

# 2025-2030年全球及中国二次元产业发展前景展望与投资战略规划分析报告

## 目 录

### CONTENTS

#### ——综述篇——

#### 第1章：二次元综述/产业画像/研究说明

##### 1.1 二次元产业综述

- 1.1.1 二次元的界定
- 1.1.2 二次元的分类
- 1.1.3 二次元所处行业
- 1.1.4 二次元产业监管
- 1.1.5 二次元产业标准

##### 1.2 二次元产业画像

- 1.2.1 二次元产业链结构图
- 1.2.2 二次元产业链全景图
- 1.2.3 二次元产业区域热力

##### 1.3 二次元研究说明

- 1.3.1 本报告研究范围界定
- 1.3.2 本报告专业术语说明
- 1.3.3 本报告权威数据来源
- 1.3.4 研究方法及统计标准

#### ——现状篇——

#### 第2章：全球二次元产业发展现状分析

##### 2.1 全球二次元产业发展历程

##### 2.2 全球二次元市场规模体量

##### 2.3 全球二次元市场供需现状

- 2.3.1 全球二次元市场发展现状
- 2.3.2 全球二次元细分市场概况
- 2.3.3 全球二次元市场用户规模

##### 2.4 全球二次元企业及竞争力

- 2.4.1 全球二次元企业/代表作
- 2.4.2 全球二次元市场竞争格局
- 2.4.3 全球二次元的市场集中度
- 2.4.4 全球二次元投融资与并购

##### 2.5 全球二次元区域发展格局

- 2.5.1 全球二次元区域发展格局
- 2.5.2 重点区域二次元市场概况——日本
- 2.5.3 重点区域二次元市场概况——美国
- 2.5.4 国外二次元发展经验借鉴

##### 2.6 全球二次元市场前景预测

##### 2.7 全球二次元发展趋势洞悉

#### 第3章：中国二次元产业发展现状分析

##### 3.1 中国二次元产业发展历程

##### 3.2 中国二次元市场规模体量

##### 3.3 中国二次元市场主体分析

- 3.3.1 二次元主要市场参与者
- 3.3.2 二次元企业入场方式
- 3.3.3 二次元企业入场进程

##### 3.4 中国二次元商业模式探索

##### 3.5 中国二次元企业及代表作

- 3.5.1 中国二次元企业数量
- 3.5.2 中国二次元代表作品

##### 3.6 中国二次元产业投资热度

- 3.6.1 中国二次元产业融资事件汇总
- 3.6.2 中国二次元产业融资规模统计
- 3.6.3 中国二次元产业单笔融资规模
- 3.6.4 中国二次元产业热门融资赛道
- 3.6.5 中国二次元产业热门融资地区
- 3.6.6 中国二次元产业融资轮次分布
- 3.6.7 中国二次元产业企业IPO动态
- 3.6.8 中国二次元产业企业投资动向
- 3.7 中国二次元产品上市情况**
- 3.8 中国二次元出海/文化逆输出**
  - 3.8.1 中国引入二次元作品概况
  - 3.8.2 中国二次元出海/文化逆输出
- 3.9 中国二次元用户规模增长**
- 3.10 中国二次元市场竞争态势**
  - 3.10.1 二次元市场竞争派系
  - 3.10.2 二次元市场竞争梯队
  - 3.10.3 二次元产业市场份额
  - 3.10.4 二次元市场集中度
- 3.11 中国二次元企业兼并重组**
- 3.12 中国二次元产业发展痛点**
- 第4章：中国二次元技术进展及供应链**
  - 4.1 二次元竞争壁垒**
    - 4.1.1 二次元核心竞争力/护城河——IP+创意
    - 4.1.2 二次元进入壁垒/竞争壁垒
    - 4.1.3 二次元潜在进入者的威胁
  - 4.2 二次元技术研发**
    - 4.2.1 二次元技术研发投入/布局方向
    - 4.2.2 二次元专利申请状况/热门技术
      - 1、专利申请数量
      - 2、热门技术聚焦
      - 3、热门申请机构
    - 4.2.3 二次元科研创新动态/在研项目
    - 4.2.4 二次元技术研发方向/未来重点
  - 4.3 二次元科技进展**
    - 4.3.1 二次元制作工艺流程
    - 4.3.2 二次元+AI人工智能技术/AIGC
    - 4.3.3 二次元+元宇宙技术
    - 4.3.4 二次元+数字孪生技术
  - 4.4 二次元创作成本**
    - 4.4.1 二次元创作成本分析
    - 4.4.2 二次元产业价值链图
  - 4.5 二次元产业上游——IP孵化及授权**
    - 4.5.1 IP挖掘与培育
    - 4.5.2 IP授权概述
      - 1、IP授权定义
      - 2、IP授权类型
      - 3、IP授权流程
    - 4.5.3 中国IP授权行业快速发展
    - 4.5.4 政策助力IP授权高质量发展
    - 4.5.5 中国二次元产业原创发展
  - 4.6 二次元产业上游——创作工具**
    - 4.6.1 二次元创作工具概述
    - 4.6.2 二次元创作工具市场概况
    - 4.6.3 二次元创作工具——绘画软件
    - 4.6.4 二次元创作工具——图形平板
    - 4.6.5 二次元创作工具——游戏开发引擎
  - 4.7 二次元产业上游——内容创作**
    - 4.7.1 二次元内容创作概述
    - 4.7.2 二次元内容创作市场概况及供应商

