

网购消费趋势之个性化

——二次元商品为例

CBNData

第一财经商业数据中心

- 二次元是国内新近兴起的一种亚文化，具有明显的小众兴趣特征，我们以淘宝上“模玩/动漫/周边/cos/桌游”类目作为二次元的代表消费品类
- 二次元商品无论是规模、成交人数还是浏览人数都保持快速增长，客单价维持稳定，行业处于快速发展阶段
- 二次元店铺的用户忠诚度极高，具有明显的圈子特色
- 19-22岁的青年消费者是二次元商品的核心消费人群。除了Cosplay相关子品类外，总体上男性与女性消费者各占一半，女性消费者占比略高

目 录

 行业概况

 商品画像

 消费者画像

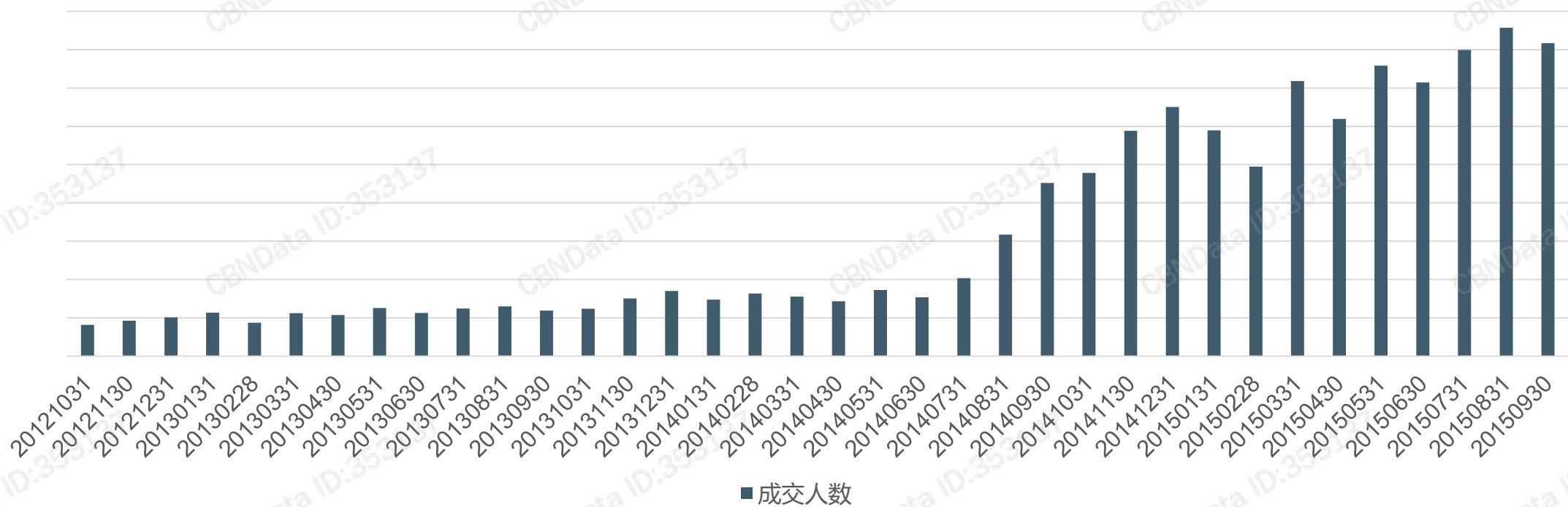
 总结

 附录

行业概况-成交人数

- 二次元商品成交人数当前仍处于高速**增长阶段**

