中国二次元文化行业需求情况分析

第五节 中国二次元文化行业供需平衡分析

第六节 中国二次元文化行业发展趋势分析

第五章 中国二次元文化所属行业运行数据监测

第一节 中国二次元文化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 中国二次元文化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 中国二次元文化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

第六章 2016-2018年中国二次元文化市场格局分析

第一节 中国二次元文化行业竞争现状分析

一、中国二次元文化行业竞争情况分析

二、中国二次元文化行业主要品牌分析

第二节 中国二次元文化行业集中度分析

一、中国二次元文化行业市场集中度分析

二、中国二次元文化行业企业集中度分析

第三节 中国二次元文化行业存在的问题

第四节 中国二次元文化行业解决问题的策略分析

第五节 中国二次元文化行业竞争力分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2016-2018年中国二次元文化行业需求特点与价格走势分析

第一节 中国二次元文化行业消费特点

第二节 中国二次元文化行业消费偏好分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 二次元文化行业成本分析

第四节 二次元文化行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国二次元文化行业价格现状分析

第六节 中国二次元文化行业平均价格走势预测

一、中国二次元文化行业价格影响因素

二、中国二次元文化行业平均价格走势预测

三、中国二次元文化行业平均价格增速预测

第八章 2016-2018年中国二次元文化行业区域市场现状分析

第一节 中国二次元文化行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地二次元文化市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区二次元文化市场规模分析

四、华东地区二次元文化市场规模预测

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、华中地区二次元文化市场规模分析

四、华中地区二次元文化市场规模预测

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、华南地区二次元文化市场规模分析

第九章 2016-2018年中国二次元文化行业竞争情况

第一节 中国二次元文化行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国二次元文化行业SWOT分析

一、行业优势分析

二、行业劣势分析

三、行业机会分析

四、行业威胁分析

第三节 中国二次元文化行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 二次元文化行业企业分析（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、公司优劣势分析

第二节 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、公司优劣势分析

第三节 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、公司优劣势分析

第四节 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、公司优劣势分析

第五节 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、公司优劣势分析

第十一章 2018-2024年中国二次元文化行业发展前景分析与预测

第一节 中国二次元文化行业未来发展前景分析

一、二次元文化行业国内投资环境分析

二、中国二次元文化行业市场机会分析

三、中国二次元文化行业投资增速预测

第二节中国二次元文化行业未来发展趋势预测

第三节中国二次元文化行业市场发展预测

一、中国二次元文化行业市场规模预测

二、中国二次元文化行业市场规模增速预测

三、中国二次元文化行业产值规模预测

四、中国二次元文化行业产值增速预测

五、中国二次元文化行业供需情况预测

第四节中国二次元文化行业盈利走势预测

一、中国二次元文化行业毛利润同比增速预测

二、中国二次元文化行业利润总额同比增速预测

第十二章 2018-2024年中国二次元文化行业投资风险与营销分析

第一节 二次元文化行业投资风险分析

一、二次元文化行业政策风险分析

二、二次元文化行业技术风险分析

三、二次元文化行业竞争风险分析

四、二次元文化行业其他风险分析

第二节 二次元文化行业企业经营发展分析及建议

一、二次元文化行业经营模式

二、二次元文化行业销售模式

三、二次元文化行业创新方向

第三节 二次元文化行业应对策略

一、把握国家投资的契机

二、竞争性战略联盟的实施

三、企业自身应对策略

第十三章2018-2024年中国二次元文化行业发展策略及投资建议

第一节 中国二次元文化行业品牌战略分析

一、二次元文化企业品牌的重要性

二、二次元文化企业实施品牌战略的意义

三、二次元文化企业品牌的现状分析

四、二次元文化企业的品牌战略

五、二次元文化品牌战略管理的策略

第二节中国二次元文化行业市场的关键客户战略实施

- 一、实施重点客户战略的必要性
- 二、合理确立重点客户
- 三、对重点客户的营销策略
- 四、强化重点客户的管理
- 五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国二次元文化行业战略综合规划分析

- 一、战略综合规划
- 二、技术开发战略
- 三、业务组合战略
- 四、区域战略规划
- 五、产业战略规划
- 六、营销品牌战略
- 七、竞争战略规划

第十四章 2018-2024年中国二次元文化行业发展策略及投资建议

第一节 中国二次元文化行业产品策略分析

- 一、服务产品开发策略
- 二、市场细分策略
- 三、目标市场的选择

第二节 中国二次元文化行业定价策略分析

第三节 中国二次元文化行业营销渠道策略

- 一、二次元文化行业渠道选择策略
- 二、二次元文化行业营销策略

第四节 中国二次元文化行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国二次元文化行业重点投资区域分析
- 二、中国二次元文化行业重点投资产品分析

图表详见正文

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/wentibangong/342001342001.html>