

# 2018-2024年中国动漫产业 深度调研与投资前景分析报告

## 报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制  
[www.chinairr.org](http://www.chinairr.org)

## 一、报告报价

《2018-2024年中国动漫产业深度调研与投资前景分析报告》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.chinairr.org/report/R13/R1304/201808/15-270640.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: [sales@chyxx.com](mailto:sales@chyxx.com)

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

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

动漫产业，是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业，因为有着广泛的发展前景，动漫产业被称为“新兴的朝阳产业”。

当前国际上最成熟的市场当属美国和日本，两国的动漫产业均走出了独特的成长路径，具备较高的借鉴意义和研究价值，代表了市场主导模式下产业格局的演变，而第三位的韩国与中国都是在政府指导的背景下成长起来，且主体以中小企业为主，但韩国动漫起源点在游戏产业，由此衍生出优秀的形象形成良性循环。

中国动漫已经从单纯模仿做到了独立原创，并且打破了“动漫只是低龄喜好”的陈旧思路，拓展了作品的内容构思，努力做到扩大了自己的面向群体。国内动漫产业发展日渐迅猛，2011年我国动漫产业总产值为621.72亿元，2012年为759.94亿元。2013年中国动漫产业规模为870.85亿元，2014年总值超过1000亿元，2015年行业总产值在1200亿元左右。2016年我国动漫产业规模达到了1328亿元。如下图所示：

2010-2016年我国动漫产业总产值走势图 资料来源：公开资料整理

作为文化产业最具活力的部分，动漫产业是前景广阔的朝阳产业。我国作为动漫消费大国，拥有全球关注的动漫市场，拥有全世界最大的观众群。不仅如此，我国动漫产业近年来的持续快速发展，更显示了发展动漫产业的巨大潜力和空间。2017年，我国动漫行业的产值预计为1465亿元。

