

# 2020-2026年中国动画市场 评估与投资方向研究报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

# 一、报告报价

《2020-2026年中国动画市场评估与投资方向研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202007/174203.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

动画的概念不同于一般意义上的动画片，动画是一种综合艺术，它是集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。最早发源于19世纪上半叶的英国，兴盛于美国，中国动画起源于20世纪20年代。动画是一门年青的艺术，它是唯一有确定诞生日期的一门艺术，1892年10月28日埃米尔·雷诺首次在巴黎著名的葛莱凡蜡像馆向观众放映光学影戏，标志着动画的正式诞生，同时埃米尔·雷诺也被誉为“动画之父”。动画艺术经过了100多年的发展，已经有了较为完善的理论体系和产业体系，并以其独特的艺术魅力深受人们的喜爱。

动画的英文有很多表述，如animation、cartoon、animated cartoon、cameracature。其中较正式的“Animation”一词源自于拉丁文字根anima，意为“灵魂”，动词animate是“赋予生命”的意思，引申为使某物活起来的意思。所以动画可以定义为使用绘画的手法，创造生命运动的艺术。

动画技术较规范的定义是采用逐帧拍摄对象并连续播放而形成运动的影像技术。不论拍摄对象是什么，只要它的拍摄方式是采用的逐格方式，观看时连续播放形成了活动影像，它就是动画。

中企顾问网发布的《2020-2026年中国动画市场评估与投资方向研究报告》共十八章。首先介绍了动画行业市场发展环境、动画整体运行态势等，接着分析了动画行业市场运行的现状，然后介绍了动画市场竞争格局。随后，报告对动画做了重点企业经营状况分析，最后分析了动画行业发展趋势与投资预测。您若想对动画产业有个系统的了解或者想投资动画行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一部分 产业环境透视

第一章 动画产业概述及发展环境分析 1

第一节 动画产业概述 1

一、动画产业界定 1

1、动画产业定义 1

|                |    |
|----------------|----|
| 2、动画产业特征       | 1  |
| 二、动画产品分类       | 7  |
| 1、按视觉形式类型分     | 7  |
| 2、按叙事风格分       | 8  |
| 3、按传播途径分       | 9  |
| 4、按播放时间分       | 9  |
| 5、按体裁分         | 10 |
| 第二节 动画产业政策环境分析 | 11 |
| 一、动画产业管理体制     | 11 |
| 1、主管部门         | 11 |
| 2、监管体制         | 11 |
| 二、动画产业相关政策法规   | 11 |
| 第三节 动画产业经济环境分析 | 25 |
| 一、宏观经济运行现状     | 25 |
| 二、经济环境对产业的影响分析 | 34 |

## 第二章 国际动画产业发展分析及启示 35

### 第一节 国际动画产业发展概述 35

|                     |    |
|---------------------|----|
| 一、国外对动画产业的支持政策      | 35 |
| 1、产业定位、政策导向         | 35 |
| 2、职能机构、指导监管         | 38 |
| 3、国外政府资本支持方式        | 40 |
| 4、国外政府行政支持方式        | 41 |
| 二、国际动画产业发展规模        | 42 |
| 三、国际动画产业竞争格局        | 43 |
| 四、国际动画产业发展模式        | 43 |
| 1、美国：集团垄断原创模式       | 43 |
| 2、日本：原创为主，外包为辅模式    | 43 |
| 3、韩国：原创为重点，服务外包为主模式 | 43 |
| 五、国际动画产业发展特点        | 44 |
| 第二节 日本动画产业发展分析      | 45 |
| 一、日本动画产业发展概况        | 45 |

