

2025年中国IP经济（谷子经济）行业市场研究分析及未来趋向研判报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2025年中国IP经济（谷子经济）行业市场研究分析及未来趋向研判报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.chyxx.com/research/1207193.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 400-600-8596、400-700-9383、010-60343812、010-60343813

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、报告目录及图表目录

智研咨询专家团队倾力打造的《2025年中国IP经济（谷子经济）行业市场研究分析及未来趋向研判报告》（以下简称《报告》）正式揭晓，是企业了解和开拓市场，制定战略方向的得力参考资料。报告从国家经济与产业发展的宏观战略视角出发，深入剖析了IP经济(谷子经济)行业未来的市场动向，精准挖掘了行业的发展潜力，并对IP经济(谷子经济)行业的未来前景进行研判。

本报告分为IP经济（谷子经济）行业相关概述、IP经济（谷子经济）行业经济及技术环境分析、2024年全球IP经济（谷子经济）行业运行分析、中国IP经济（谷子经济）行业经营情况分析、国内外IP经济（谷子经济）行业细分产品/服务发展分析、元宇宙时代下IP经济（谷子经济）发展方向分析、IP经济（谷子经济）行业上游产业剖析、IP经济（谷子经济）行业下游市场剖析、中国IP经济（谷子经济）行业竞争格局分析、IP经济（谷子经济）行业主要优势企业分析、中国IP经济（谷子经济）市场预测及发展建议等主要篇章，共计11涉及中国泛二次元群体规模、谷子经济市场规模等核心数据。

报告中所有数据，均来自官方机构、行业协会等公开资料以及深入调研获取所得，并且数据经过详细核实和多方求证，以期为行业提供精准、可靠和有效价值信息！

IP经济又称“谷子经济”（“谷子”由商品的英文单词“goods”音译而来），指以知识产权（IP）为核心，通过内容创作、品牌授权、衍生开发及跨媒介运营实现商业价值的经济形态。其核心在于将故事、形象、品牌等无形文化资产转化为多元化的产品与服务，覆盖影视、游戏、动漫、文创、消费品等多个领域。从商品分类看，“谷子”可系统分为四大类：按产品属性（徽章、亚克力、公仔等材质）、版权性质（官谷、同人谷、盗版谷）、获取方式（通贩、限定、盲盒）和IP来源（日漫、国创、虚拟偶像）。其中，亚克力制品和官方授权商品（官谷）占据市场主流，而限定款和国创IP周边增长迅猛，反映出Z世代对收藏性、稀缺性和本土文化的强烈需求。

泛二次元文化是指以动画、漫画、游戏（ACG）为核心，向外辐射形成的多元化文化生态圈。这一群体通常对二次元文化怀有深厚的热爱和追求，对各类二次元相关的内容展现出广泛的兴趣和涉猎。数据显示，2024年中国泛二次元用户规模已达5.03亿，同比增长2.65%，其中核心用户群体（年消费超2000元）规模突破1.2亿，占总用户的23.9%。这一持续扩张的用户基数为“谷子经济”提供了强劲的市场支撑，推动相关产业规模呈现稳定增长态势。从消费群体特征来看，消费主体呈现“女性主导”的特点，女性消费者占比达61.39%，且具有显著的地域集中性——超50%分布在一线城市。收入结构分析显示，主力消费群体月收入集中在5,001-15,000元区间，占比62.98%，展现出较强的消费实力。

近年来，在游戏IP价值释放、国漫产业崛起和Z世代文化认同等多重动能驱动下，中国IP经

济（谷子经济）迎来爆发式增长，正式迈入千亿级产业赛道。2024年作为行业发展的关键节点，被业界公认为“谷子经济元年”，市场规模突破性达到1689亿元，同比激增40%以上，展现出强劲的发展潜力。从市场构成来看，已形成以二次元实体衍生品（45%）、IP授权商品（30%）和数字藏品（25%）为支柱的产业结构，其中国产游戏IP表现尤为亮眼，《原神》《崩坏》等头部作品衍生品贡献超三分之一市场份额。受益于核心消费群体规模扩大（泛二次元用户达5.03亿）和消费升级趋势，预计到2030年市场规模将突破3300亿元，未来五年复合增长率稳定在15%左右，标志着我国文化消费进入IP驱动的新发展阶段。

当前谷子消费已形成线上线下融合的多元化渠道格局，线上以电商平台为主，线下涵盖专业谷子店、动漫展会、文创集合店及潮玩专卖店等多种形态。数据显示，截至2025年1月，全国已有39个城市拥有30家以上谷子专门店，总门店数达3,239家，呈现明显的区域集聚特征。其中，上海（308家）、北京（221家）、成都（211家）三大城市领跑全国市场；从大区分布来看，华东地区以1,344家门店、41.49%的占比成为谷子零售的核心区域，西南地区则以16.58%的占比位居第二，反映出二次元文化消费与区域经济发展水平的高度相关性。

