

中国二次元行业报告

2015年

www.iresearch.com.cn



海量行研报告免费读

1

概念定义

2

发展背景

3

产业链分析

4

商业模式分析

5

未来发展趋势

6

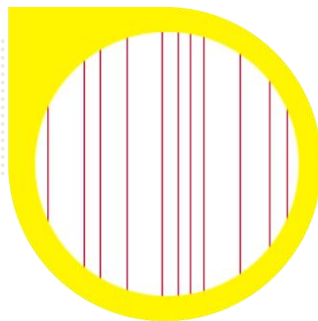
附录：动画数据发布

相关定义

行业定义

一次元

一个点的世界，可以比作一条直线，线型空间。



2.5次元

在ACGN领域中介于二次元和三次元之间的一种状态，主要包括两类：

- 1、以三次元来表现二次元，如手办COSPLAY、偶像声优等；
- 2、以二次元来表现三次元，是指恋爱游戏、动画等，如果人物脸孔是以3D建模、具有像真人一样的外貌、动作、表情，则此类游戏、动画及其角色、服饰，被称为2.5次元。



二次元

二维平面的世界，主要指动画（Animation）、漫画（Comic）、游戏（Game）、轻小说（Novel）构成的平面的世界。

三次元

我们所生活的现实世界。由现实世界的人物、事物所诞生的图像、影响作品，如真人版电影与电视剧、真人照片等，属于三次元。



相关定义

用户定义

二次元文化的定义

二次元文化是指在ACGN为主要载体的平面世界中，由二次元群体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，除此之外，还包括二次元群体从ACGN不断延伸出的手办、COSPLAY等，以及同人及周边（如海报、CD、毛巾、徽章、服装等）这些衍生产物。

二次元用户的定义

泛二次元用户

泛二次元用户对二次元的接触大多数处在“基本了解”的阶段，他们会去看热门漫画，玩热门游戏，但这些只是这些用户日常生活的一部分，他们不会在上面投入太多的精力和财力。可以说普通用户对ACGN只是略知一二，但并不深入。

核心用户

核心的二次元用户会花费大量的时间和财力在ACGN上，他们深爱动漫，经常上AcFun、哔哩哔哩、动漫论坛、贴吧和微博，他们会深入了解并深爱与二次元相关的诸多事物。

研究范围

终端



主要内容

动画片（非低幼）



漫画



游戏



轻小说



衍生内容

动漫周边



声优



COSPLAY



1

概念定义

2

发展背景

3

产业链分析

4

商业模式分析

5

未来发展趋势

6

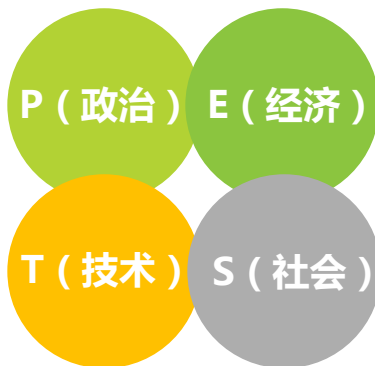
附录：动画数据发布

国家加强扶持，但仍存不足

- 国家禁止播放海外动画、扶持国产
- 从2002年开始，国家就开始出台一系列政策文件，扶持国内原创动漫，快速提高了国产动画的数量
- 由于国家管理体制不完善，导致国内动画数量多精品少

互联网/移动互联网发展，加快内容传播

- 互联网和移动互联网的普及，推动ACGN的传播和发展，加快二次元文化的渗透，先后产生了众多网站和App，涉及到资讯、论坛、视频等各领域



追求精神享受 + 资本推动

- 中国经济日益发展，物质需求已满足，人们对于精神文化消费的需求变高
- 资本推动二次元行业的发展，资本日益关注二次元领域，推动内容、服务等环节的发展

主要用户群体日益成熟

- 80后最早接触日漫，已步入社会，动漫消费习惯逐渐培养
- 90后长大了，逐步有了收入来源，消费力提高。同时他们从小接触更加多元化的二次元文化，也有消费意愿

国家加强扶持政策，但仍存不足

2012-2014年出台的动漫产业相关政策（1/2）

序号	时间	部委	文件	具体内容
1	2012年7月	文化部	《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》	首次单独为动漫产业制定规划
2	2012年11月	文化部	《关于2012年国家动漫品牌建设和保护计划申报工作的通知》	对入选动漫作品给予资金支持，宣传推介，知识产权保护
3	2013年2月	文化部	《2013年动漫企业认定有关工作的通知》	做好动漫企业认定管理工作，推动动漫产业发展
4	2013年6月	广电总局	《关于组织参加第五届中国国际影视动漫版权保护和贸易博览会的通知》	以动漫版权保护和交易为核心，立足珠三角地区在衍生品生产方面的优势资源，促进动漫产业链资源整合对接、合作
				在现有的对每年电影剧本1500万元的创作

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_21745