|                        |    |
|------------------------|----|
| 1、战前草创期                | 45 |
| 2、战后探索期                | 45 |
| 3、题材确定期                | 46 |
| 4、画技突破期                | 46 |
| 5、路线分化期                | 46 |
| 6、风格创新期                | 46 |
| 二、日本动画产业发展规模           | 47 |
| 三、日本动画产业格局分析           | 47 |
| 1、内容：历史的积淀促进日本动画对主题的发掘 | 47 |
| 2、播出渠道：电影电视并重          | 48 |
| 3、经营模式：滚动经营开发          | 48 |
| 四、日本动画产业链分析            | 49 |
| 五、日本动画产业成功因素分析         | 49 |
| 1、成熟的漫画市场和广泛的消费群体作基础   | 49 |
| 2、低成本战略是成功发展动画的一个关键    | 50 |
| 3、与媒体革命紧密相连            | 50 |
| 4、各种创意表现               | 51 |
| 5、领军人物、企业的带动作用明显       | 51 |
| 6、日本政府的政策扶持与引导         | 53 |
| 六、日本动画产业主要公司发展分析       | 55 |
| 1、吉卜力工作室               | 55 |
| 2、骨头社（BONES）           | 55 |
| 3、SUNRISE              | 56 |
| 4、GAINAX               | 56 |
| 5、GONZO                | 56 |
| 6、J.C.Staff            | 57 |
| 7、京都动画                 | 57 |
| 8、东映动画                 | 58 |
| 七、日本动画产业发展对中国的启示       | 58 |
| 1、政府对动漫产业高度重视          | 58 |
| 2、要增强企业的竞争能力           | 60 |
| 3、建立完善的产业链，走产业化的发展道路   | 61 |

- 4、加强知识产权的保护 62
- 5、动漫的创作上突出民族性，增强原创力 63
- 6、注重培养动漫人才 63

### 第三节 美国动画产业发展分析 64

- 一、美国动画产业发展概况 64
- 二、美国动画产业规模分析 65
- 三、美国动画产业商业模式 65
  - 1、强大的传播介质和平台 65
  - 2、品牌授权经营 65
  - 3、大量动漫人才 66
- 四、美国动画产业市场竞争 66
- 五、美国动画产业主要公司发展分析 67
  - 1、迪士尼 67
  - 2、梦工厂 70
  - 3、哥伦比亚公司 71
  - 4、华纳 72
  - 5、福克斯 73
  - 6、派拉蒙公司 74
- 六、美国动画运作模式对中国的启示 75
  - 1、迪士尼运营模式 75
  - 2、经验借鉴 77