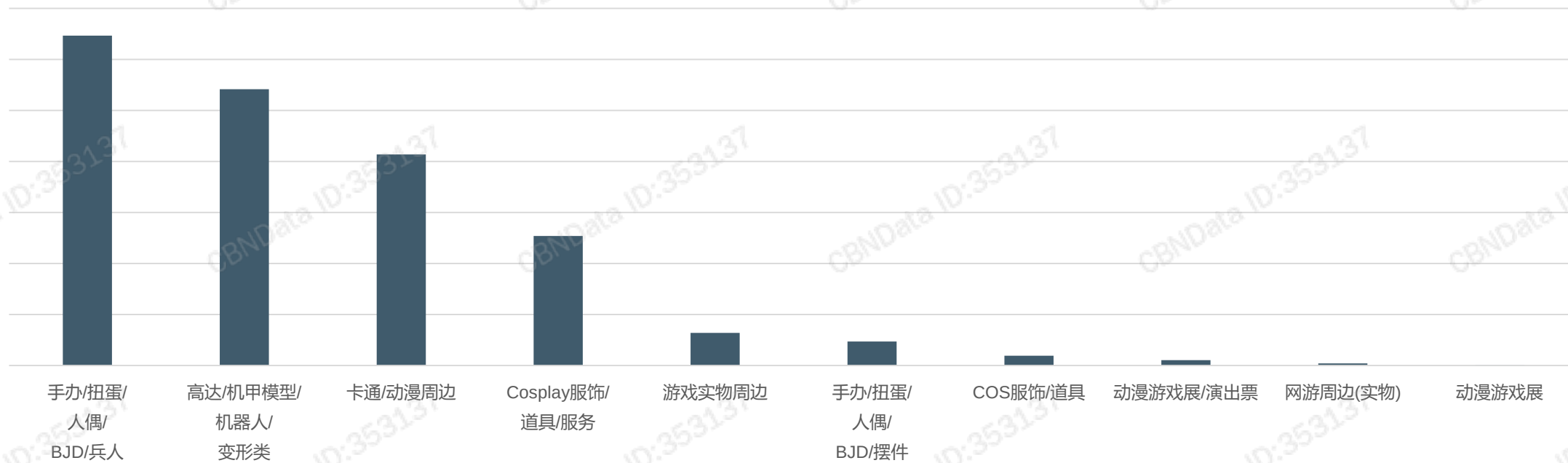
2012.10-2015.9 二次元行业-成交人数



商品画像-细分品类

- 子类目中占比最高为手办扭蛋、高达机甲和动漫周边

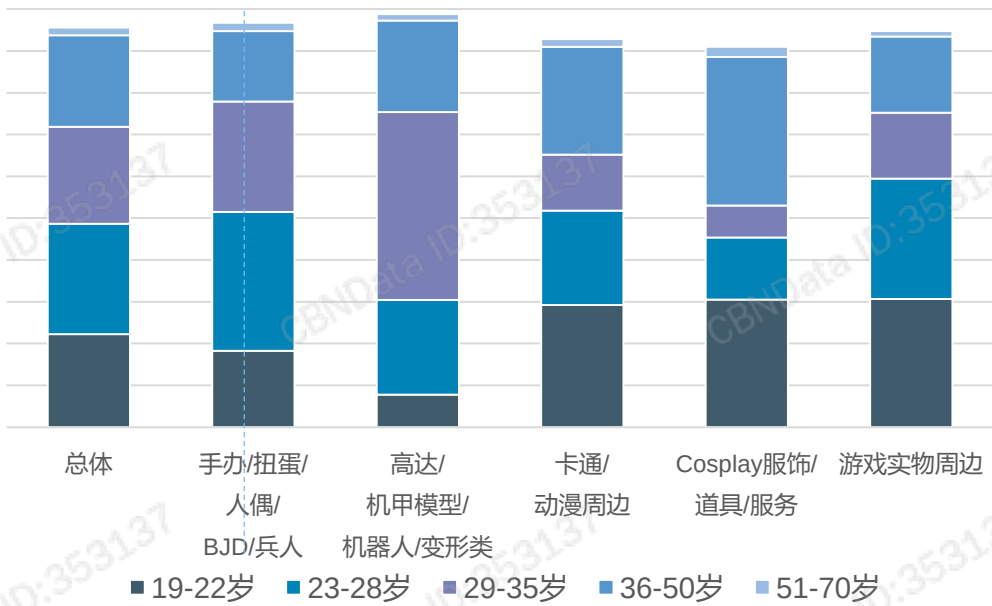
2015Q1-Q3 二次元子类目消费占比



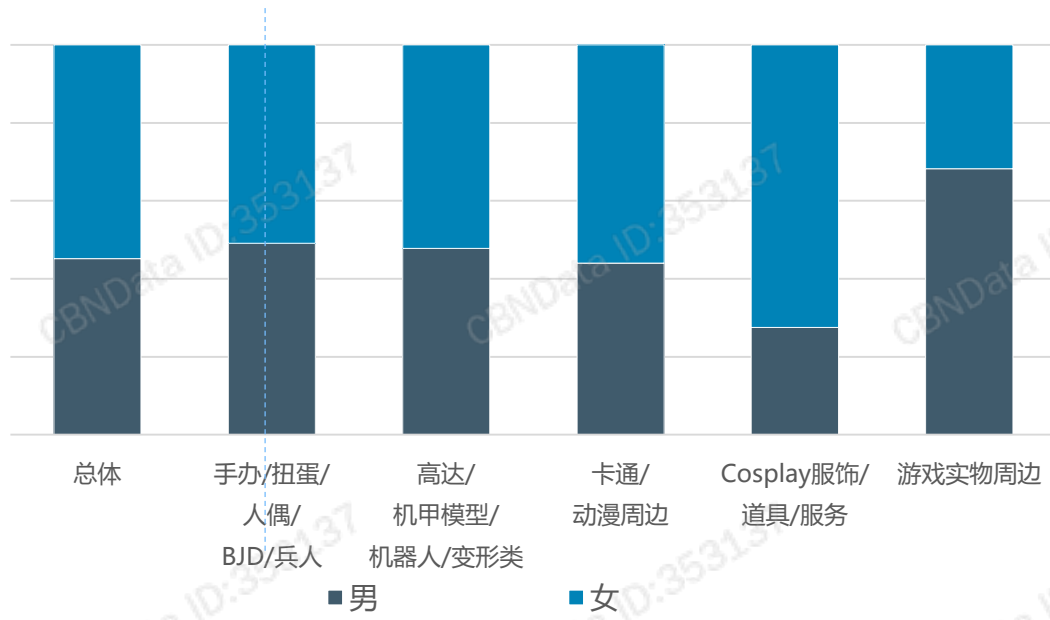
消费者画像-年龄/性别

- 与淘宝平台其他商品不同，二次元商品的消费者中有四分之一的订单来自于**19-22岁的青年群体**，而普通商品这一占比一般只有10%左右。二次元商品是一个**年轻人主导**的小众市场
- 消费者性别占比方面，大部分二次元商女性消费者略高于男性，但**Cosplay服饰子品类**女性占比超过七成