- 4.7.3 二次元内容创作——创意与策划
- 4.7.4 二次元内容创作——漫画创作
- 4.7.5 二次元内容创作——动漫制作
- 4.7.6 二次元内容创作——游戏开发
- 4.8 二次元人才培养（人力资源）
  - 4.8.1 二次元从业人员类型及规模
  - 4.8.2 二次元人才培养机构/学生数量
- 4.9 二次元供应链管理及面临挑战
- 第5章：中国二次元细分市场发展分析
  - 5.1 二次元产业细分市场概况
    - 5.1.1 二次元细分市场概况
    - 5.1.2 二次元细分市场结构
  - 5.2 二次元细分市场：二次元游戏
    - 5.2.1 二次元游戏概述
    - 5.2.2 二次元游戏市场概况
    - 5.2.3 二次元游戏竞争格局
    - 5.2.4 二次元游戏发展趋势
  - 5.3 二次元细分市场：二次元动画
    - 5.3.1 二次元动画概述
    - 5.3.2 二次元动画市场概况
    - 5.3.3 二次元动画竞争格局
    - 5.3.4 二次元动画发展趋势
  - 5.4 二次元细分市场：二次元漫画
    - 5.4.1 二次元漫画概述
    - 5.4.2 二次元漫画市场概况
    - 5.4.3 二次元漫画竞争格局
    - 5.4.4 二次元漫画发展趋势
  - 5.5 二次元细分市场：二次元周边衍生
    - 5.5.1 二次元周边衍生概述
    - 5.5.2 二次元周边衍生市场概况
    - 5.5.3 二次元周边衍生竞争格局
    - 5.5.4 二次元周边衍生发展趋势
  - 5.6 二次元细分市场战略地位分析
- 第6章：二次元产业用户画像及内容传播
  - 6.1 二次元用户属性/用户基本画像
  - 6.2 二次元用户偏好/消费行为特征
  - 6.3 二次元用户场景/消费场景分布
  - 6.4 二次元目标市场定位策略选择
  - 6.5 二次元产业市场营销策略制定
    - 6.5.1 二次元产品策略
    - 6.5.2 二次元促销策略
    - 6.5.3 二次元价格策略
    - 6.5.4 二次元渠道策略
  - 6.6 二次元产业销售模式/销售渠道
    - 6.6.1 二次元产业销售模式分析
    - 6.6.2 二次元产业销售渠道分布
  - 6.7 二次元内容传播/各类平台布局
    - 6.7.1 二次元内容传播发展概况
    - 6.7.2 二次元内容传播渠道分布
    - 6.7.3 二次元内容传播渠道：综合视频平台
    - 6.7.4 二次元内容传播渠道：动漫平台
    - 6.7.5 二次元内容传播渠道：资讯平台
    - 6.7.6 二次元内容传播渠道：游戏发行
    - 6.7.7 二次元内容传播渠道：内容代理
  - 6.8 二次元线下娱乐/线下消费渠道
    - 6.8.1 二次元线下娱乐市场概况
    - 6.8.2 二次元线下娱乐渠道分布
    - 6.8.3 二次元线下娱乐：二次元集合店
    - 6.8.3 二次元线下娱乐：二次元演出

- 6.8.4 二次元线下娱乐：二次元展览
- 6.8.5 二次元线下娱乐：二次元主题公园

### 6.9 二次元细分消费市场战略地位分析

## 第7章：全球及中国二次元企业案例解析

### 7.1 全球及中国二次元企业梳理对比

### 7.2 全球二次元企业案例分析（不分先后，可指定）

- 7.2.1 日本集英社
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况
  - 3、二次元业务布局
  - 4、二次元代表作品
- 7.2.2 美国迪士尼
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况
  - 3、二次元业务布局
  - 4、二次元代表作品
- 7.2.3 梦工厂动画
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况
  - 3、二次元业务布局
  - 4、二次元代表作品
- 7.2.4 美国漫威
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况
  - 3、二次元业务布局
  - 4、二次元代表作品
- 7.2.5 DC漫画公司
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况
  - 3、二次元业务布局
  - 4、二次元代表作品

