

2020-2026年中国动漫行业 发展态势与投资可行性报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国动漫行业发展态势与投资可行性报告》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/202005/162284.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

截止至2017年中国动漫产业产值达到了1500亿，在6300亿的文娱业总产值中占比24%，成为越来越重要的组成部分。2017年中国二次元用户规模已经达到3.1亿人，是御宅文化盛行的日本人口的2.5倍。预计2019年中国动漫产业产值将达1706亿元。并且预计在2020中国动漫产业产值将突破2000亿元。

报告目录

第1章：国际动漫产业发展格局与经验借鉴

1.1 国际动漫产业发展综述

1.1.1 国外对动漫产业的支持政策

1.1.2 国际动漫产业发展规模

1.1.3 国际动漫产业竞争格局

1.1.4 国际动漫产业发展模式

(1) 美国：集团垄断原创模式

(2) 日本：原创为主，外包为辅模式

(3) 韩国：原创为重点，服务外包为主模式

1.1.5 国际动漫产业发展特点

1.2 日本动漫产业发展分析

1.2.1 日本动漫产业发展概况

1.2.2 日本动漫产业发展规模

(1) 日本动漫产业市场规模

(2) 日本动漫出版物情况

(3) 日本动漫群体受众

(4) 日本动画电影

1.2.3 日本动漫产业格局分析

1.2.4 日本动漫产业链分析

1.2.5 日本动漫产业成功因素分析

(1) 政府支持

(2) 特殊的链式运营模式

(3) 成熟的市场

(4) 东京动漫节

1.2.6 日本动漫产业主要公司发展分析

- (1) 吉卜力工作室
- (2) 骨头社 (BONES)
- (3) SUNRISE
- (4) GAINAX
- (5) GONZO
- (6) J.C.Staff
- (7) 京都动画
- (8) 东映动画

