

# 中国二次元用户报告

## 2015年

[www.iresearch.com.cn](http://www.iresearch.com.cn)



海量行研报告免费读

1

项目背景

2

基本属性

3

日常行为

4

价值观

5

游戏行为

6

付费行为

7

附录

# 概念定义

## 二次元从空间维度而来



### 二次元

#### 二维平面的世界

动画 ( **A**nimation )  
漫画 ( **C**omic )  
游戏 ( **G**ame )  
轻小说 ( **N**ovel )



### 三次元

#### 现实世界、日常生活

明星、真人版电影与电视剧、  
传统文学作品等



### 2.5次元

#### 以三次元来表现二次元

如手办、COSPLAY、偶像、声优等；



# 研究范畴

终端



主要内容

动画



漫画



游戏



轻小说



衍生内容

周边、模型



声优



COSPLAY



.....

# 研究范畴

## 动漫

国产动漫  
(低幼向)



国产动漫  
(青少年、成人向)



日本动漫

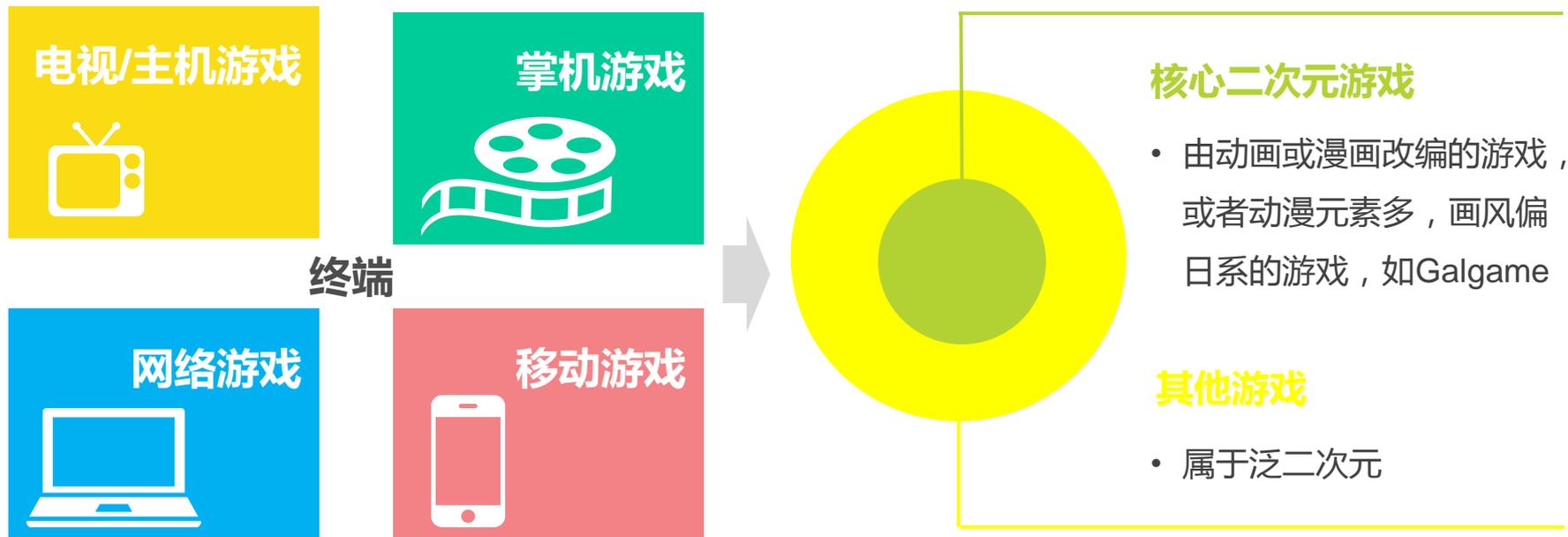


欧美、韩国等海外地区动漫



# 研究范畴

## 游戏



PC客户端游戏

PC网页游戏

PC单机游戏

POKÉMON

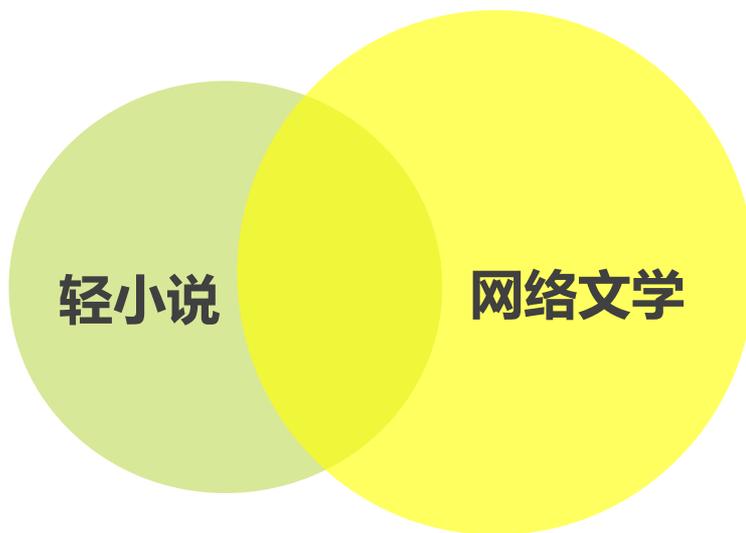
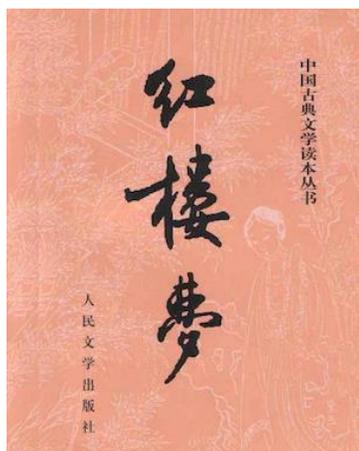


FINAL FANTASY

# 研究范畴

## 小说

### 传统文学



### 轻小说

- 属于核心二次元
- 以青少年为主要读者群的新兴文学作品；写作手法灵活多变，阅读起来较为轻松。

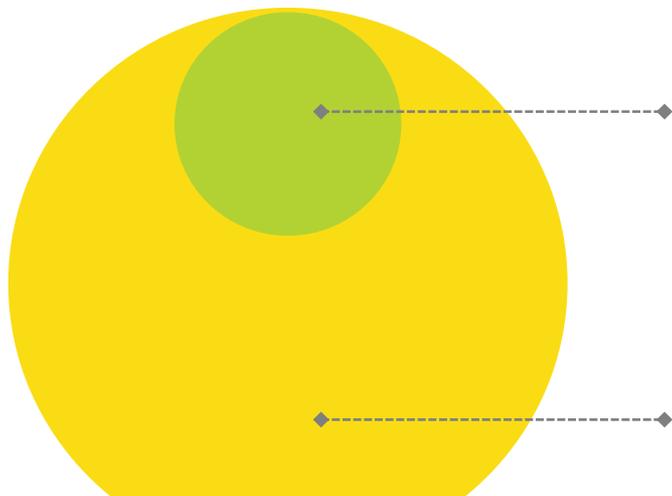
### 网络文学

- 属于泛二次元
- 主要以网络为载体而发表的文学作品



# 研究范畴

## 二次元用户范畴



### 核心二次元用户

- “深爱” 动漫
- 经常上A、B站、贴吧等看相关内容
- 花费大量的时间和精力在ACGN上

### 泛二次元用户

- 对动漫 “基本了解”

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

[https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1\\_21686](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21686)