中国IP经济（谷子经济）行业竞争较为激烈，各头部企业通过特色商业模式占据细分市场。作为行业领军者，泡泡玛特以15%的市场份额稳居第一，其创新的盲盒营销模式和Molly、Dimoo等自有IP矩阵成功锁定Z世代女性消费群体；卡游则以12%的市场份额成为卡牌领域的领导者，通过与国际知名IP合作及国风卡牌创新构建竞争壁垒；奥飞娱乐凭借8%的市场份额，依托《喜羊羊与灰太狼》等国民IP的全产业链开发优势，在儿童娱乐市场占据主导地位；广博股份通过“文具+文创”的跨界融合模式，以6%的市场份额深耕学生消费群体；而头号玩家则以4%的份额，凭借沉浸式主题体验在核心二次元用户群体中建立独特竞争优势。这一格局充分展现了行业多元化、专业化的发展态势。

作为一个见证了中国IP经济(谷子经济)多年发展的专业机构，智研咨询希望能够与所有致力于与IP经济(谷子经济)行业企业携手共进，提供更多有效信息、专业咨询与个性化定制的行业解决方案，为行业的发展尽绵薄之力。

报告目录：

第一章 IP经济（谷子经济）行业相关概述

第一节 IP经济（谷子经济）行业定义及特征

- 一、IP经济（谷子经济）理论基础
- 二、IP经济（谷子经济）行业定义
- 二、IP分类

- (一) 文学类 IP (网文、出版文学、漫画)
- (二) 游戏类 IP
- (三) 形象类 IP (玩具、实物商品)
- 二、行业特征分析
- 三、行业必要性前景分析
- 第二节 IP经济 (谷子经济) 行业商业模式分析
- 第三节 IP经济 (谷子经济) 行业主要风险因素分析
 - 一、经营风险分析
 - 二、管理风险分析
 - 三、法律风险分析
- 第四节 IP经济 (谷子经济) 行业壁垒分析
 - 一、人才壁垒
 - 二、经营壁垒
 - 三、品牌壁垒
 - 四、资质壁垒

第二章 IP经济 (谷子经济) 行业经济及技术环境分析

- 第一节 全球宏观经济环境
 - 一、当前世界经济贸易总体形势
 - 二、主要国家和地区经济展望
- 第二节 中国经济环境分析
 - 一、中国宏观经济环境
 - 二、中国宏观经济环境展望
 - 三、经济环境对IP经济 (谷子经济) 行业影响分析
- 第三节 IP经济 (谷子经济) 行业社会环境分析
 - 一、中国泛二次元用户规模
 - 二、中国泛二次元及周边市场规模
 - 三、中国观看动漫/漫画人群购买谷子意愿及情况
- 第四节 2024年IP经济 (谷子经济) 行业技术环境
- 第五节 IP经济 (谷子经济) 行业政策环境分析
 - 一、行业管理体制
 - 二、行业相关标准
 - 三、行业相关发展政策

第三章 2024年全球IP经济 (谷子经济) 行业运行分析

第一节 2023年全球IP经济（谷子经济）行业运行回顾

第二节 2024年全球IP经济（谷子经济）行业发展动态

第三节 2024年IP经济（谷子经济）行业区域竞争格局

第四节 重点区域市场现状及经验借鉴

一、美国市场

（一）美国影视IP市场运作方式

1、迪士尼——多方面全产业链开发IP

2、5大电影集团——专注于电影IP开发

（二）美国影视IP开发典型案例——漫威

1、漫威IP简述

2、漫威IP的创作机制与运营

（三）美国影视IP发展经验借鉴

二、日本市场

（一）日本动漫IP运营的资源优势

（二）日本动漫产业的IP运营模式

1、IP创意开发模式

2、IP版权运营模式

3、IP品牌输出模式

（三）日本动漫IP的运营经验及其启示

1、挖掘民族文化资源，打造国家文化品牌

2、完善产业链结构，探索“文游动”互动模式

3、加强版权管理，创新版权运营

第五节 2025-2031年全球IP经济（谷子经济）行业前景评估

第四章 中国IP经济（谷子经济）行业经营情况分析

第一节 IP经济（谷子经济）行业发展概况分析

一、IP经济（谷子经济）行业发展现状

二、IP经济（谷子经济）行业发展特征

三、IP经济（谷子经济）发展大事记

第二节 IP经济（谷子经济）行业发展决定性因素

第三节 IP经济（谷子经济）行业需求市场概况

一、2020-2024年中国IP经济（谷子经济）行业需求情况

二、2020-2024年中国IP经济（谷子经济）行业需求区域分布

第五章 国内外IP经济（谷子经济）行业细分产品/服务发展分析

第一节 文学IP

- 一、文学IP发展情况分析
- 二、国内外文学IP典型案例分析
 - 1、“哈利波特”
 - 2、“漫威宇宙”
 - 3、《琅琊榜》
 - 4、《斗破苍穹》
 - 5、《庆余年》
 - 6、《与凤行》