### 第四节 韩国动画产业发展分析 78

- 一、韩国动画产业发展历程 78
- 二、韩国动画产业发展规模 79
- 三、韩国动画产业主要公司发展分析 79
- 四、韩国动画产业崛起经验总结 80

## 第二部分 行业深度分析

### 第三章 中国动画产业发展现状及趋势 82

#### 第一节 中国动画产业盈利模式 82

- 一、“文化产业化”盈利模式 82
- 二、“产业文化化”盈利模式 82

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 三、两种盈利模式的比较        | 86  |
| 第二节 中国动画产业链分析      | 87  |
| 一、动画产业链简介          | 87  |
| 二、动画产业链流程          | 87  |
| 三、动画产业企业类型         | 88  |
| 1、动画公司             | 88  |
| 2、衍生产品公司           | 90  |
| 四、中国动画产业链运营现状      | 91  |
| 1、动画制作环节           | 91  |
| 2、电视播出环节           | 92  |
| 3、图书出版及音像发行        | 93  |
| 4、衍生品市场            | 96  |
| 五、中国动画产业链困局        | 97  |
| 1、盲目模仿             | 97  |
| 2、衍生产品开发缺失         | 98  |
| 六、中国动画产业出路         | 98  |
| 1、动画产业需要一体化理念      | 98  |
| 2、整体化设计下的动画产业核心竞争力 | 99  |
| 第三节 中国动画产业发展分析     | 101 |
| 一、中国动画产业发展历程       | 101 |
| 二、中国动画产业产值分析       | 103 |
| 三、中国动画产业供需分析       | 103 |
| 1、中国动画产业市场供给分析     | 103 |
| 2、中国动画产业市场需求分析     | 110 |
| 3、中国动画市场供求变动原因     | 111 |
| 四、中国动画产业市场竞争分析     | 112 |
| 第四节 中国动画产业发展趋势     | 113 |
| 一、原创动画大量增加         | 113 |
| 二、动画企业探索市场化发展道路    | 113 |
| 三、动漫创意企业联合化        | 115 |
| 四、动漫校企合作日益频繁       | 116 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 第四章 我国动画所属产业整体运行指标分析         | 117 |
| 第一节 2016-2019年中国动画产业总体规模分析   | 117 |
| 一、企业数量结构分析                   | 117 |
| 二、行业从业人员分析                   | 118 |
| 三、行业资产规模分析                   | 118 |
| 四、行业市场规模分析                   | 119 |
| 第二节 2016-2019年中国动画产业财务指标总体分析 | 119 |
| 一、行业盈利能力分析                   | 119 |
| 1、我国动画产业销售利润率                | 119 |
| 2、我国动画产业成本费用利润率              | 120 |
| 3、我国动画产业亏损面                  | 120 |
| 二、行业偿债能力分析                   | 120 |
| 三、行业营运能力分析                   | 120 |
| 1、我国动画产业应收帐款周转率              | 120 |
| 2、我国动画产业总资产周转率               | 120 |
| 四、行业发展能力分析                   | 121 |
| 1、我国动画产业总资产增长率               | 121 |
| 2、我国动画产业利润总额增长率              | 121 |
| 3、我国动画产业主营业务收入增长率            | 121 |
| 第五章 中国动画进出口及授权发行分析           | 122 |
| 第一节 中国动画进口分析                 | 122 |
| 一、中国动画进口规模分析                 | 122 |
