

2018年中国二次元行业分析报告- 市场运营态势与发展前景预测

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年中国二次元行业分析报告-市场运营态势与发展前景预测》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/yingshidongman/342016342016.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

二次元用户可以分为泛二次元用户及核心二次元用户，前者对动漫基本了解，会观看热门漫画或动画改编的大电影，但投入的精力和财力相对有限；后者深爱动漫作品、经常上相关二次元网站、贴吧等查看相关喜爱的二次元内容、花费的时间和财力较多。根据分析，2015 年我国二次元用户规模已达到7,038 万人，其中核心二次元用户已达到518 万人，预计2016 年二次元总人数将达到10,103 万人，核心二次元用户达到568 万人，人数逐年递增。相信随着中国互联网用户对二次元文化接受度的进一步提升，未来我国泛二次元用户规模及核心二次元用户规模仍将保持快速增长，对二次元产品及动漫周边产品的需求势必将进一步增加。

图：2014-2016 年中国二次元用户规模及核心二次元用户规模

数据来源：公开数据整理

从二次元用户消费情况来看，随着核心二次元用户的稳定增长，泛二次元用户规模的日益庞大，且可支配资金的不断提升，二次元用户的消费能力将持续得到提升，用户的消费反哺了漫画、轻小说等二次元文化载体，同时还催生了动漫周边产品、COSPLAY等新业态，从而推动二次元文化行业规模快速增长。

互联网普及率的提升和移动网络环境的完善使用户获取信息更加便捷、促进了二次元文化的引入与传播文化的传播与发展与互联网行业发展具有高度关联性，经济的迅速发展以及国家政策的扶持为互联网用户持续增长提供了基础。根据数据显示截至2017 年6 月，我国网民规模达7.51 亿，其中，手机网民规模达7.24 亿，占比由2016 年末的95.1%增至96.3 %。另一方面，我国3G、4G网络的大规模基础建设的完成，移动网络带宽的持续改善和Wi F热点的普及和性能的进一步提升，带动了移动互联网用户数和访问量的持续增长，仅通过手机上网的网民占比达到24.5%，网民上网设备进一步向移动端集中。

互联网和移动互联网网络环境的改善降低了互联网的使用门槛，影响了用户需求，推动了二次元文化产品的传播和发展，规模庞大的网民也为二次元文化在我国的传播、发展奠定了强有力的用户基础，加速了二次元文化的渗透。

原创动漫、游戏等催生了一批优质 IP，引领产业发展在二次元文化产业中，产品的主要表现形式是ACGN，但其核心却是优质IP 的创作。通常来说，整个文化产业链都围绕IP 展开，一个IP 如果深入人心，可以达到持续变现的目的，从而可以支撑数亿、数十亿甚至上百亿的产值。当前运营模式较为成熟的国家中，日本的产业链是以漫画为核心，逐步向影视、游戏以及动漫周边产品销售；而韩国则是通过网络游戏积攒人气和市场，再推出相应的影视作品、衍生产品等，覆盖产业链的其他领域并不断延伸。尽管IP 产业链运营模式不尽相同，但都是由“创作”开始，通过原创作品孕育优质IP，在作品被市场接受后，再进行其他类型产品的开发，以及后续各个环节均紧密联系，环环相扣，旨在将IP 的无形价值不断转化为有形价值，反哺创作投入，最终形成产业闭环。

图：产业闭环

资料显示：互联网

近年来，由于网络创作门槛较低、传播渠道便利的特点，游戏、原创动漫、轻小说等通过互联网实现快速传播。通过互联网传播的作品数量极为庞大，其中内容精良的作品容易获得用户，形成优质IP。科技发展则带动了文化产品的连接融合，文学、动漫、影视、游戏、音乐等娱乐形式不再孤立发展，而是可以协同打造同一优质IP。优质IP 培育核心粉丝群，再通过影视剧、动漫、游戏的等泛娱乐形式的改编挖掘出IP 的衍生价值，实现文学、动漫、游戏、影视等的交叉融合，构建一个泛娱乐产业新生态，进一步推进二次元文化产业的发展。

