

# 2023-2029年中国动漫游戏 行业发展趋势与市场运营趋势报告

## 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

《2023-2029年中国动漫游戏行业发展趋势与市场运营趋势报告》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/202308/388022.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

中企顾问网发布的《2023-2029年中国动漫游戏行业发展趋势与市场运营趋势报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局市场服务行业的重要决策参考依据。

报告目录：第一章 动漫产业概述及发展环境分析 1.1 动漫产业概述 1.1.1 动漫产业界定 （1）动漫产业定义 （2）动漫产业特征 1.1.2 动漫产品分类 13 1.1.3 动漫产业发展历程 14 1.1.4 动漫产业国民经济地位分析 14 1.2 动漫产业政策环境分析 15 1.2.1 动漫产业管理体制 15 （1）主管部门 15 （2）监管体制 16 1.2.2 动漫产业相关政策法规 17 （1）行业相关规划 17 （2）行业相关标准 18 （3）行业税收优惠政策 19 （4）行业相关政策 21 1.3 动漫产业经济环境分析 25 1.3.1 国际宏观经济环境分析 25 （1）国际经济现状 25 （2）国际经济展望 26 1.3.2 国内宏观经济环境分析 26 （1）GDP增长情况 26 （2）社会消费品零售总额增长分析 27 （3）居民人均收入增长情况分析 28 1.3.3 宏观经济环境对行业的影响分析 29 第二章 中国动漫产业发展现状及趋势 31 2.1 中国动漫产业盈利模式 31 2.1.1 “文化产业化”盈利模式 31 2.1.2 “产业文化化”盈利模式 31 2.1.3 两种盈利模式的比较 31 2.2 中国动漫产业链分析 33 2.2.1 动漫产业链简介 33 2.2.2 动漫产业链流程 35 2.2.3 动漫产业企业类型 35 2.2.4 中国动漫产业链运营现状 35 2.2.5 中国动漫产业链困局 36 （1）盲目模仿 36 （2）衍生产品开发缺失 36 （3）整合协调不够 36 2.2.6 中国动漫产业出路 37 2.3 中国动漫产业发展分析 37 2.3.1 中国动漫产业发展历程 37 2.3.2 中国动漫产业市场规模 38 2.3.3 中国动漫产业供需分析 39 （1）中国动漫产业市场供给分析 39 （2）中国动漫产业市场需求分析 40 （3）中国动漫市场供求变动原因 40 2.3.4 中国动漫产业市场竞争分析 41 2.4 中国动漫产业进出口分析 41 2.4.1 中国动漫进出口现状分析 41 2.4.2 中国动漫出口形势分析 42 （1）中国发展动漫出口的优势 42 （2）中国动漫出口存在的主要问题 43 （3）中国动漫出口发展的战略机遇 44 （4）中国动漫出口发展对策 44 2.4.3 中国动漫进口形势分析 45 （1）中国动漫进口受国产动漫冲击 45 （2）中国动漫进口发展趋势分析 46 2.5 中国动漫产业发展趋势 46 2.5.1 原创动漫大量增加 46 2.5.2 电视动画片生产数量理性回落，质量稳步提升 47 2.5.3 动画电影质量双提升，成为电影行业重要增长点 49 2.5.4 动漫出版数量不断增长，创造较好销售业绩 50 2.5.5 优秀动漫品牌价值日益彰显 51 2.5.6 动漫内容的传播渠道日趋互联网化 51 第三章 中国动漫游戏开发情况 54 3.1 中国动漫衍生品市场现状 54 3.1.1 动漫衍生品开发模式 54 3.1.2 中国动漫衍生品市场规模 54 3.1.3 中国动漫衍生品市场存在的问题 55 （1）动漫衍生品原创力度明显不足 55 （2）动漫衍生品品牌意识薄弱 55 （3）动漫衍生品开发环境不完善 55 3.2 中国动漫游戏市场分析 56 3.2.1 中国游戏市场分析 56 3.2.2 动漫游戏市场分析