2018-2024年我国动漫行业产值规模预测分析 资料来源：智研数据中心整理

报告目录：

### 第一章 动漫产业基本概述 1

#### 1.1 动漫 1

##### 1.1.1 动漫的定义 1

##### 1.1.2 动漫的划分 1

#### 1.2 动漫产业 6

##### 1.2.1 动漫产业的概念 6

##### 1.2.2 动漫产业的经济特性 8

## 第二章 2014-2016年国外动漫产业发展分析 10

### 2.1 2014-2016年世界动漫产业运行综述 10

#### 2.1.1 产业现状 10

#### 2.1.2 发展模式 11

#### 2.1.3 发展特点 13

#### 2.1.4 热点分析 13

### 2.2 2014-2016年主要国家或地区动漫产业分析 14

#### 2.2.1 日本 14

#### 2.2.2 美国 19

#### 2.2.3 韩国 22

#### 2.2.4 印度 23

#### 2.2.5 台湾地区 24

### 2.3 国外动漫产业政策分析 30

#### 2.3.1 产业定位政策导向 30

#### 2.3.2 职能机构指导监管 32

#### 2.3.3 政府资本扶持 33

#### 2.3.4 政府行政手段 34

## 第三章 2014-2016年中国动漫产业发展环境分析 37

### 3.1 人口环境 37

#### 3.1.1 中国处于高速城镇化阶段 37

#### 3.1.2 城市人口是主要消费群体 38

#### 3.1.3 最终消费者以儿童为主 39

### 3.2 经济环境 39

#### 3.2.1 国民经济总体情况 39

#### 3.2.2 全国居民消费情况 71

#### 3.2.3 宏观经济发展趋势 73

### 3.3 社会环境 75

#### 3.3.1 文化产业蓬勃发展 75

#### 3.3.2 动漫产业需求量巨大 76

#### 3.3.3 民众文化消费奠定产业基础 76

### 3.3.4 儿童消费品行业迅速发展 77

## 3.4 技术环境 78

### 3.4.1 网络动漫持续繁荣 78

### 3.4.2 4G技术的出现和应用 80

## 第四章 2014-2016年中国动漫产业发展分析 82

### 4.1 中国动漫产业发展因素分析 82

#### 4.1.1 政治、法律要素 82

#### 4.1.2 经济、技术要素 82

#### 4.1.3 市场发展要素 83

### 4.2 2014-2016年中国动漫产业发展现状分析 85

#### 4.2.1 产业规模 85

经过十年酝酿，目前全国已形成京津冀、长三角、珠三角、中部、东北、西南六大区域为主导的产业格局。位临珠三角的广东是我国动漫产业发展整体质量最好的区域。广东率先在全国建成了较完整的产业链集聚业态，已形成良性循环。动漫企业的竞争力及动漫品牌在全国具有明显优势。广东产值年平均增速为30%多，每年为全国动漫总产值贡献30%以上的收入，傲居全国之首。处于泛珠三角的福建，因与台湾海峡的地缘关系，在网络游戏方面有自己的特色。长三角以上海为龙头，以江浙为两翼，产质和产量均位居全国前列，富有活力。上海是动漫产业发展性价比最高的区域，政府资金投入较少，但在影响力、市场开发、资源整合、国际化程度等方面具有优势。京津冀以北京为核心，近年来在网游、手游方面发展迅猛，属全国一流。中部的湖南曾是全国动漫的先行者，大浪淘沙，至今仍活跃着一批骨干动画企业，有“中国动漫第一股”之称的拓维信息就是来自湖南的企业。湖北、安徽、河南正在积极奋进中。东北的黑龙江、辽宁虽然起步晚，但近年来不时闪现得意之笔。西南的四川、重庆外包业务较多，近年也在积极发展原创。

中国动漫已经从单纯模仿做到了独立原创，并且打破了“动漫只是低龄喜好”的陈旧思路，拓展了作品的内容构思，努力做到扩大了自己的面向群体。国内动漫产业发展日渐迅猛，2011年我国动漫产业总产值为621.72亿元，2012年为759.94亿元。2013年中国动漫产业规模为870.85亿元，2014年总值超过1000亿元，2015年行业总产值在1200亿元左右。2016年我国动漫产业规模达到了1328亿元。

#### 4.2.2 运行状况 86

我国动漫产业起步相对较晚。2010年，中国动漫行业产值仅为471亿元。2014年动漫产业内容

生产实力开始提升，总产值超过1000亿元。2016年我国动漫产业的总产值已突破1328亿元，2017年预计将达近1500亿元规模。虽然我国动漫市场还处于初期发展阶段，但动漫产业发展潜力巨大，随着动漫IP化运营日益显著，动画电影不断渗透，动漫用户的规模将不断增大。

2016年我国电影市场涨幅虽有所减缓，但动画电影仍保持着30%以上的增长。据统计，2016年在中国上映的动画电影总票房已达68.9亿元，比2015年上涨了6亿元。《大鱼海棠》、《你的名字》等电影尽管褒贬不一，但仍在2016年大放异彩，多款类型迥异的动画电影也证实了动漫作品是当下市场上最具活力和生机的电影形式之一。

国家先后出台了一系列支持动漫产业发展的政策，内容包括了政府补贴、生产经营、税收优惠、动漫投融资、放映销售等。全国各地为了推动当地动漫产业发展，也纷纷制订了关于促进动漫产业发展的规划和政策，并开发建设一批动漫产业基地。《2016年动漫产业发展政策意见》等政策继续发力，进一步促进着国家动漫产业基地的建设，深化着动漫产业发展，2016年国产动画电影轮番上阵，我国更加注重动漫产业自有版权的开发。

2016新年第一天上映的《小门神》，已有电视动画系列支撑的《熊出没之熊心归来》，套路满满的系列动画“中美混血”《功夫熊猫3》，春节档动画《年兽大作战》，原创蛙国世界观的《青蛙王国之冰冻大冒险》等陆续登场，中国动漫已经从单纯模仿走向独立创作，并且打破了“动漫只是低龄喜好”的陈旧思路，扩展了动漫作品的内容构思，扩大受众群体，向“合家欢”类型电影迈进。无论是制作流程还是商业模式，都渐入佳境。

随着“90后”“00后”的成长，看着动漫长大的他们自然成为了动漫市场的主要消费群体。据《2016年中国动漫行业发展现状及发展趋势预测》统计，1990-2010年出生的人口为3.3亿人。2015年，我国核心“二次元”规模达到5939万人，“二次元”用户总人数近2.19亿，覆盖了62.9%的“90后”和“00后”。2016年，泛“二次元”用户规模达到2.7亿人。