| 二、中国动画进口市场份额分析               | 123 |
| 三、中国动画进口特点分析                 | 123 |
| 四、中国动画进口国家分布                 | 124 |
| 第二节 中国进口动画的授权发行分析            | 124 |
| 一、日本在中国官方授权发行的动画情况分析         | 124 |
| 1、中国进口日本动画的发展历程              | 124 |
| 2、中国进口日本动画的运行现状              | 125 |
| 3、日本动画在中国授权发行的平台分析           | 126 |
| (1) 电影院                      | 126 |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| (2) 电视台                 | 126     |
| (3) 网络平台                | 128     |
| (4) 其他平台                | 132     |
| 4、日本动画IP在中国的授权情况分析      | 132     |
| 5、日本动画相关产品在中国的授权发行情况分析  | 134     |
| 二、美国在中国官方授权发行的动画情况分析    | 135     |
| 1、美国在中国授权发行的动画情况分析      | 135     |
| 2、美国在中国授权发行的动画品牌分析      | 135     |
| 3、美国在中国授权发行的动画IP分析      | 136     |
| 4、中国进口美国动画的运行现状         | 136     |
| 5、美国动画在中国授权发行的平台分析      | 136     |
| (1) 电影院                 | 136     |
| (2) 电视台                 | 137     |
| 6、美国动漫相关产品在中国的授权发行情况分析  | 137     |
| 三、其他国家和地区动画在中国的授权发行情况分析 | 137     |
| 1、韩国                    | 137     |
| 2、欧洲                    | 138     |
| 第三节 中国动画出口分析            | 140     |
| 一、中国动画出口的发展情况           | 140     |
| 二、中国动画出口现状分析            | 141     |
| 三、中国动画出口困境分析            | 141     |
| 四、中国动画出口前景分析            | 143     |
| <br>第六章 中国动漫主题公园市场发展分析  | <br>145 |
| 第一节 中国动漫主题公园发展概况        | 145     |
| 一、国内外企业投建动漫主题公园情况       | 145     |
| 1、HelloKitty主题乐园落户安吉    | 145     |
| 2、迪士尼乐园落户上海             | 146     |
| 3、炫动传播投建“派对新地”          | 146     |
| 二、各地政府投建动漫主题公园情况        | 147     |
| 1、海南计划开发“九龙山动漫主题森林公园”   | 147     |
| 2、山东青岛计划投建主题公园“动漫传奇海”   | 149     |

- 3、重庆市投建西部最大“中华动漫大观园” 150
- 4、长春市高新区投建“多多国”动漫主题公园 150
- 5、河南“十三五”动漫规划 150
- 三、动漫主题公园建设存在的问题 151
- 第二节 国外动漫主题公园成功案例分析 152
- 一、迪士尼乐园 152
- 1、迪士尼乐园发展概况 152
- 2、迪士尼成功因素分析 154
- 3、迪士尼成功运作的启示 154
- 二、HelloKitty主题乐园 155
- 1、HelloKitty主题乐园发展概况 155
- 2、HelloKitty主题乐园成功因素分析 155
- 3、HelloKitty主题乐园成功运作的启示 157

### 第三部分 市场全景调研

#### 第七章 动画产业产业结构分析 160

##### 第一节 动画产业结构分析 160

- 一、市场细分充分程度分析 160
- 二、各细分市场领先企业排名 160
- 三、各细分市场占总市场的结构比例 163
- 四、领先企业的结构分析（所有制结构） 164