1.2.7 日本动漫产业发展对中国的启示

- (1) 扩大目标观众群
- (2) 做好产品细分
- (3) 加强产业化经营

1.3 美国动漫产业发展分析

1.3.1 美国动漫产业发展概况

1.3.2 美国动漫产业规模分析

1.3.3 美国动漫产业商业模式

- (1) 迪士尼公司商业模式

1.3.4 美国动漫产业市场竞争

1.3.5 美国动漫产业主要公司发展分析

- (1) 迪士尼
- (2) 梦工厂
- (3) 蓝天工作室
- (4) 华纳
- (5) 福克斯

1.3.6 美国动漫运作模式对中国的启示

- (1) 动画明星造型
- (2) 迪士尼运营模式

1.4 韩国动漫产业发展分析

1.4.1 韩国动漫产业发展历程

1.4.2 韩国动漫产业发展规模

1.4.3 韩国动漫产业主要公司发展分析

(1) AKOM动画公司

(2) Vooz Club

1.4.4 韩国动漫产业崛起经验总结

第2章：中国动漫产业发展模式与趋势预测

2.1 中国动漫产业盈利模式

2.1.1 “文化产业化”盈利模式

2.1.2 “产业文化化”盈利模式

2.1.3 两种盈利模式的比较

2.2 中国动漫产业发展现状分析

2.2.1 中国动漫产业发展历程

2.2.2 中国动漫产业链分析

2.2.3 中国动漫产业市场规模

2.2.4 中国动漫产业供需分析

(1) 中国动漫产业市场供给分析

(2) 中国动漫产业市场需求分析

(3) 中国动漫市场供求变动原因

2.2.5 中国动漫产业市场竞争分析

(1) 动漫产业市场竞争总体情况

(2) 动漫企业认证情况

(3) 重点动漫企业竞争情况

2.3 中国动漫产业发展趋势预测

2.3.1 原创动漫大量增加

2.3.2 动漫企业探索市场化发展道路

2.3.3 动漫创意企业联合化

2.3.4 动漫校企合作日益频繁

第3章：中国动漫产业区域分布及基地发展状况

3.1 中国动漫产业区域分布情况

3.2 中国国家级动漫基地发展状况

3.2.1 中国国家级动漫基地发展规模

3.2.2 中国国家级动漫基地产能分析

3.3 江苏省动漫产业发展分析

3.3.1 江苏省动漫产业现状

(1) 动漫产业规模

(2) 动漫产业产量分析

(3) 国家动画产业基地建设情况

1) 无锡国家动画产业基地

2) 常州国家动画产业基地

3) 南京国家动画产业基地

(4) 江苏省主要动漫企业

3.3.2 江苏省动漫产业存在问题

3.3.3 江苏省动漫产业发展的对策

3.4 浙江省动漫产业发展分析

3.4.1 浙江省动漫产业现状

(1) 动漫产业规模

(2) 动漫产业产量分析

(3) 国家动画产业基地建设情况

(4) 浙江省主要动漫企业

3.4.2 浙江省动漫产业商业模式分析

(1) 玄机科技典型商业模式

(2) 辉煌时代典型商业模式

(3) 两种商业模式的比较

3.4.3 浙江省动漫产业发展的瓶颈

3.4.4 浙江省动漫产业发展的对策

3.5 广东省动漫产业发展分析

3.5.1 广东省动漫产业现状

(1) 动漫产业规模

(2) 动漫产业产量分析

(3) 国家动画产业基地建设情况

(4) 广东省主要动漫企业

3.5.2 广东省动漫产业转型分析

3.5.3 广东省动漫产业发展的优势分析

3.5.4 广东省动漫产业发展瓶颈及其对策

(1) 发展瓶颈

(2) 应对策略

3.6 上海市动漫产业发展分析

3.6.1 上海市动漫产业现状

(1) 动漫产业规模

(2) 动漫产业产量分析

(3) 上海市动漫产业规划

(4) 国家动画产业基地建设情况

(5) 成立动漫产权交易中心

(6) 动漫公共技术服务平台

(7) 上海市主要动漫企业

3.6.2 上海市动漫产业发展的优势

3.6.3 上海市动漫产业发展的对策

3.7 重庆市动漫产业发展分析

3.7.1 重庆市动漫产业现状

(1) 动漫产业规模

(2) 动漫产业产量分析

(3) 国家动画产业基地建设情况

3.7.2 重庆市动漫产业发展的发展特点

3.7.3 重庆市动漫产业的SWOT分析

(1) 优势分析

(2) 劣势分析

(3) 机遇分析

(4) 威胁分析

第4章：中国动漫产业细分行业发展前景分析

4.1 中国动漫设计行业前景分析

4.1.1 中国动漫设计行业现状分析

4.1.2 中国动漫设计行业竞争格局

4.1.3 中国动漫设计行业前景评估

4.2 中国动画制作行业前景分析

4.2.1 中国动画制作行业现状分析

- (1) 动画制作行业总产值分析
- (2) 国产电视动画片产量
- (3) 国产动画电影票房
- (4) 中国动画片产量预测分析
- 4.2.2 中国国产动画片题材变化情况
- 4.2.3 中国动画制作行业重点企业
- 4.2.4 中国动漫企业品牌价值分析
- 4.3 中国动画加工行业前景分析
 - 4.3.1 中国动画加工发展历程
 - 4.3.2 中国加工动画主要形式
 - 4.3.3 中国动画加工行业转型升级方向
 - (1) 向高水平动画加工转型
 - (2) 向原创以及联合制片转型
 - 4.3.4 中国动画加工行业发展趋势
 - (1) 合拍
 - (2) 原创
 - (3) 其他方式
- 4.4 中国漫画杂志行业前景分析
 - 4.4.1 中国漫画杂志市场现状分析
 - 4.4.2 中国漫画杂志市场竞争格局
 - 4.4.3 中国漫画杂志行业发展特点
- 4.5 中国漫画图书行业前景分析
 - 4.5.1 中国漫画图书市场现状
 - 4.5.2 中国动漫图书市场格局
 - 4.5.3 中国漫画图书重点企业
- 4.6 中国动漫培训行业前景分析
 - 4.6.1 动漫培训教育机构规模
 - 4.6.2 动漫培训行业年产值
 - 4.6.3 动漫培训与发达国家的距离
 - 4.6.4 中国动漫培训业存在的问题
- 4.7 中国动漫展会行业前景分析
 - 4.7.1 中国动漫展会市场发展现状