|    |                  |    |                |    |                       |    |                      |    |                           |    |                      |    |                      |    |                 |    |                          |    |                      |    |                          |    |                    |    |                  |    |                       |    |                         |    |               |    |                   |    |                      |    |                            |    |                        |    |                     |    |            |    |             |    |             |    |                    |    |             |    |               |    |               |    |                |    |                       |    |                         |    |                           |    |                            |    |                  |    |               |    |                 |    |                 |    |                     |    |                 |    |               |    |                  |    |             |    |          |    |          |    |          |    |          |    |          |    |             |    |          |    |          |    |          |    |          |    |             |    |                 |    |                          |    |                  |    |                    |    |                    |    |                  |    |              |    |              |    |               |    |                    |    |              |    |              |    |               |    |                  |    |              |    |              |    |               |    |                    |    |              |    |              |    |               |    |                      |    |              |    |              |    |               |    |                      |     |              |     |              |     |               |     |                    |     |              |     |              |     |               |     |                      |     |              |     |              |  |
|----|------------------|----|----------------|----|-----------------------|----|----------------------|----|---------------------------|----|----------------------|----|----------------------|----|-----------------|----|--------------------------|----|----------------------|----|--------------------------|----|--------------------|----|------------------|----|-----------------------|----|-------------------------|----|---------------|----|-------------------|----|----------------------|----|----------------------------|----|------------------------|----|---------------------|----|------------|----|-------------|----|-------------|----|--------------------|----|-------------|----|---------------|----|---------------|----|----------------|----|-----------------------|----|-------------------------|----|---------------------------|----|----------------------------|----|------------------|----|---------------|----|-----------------|----|-----------------|----|---------------------|----|-----------------|----|---------------|----|------------------|----|-------------|----|----------|----|----------|----|----------|----|----------|----|----------|----|-------------|----|----------|----|----------|----|----------|----|----------|----|-------------|----|-----------------|----|--------------------------|----|------------------|----|--------------------|----|--------------------|----|------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|--------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|--------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|----------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|----------------------|-----|--------------|-----|--------------|-----|---------------|-----|--------------------|-----|--------------|-----|--------------|-----|---------------|-----|----------------------|-----|--------------|-----|--------------|--|
| 57 | 3.2.3 动漫游戏开发运作模式 | 57 | 3.2.4 动漫游戏发展趋势 | 57 | 3.3 经典动画分析与其卡通形象的衍生案例 | 57 | 3.3.1 迪士尼——动画衍生的成功范例 | 57 | 3.3.2 变形金刚——先有产品后有动画的模式颠覆 | 58 | 3.3.3 凯蒂猫——从形象到产业链模式 | 59 | 3.3.4 蓝猫——中国动画衍生品的成功 | 59 | 3.4 中国动漫衍生品开发思路 | 59 | 3.4.1 遵循动漫产业发展的国际成熟的逻辑模式 | 59 | 3.4.2 注重动漫衍生产品的情感化特征 | 60 | 3.4.3 进行市场细分, 准确把握目标市场需求 | 60 | 第四章 中国动漫主题公园市场发展分析 | 62 | 4.1 中国动漫主题公园发展概况 | 62 | 4.1.1 国内外企业投建动漫主题公园情况 | 62 | (1) Hello kitty主题乐园落户安吉 | 62 | (2) 迪士尼乐园落户上海 | 62 | (3) 炫动传播投建“派对新天地” | 62 | 4.1.2 各地政府投建动漫主题公园情况 | 63 | (1) 重庆沙坪坝区计划开发“重庆动漫创谷公园项目” | 63 | (2) 江苏大丰投5亿打造“海贼王”主题公园 | 63 | 4.1.3 动漫主题公园建设存在的问题 | 64 | (1) 盲目跟风建设 | 64 | (2) 文化原创力不足 | 64 | (3) 产业链不够完善 | 64 | 4.2 国外动漫主题公园成功案例分析 | 65 | 4.2.1 迪士尼乐园 | 65 | (1) 迪士尼乐园发展概况 | 65 | (2) 迪士尼成功因素分析 | 65 | (3) 迪士尼成功运作的启示 | 66 | 4.2.2 Hello kitty主题乐园 | 67 | (1) Hello kitty主题乐园发展概况 | 67 | (2) Hello kitty主题乐园成功因素分析 | 67 | (3) Hello kitty主题乐园成功运作的启示 | 68 | 第五章 中国动漫产业市场营销分析 | 69 | 5.1 中国动漫消费者调查 | 69 | 5.1.1 在动漫上花费的时间 | 69 | 5.1.2 在动漫内容上的偏好 | 69 | 5.1.3 观看途径与动漫信息获取途径 | 71 | 5.1.4 动漫衍生品消费调查 | 71 | 5.1.5 动漫消费的动机 | 72 | 5.2 国内成功动漫产品营销分析 | 73 | 5.2.1 《赛尔号》 | 73 | (1) 产品定义 | 73 | (2) 目标受众 | 73 | (3) 信息传播 | 74 | (4) 产品卖点 | 75 | (5) 市场开拓 | 75 | 5.2.2 《熊出没》 | 75 | (1) 产品定义 | 75 | (2) 目标受众 | 76 | (3) 票房表现 | 76 | (4) 产品卖点 | 77 | 5.3 动漫营销新思维 | 77 | 5.3.1 营销从产品创作开始 | 77 | 5.3.2 动漫创作产业开发与消费推广战略相结合 | 78 | 第六章 中国动漫产业重点企业分析 | 79 | 6.1 中国动漫产业企业总体状况分析 | 79 | 6.2 中国动漫产业重点企业经营分析 | 79 | 6.2.1 奥飞娱乐股份有限公司 | 79 | (1) 企业发展简况分析 | 79 | (2) 企业经营情况分析 | 80 | (3) 企业经营优劣势分析 | 82 | 6.2.2 拓维信息系统股份有限公司 | 83 | (1) 企业发展简况分析 | 83 | (2) 企业经营情况分析 | 85 | (3) 企业经营优劣势分析 | 87 | 6.2.3 骅威文化股份有限公司 | 90 | (1) 企业发展简况分析 | 90 | (2) 企业经营情况分析 | 91 | (3) 企业经营优劣势分析 | 93 | 6.2.4 浙江中南卡通股份有限公司 | 93 | (1) 企业发展简况分析 | 93 | (2) 企业经营情况分析 | 94 | (3) 企业经营优劣势分析 | 95 | 6.2.5 长城国际动漫游戏股份有限公司 | 95 | (1) 企业发展简况分析 | 95 | (2) 企业经营情况分析 | 96 | (3) 企业经营优劣势分析 | 99 | 6.2.6 广东原创动力文化传播有限公司 | 100 | (1) 企业发展简况分析 | 100 | (2) 企业经营情况分析 | 101 | (3) 企业经营优劣势分析 | 101 | 6.2.7 美盛文化创意股份有限公司 | 101 | (1) 企业发展简况分析 | 101 | (2) 企业经营情况分析 | 102 | (3) 企业经营优劣势分析 | 103 | 6.2.8 杭州玄机科技信息技术有限公司 | 108 | (1) 企业发展简况分析 | 108 | (2) 企业经营情况分析 |  |
|----|------------------|----|----------------|----|-----------------------|----|----------------------|----|---------------------------|----|----------------------|----|----------------------|----|-----------------|----|--------------------------|----|----------------------|----|--------------------------|----|--------------------|----|------------------|----|-----------------------|----|-------------------------|----|---------------|----|-------------------|----|----------------------|----|----------------------------|----|------------------------|----|---------------------|----|------------|----|-------------|----|-------------|----|--------------------|----|-------------|----|---------------|----|---------------|----|----------------|----|-----------------------|----|-------------------------|----|---------------------------|----|----------------------------|----|------------------|----|---------------|----|-----------------|----|-----------------|----|---------------------|----|-----------------|----|---------------|----|------------------|----|-------------|----|----------|----|----------|----|----------|----|----------|----|----------|----|-------------|----|----------|----|----------|----|----------|----|----------|----|-------------|----|-----------------|----|--------------------------|----|------------------|----|--------------------|----|--------------------|----|------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|--------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|--------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|----------------------|----|--------------|----|--------------|----|---------------|----|----------------------|-----|--------------|-----|--------------|-----|---------------|-----|--------------------|-----|--------------|-----|--------------|-----|---------------|-----|----------------------|-----|--------------|-----|--------------|--|