##### 第二节 产业价值链的结构及整体竞争优势分析 164

- 一、产业价值链的构成 164
- 二、产业链条的竞争优势与劣势分析 165

##### 第三节 产业结构发展预测 166

- 一、产业结构调整指导政策分析 166
- 二、产业结构调整中消费者需求的引导因素 171
- 三、中国动画产业参与国际竞争的战略市场定位 171
- 四、产业结构调整方向分析 172

#### 第八章 中国动画产业细分行业发展状况 175

##### 第一节 中国动画制作行业 175

|                  |     |
|------------------|-----|
| 一、中国动画制作行业现状分析   | 175 |
| 1、动画制作行业总产值分析    | 175 |
| 2、国产电视动画片产量      | 175 |
| 3、国产动画电影票房情况分析   | 175 |
| 二、中国国产动画片题材变化情况  | 175 |
| 三、中国动画制作行业重点企业   | 176 |
| 第二节 中国动画加工行业     | 178 |
| 一、中国动画加工发展历程     | 178 |
| 二、中国加工动画主要形式     | 179 |
| 三、中国动画加工行业转型升级方向 | 180 |
| 1、向高水平动画加工转型     | 180 |
| 2、向原创以及联合制片转型    | 181 |
| 四、中国动画加工行业发展趋势   | 181 |
| 第三节 中国动画培训行业     | 185 |
| 一、动画培训教育机构规模     | 185 |
| 二、动画培训行业年产值      | 186 |
| 三、动画培训与发达国家的距离   | 186 |
| 四、中国动画培训业存在的问题   | 188 |
| 第四节 中国漫画杂志行业     | 190 |
| 一、中国漫画杂志市场现状分析   | 190 |
| 二、中国漫画杂志市场竞争格局   | 194 |
| 1、动漫期刊的办刊模式      | 194 |
| 2、动漫期刊集团化竞争      | 195 |
| 三、中国漫画杂志行业发展特点   | 198 |
| 第五节 中国漫画图书行业     | 199 |
| 一、中国漫画图书市场现状     | 199 |
| 二、中国动画图书市场格局     | 199 |
| 1、动漫出版的危机与商机     | 199 |
| 2、动漫出版将形成稳定的模式   | 200 |
| 3、动漫出版的地位将有所提高   | 200 |
| 三、中国漫画图书重点企业     | 200 |
| 第六节 中国动画展会行业     | 201 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 一、中国动画展会市场发展现状       | 201 |
| 二、中国动画展会市场区域分布       | 201 |
| 第七节 中国网络动画产业         | 203 |
| 一、中国网络动画市场分析         | 203 |
| 1、网络动画市场发展概况         | 203 |
| 2、网络动画市场发展特点         | 204 |
| 二、中国网络动画企业分析         | 205 |
| 1、张小盒盈利模式分析          | 205 |
| 2、阿狸盈利模式分析           | 207 |
| 三、中国网络动画发展前景         | 209 |
| 第八节 中国手机动画产业         | 209 |
| 一、中国手机动画产业发展状况       | 209 |
| 二、中国手机动画产业市场规模       | 211 |
| 1、用户规模               | 211 |
| 2、市场规模               | 211 |
| 三、中国原创手机动画大赛分析       | 211 |
| 1、历届原创手机动画大赛举办情况     | 211 |
| 2、大赛对手机动画发展的影响       | 212 |
| 四、中国手机动画市场调查         | 212 |
| 1、对手机动漫感兴趣的程度        | 212 |
| 2、手机动漫的使用类型          | 213 |
| 3、手机动漫的使用习惯          | 214 |
| 4、对手机动漫的评价           | 215 |
| 5、对手机动漫形式的评价         | 216 |
| 第九章 中国动画衍生品开发情况      | 217 |
| 第一节 中国动画衍生品市场现状      | 217 |
| 一、中国动画衍生品市场规模        | 217 |
| 二、中国动画衍生品市场存在的问题     | 217 |
| 1、国外动画品牌占据垄断地位       | 217 |
| 2、国产动画衍生品开发优势不突出     | 218 |
| 三、中国动画衍生品企业经营及市场份额分析 | 219 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 第二节 中国主要动画衍生品市场分析     | 225 |
| 一、中国动画玩具市场分析          | 225 |
| 1、动画玩具市场发展概况          | 225 |
| 2、动画玩具供需分析            | 226 |
| 3、动画玩具在玩具市场中的地位分析     | 227 |
| 4、动画玩具市场竞争模式分析        | 227 |
| 5、动画玩具主要生产企业          | 231 |
| 6、动画玩具市场前景            | 233 |
| 二、中国动画游戏市场分析          | 235 |
| 1、网络游戏市场分析            | 235 |
| 2、动画游戏市场分析            | 236 |
| 3、动画游戏开发运作模式          | 236 |
| 4、动画游戏发展路径            | 237 |
| 三、中国动画服装市场分析          | 237 |
| 1、动画服装市场概况            | 237 |
| 2、动画服装主要类型            | 238 |
| 3、动画服装供需分析            | 239 |
| 4、动画服装市场竞争分析          | 240 |
| 5、动画服装主要生产企业          | 241 |
| 6、动画服装市场渠道分析          | 243 |
| 7、动画服装市场前景            | 243 |
| 四、中国动画文具市场分析          | 244 |
| 1、动画文具市场概况            | 244 |
| 2、动画文具主要类型            | 245 |
| 3、动画文具市场渠道分析          | 245 |
| 4、动画文具市场前景            | 245 |
| 第三节 经典动画分析与其卡通形象的衍生案例 | 245 |
| 一、迪士尼——动画衍生的成功范例      | 245 |
| 二、变形金刚——先有产品后有动画的模式颠覆 | 251 |
| 三、铁臂阿童木——日本动画衍生品的开端   | 252 |
| 四、蓝猫——中国动画衍生品的成功      | 252 |
| 第四节 中国动画衍生品开发思路       | 253 |