游戏开发企业可通过IP本身所积累的大量粉丝转化为游戏的用户，根据显示，IP改编的游戏产品下载转换率是其他游戏产品的2.4 倍，IP改编的游戏产品的整体收入是其他游戏产品收入的2倍。部分拥有较强IP变现能力的企业不断进行IP产业链布局，例如奥飞娱乐2013 年以5.4 亿元收购资讯港及广东原创动力名下的“喜羊羊与灰太狼”等相关动漫形象的商标和版权，2015 年以9.04 亿元收购拥有《十万个冷笑话》等IP的四月星空。收购IP资产后，奥飞娱乐自身综合竞争力不断提升。

(GYWWJP)

观研天下发布的《2018年中国二次元行业分析报告-市场运营态势与发展前景预测》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、二次元行业基本情况介绍

三、二次元行业发展特点分析

第二节 中国二次元行业上下游产业链分析

一、产业链模型原理介绍

二、二次元行业产业链条分析

三、中国二次元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

第四节 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

第五节 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

第二章 2016-2018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 欧盟二次元行业地区市场分析

一、欧盟二次元行业市场现状分析

二、欧盟二次元行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟二次元行业市场前景分析

第六节 2018-2024年世界二次元行业分布走势预测

第七节 2018-2024年全球二次元行业市场规模预测

第三章 中国二次元产业发展环境分析

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

第三节 中国二次元行业供应情况分析

第四节 中国二次元行业需求情况分析

第五节 中国二次元行业供需平衡分析

第六节 中国二次元行业发展趋势分析

第五章 中国二次元所属行业运行数据监测

第一节 中国二次元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年中国二次元市场格局分析

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情况分析

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分析

二、中国二次元行业企业集中度分析

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

第五节 中国二次元行业竞争力分析

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年中国二次元行业需求特点与价格走势分析

第一节 中国二次元行业消费特点

第二节 中国二次元行业消费偏好分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 二次元行业成本分析

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、渠道因素

四、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、中国二次元行业价格影响因素

二、中国二次元行业平均价格走势预测

三、中国二次元行业平均价格增速预测

第八章 2016-2018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布

第二节 中国华东地二次元市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区二次元市场规模分析

四、华东地区二次元市场规模预测

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、华中地区二次元市场规模分析

四、华中地区二次元市场规模预测

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、华南地区二次元市场规模分析

第九章 2016-2018年中国二次元行业竞争情况

第一节 中国二次元行业竞争结构分析（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 中国二次元行业市场发展预测

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

一、中国二次元行业毛利润同比增速预测

二、中国二次元行业利润总额同比增速预测

第十二章 2018-2024年中国二次元行业投资风险与营销分析

第一节 二次元行业投资风险分析

一、二次元行业政策风险分析

二、二次元行业技术风险分析

三、二次元行业竞争风险

四、二次元行业其他风险分析

第二节 二次元行业企业经营发展分析及建议

一、二次元行业经营模式

二、二次元行业销售模式

三、二次元行业创新方向

第三节 二次元行业应对策略

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年中国二次元行业发展策略及投资建议

第一节 中国二次元行业品牌战略分析

- 一、二次元企业品牌的重要性
- 二、二次元企业实施品牌战略的意义
- 三、二次元企业品牌的现状分析
- 四、二次元企业的品牌战略
- 五、二次元品牌战略管理的策略

第二节 中国二次元行业市场的关键客户战略实施

- 一、实施关键客户战略的必要性
- 二、合理确立关键客户
- 三、对关键客户的营销策略
- 四、强化关键客户的管理
- 五、实施关键客户战略要重点解决的问题

第三节 中国二次元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年中国二次元行业发展策略及投资建议

第一节 中国二次元行业产品策略分析

- 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 中国二次元行业定价策略分析

第三节 中国二次元行业营销渠道策略

- 一、二次元行业渠道选择策略
- 二、二次元行业营销策略

第四节 中国二次元行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国二次元行业重点投资区域分析

二、中国二次元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/yingshidongman/342016342016.html>