

2025-2031年中国动漫产业 市场深度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

一、报告报价

《2025-2031年中国动漫产业市场深度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/202501/476282.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《2025-2031年中国动漫产业市场深度评估与投资方向研究报告》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 国际对动漫概念的界定

1.1.2 国外对动漫产业的支持政策

1.1.3 国际动漫产业发展规模

1.1.4 国际动漫产业竞争格局

1.1.5 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

1.1.6 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）整体规模

（2）动画市场规模

（3）漫画市场规模

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）产业链简析

（2）产业链细分环节发展现状

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) 日本动画制作企业分布

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) 骨头社工作室 (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) 动漫产业的融合

(2) 动漫产业发展历程

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

1.3.4 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) 华纳兄弟影业公司

(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

(3) Naver

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

(1) 动漫产业产值

(2) 动漫产业进口

(3) 备案数量

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 中国动漫产业用户规模

(1) 泛二次元用户规模

(2) 动漫产业用户画像

2.2.6 中国动漫产业细分产品

2.2.7 中国动漫产业市场竞争分析

(1) 中国动漫企业数量

(2) 中国动漫业务竞争格局

(3) 中国动漫产业区域格局

(4) 中国动漫企业竞争格局

2.3 中国动漫产业发展趋势预测

2.3.1 动漫企业探索市场化发展道路

2.3.2 动漫创意企业联合化

2.3.3 动漫校企合作日益频繁

2.3.4 动漫IP国产特色化

2.3.5 传统行业巨头进入市场

2.3.6 动漫产业链上下游融合

2.3.7 动漫内容向非低幼化发展

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区域分布

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) 江苏省国家动画产业基地建设情况

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) 国家动画产业基地建设情况

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

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) 国家动画产业基地建设情况

(3) 成立动漫产权交易中心

(4) 动漫公共技术服务平台

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

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 中国动漫设计行业痛点分析

(1) 动漫设计起步晚

(2) 优秀动漫设计人员匮乏

(3) 中国动漫设计原创性不够

(4) 动漫产品设计推广前期资金投入不足

(5) 行业盗版问题严重

4.1.3 中国动漫设计行业竞争格局

(1) 影响力较大的企业

(2) 其他企业竞争力分析

4.1.4 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

4.2.2 中国动画制作行业企业情况

4.2.3 中国动画制作企业品牌价值分析

4.2.4 中国动画制作行业发展趋势

(1) 动画电影文化认同感将成为主流

(2) 动画电视仍以“低龄”为主，动画电影偏向“成人型”

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 中国动画加工主要形式

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 中国动画加工企业发展路径

4.4 中国动漫出版行业前景分析

4.4.1 中国动漫出版行业现状分析

(1) 中国动漫出版行业市场规模

(2) 中国动漫出版行业发展特点

4.4.2 中国动漫出版行业市场竞争格局

4.4.3 中国动漫出版行业发展趋势

4.5 中国动漫培训行业前景分析

4.5.1 动漫培训教育机构规模

4.5.2 中国动漫培训业存在的问题

4.6 中国动漫展会行业前景分析

4.6.1 中国动漫展会市场发展现状

4.6.2 中国动漫展会发展意义分析

(1) 促进文化新消费

(2) 提升动漫新供给

4.7 中国新媒体动漫行业前景分析

4.7.1 中国网络动漫行业前景分析

(1) 中国网络动漫市场分析

(2) 中国网络动漫重点企业

(3) 中国网络动漫发展前景

4.7.2 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

(2) 中国手机动漫行业市场规模

(3) 中国手机动漫行业前景

4.7.3 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IP市场占比较高

(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) 动漫玩具市场竞争情况

(3) 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) 动漫服装市场规模分析

(4) 动漫服装市场竞争情况

(5) 动漫服装代表企业分析

(6) 动漫服装市场渠道分析

(7) 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) 动漫玩具代表企业分析

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

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

6.1.1 以开发内容为主，缺乏衍生产品的开发

6.1.2 体现传统文化，形象创意和设计能力不足

6.2 中国动漫产业重点企业经营分析

6.2.1 奥飞娱乐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

6.2.2 华强方特文化科技集团股份有限公司经营情况分析

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营业绩分析
- (3) 企业主营业务分析
- (4) 企业商业模式分析
- (5) 企业核心竞争力分析

6.2.3 鼎龙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) 企业主营业务及产品
- (8) 企业经营状况优劣势分析

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) 企业经营情况分析
- (3) 企业主营业务及产品
- (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

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) 企业经营情况分析
- (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

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

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
- (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 广东咏声动漫股份有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (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

6.2.10 追光人动画设计（北京）有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业动漫品牌及代表形象
- (4) 企业经营状况优劣势分析

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背景

7.2.2 中国动漫产业投融资事件分析

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

7.3 中国动漫产业投融资建议

7.3.1 中国动漫产业投融资领域建议

7.3.2 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

图表目录

图表1：主要国家动漫产业扶植政策

图表2：2024年国际动漫产业部分细分市场规数据汇总（单位：亿美元）

图表3：国际动漫产业竞争格局简析

图表4：国际动漫产业发展特点简析

图表5：2020-2024年日本动漫市场规模（单位：亿日元）

图表6：2020-2024年日本动画市场规模（单位：亿日元）

图表7：2020-2024年日本电视动画制作数量及时长（单位：部，分钟）

图表8：日本剧场动画制作数量及时长（单位：部，分钟）

图表9：日本电影票房榜TOP10（单位：亿日元）

图表10：2020-2024年日本漫画市场规模（单位：亿日元）

图表11：日本动漫产业格局简析

图表12：日本动漫产业链简图

图表13：2020-2024年日本网络动画市场规模及占比（单位：亿日元）

图表14：2024年日本电影票房TOP10（单位：亿日元）

图表15：2020-2024年日本动画商品化衍生品及海外市场规模（单位：亿日元，%）

图表16：2024年日本动画产业分布图（单位：%）

图表17：日本动漫产业运营模式简析

图表18：吉卜力工作室具体介绍

图表19：骨头社工作室（BONES）具体介绍

图表20：SUNRISE具体介绍

图表21：GAINAX具体介绍

图表22：GONZO具体介绍

图表23：J.C.Staff具体介绍

图表24：京都动画具体介绍

图表25：东映动画具体介绍

图表26：加强产业化经营策略简析

图表27：美国动漫产业发展百年历程

图表28：2020-2024年六大好莱坞影视公司占北美市场份额（单位：%）

图表29：迪士尼品牌价值链

图表30：迪士尼产业构架

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202501/476282.html>