

中国二次元产业研究报告

©2021.10 iResearch Inc.



中国的二次元产业已经步入爆发期。具体表现为，2020年整体市场规模可达**一千亿**，**年增速达到32.7%**。泛二次元用户预计**2023年达到5亿**。单笔投融资金额显著上升。总体来看，内容产业仍然有突破机会，而周边延伸产业作为新兴产业链环节具有较大潜力。



中国的二次元内容产业中，动画市场发展较为成熟，表现为商业模式成熟，**且中国原创动画的内生力加强**，**漫画改编或成为新蓝海**；二次元游戏市场风头正劲，**自研游戏的实力增强**，**并反向输出海外**，比如日本市场。



在二次元产业发展逻辑来看，从历史上看，二次元产业已经步入爆发期，产业链趋于成熟；从文化上看，二次元文化正在**从亚文化向大众文化迈进**；从内容生产看，围绕二次元IP，**产品与产品，产品与消费者构成互动关系**，进而让它本身增值；从营销价值看，二次元成为市场营销的新落脚点；从政策上来看，**促进和监管政策**为二次元产业的发展保驾护航。



从新兴的周边衍生产业来看，潮玩，虚拟偶像，线下娱乐和服饰市场均可以与二次元文化产生交集，形成新兴周边衍生市场。**二次元潮玩**围绕IP发展潜力大；**虚拟偶像的直播业务**，同样大有可为；**线下娱乐**让二次元从线上拉到线下，**与多种实体经济结合**；**二次元服装产业**在**品牌运营方**带领下，整个产业正在脱离原始状态。



从未来趋势上看，原创动画可以**从漫画中吸取资源**，二次元游戏不再约等于硬核游戏，可以扩展到**休闲游戏领域**；周边衍生环节可以**开发更多实体化的商品和服务**，**或者变得更加真实**，在二次元潮玩、虚拟偶像、线下体验和二次元服装这四个方面均有不错的发力点。

中国二次元产业概览

1

中国二次元产业发展逻辑

2

中国二次元新兴市场剖析

3

中国二次元产业典型企业分析

4

中国二次元产业发展趋势

5

概念定义：二次元

二次元既是文化概念，也是一种产业集合

二次元，来源于日本，日文名称作にじげん(niji- gen) 的汉字写法，直译成中文的意思就是“二次元”。二次元得名于漫画和动画等都呈现在2D平面这一特征。

狭义的二次元是指，以虚拟人物为中心而展开的内容产品，包括了漫画、动画、电子游戏和轻小说，即常说的ACGN。但是，在中国语境下，二次元指的是ACG。从广义上说，二次元是指围绕着二次元符号的一整套生活方式和产业集合。由于二次元通常指一种特定的文化符号和审美取向，因此不是所有平面视觉的大众文化制品都可以称作为二次元。比如美国的超级英雄漫画和国内的低幼向动漫作品并不在其列。

本报告研究对象二次元的相关概念定义



在东亚文化语境下，虚拟化非真实存在的娱乐内容形式（ACGN）或（ACG）的集合，以及由此衍生出的各种文化商品和文化现象。



在本研究当中，围绕着ACG而生成的产业集群。ACG内容市场主要包括二次元漫画、二次元动画和二次元游戏。
ACG周边衍生市场主要包括四个方面。分别是二次元潮流玩具、二次元虚拟偶像、二次元线下娱乐和二次元服装。



以二次元虚拟形象为游戏对象，大量使用二次元元素或内容的游戏。其既可以是原创游戏，也可以是动画、漫画等现有二次元内容改编衍生的游戏作品。由于中国主要的游戏类型是手机游戏，因此二次元游戏主要指的二次元手机游戏。