如今，国内2亿多动漫迷推动着年轻娱乐市场的爆发，“二次元”的市场规模超过2000亿元。有专家认为，在未来的几年内这个数字还会有所增长，将达到近5000亿元。2016年4月，网易动漫召开了“源计划”战略发布会，宣布成立1亿元专项基金用来扶持鼓励国产动漫优秀作者和工作室团队。这表明，网易漫画会全面大力孵化优质IP，将投资重点放在对国内本土优秀动漫作家、工作室的包装推广、作品的包装推广、作品的综合推广及IP的开发服务上。也从侧面反映了动漫企业对于IP的重视与开发。

依据《国务院办公厅转发财政部等部门 关于推动我国动漫产业发展的若干意见 的通知》（国办发〔2006〕32号文件）对动漫产业的界定：

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

国内动漫产业基地的发展已形成一定的整体规模，中国动漫产业区域发展格局初步形成，大体可以分为：

- 1、哈尔滨、长春、大连为中心的东北动漫产业发展带；
- 2、北京、天津、河北为中心的华北动漫产业发展带；
- 3、上海、杭州、苏州、无锡、常州为中心的长三角动漫产业发展带；
- 4、福州、厦门、广州、深圳为中心的南方动漫产业发展带
- 5、成都、重庆、昆明为中心的西南动漫产业发展带；
- 6、长沙、武汉、南昌为中心的中部动漫产业发展带。

在过去的很多年里，由于动漫产业需求端、供给端以及资金端等方面的原因，我国传统动漫产业的发展一直受到很大的困扰。

从需求端来看，动漫产业的发展长期受制于“动漫是给小孩子看的”&sbquo;动漫是为了教育小孩子的等思想，因此将受众多定位于低龄儿童，内容取材陈旧，教育意义过强，娱乐互动较差。需求端的错误定位，使动漫从一开始就失去了成人这一有力消费群体，从而陷入了低幼化的畸形发展。

从供给侧来看，由于动漫消费群体的错误定位，使得动漫的工作人员对此进行有针对性的“错误”供给，恶性循环，使得广大的动漫创作者，要么出走海外，要么转行另谋生路，这使得本来冷清的市场更为雪上加霜。需求端错误定位，供给侧人才流失，直接导致了动漫产业似乎成为了资本市场的“黑洞”；投资者对动漫产业投资无不望而生畏，投资匮乏下的动漫产业发展由此进入了一个“环环相扣”的死循环。

2016年上映的国产动画电影共计42部，却只有《功夫熊猫3》、《大鱼海棠》两部动画票房过亿。《功夫熊猫3》以10亿元票房改写《大圣归来》在去年创下的中国动画电影历史最高票房纪录。随后，《疯狂动物城》又将这一成绩拉升至15.3亿元。然而令人唏嘘的是，创造票房神话的动画电影几乎都是“别人家的孩子”；国产动漫优质内容的稀缺，成为我国动漫产业发展的短板。