### 7.3 中国二次元企业案例分析（不分先后，可指定）

- 7.3.1 追光动画文化传播（北京）有限公司
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、企业二次元业务布局
  - 6、企业二次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.2 北京泡泡玛特文化创意有限公司
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.3 完美世界股份有限公司
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资

- (1) 经营情况
  - (2) 产品结构
  - (3) 销售区域
  - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.4 厦门吉比特网络技术股份有限公司
- 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.5 巨人网络集团股份有限公司
- 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.6 三七互娱网络科技集团股份有限公司
- 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.7 奥飞娱乐股份有限公司
- 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.8 上海美术电影制片厂有限公司
- 1、企业基本信息

- 2、企业经营情况及投融资
  - (1) 经营情况
  - (2) 产品结构
  - (3) 销售区域
  - (4) 融资历程/对外投资
- 3、企业经营资质/能力资质
- 4、企业研发投入/专利技术
- 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
- 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
- 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.9 深圳市腾讯计算机系统有限公司
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势
- 7.3.10 华强方特文化科技集团股份有限公司
  - 1、企业基本信息
  - 2、企业经营情况及投融资
    - (1) 经营情况
    - (2) 产品结构
    - (3) 销售区域
    - (4) 融资历程/对外投资
  - 3、企业经营资质/能力资质
  - 4、企业研发投入/专利技术
  - 5、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元产品/业务布局
  - 6、北京泡泡玛特文化创意有限公司次元应用/客户布局
  - 7、企业发展战略&优劣势

## ——展望篇——

### 第8章：中国二次元政策环境及发展潜力

#### 8.1 二次元产业政策汇总解读

- 8.1.1 中国二次元产业政策汇总
- 8.1.2 中国二次元产业发展规划
- 8.1.3 中国二次元重点政策解读
- 8.1.4 各省市二次元政策热力图
- 8.1.5 各省市二次元政策规划汇总
- 8.1.6 各省市二次元发展目标解读
- 8.1.7 二次元产业政策环境总结

#### 8.2 二次元产业PEST分析图

- 8.2.1 二次元产业技术环境分析（详见4.1-4.3）
- 8.2.2 二次元产业经济环境分析
- 8.2.3 二次元产业社会环境分析
- 8.2.4 二次元产业PEST分析图

#### 8.3 二次元产业SWOT分析图

#### 8.4 二次元产业发展潜力评估

#### 8.5 二次元产业未来关键增长点

#### 8.6 二次元产业发展前景预测

#### 8.7 二次元产业发展趋势洞悉

- 8.7.1 整体发展趋势
- 8.7.2 监管规范趋势
- 8.7.3 技术创新趋势
- 8.7.4 细分市场趋势
- 8.7.5 市场竞争趋势

## 8.7.6 市场供需趋势

## 第9章：中国二次元产业投资机会及建议

## 9.1 二次元产业投资风险预警

## 9.1.1 二次元产业投资风险预警

## 9.1.2 二次元产业投资风险应对

## 9.2 二次元产业投资机会分析

## 9.2.1 二次元产业链薄弱环节投资机会

## 9.2.2 二次元产业细分领域投资机会

## 9.2.3 二次元产业区域市场投资机会

## 9.2.4 二次元产业空白点投资机会

## 9.3 二次元产业投资价值评估

## 9.4 二次元产业投资策略建议

## 9.5 二次元产业可持续发展建议

## 图表目录

图表1：二次元的定义
图表2：二次元的分类
图表3：二次元所处行业
图表4：中国二次元产业监管体系建设
图表5：中国二次元产业监管机构/组织
图表6：中国二次元标准体系建设
图表7：中国二次元现行标准汇总
图表8：二次元产业链结构示意图
图表9：二次元产业链生态全景图
图表10：二次元产业链区域热力图
图表11：本报告研究范围界定
图表12：本报告专业术语说明
图表13：本报告权威数据来源
图表14：本报告研究统计方法
图表15：全球二次元产业发展历程
图表16：全球二次元市场规模体量
图表17：全球二次元市场发展现状
图表18：全球二次元细分市场概况
图表19：全球二次元市场用户规模
图表20：全球二次元企业/代表作
图表21：全球二次元市场竞争格局
图表22：全球二次元市场集中度
图表23：全球二次元投融资与并购
图表24：全球二次元区域发展格局
图表25：日本二次元产业发展概况
图表26：美国二次元产业发展概况
图表27：国外二次元发展经验借鉴
图表28：全球二次元市场前景预测（未来五年）
图表29：全球二次元发展趋势洞悉
图表30：中国二次元产业发展历程
图表31：中国二次元产业市场规模体量
图表32：中国二次元市场参与者类型
图表33：中国二次元企业入场方式
图表34：中国二次元企业入场进程
图表35：中国二次元企业数量
图表36：中国二次元代表作品
图表37：中国二次元产业融资事件汇总
图表38：中国二次元产业融资规模统计
图表39：中国二次元产业单笔融资规模
图表40：中国二次元产业热门融资赛道