- 一、遵循动漫产业发展的国际成熟的逻辑模式 253
- 二、注重动画衍生产品的情感化特征 253
- 三、进行市场细分，准确把握目标市场需求 254

#### 第四部分 竞争格局分析

### 第十章 中国动画产业区域分布及基地发展状况 255

#### 第一节 中国动画产业区域分布情况 255

#### 第二节 中国国家级动画基地发展状况 255

##### 一、中国国家级动画基地发展规模 255

##### 二、中国国家级动画基地产能分析 255

#### 第三节 江苏省动画产业发展分析 256

##### 一、江苏省动画产业现状 256

###### 1、动画产业规模 256

###### 2、动画产业产量分析 256

###### 3、国家动画产业基地建设情况 256

##### 二、江苏省动画产业发展分析 257

##### 三、江苏省动画产业发展的对策 260

#### 第四节 浙江省动画产业发展分析 261

##### 一、浙江省动画产业现状 261

###### 1、动画产业规模 261

###### 2、动画产业产量分析 261

###### 3、国家动画产业基地建设情况 262

##### 二、浙江省动画产业商业模式分析 266

##### 三、浙江省动画产业发展的瓶颈 267

##### 四、浙江省动画产业发展的对策 267

#### 第五节 广东省动画产业发展分析 268

##### 一、广东省动画产业现状 268

###### 1、动画产业规模 268

###### 2、动画产业产量分析 269

###### 3、国家动画产业基地建设情况 269

##### 二、广东省动画产业转型分析 269

##### 三、广东省动画产业发展的优势分析 270

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 四、广东省动画产业发展瓶颈及其对策     | 272 |
| 1、发展瓶颈                | 272 |
| 2、应对策略                | 272 |
| 第六节 上海市动画产业发展分析       | 274 |
| 一、上海市动画产业现状           | 274 |
| 1、动画产业规模              | 274 |
| 2、动画产业产量分析            | 274 |
| 3、国家动画产业基地建设情况        | 274 |
| 4、成立动画产权交易中心          | 275 |
| 5、动画公共技术服务平台          | 276 |
| 二、上海市动画产业发展的优势        | 277 |
| 三、上海市动画产业发展的对策        | 277 |
| 第七节 重庆市动画产业发展分析       | 277 |
| 一、重庆市动画产业现状           | 277 |
| 1、动画产业规模              | 277 |
| 2、动画产业产量分析            | 278 |
| 3、国家动画产业基地建设情况        | 278 |
| 二、重庆市动画产业发展的发展特点      | 279 |
| 三、重庆市动画产业的SWOT分析      | 280 |
| 1、优势分析                | 280 |
| 2、劣势分析                | 281 |
| 3、机遇分析                | 282 |
| 4、威胁分析                | 282 |
| 第十一章 中国动画产业领先企业经营形势分析 | 283 |
| 第一节 湖南宏梦卡通传播有限公司      | 283 |
| 一、企业发展概述分析            | 283 |
| 二、企业组织框架分析            | 283 |
| 三、企业动漫品牌及代表形象         | 283 |
| 四、企业开发能力分析            | 284 |
| 五、企业销售增长分析            | 284 |
| 第二节 江苏卡龙动画影视传媒股份有限公司  | 285 |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 一、企业发展概述分析         | 285 |
| 二、企业经营能力分析         | 286 |
| 三、企业开发能力分析         | 286 |
| 四、企业新游戏动向分析        | 286 |
| 五、企业动画品牌分析         | 286 |
| 第三节 长城国际动漫游戏股份有限公司 | 287 |
| 一、企业发展概述分析         | 287 |
| 二、企业组织框架分析         | 288 |
| 三、企业业务及产品分析        | 288 |
| 四、企业经济指标分析         | 290 |
| 五、企业品牌影响力分析        | 292 |
| 第四节 浙江中南卡通影视有限公司   | 295 |
| 一、企业发展概述分析         | 295 |
| 二、企业经济指标分析         | 295 |
| 三、企业发展目标分析         | 296 |
| 四、企业动画品牌分析         | 296 |
| 五、企业营销渠道分析         | 296 |
| 第五节 广东原创动力文化传播有限公司 | 298 |
| 一、企业发展概述分析         | 298 |
| 二、企业经济指标分析         | 298 |
| 三、企业开发实力分析         | 298 |
| 四、企业作品题材分析         | 298 |
| 五、企业业务及产品分析        | 298 |
| 第六节 上海美术电影制片厂      | 299 |
| 一、企业发展概述分析         | 299 |
| 二、企业投资效益分析         | 300 |
| 三、企业市场影响力分析        | 300 |
| 四、企业游戏市场定位分析       | 300 |
| 五、企业品牌效益分析         | 301 |
| 第七节 奥飞娱乐股份有限公司     | 302 |
| 一、企业发展概述分析         | 302 |
| 二、企业盈利能力分析         | 303 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 三、企业运营能力分析          | 303 |
| 四、企业偿债能力分析          | 304 |
| 五、企业发展能力分析          | 304 |
| 第八节 深圳方块动漫画文化发展有限公司 | 307 |

|            |     |
|------------|-----|
| 一、企业发展概述分析 | 307 |
| 二、企业经济指标分析 | 307 |
| 三、企业发展目标分析 | 307 |
| 四、企业动画品牌分析 | 307 |
| 五、企业营销渠道分析 | 308 |

#### 第九节 深圳华强数字动漫有限公司 309

|             |     |
|-------------|-----|
| 一、企业发展概述分析  | 309 |
| 二、企业经济指标分析  | 310 |
| 三、企业开发实力分析  | 310 |
| 四、企业作品题材分析  | 310 |
| 五、企业业务及产品分析 | 311 |

#### 第十节 重庆视美动画艺术有限责任公司 312

|             |     |
|-------------|-----|
| 一、企业发展概述分析  | 312 |
| 二、企业组织框架分析  | 312 |
| 三、企业业务及产品分析 | 313 |
| 四、企业经济指标分析  | 313 |
| 五、企业品牌影响力分析 | 313 |

### 第五部分 发展前景展望

#### 第十三章 动画产业“十三五”规划研究 316

##### 第一节 “十三五”动画产业发展回顾 316

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 一、“十三五”动画产业运行情况 | 316 |
| 二、“十三五”动画产业发展特点 | 316 |
| 三、“十三五”动画产业发展成就 | 317 |

##### 第二节 动画产业“十三五”总体规划 317

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 一、动画产业“十三五”规划纲要   | 317 |
| 二、动画产业“十三五”规划指导思想 | 317 |