国产动漫总体来看依然存在着创意匮乏、题材单一、内容空洞、制作粗糙等问题，整体质量还有待提升。很多国产动画给人过目即忘的感觉，不能引起观众的共鸣，不像昔日经典动画

一样，给观众长久回味的感觉。部分动漫作品也走向了低俗化、幼稚化的道路，缺乏创新和优质的内容。

#### 4.2.4 发展亮点 92

#### 4.2.5 盈利模式 92

#### 4.2.6 出口市场 97

### 4.3 中国动漫产品经营情况分析 98

#### 4.3.1 动漫项目的成本与收益情况 98

#### 4.3.2 动漫项目的制作技术对收益的影响 100

#### 4.3.4 动漫项目的衍生开发情况对收益的影响 102

### 4.4 中国动漫产业战略模式分析 102

#### 4.4.1 动漫产业发展战略模式的必要性 102

#### 4.4.2 国际动漫产业发展的基本战略模式和发展规律 103

#### 4.4.3 创建我国动漫产业战略模式的探讨 106

#### 4.4.4 动漫产业发展模式要处理好五方面的关系 108

#### 4.4.5 动漫产业发展模式的主要战略部署 110

### 4.5 中国动漫产业面临的问题分析 112

#### 4.5.1 中国动漫产业发展的软肋 112

#### 4.5.2 中国动漫产业发展的主要问题 113

#### 4.5.3 中国动漫产业发展的瓶颈分析 115

#### 4.5.4 对比国外我国动漫产业存在三大缺失 116

### 4.6 发展中国动漫产业的建议 119

#### 4.6.1 中国动漫业要加快产业化速度 119

#### 4.6.2 中国动漫产品需要实行分级制度 120

#### 4.6.3 国内动漫行业发售环节 策略剖析 123

#### 4.6.4 我国动漫产业应走强强联盟道路 124

## 第五章 2014-2016年动画产业分析 126

### 5.1 2014-2016年全球动画产业发展现状 126

#### 5.1.1 全球动画产业发展概况 126

#### 5.1.2 全球十大经典动画片回眸 129

#### 5.1.3 全球动画产业发展现状 131

#### 5.1.4 日本动画产业发展现状 135

|       |                       |     |
|-------|-----------------------|-----|
| 5.1.5 | 英国动画产业发展动态            | 136 |
| 5.2   | 2014-2016年中国动画产业体系及规模 | 139 |
| 5.2.1 | 中国动画产业整体运行态势          | 139 |
| 5.2.2 | 中国动画产业播映体系分析          | 140 |
| 5.2.3 | 2016年中国动画片制作发行情况      | 140 |
| 5.2.4 | 2016年中国动画电影市场发展状况     | 141 |
| 5.2.5 | 2016年中国动画电影市场发展态势     | 142 |
| 5.2.6 | 中国动画电影的成功路径分析         | 143 |
| 5.3   | 动画片市场化运作的商业模式解析       | 145 |
| 5.3.1 | 动画片的三个市场层次            | 145 |
| 5.3.2 | 动画片的三种商业类型            | 146 |
| 5.3.3 | 动画片的市场化出路             | 147 |
| 5.4   | 中日动画比较分析              | 148 |
| 5.4.1 | 画面效果                  | 148 |
| 5.4.2 | 内容                    | 149 |
| 5.4.3 | 配音                    | 150 |
| 5.4.4 | 音乐                    | 151 |
| 5.4.5 | 收看对象                  | 151 |
| 5.5   | 中国动画产业发展的问题与对策分析      | 151 |
| 5.5.1 | 中国动画产业发展的五大软肋         | 151 |
| 5.5.2 | 国内影视动画产业发展存在的缺失       | 152 |
| 5.5.3 | 中国动画产业面临供求失衡困境        | 154 |
| 5.5.4 | 改革中国动画产业管理体制的措施       | 157 |
| 5.5.5 | 发展中国动画产业的若干建议         | 159 |

## 第六章 2014-2016年漫画产业分析 162

|       |                      |     |
|-------|----------------------|-----|
| 6.1   | 2014-2016年全球漫画产业格局分析 | 162 |
| 6.1.1 | 世界漫画产业发展概述           | 162 |
| 6.1.2 | 北美漫画市场发展状况           | 164 |
| 6.1.3 | 日本漫画产业发展现状           | 165 |
| 6.1.4 | 韩国漫画产业发展动态           | 165 |
| 6.2   | 2014-2016年中国漫画产业现状分析 | 166 |

|       |                  |     |
|-------|------------------|-----|
| 6.2.1 | 中国漫画发展的七个阶段      | 166 |
| 6.2.2 | 中国漫画产业发展现状综述     | 168 |
| 6.2.3 | 中国漫画出版业发展状况      | 170 |
| 6.2.4 | 中国手机漫画业发展分析      | 172 |
| 6.2.5 | 多方合力推动漫画产业发展     | 173 |
| 6.2.6 | 中国漫画消费市场发展分析     | 175 |
| 6.3   | 香港漫画产业           | 178 |
| 6.3.1 | 香港漫画业的崛起         | 178 |
| 6.3.2 | 香港漫画市场概况         | 178 |
| 6.3.3 | 日本漫画对香港漫画的影响分析   | 179 |
| 6.3.4 | 香港进军电子漫画书市场      | 182 |
| 6.4   | 漫画新闻产业           | 183 |
| 6.4.1 | 漫画新闻的定义          | 183 |
| 6.4.2 | 中国漫画新闻的概况        | 183 |
| 6.4.3 | 漫画新闻的传播优势分析      | 184 |
| 6.4.4 | 漫画新闻发展中的问题分析     | 186 |
| 6.4.5 | 漫画新闻发展的策略        | 186 |
| 6.5   | 中国漫画产业的问题与发展趋势分析 | 187 |
| 6.5.1 | 新漫画通向连环画主流遭遇的阻碍  | 187 |
| 6.5.2 | 中国漫画期刊产业存在的突出问题  | 190 |
| 6.5.3 | 动漫时代传统漫画的发展走向    | 195 |
| 6.5.4 | 成人漫画市场发展前景广阔     | 199 |