4.7.2 中国动漫展会发展意义分析

4.8 中国新媒体动漫行业前景分析

4.8.1 中国网络动漫行业前景分析

(1) 中国网络动漫市场分析

1) 网络动漫市场发展概况

2) 网络动漫市场发展特点

(2) 中国网络动漫企业分析

1) 主要动漫网站运营分析

2) 主要动漫网站分布

(3) 中国网络动漫发展前景

1) 市场空间日益扩大

2) 投资规模不断增加

4.8.2 中国手机动漫行业前景分析

(1) 中国手机动漫行业发展状况

1) 手机漫画发展分析

2) 手机动画发展分析

(2) 中国手机动漫行业市场规模

1) 用户规模

2) 市场规模

(3) 中国原创手机动漫大赛分析

1) 历届原创手机动漫大赛举办情况

2) 大赛对手机动漫发展的影响

(4) 中国手机动漫市场调查

1) 对手机动漫感兴趣的程度

2) 手机动漫的使用类型

3) 手机动漫的使用习惯

4) 对手机动漫的评价

5) 对手机动漫形式的评价

(5) 中国手机动漫行业前景

4.8.3 互联网新媒体动漫行业前景分析

(1) 互联网新媒体动漫行业发展现状

(2) 互联网新媒体动漫行业竞争情况分析

(3) 互联网新媒体动漫行业发展前景分析

第5章：中国动漫衍生品市场前景与开拓策略

5.1 中国动漫衍生品市场现状

5.1.1 中国动漫衍生品市场规模

5.1.2 中国动漫衍生品市场存在的问题

- (1) 国外动漫品牌占据垄断地位
- (2) 国产动漫衍生品开发优势不突出

5.2 主要动漫衍生品市场分析

5.2.1 中国动漫玩具市场分析

- (1) 动漫玩具市场发展概况
- (2) 动漫玩具供需分析
- (3) 动漫玩具在玩具市场中的地位分析
- (4) 动漫玩具市场规模
- (5) 动漫玩具市场竞争模式分析
- (6) 动漫玩具主要生产企业
- (7) 动漫玩具市场前景

5.2.2 中国动漫游戏市场分析

- (1) 网络游戏市场分析
- (2) 动漫游戏市场规模分析
- (3) 动漫游戏开发运作模式
- (4) 动漫游戏发展路径

5.2.3 中国动漫服装市场分析

- (1) 动漫服装市场概况
- (2) 动漫服装主要类型
- (3) 动漫服装供需分析
- (4) 动漫服装市场规模分析
- (5) 动漫服装市场竞争分析
- (6) 动漫服装主要生产企业
- (7) 动漫服装市场渠道分析
- (8) 动漫服装市场前景

5.2.4 中国动漫文具市场分析

- (1) 动漫文具市场概况
- (2) 动漫文具主要类型
- (3) 动漫文具供需分析
- (4) 动漫玩具市场规模分析
- (5) 动漫玩具主要制造企业分析
- (6) 动漫文具市场渠道分析
- (7) 动漫文具市场前景

5.3 动漫衍生品市场开拓策略

5.3.1 经典动漫衍生品开发运营案例

- (1) 迪士尼——动画衍生的成功范例
- (2) 变形金刚——先有产品后有动画的模式颠覆

1) 发展历程

2) 产品种类

- (3) 铁臂阿童木——日本动画衍生品的开端
- (4) 蓝猫——中国动画衍生品的成功

1) 简介

2) 产品类型

3) 经营模式

5.3.2 动漫衍生品市场开拓策略

第6章：中国动漫产业重点企业经营情况分析

6.1 中国动漫产业企业总体状况分析

6.2 中国动漫产业重点企业经营分析

6.2.1 广东奥飞动漫文化股份有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业主要经济指标
- (3) 企业盈利能力分析
- (4) 企业运营能力分析
- (5) 企业偿债能力分析
- (6) 企业发展能力分析
- (7) 企业发展模式分析
- (8) 企业主营业务及产品

- (9) 企业动漫品牌及代表形象
- (10) 企业经营状况优劣势分析
- (11) 企业投资兼并与重组分析
- (12) 企业最新发展动向分析

6.2.2 拓维信息系统股份有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业主要经济指标
- (3) 企业盈利能力分析
- (4) 企业运营能力分析
- (5) 企业偿债能力分析
- (6) 企业发展能力分析
- (7) 企业发展模式分析
- (8) 企业主营业务及产品
- (9) 企业经营状况优劣势分析

6.2.3 骅威科技股份有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业主要经济指标
- (3) 企业盈利能力分析
- (4) 企业运营能力分析
- (5) 企业偿债能力分析
- (6) 企业发展能力分析
- (7) 企业组织架构分析
- (8) 企业发展模式分析
- (9) 企业主营业务及产品
- (10) 企业经营状况优劣势分析
- (11) 企业最新发展动向

6.2.4 浙江中南卡通股份有限公司

- (1) 企业发展简况分析
 - (2) 企业组织架构分析
 - (3) 企业主营业务及产品
- 1) 《天眼》
 - 2) 《魔幻仙踪》

(4) 企业动漫品牌及代表形象

(5) 企业经营情况分析

(6) 企业发展模式分析

1) XD动感影院

2) 舞台剧

3) 中南卡通商城

4) 连锁经营——“乐比屋”