##### 第三节 “十三五”规划解读 318

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 一、 “十三五”规划的总体战略布局        | 318 |
| 二、 “十三五”规划对经济发展的影响       | 321 |
| 三、 “十三五”规划的主要精神解读        | 326 |
| 第四节 “十三五”区域产业发展分析        | 327 |
| 一、 “十三五”区域发展态势与存在问题      | 327 |
| 二、 “十三五”我国区域政策的基本走向      | 328 |
| 三、 “十三五”区域产业布局与产业转移      | 328 |
| 第五节 “十三五”规划将为动画产业找到新的增长点 | 329 |
| 一、 华纳兄弟                  | 330 |
| 1、 企业概况分析                | 330 |
| 2、 企业业务分析                | 330 |
| 3、 企业主要作品分析              | 330 |
| 4、 企业经济指标分析              | 330 |
| 5、 企业竞争优势分析              | 330 |
| 6、 企业市场份额分析              | 331 |
| 二、 迪士尼                   | 331 |
| 1、 企业概况分析                | 331 |
| 2、 企业业务分析                | 331 |
| 3、 企业主要作品分析              | 332 |
| 4、 企业经济指标分析              | 335 |
| 5、 企业竞争优势分析              | 335 |
| 6、 企业市场份额分析              | 336 |
| 三、 梦工厂                   | 336 |
| 1、 企业概况分析                | 336 |
| 2、 企业业务分析                | 336 |
| 3、 企业主要作品分析              | 336 |
| 4、 企业经济指标分析              | 336 |
| 5、 企业竞争优劣势分析             | 337 |
| 6、 企业市场份额分析              | 337 |
| 四、 东映动画公司                | 337 |
| 1、 企业概况分析                | 337 |
| 2、 企业业务分析                | 338 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 3、企业主要作品分析                 | 338 |
| 4、企业经济指标分析                 | 343 |
| 5、企业竞争优势分析                 | 344 |
| 6、企业市场份额分析                 | 345 |
| 五、尼克国际儿童频道                 | 345 |
| 1、企业概况分析                   | 345 |
| 2、企业业务分析                   | 345 |
| 3、企业主要作品分析                 | 346 |
| 4、企业经济指标分析                 | 346 |
| 5、企业竞争优势分析                 | 346 |
| 6、企业市场份额分析                 | 347 |
| 第六节 国际领先动画企业总结分析           | 348 |
| 一、领先企业动漫品牌授权收入及其市场份额       | 348 |
| 第十四章 2020-2026年动画产业前景及趋势预测 | 349 |
| 第一节 2020-2026年动画市场发展前景     | 349 |
| 一、2020-2026年动画市场发展潜力       | 349 |
| 二、2020-2026年动画市场发展前景展望     | 349 |
| 三、2020-2026年动画细分行业发展前景分析   | 350 |
| 第二节 2020-2026年动画市场发展趋势预测   | 351 |
| 一、2020-2026年动画产业发展趋势       | 351 |
| 1、技术发展趋势分析                 | 351 |
| 2、产品发展趋势分析                 | 351 |
| 3、产品应用趋势分析                 | 351 |
| 二、2020-2026年动画市场规模预测       | 352 |
| 1、动画产业市场容量预测               | 352 |
| 2、动画产业市场规模预测               | 352 |
| 3、动画衍生品市场规模预测              | 353 |
| 三、2020-2026年动画产业应用趋势预测     | 354 |
| 四、2020-2026年细分市场发展趋势预测     | 354 |
| 第三节 2020-2026年中国动画产业供需预测   | 355 |
| 一、2020-2026年中国动画产业资产规模预测   | 355 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 二、2020-2026年中国动画用户规模预测 | 355 |
| 第四节 影响企业生产与经营的关键趋势     | 356 |
| 一、市场整合成长趋势             | 356 |
| 二、需求变化趋势及新的商业机遇预测      | 359 |
| 三、企业区域市场拓展的趋势          | 360 |
| 四、科研开发趋势及替代技术进展        | 361 |
| 五、影响企业销售与服务方式的关键趋势     | 361 |
| <br>                   |     |
| 第十五章 中国动画产业发展前景及投融资分析  | 363 |
| 第一节 中国动画产业发展前景分析       | 363 |
| 一、中国动画产业发展的有利因素        | 363 |
| 二、中国动画产业发展的不利因素        | 365 |
| 三、中国动画产业发展前景预测         | 368 |
| 1、动画产业成长空间分析           | 368 |
| 2、动画产业细分领域市场前景分析       | 368 |
| 3、中国动画产业市场规模预测         | 371 |
| 第二节 中国动画产业投融资分析        | 372 |
| 一、中国动画产业投融资环境变化        | 372 |
| 1、信贷环境变化               | 372 |
| 2、金融支持政策               | 373 |
| 二、中国动画产业投融资变化趋势        | 373 |
| 1、跨媒体投资兼并增加            | 373 |
| 2、融资渠道多元化              | 375 |
| 3、融资方式不断创新             | 378 |
| 三、中国动画产业投资机会与风险        | 378 |
| 1、动画产业投资机会             | 378 |
| 2、动画产业投资风险             | 379 |
| 四、中国动画产业投融资事件分析        | 380 |
| 1、奥飞动漫上市               | 380 |
| 2、出版传媒资本联姻湖南动漫民企       | 381 |
| 3、奥飞动漫收购运营嘉佳卡通卫视       | 381 |
| 4、奥飞动漫增设立子公司           | 382 |