析 108 (3) 企业经营优劣势分析 108 6.2.9 华强方特(深圳)动漫有限公司 109 (1) 企业发展简况分析 109 (2) 企业经营情况分析 110 (3) 企业经营优劣势分析 111 6.2.10 武汉江通动画股份有限公司 111 (1) 企业发展简况分析 111 (2) 企业经营情况分析 112 (3) 企业经营优劣势分析 113 第七章 中国动漫产业发展前景及投融资分析 114 7.1 中国动漫产业发展前景分析 114 7.1.1 中国动漫产业发展的有利因素 114 (1) 动漫市场化速度加快 114 (2) 国际社会对中国文化的需求日益增强 114 (3) 中国对动漫产品的需求空间巨大 114 (4) 国家越来越重视动漫产业 114 7.1.2 中国动漫产业发展的不利因素 115 (1) 产业链庞大,各环节协作要求高 115 (2) 宣传、发行环节有待改进 115 (3) 放映环节亟待完善 116 (4) 动漫产品制作水平低 117 (5) 动漫人才缺乏 117 (6) 衍生品环节尚不健全 118 7.1.3 中国动漫产业发展前景预测 119 (1) 动漫产业成长空间分析 119 (2) 动漫产业细分领域市场前景分析 120 (3) 中国动漫产业市场规模预测 121 7.2 中国动漫产业投融资事件分析 122 7.2.1 号百控股收购爱动漫100%股权 122 7.2.2 华谊创星出资2800万元增资众乐互娱 123 7.2.3 美盛文化收购缔顺科技 123 7.2.4 奥飞动漫收购资讯港 124 7.2.5 奥飞动漫收购原创动力 124 7.3 中国动漫产业投融资分析 124 7.3.1 中国动漫产业投融资环境变化 124 7.3.2 中国动漫产业投融资变化趋势 125 7.3.3 中国动漫产业投资机会与风险 125 (1) 动漫产业投资机会 125 (2) 动漫产业投资风险 128 7.4 中国动漫产业投融资建议 128 7.4.1 中国动漫产业投资领域建议 128 7.4.2 中国动漫产业投融资机制建议 130 7.4.3 中国动漫产业投融资运作建议 130

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202308/388022.html>