2015Q1-Q3 二次元商品消费者年龄分布



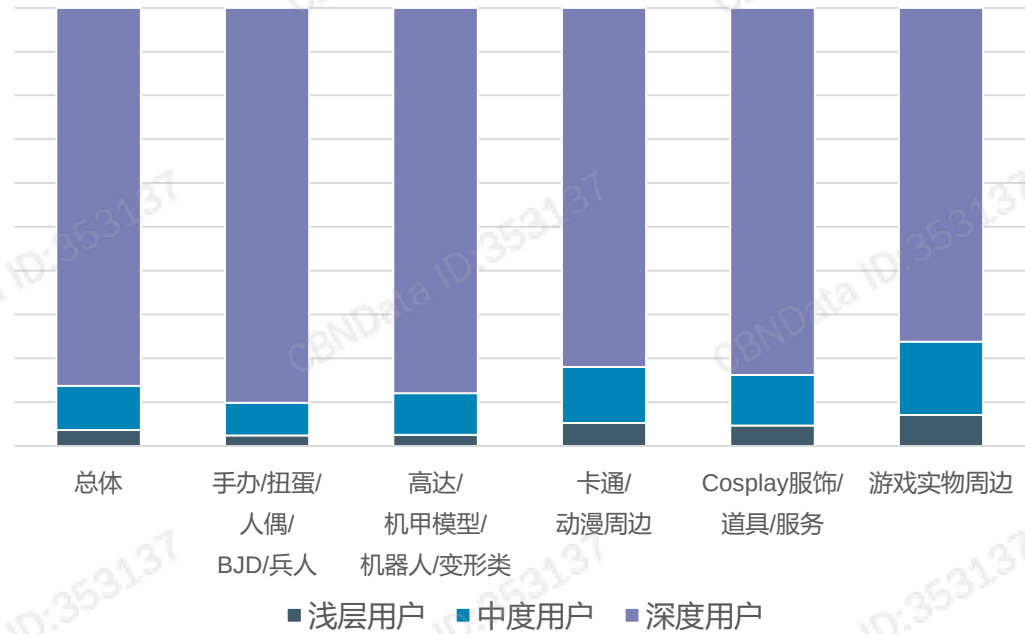
2015Q1-Q3 二次元商品消费者年龄分布



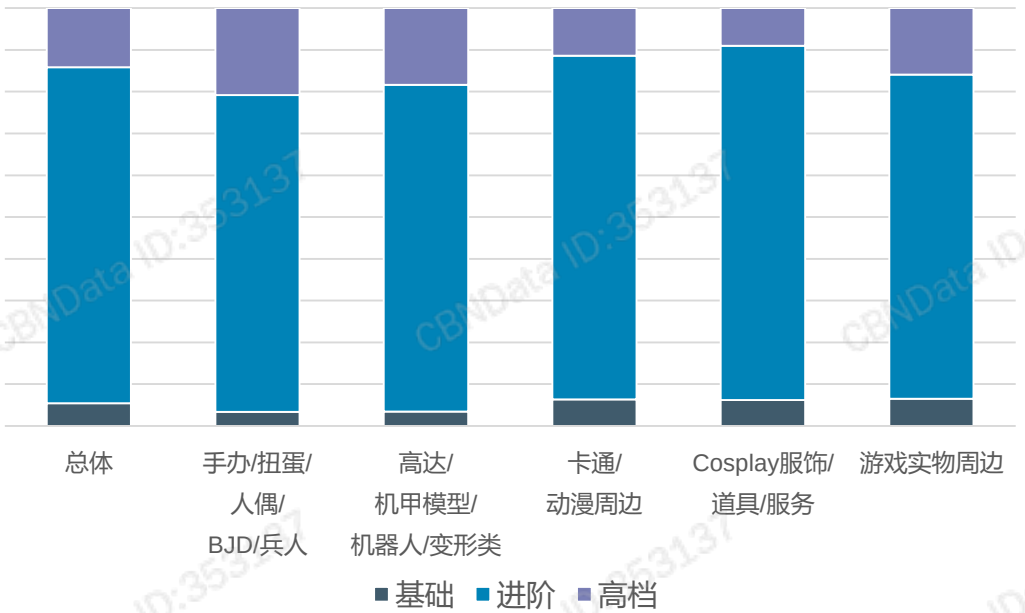
消费者画像-消费深度/档次

- 二次元商品消费者多为深度、进阶用户，体现了消费群体**交易频率高但金额不高**的特点

2015Q1-Q3 二次元商品消费者消费深度分布



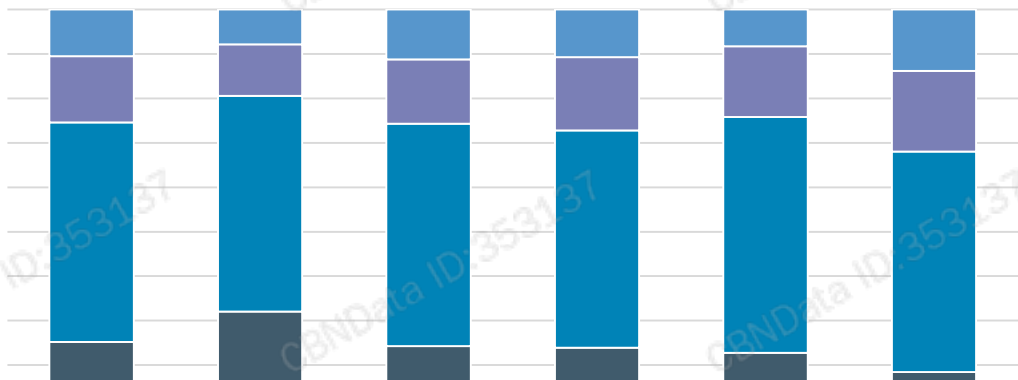