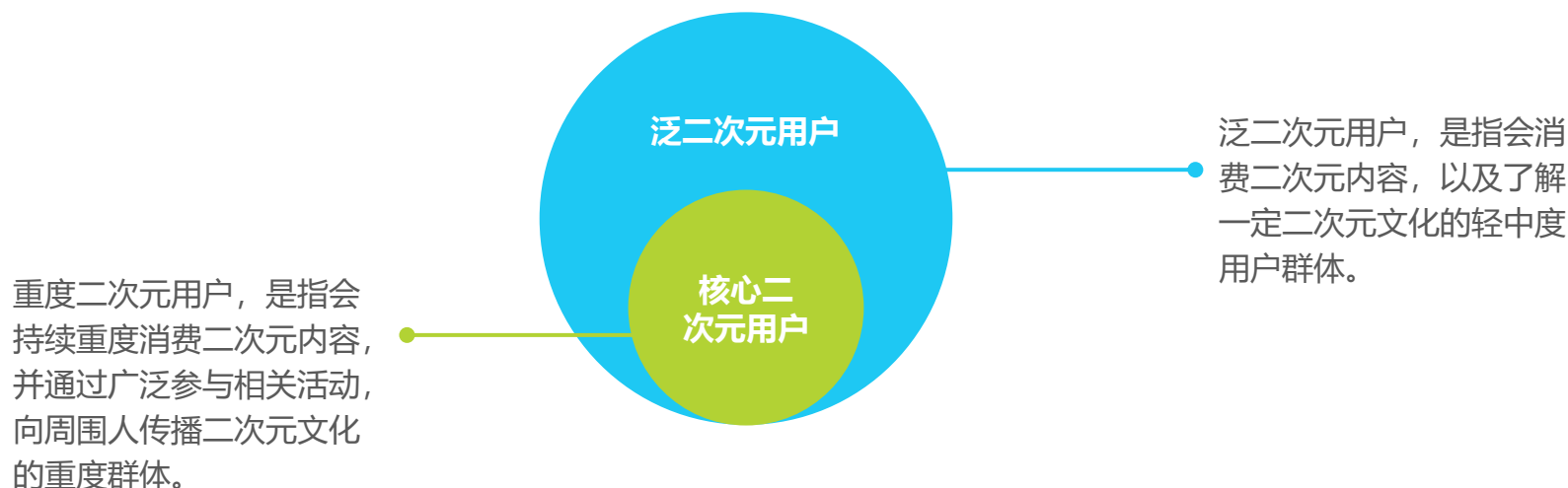
概念定义：二次元用户

核心用户是文化发展的推动力，泛二次元用户是主要群体

二次元用户是指二次元产品和服务的消费者，及内容的二次创作者。可以根据其对二次元内容需求的重度程度，就可以分成核心二次元用户和泛二次元用户。

核心二次元用户是二次元内容的重度消费群体，他们可以依靠二次元作为共同兴趣，建立频繁的联系，并热衷于一种二次元文化的生活方式。泛二次元用户是消费过一些二次元产品，但是并没有像核心群体那样热衷于二次元。

中国二次元用户的群体构成



二次元产业图谱

分为内容生产、内容传播与周边延伸产业三个部分

iResearch

艾瑞咨询

政府监管

内容生产

动画和漫画制作



十字星工作室
CROSSINGSTAR STUDIO



追光动画
Light Chaser Animation

游戏制作



miHoYo
TECH OTAKUS SAVE THE WORLD



海外内容代理



内容传播

二次元综合平台



动漫平台



资讯平台



游戏发行



周边延伸

手办



虚拟偶像



VOCANESE



线下娱乐



二次元服装



广告商

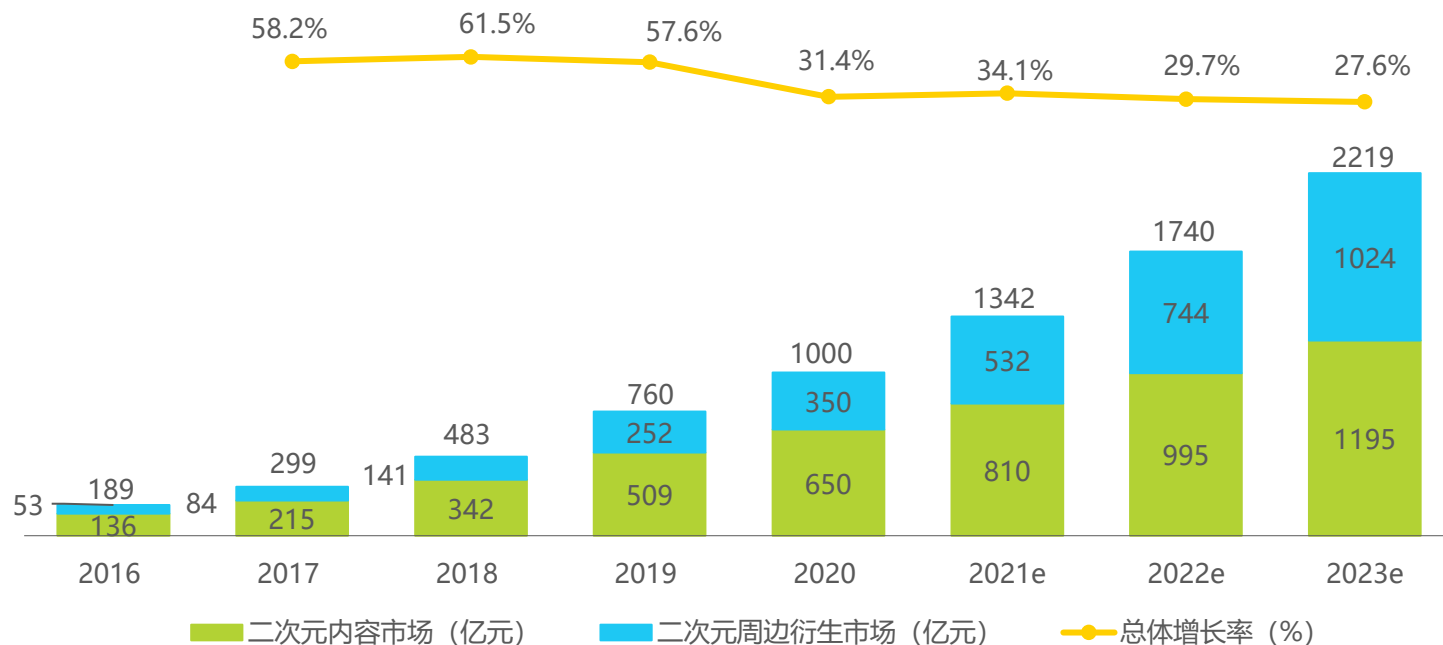
来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