## 5、骅威股份投资室内儿童主题体验乐园 382

### 第三节 中国动画产业投融资建议 383

#### 一、中国动画产业投资领域建议 383

##### 1、动画产业链不同环节 投融资建议 383

##### 2、不同类型动画企业投融资建议 385

#### 二、中国动画产业投融资机制建议 386

##### 1、国外动画产业投融资机制 386

##### 2、中国动画产业投融资机制建议 389

#### 三、中国动画产业投融资运作建议 390

## 第六部分 发展战略研究

### 第十六章 2020-2026年动画产业投资机会与风险防范 393

#### 第一节 动画产业投融资情况 393

##### 一、行业资金渠道分析 393

##### 二、固定资产投资分析 394

##### 三、兼并重组情况分析 395

##### 四、动画产业投资现状分析 399

##### 1、动画产业投资经历的阶段 399

##### 2、2016-2019年动画产业投资状况回顾 399

##### 3、2016-2019年中国动画产业风险投资状况 399

##### 4、2020-2026年我国动画产业的投资态势 399

#### 第二节 2020-2026年动画产业投资机会 400

##### 一、产业链投资机会 400

##### 二、细分市场投资机会 401

##### 三、重点区域投资机会 404

##### 四、动化产业投资机遇 405

#### 第三节 2020-2026年动画产业投资风险及防范 406

##### 一、政策风险及防范 406

##### 二、技术风险及防范 408

##### 三、经营风险及防范 408

##### 四、产品结构风险及防范 410

#### 第四节 中国动漫产业投资建议 411

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 一、动漫产业未来发展方向    | 411 |
| 二、动漫产业主要投资建议    | 411 |
| 三、中国动漫企业融资分析    | 412 |
| 1、中国动漫企业IPO融资分析 | 412 |
| 2、中国动漫企业再融资分析   | 412 |

## 第十七章 2020-2026年动画产业面临的困境及对策 413

### 第一节 2019年动画产业面临的困境 413

### 第二节 动画企业面临的困境及对策 414

#### 一、重点动画企业面临的困境及对策 414

##### 1、重点动画企业面临的困境 414

##### 2、重点动画企业对策探讨 415

#### 二、中小动画企业发展困境及策略分析 415

##### 1、中小动画企业面临的困境 415

##### 2、中小动画企业对策探讨 417

#### 三、国内动画企业的出路分析 417

### 第三节 中国动画产业存在的问题及对策 418

#### 一、中国动画产业存在的问题 418

#### 二、动画产业发展的建议对策 418

##### 1、把握国家投资的契机 418

##### 2、竞争性战略联盟的实施 419

##### 3、企业自身应对策略 419

#### 三、市场的重点客户战略实施 420

##### 1、实施重点客户战略的必要性 420

##### 2、合理确立重点客户 421

##### 3、重点客户战略管理 422

##### 4、重点客户管理功能 425

### 第四节 中国动画市场发展面临的挑战与对策 425

## 第十八章 研究结论及投资建议 429 ( )

### 第一节 动画产业研究结论及建议 429

### 第二节 动画细分行业研究结论及建议 431

### 第三节 动画产业投资建议 432

一、行业发展策略建议 432

二、行业投资方向建议 432

三、行业投资方式建议 434

#### 图表目录：

图表：2016-2019年全球动漫产业市场规模分析 42

图表：2016-2019年日本动漫产业市场规模 47

图表：日本动漫产业链分析 49

图表：2016-2019年美国动漫产业规模 65

图表：2016-2019年韩国动漫产业市场规模 79

图表：奥飞动漫的主业产品 83

图表：奥飞动漫的赢利模式 85

图表：中国动漫产业链分析 88

图表：2016-2019年中国动画行业市场规模统计 103

图表：2016-2019年中国动画企业数量统计 117

图表：2016-2019年中国动画行业从业人员统计 118

图表：2016-2019年中国动画行业资产规模统计 118

图表：2016-2019年中国动画行业市场规模统计 119

图表：2016-2019年动画行业重点企业销售利润率情况 119

图表：2016-2019年动画行业重点企业成本费用利润率情况 120

图表：2016-2019年动画行业亏损面 120

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202007/174203.html>