(7) 企业经营状况优劣势分析

(8) 企业最新发展动向

6.2.5 湖南蓝猫动漫传媒有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业主营业务及产品

(3) 企业动漫品牌及代表形象

(4) 企业经营情况分析

(5) 企业发展模式分析

(6) 企业经营状况优劣势分析

6.2.6 广东原创动力文化传播有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业主营业务及产品

(3) 企业动漫品牌及代表形象

(4) 企业经营情况分析

(5) 企业发展模式分析

(6) 企业经营状况优劣势分析

(7) 企业最新发展动向

6.2.7 湖南宏梦卡通传播有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业主营业务及产品

(3) 企业动漫品牌及代表形象

(4) 企业经营情况分析

(5) 企业发展模式分析

(6) 企业经营状况优劣势分析

(7) 企业最新发展动向

6.2.8 广州漫友文化科技发展有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业主营业务及产品

1) 漫友新业务拓展

(3) 企业动漫品牌及代表形象

(4) 企业发展模式分析

(5) 企业经营状况优劣势分析

6.2.9 广东咏声文化传播有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业组织架构分析

(3) 企业经营情况分析

1) 动漫电影

2) 演出娱乐

(4) 企业动漫品牌及代表形象

(5) 企业发展模式分析

(6) 企业经营状况优劣势分析

(7) 企业最新发展动向

6.2.10 上海河马动画设计股份有限公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业主营业务及产品

(3) 企业动漫品牌及代表形象

(4) 企业经营情况分析

(5) 企业经营状况优劣势分析

(6) 企业最新发展动向

第7章：中国动漫产业发展前景与投融资建议

7.1 中国动漫产业发展前景分析

7.1.1 中国动漫产业发展的有利因素

7.1.2 中国动漫产业发展的不利因素

7.1.3 中国动漫产业发展前景预测

(1) 动漫产业成长空间分析

(2) 动漫产业细分领域市场前景分析

(3) 中国动漫产业市场规模预测

7.2 中国动漫产业投融资分析

7.2.1 中国动漫产业投融资环境变化

(1) 信贷环境变化

(2) 金融支持政策

7.2.2 中国动漫产业投融资变化趋势

(1) 跨媒体投资兼并增加

(2) 融资渠道多元化

(3) 融资方式不断创新

7.2.3 中国动漫产业投资机会与风险

(1) 动漫产业投资机会

(2) 动漫产业投资风险

7.2.4 中国动漫产业投融资事件分析

(1) 投融资总况

(2) 投融资事件分析

1) 奥飞动漫上市

2) 出版传媒资本联姻湖南动漫民企

3) 奥飞动漫收购运营嘉佳卡通卫视

4) 奥飞动漫增设立子公司

5) 骅威股份投资室内儿童主题体验乐园

6) 华闻传媒收购广州漫友

7) 漫奇妙与青蛙王子跨界合作成立子公司

8) 奥飞动漫收购有妖气

9) 掌上纵横收购新浪旗下动漫公司股权

10) 号百控股拟收购爱动漫

11) 华夏动漫收购日本游乐园公司

7.3 中国动漫产业投融资建议

7.3.1 中国动漫产业投资领域建议

(1) 动漫产业链不同环节投融资建议

(2) 不同类型动漫企业投融资建议

7.3.2 中国动漫产业投融资机制建议

(1) 国外动漫产业投融资机制

(2) 中国动漫产业投融资机制建议

7.3.3 中国动漫产业投融资运作建议

(1) 重点关注手机新媒体

(2) 关注政策动态，挖掘新的投资渠道

(3) 大力开发动漫衍生产品

图表目录

图表1：主要国家动漫产业扶植政策

图表2：国际动漫产业竞争格局简析

图表3：2016-2019年动漫电影平均观影人数（单位：百万人）

图表4：2016-2019年动漫电影产量（单位：部）

图表5：国际动漫产业发展特点简析

图表6：全球动画产权交易市场份额（单位：%）

图表7：2016-2019年日本漫画市场规模（单位：亿日元）

图表8：2016-2019年日本动画市场规模（单位：亿日元）

图表9：2016-2019年日本三大动漫杂志销量（单位：万册）

图表10：日本漫画受众群体分布（单位：%）

图表11：2014-2019年日本国产电影及动画电影排行榜（单位：亿日元）

图表12：日本动漫产业格局简析

图表13：日本动漫产业链简图

图表14：2016-2019年日本动画影像市场规模（单位：亿日元）

图表15：2016-2019年东映动画主要财务情况（单位：亿日元，%）

图表16：东映动画收入结构（单位：%）

图表17：2016-2019年日本电影市场规模及占日本电影市场比重（单位：亿日元，%）

图表18：2016-2019年日本动漫商品化衍生品市场规模（单位：亿日元，%）

图表19：2019年日本动画产业分布图（单位：%）

图表20：日本动漫商品化衍生品分布图（单位：%）

图表21：日本动漫商品化针对对象（单位：%）

图表22：2016-2019年日本动画产业海外收入（单位：亿日元）

图表23：日本动漫产业运营模式简析

图表24：加强产业化经营策略简析

图表25：美国动漫产业发展百年历程

图表26：2015-2019年美国动画及录音产业增加值及GDP占比（单位：十亿美元，%）

图表27：迪士尼品牌价值链

图表28：迪士尼产业构架

图表29：《福布斯》全球10大虚拟人物富豪榜（单位：亿美元）

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/162284.html>