## 第七章 2014-2016年手机动漫产业分析 202

|       |                      |     |
|-------|----------------------|-----|
| 7.1   | 手机动漫概述               | 202 |
| 7.1.1 | 手机动漫的概念              | 202 |
| 7.1.2 | 手机动漫的产业价值链           | 202 |
| 7.1.3 | 手机动漫市场的特点            | 203 |
| 7.1.4 | 手机动漫的传播性与受众分析        | 206 |
| 7.2   | 2014-2016年手机动漫产业发展规模 | 207 |
| 7.2.1 | 国外手机动漫产业发展综述         | 207 |
| 7.2.2 | 中国手机网民规模及网络应用现状      | 209 |

|       |                  |     |
|-------|------------------|-----|
| 7.2.3 | 中国手机动漫产业链发展解析    | 210 |
| 7.2.4 | 中国手机动漫市场发展概况     | 212 |
| 7.2.5 | 中国手机动漫行业发展态势良好   | 213 |
| 7.3   | 手机动漫产业面临的问题与对策   | 214 |
| 7.3.1 | 中国手机动漫产业发展的短板透析  | 214 |
| 7.3.2 | 手机动漫存在的其它不足      | 215 |
| 7.3.3 | 手机动漫的内容匮乏原因及应对策略 | 215 |
| 7.3.4 | 4G手机动漫业务的总体开发策略  | 219 |
| 7.4   | 手机动漫发展前景及趋势分析    | 221 |
| 7.4.1 | 手机动漫产业具备良好的发展契机  | 221 |
| 7.4.2 | 手机动漫市场发展前景分析     | 222 |
| 7.4.3 | 未来手机动漫将趋向社区化互动化  | 223 |

## 第八章 2014-2016年网络动漫产业分析 225

|       |                      |     |
|-------|----------------------|-----|
| 8.1   | 网络动漫概述               | 225 |
| 8.1.1 | 网络媒体的定义及分类           | 225 |
| 8.1.2 | 网络动漫的用户特征            | 227 |
| 8.1.3 | 网络动漫市场特点分析           | 228 |
| 8.1.4 | 网络动漫的两种经营模式          | 229 |
| 8.2   | 2014-2016年网络动漫产业发展规模 | 229 |
| 8.2.1 | 网络传媒对传统动画的影响         | 229 |
| 8.2.2 | 中国网络动漫市场基本情况         | 232 |
| 8.2.3 | 国家级网络动漫研究基地落户天津滨海    | 233 |
| 8.2.4 | 我国互联网与动漫业加速融合        | 233 |
| 8.2.5 | 我国网络文学漫画开始萌芽         | 234 |
| 8.2.6 | 中国网络动漫面临的机遇与挑战       | 235 |
| 8.3   | 网络动漫产业赢利分析           | 236 |
| 8.3.1 | 动漫网站盈利模式单一           | 236 |
| 8.3.2 | 网络动漫面临“有价无市”尴尬       | 236 |
| 8.3.3 | 网络动漫企业冷待风险投资         | 238 |
| 8.3.4 | 网络动漫企业的赢利对策分析        | 239 |

## 第九章 2014-2016年动漫游戏（偏网络）产业分析 241

- 9.1 2014-2016年网络游戏产业发展规模 241
  - 9.1.1 中国网络游戏产业政策环境分析 241
  - 9.1.2 中国网络游戏市场消费群体分析 244
  - 9.1.3 2016年网络游戏市场发展概况 245
  - 9.1.4 2016年网络游戏市场规模分析 248
  - 9.1.5 2016年中国网络游戏市场分析 249
- 9.2 2014-2016年动漫游戏产业现状分析 250
  - 9.2.1 动漫游戏产业的特征解析 250
  - 9.2.2 动漫网络游戏业最能体现文化创意实质 251
  - 9.2.3 全球动漫游戏产业推动三大市场发展 253
  - 9.2.4 我国动漫游戏产业发展现状 253
  - 9.2.5 网络游戏与动漫之间的融合发展 255
- 9.3 发展中国动漫游戏产业的建议 256
  - 9.3.1 正确认识动漫游戏业的战略机遇期 256
  - 9.3.2 走中国道路让国产原创产品占主流 257
  - 9.3.3 高端人才培养是关键 257
  - 9.3.4 培育动漫游戏产业链 258
  - 9.3.5 保护知识产权及提升行业自律意识 259
- 9.4 动漫游戏的发展前景与趋势分析 260
  - 9.4.1 网游业与动漫业结合前景看好 260
  - 9.4.2 动漫游戏改编电影具有广阔发展前景 260
  - 9.4.3 中国网游市场的发展趋势与投资形势 262

