

2020年中国动漫行业分析报告- 市场规模现状与发展潜力评估

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国动漫行业分析报告-市场规模现状与发展潜力评估》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：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/478408478408.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

【报告大纲】

第一章 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) 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
 - 1.4.4 韩国动漫产业崛起经验总结

第二章 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

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

第三章 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) 动漫产业产量分析

(3) 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) 动漫产业产量分析

(3) 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
 - (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
 - 3.5.2 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) 国家动画产业基地建设情况
 - (4) 成立动漫产权交易中心
 - (5) 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

第四章 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
 - 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) 其他企业的竞争力
- 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 中国动漫制作企业品牌价值分析
 - 4.2.4 中国动漫制作行业发展趋势
- (1) 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 动漫培训与发达国家的距离
 - 4.5.3 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

第五章 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) 动漫玩具市场规模
- (3) 动漫玩具市场市场潜力
- (4) 动漫玩具在玩具市场中的地位分析
- (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) 动漫服装市场规模分析
- (4) 动漫服装市场竞争分析
- (5) 动漫服装主要生产企业
- (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) 动漫文具主要类型
- (3) 动漫文具市场规模分析
- (4) 动漫玩具主要制造企业分析
- (5) 动漫文具市场渠道分析
- (6) 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——中国动画衍生品的成功

5.3.2 动漫衍生品市场开拓策略

第六章 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) 企业产品服务分析
- (3) 企业发展现状分析
- (4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析
- (3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

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) 企业产品服务分析

(3) 企业发展现状分析

(4) 企业竞争优势分析

第七章 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

(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

7.2.2 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

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) 重点关注动漫新媒体

- (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：国际动漫产业发展特点简析
- 图表4：2020年日本动画产权交易市场份额占比（单位：%）
- 图表5：2017-2020年日本漫画市场规模（单位：亿日元）
- 图表6：2017-2020年日本动画市场规模（单位：亿日元）
- 图表7：2017-2020年日本三大动漫杂志销量（单位：万册）
- 图表8：2020年日本漫画受众群体分布（单位：%）
- 图表9：截止2020年底日本国产电影及动画电影排行榜TOP6（单位：亿日元）
- 图表10：日本动漫产业格局简析
- 图表11：日本动漫产业链简图
- 图表12：2017-2020年日本动画流动产业市场收入趋势（单位：亿日元）
- 图表13：2017-2020年日本动画电影数量情况（单位：部）
- 图表14：2017-2020年日本动漫商品化衍生品市场规模（单位：亿日元，%）
- 图表15：2020年日本动画产业分布图（单位：%）
- 图表16：2017-2020年日本动画产业海外收入（单位：亿日元）
- 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

图表详见报告正文 (GYSYL)

【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下打造的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国动漫行业分析报告-市场规模现状与发展潜力评估》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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、阿里巴巴、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/478408478408.html>