- 图表41: 中国二次元产业热门融资地区
- 图表42: 中国二次元产业融资轮次分布
- 图表43: 中国二次元产品上市情况
- 图表44: 中国引入二次元作品概况
- 图表45: 中国二次元出海/文化逆输出
- 图表46: 中国二次元用户规模增长
- 图表47: 中国二次元市场竞争派系
- 图表48: 中国二次元产业市场竞争梯队
- 图表49: 中国二次元产业市场集中度
- 图表50: 中国二次元企业兼并重组
- 图表51: 中国二次元产业发展痛点
- 图表52: 二次元核心竞争力/护城河
- 图表53: 二次元产业进入/竞争壁垒
- 图表54: 二次元潜在进入者的威胁
- 图表55: 二次元技术研发投入/布局方向
- 图表56: 二次元专利申请状况/热门技术
- 图表57: 二次元科研创新动态/在研项目
- 图表58: 二次元技术研发方向/未来重点
- 图表59: 二次元制作流程图解
- 图表60: 二次元+AI人工智能技术
- 图表61: 二次元+元宇宙技术
- 图表62: 二次元关键核心技术
- 图表63: 二次元创作成本分析
- 图表64: IP授权概述
- 图表65: 中国IP授权行业快速发展
- 图表66: 二次元创作工具概述
- 图表67: 二次元创作工具市场概况
- 图表68: 二次元内容创作类型
- 图表69: 二次元内容创作市场概况及供应商
- 图表70: 二次元供应链管理及面临挑战
- 图表71: 中国二次元细分市场概况
- 图表72: 中国二次元细分市场结构
- 图表73: 二次元游戏概述
- 图表74: 二次元游戏市场概况
- 图表75: 二次元游戏竞争格局
- 图表76: 二次元游戏发展趋势
- 图表77: 二次元动画概述
- 图表78: 二次元动画市场概况
- 图表79: 二次元动画竞争格局
- 图表80: 二次元动画发展趋势
- 图表81: 二次元漫画概述
- 图表82: 二次元漫画市场概况
- 图表83: 二次元漫画竞争格局
- 图表84: 二次元漫画发展趋势
- 图表85: 二次元周边衍生概述
- 图表86: 二次元周边衍生市场概况
- 图表87: 二次元周边衍生竞争格局
- 图表88: 二次元周边衍生发展趋势
- 图表89: 二次元细分市场战略地位分析
- 图表90: 二次元产业用户画像及内容传播
- 图表91: 二次元用户属性/用户基本画像
- 图表92: 中国母婴产业消费行为特征
- 图表93: 二次元用户场景/消费场景分布
- 图表94: 二次元目标市场定位策略选择
- 图表95: 二次元产业市场营销策略制定
- 图表96: 中国二次元销售模式分析
- 图表97: 二次元产业销售渠道分布
- 图表98: 二次元内容传播/各类平台布局
- 图表99: 二次元内容传播发展概况

图表100: 二次元内容传播渠道分布  
图表101: 二次元线下娱乐/线下渠道布局  
图表102: 中国二次元细分消费市场战略地位  
图表103: 全球及中国二次元企业梳理对比  
图表104: 全球二次元企业案例分析说明  
图表105: 日本集英社基本情况  
图表106: 日本集英社经营情况  
图表107: 日本集英社二次元业务布局  
图表108: 日本集英社二次元代表作品  
图表109: 美国迪士尼基本情况  
图表110: 美国迪士尼经营情况  
图表111: 美国迪士尼二次元业务布局  
图表112: 美国迪士尼二次元代表作品  
图表113: 梦工厂动画基本情况  
图表114: 梦工厂动画经营情况  
图表115: 梦工厂动画二次元业务布局  
图表116: 梦工厂动画二次元代表作品  
图表117: 美国漫威基本情况  
图表118: 美国漫威经营情况  
图表119: 美国漫威二次元业务布局  
图表120: 美国漫威二次元代表作品  
略.....完整目录请咨询客服

如需了解报告详细内容，请直接致电前瞻客服中心。

全国免费服务热线：400-068-7188 0755-82925195 82925295 83586158

或发电子邮件：[service@qianzhan.com](mailto:service@qianzhan.com)

或登录网站：<https://bg.qianzhan.com/>

我们会竭诚为您服务！