## 第十章 2014-2016年动漫产业分区域分析 265

- 10.1 广东省 265
  - 10.1.1 政策情况 265
  - 10.1.2 产业现状 265
  - 10.1.3 发展特点 265
  - 10.1.4 存在问题 266
  - 10.1.5 发展对策 266
- 10.2 北京市 267

|        |      |     |
|--------|------|-----|
| 10.2.1 | 政策情况 | 267 |
| 10.2.2 | 产业现状 | 268 |
| 10.2.3 | 存在问题 | 269 |
| 10.2.4 | 发展对策 | 269 |
| 10.3   | 上海市  | 270 |
| 10.3.1 | 政策情况 | 270 |
| 10.3.2 | 产业现状 | 272 |
| 10.3.3 | 发展特点 | 272 |
| 10.3.4 | 发展对策 | 273 |
| 10.4   | 湖南省  | 274 |
| 10.4.1 | 政策情况 | 274 |
| 10.4.2 | 产业现状 | 274 |
| 10.4.3 | 发展动态 | 277 |
| 10.4.4 | 存在问题 | 277 |
| 10.4.5 | 发展对策 | 278 |
| 10.5   | 湖北省  | 279 |
| 10.5.1 | 政策情况 | 279 |
| 10.5.2 | 产业现状 | 280 |
| 10.5.3 | 发展动态 | 280 |
| 10.5.4 | 存在问题 | 281 |
| 10.5.5 | 发展对策 | 282 |
| 10.6   | 浙江省  | 282 |
| 10.6.1 | 政策情况 | 282 |
| 10.6.2 | 产业现状 | 283 |
| 10.6.3 | 发展动态 | 283 |
| 10.6.4 | 存在问题 | 283 |
| 10.7   | 其他地区 | 283 |
| 10.7.1 | 江苏省  | 283 |
| 10.7.2 | 安徽省  | 284 |
| 10.7.3 | 吉林省  | 284 |
| 10.7.4 | 福建省  | 285 |