二次元产业已经进入爆发期，周边衍生产品带动增长

整体来看，中国的二次元产业已经从萌芽走向成熟。在内容产业方面，不论是二次元动画、漫画还是游戏均做出了一些成绩，显示出中国二次元内容制作水平逐渐提升并受到市场认可，而线上二次元传播平台成为人们接触二次元内容的主要渠道。

从整体发展趋势来看，二次元市场已经从内容产业环节拉动，转向了内容产业和周边衍生产业双向拉动，并且预计二次元周边产业将在未来三年快速增长，周边产业在整体产业占比将越来越大，推动整体的二次元产业向千亿级发展。

2016-2023年中国泛二次元用户规模及增长率

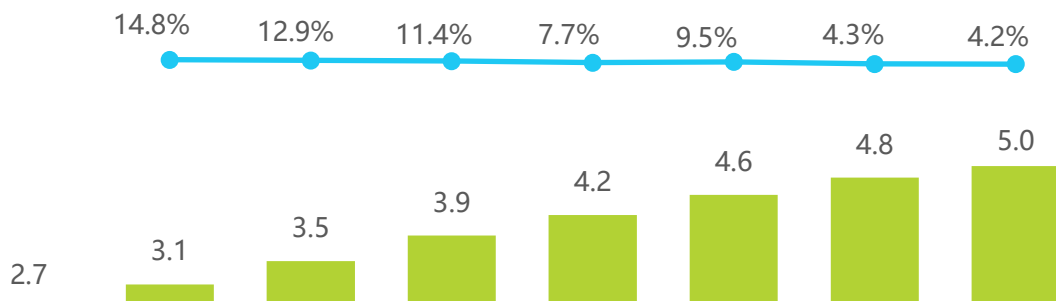


注释：1 二次元内容市场主要包括三个方面的收入规模，分别是二次元漫画、二次元动画和二次元手游的收入规模；2 二次元周边衍生市场主要包括四个方面。分别是二次元潮流玩具、二次元虚拟偶像、二次元线下娱乐和二次元服装；3 具体规模测算，是根据艾瑞原有历史数据，根据市场变化情况，结合艾瑞市场调研、行业访谈以及数据推算模型等，进行的推算；4. 报告所列规模历史数据和预测数据均取整数位（特殊情况：差值小于1时精确至小数点后一位），已包含四舍五入的情况；增长率的计算均基于精确的数值进行计算。

泛二次元用户规模在2020年突破4亿，有望3年后突破5亿

进入到2018年后，尽管互联网流量红利不复存在，但得益于国内外优质动漫作品尤其是国产原创动画的涌现，《明日方舟》、《原神》等优质二次元手游的集中上线，泛二次元用户的人口红利依然存在，并在2020年突破4亿用户大关。随着年龄较小的00后入学和触网，他们将成为未来中国泛二次元用户群体增长的内生动力。根据艾瑞咨询预测，2023年中国泛二次元用户规模将达到5亿。

2016-2023年中国泛二次元用户规模及增长率



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_28913