第二节 游戏IP

- 一、游戏产业发展分析
- 二、游戏IP发展情况分析
- 三、国内外游戏IP典型案例分析
 - 1、“宝可梦”：
 - 2、英雄联盟
 - 3、GTA系列
 - 4、超级马里奥系列
 - 5、使命召唤系列
 - 6、王者荣耀
 - 7、PUBG系列
 - 8、三国系列
 - 9、西游系列
 - 10、地下城与勇士
 - 11、暴雪系列
 - 12、金庸武侠系列
 - 13、仙剑系列

第三节 形象IP

- 一、形象IP发展情况分析
- 二、国内外形象IP典型案例分析
 - 1、“Hello Kitty”
 - 2、“Be@rbrick”
 - 3、冰墩墩
 - 4、故宫文创IP

第六章 元宇宙时代下IP经济（谷子经济）发展方向分析

第一节 元宇宙基本情况概述

- 一、元宇宙定义
- 二、元宇宙发展历程
- 三、元宇宙特征
- 四、元宇宙关键要素

第二节 IP的数字化变现与全新商业模式

第三节 数字化风潮下电商IP新篇章

第四节 典型IP在元宇宙中的运营逻辑

- 一、阿狸
- 二、小黄鸭
- 三、猪小屁
- 四、僵小鱼
- 五、无聊猿

第五节 在元宇宙中打造具有吸引力的数字版权IP路径

- 一、构建引人入胜的故事世界
- 二、实现跨平台无缝互动体验
- 三、建立独特的品牌文化与社群
- 四、利用区块链技术保障版权与信任

第七章 IP经济（谷子经济）行业上游产业剖析

第一节 上游产业发展现状

第二节 上游产业发展趋势

第三节 上游产业对IP经济（谷子经济）行业影响分析

第八章 IP经济（谷子经济）行业下游市场剖析

第一节 下游领域发展概况

第二节 下游领域发展趋势

第三节 下游市场对IP经济（谷子经济）行业影响分析

第九章 中国IP经济（谷子经济）行业竞争格局分析

第一节 IP经济（谷子经济）行业集中度分析

- 一、IP经济（谷子经济）市场集中度分析
- 二、IP经济（谷子经济）企业集中度分析

第二节 IP经济（谷子经济）行业竞争格局分析

- 一、IP经济（谷子经济）行业竞争策略分析

二、IP经济（谷子经济）行业竞争格局展望

三、我国IP经济（谷子经济）市场竞争趋势预测分析

第十章 IP经济（谷子经济）行业主要优势企业分析

第一节 卡游

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第二节 奥飞娱乐

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第三节 阅文集团

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第四节 齐心集团

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第五节 姚记科技

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第六节 腾讯控股

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第七节 泡泡玛特

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第八节 网易

一、企业简介

二、企业经营状况分析

三、企业经营优劣势分析

第十一章 中国IP经济（谷子经济）市场预测及发展建议

第一节 中国IP经济（谷子经济）市场预测分析

一、中国IP经济（谷子经济）行业市场规模预测分析

二、中国IP经济（谷子经济）行业发展前景展望

第二节 中国IP经济（谷子经济）企业发展策略建议

一、融资策略

二、人才策略

第三节 中国IP经济（谷子经济）企业营销策略建议

第四节 IP经济（谷子经济）行业研究结论及建议

一、IP经济（谷子经济）行业研究结论

二、行业发展策略建议

三、行业投资方向建议

图表目录：

图表：常见“谷子”分类

图表：IP经济（谷子经济）产品消费结构

图表：2020-2024年游戏IP市场规模（单位：亿元）

图表：2023-2030年中国谷子经济市场规模及预测（单位：亿元）

图表：2024年中国“谷子”店数量分布（单位：家）

图表：2020-2024年中国泛二次元人群数量（单位：亿人）

图表：中国IP经济（谷子经济）消费者画像

图表：2024年中国IP经济(谷子经济)企业竞争格局

图表：2024年中国IP经济（谷子经济）重点品牌情况

图表：中国IP经济(谷子经济)产业链图谱

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/1207193.html>