2015Q1-Q3 二次元商品消费者消费档次分布



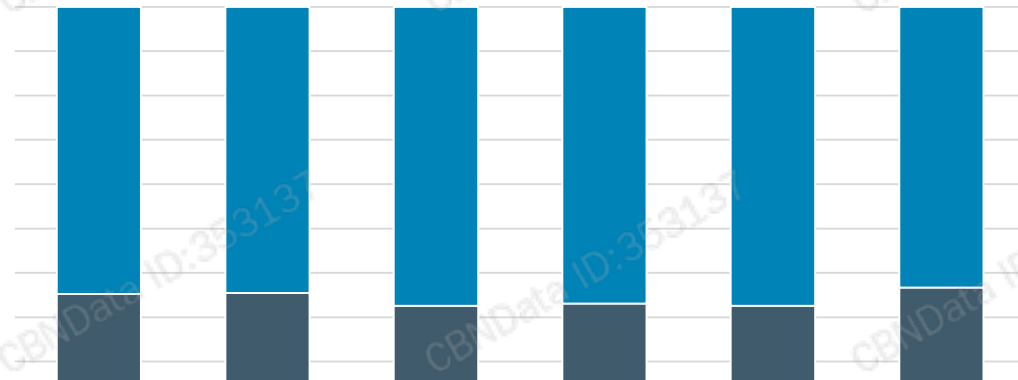
消费者画像-城市线级

- 二次元商品消费者多集中与一二线城市，无线终端成交占比约三分之二
- 较高的无线终端成交占比与消费者人群总体**偏年轻**有紧密关联

2015Q1-Q3 二次元商品消费者城市线级分布



2015Q1-Q3 二次元商品消费者成交终端分布



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_17383