## 第十一章 2014-2016年动漫产业基地分析 286

### 11.1 中国动漫产业集群发展综述 286

#### 11.1.1 发展现状 286

#### 11.1.2 存在问题 287

#### 11.1.3 理论模式 289

#### 11.1.4 建设模式 290

#### 11.1.5 政府角色定位 292

### 11.2 中国动漫产业基地整体分析 294

#### 11.2.1 建设加速 294

#### 11.2.2 运营模式 295

#### 11.2.3 存在问题 296

#### 11.2.4 路径选择 298

### 11.3 北京动漫产业发展分析 303

#### 11.3.1 发展态势 303

#### 11.3.2 建设动态 304

#### 11.3.3 主要基地概况 305

### 11.4 上海动漫产业发展分析 306

#### 11.4.1 发展态势 306

#### 11.4.2 建设动态 308

#### 11.4.3 主要基地概况 309

### 11.5 天津动漫产业发展分析 311

#### 11.5.1 发展态势 311

#### 11.5.2 建设动态 311

#### 11.5.3 主要基地概况 311

### 11.6 深圳动漫产业发展分析 312

#### 11.6.1 发展态势 312

#### 11.6.2 建设动态 313

#### 11.6.3 主要基地概况 313

### 11.7 浙江动漫产业发展分析 315

#### 11.7.1 发展态势 315

#### 11.7.2 建设动态 316

#### 11.7.3 主要基地概况 317

## 11.8 江苏动漫产业发展分析 319

### 11.8.1 发展态势 319

### 11.8.2 建设动态 320

### 11.8.3 主要基地概况 320

## 11.9 其他地区 321

### 11.9.1 山东 321

### 11.9.2 河北 322

### 11.9.3 辽宁 324

### 11.9.4 黑龙江 325

### 11.9.5 福建 326

### 11.9.6 安徽 326

## 第十二章 2014-2016年动漫产业链分析 330

### 12.1 动漫产业链概述 330

#### 12.1.1 动漫产业链的界定 330

#### 12.1.2 动漫产业链的内涵 331

### 12.2 国外动漫产业链特点分析 333

#### 12.2.1 美国动漫产业链的特点 333

#### 12.2.2 日本动漫产业链的特点 334

#### 12.2.3 韩国动漫产业链的特点 334

### 12.3 2014-2016年中国动漫出版市场分析 335

#### 12.3.1 动漫出版渐成规模 335

#### 12.3.2 动漫出版物市场格局 335

#### 12.3.3 动漫出版与市场对接 336

#### 12.3.4 动漫期刊加速发展 336

### 12.4 2014-2016年中国动漫衍生品市场分析 338

#### 12.4.1 开发现状 338

#### 12.4.2 发展特点 339

#### 12.4.3 存在问题 339

#### 12.4.4 发展出路 340

### 12.5 2014-2016年动漫业衍生品细分市场分析 340

#### 12.5.1 动漫与广告和游戏 340

|        |         |     |
|--------|---------|-----|
| 12.5.2 | 动漫与服装   | 342 |
| 12.5.3 | 动漫与玩具   | 344 |
| 12.5.4 | 动漫与食品   | 345 |
| 12.5.5 | 动漫与主题公园 | 347 |
| 12.5.6 | 动漫与服务业  | 348 |

### 第十三章 2014-2016年动漫产业重点企业分析 351

|        |                |     |
|--------|----------------|-----|
| 13.1   | 迪斯尼公司          | 351 |
| 13.1.1 | 企业概况           | 351 |
| 13.1.2 | 经营状况           | 352 |
| 13.1.3 | 发展动态           | 357 |
| 13.2   | 梦工厂电影公司        | 357 |
| 13.2.1 | 企业概况           | 357 |
| 13.2.2 | 经营状况           | 358 |
| 13.2.3 | 发展动态           | 363 |
| 13.3   | 东映动画株式会社       | 364 |
| 13.3.1 | 企业概况           | 364 |
| 13.3.2 | 经营状况           | 365 |
| 13.3.3 | 发展动态           | 366 |
| 13.4   | 环球数码创意控股有限公司   | 367 |
| 13.4.1 | 企业概况           | 367 |
| 13.4.2 | 经营状况           | 368 |
|        | (一) 企业偿债能力分析   | 368 |
|        | (二) 企业运营能力分析   | 370 |
|        | (三) 企业盈利能力分析   | 371 |
| 13.4.3 | 发展动态           | 372 |
| 13.5   | 湖南拓维信息系统股份有限公司 | 372 |
| 13.5.1 | 企业概况           | 372 |
|        | (一) 企业偿债能力分析   | 372 |
|        | (二) 企业运营能力分析   | 374 |
|        | (三) 企业盈利能力分析   | 374 |
| 13.5.2 | 产业探索           | 375 |

|        |                |     |
|--------|----------------|-----|
| 13.5.3 | 战略动向           | 377 |
| 13.6   | 骅威科技股份有限公司     | 378 |
| 13.6.1 | 企业概况           | 378 |
| (一)    | 企业偿债能力分析       | 378 |
| (二)    | 企业运营能力分析       | 380 |
| (三)    | 企业盈利能力分析       | 380 |
| 13.6.2 | 产业探索           | 381 |
| 13.6.3 | 战略动向           | 383 |
| 13.7   | 广东奥飞动漫文化股份有限公司 | 385 |
| 13.7.1 | 企业发展概况         | 385 |
| 13.7.2 | 经营效益分析         | 386 |
| 13.7.3 | 业务经营分析         | 387 |
| 13.7.4 | 财务状况分析         | 390 |
| (一)    | 企业偿债能力分析       | 390 |
| (二)    | 企业运营能力分析       | 391 |
| (三)    | 企业盈利能力分析       | 391 |
| 13.7.5 | 未来前景展望         | 392 |
| 13.8   | 深圳华强数字动漫有限公司   | 394 |
| 13.8.1 | 企业概况           | 394 |
| (一)    | 企业偿债能力分析       | 394 |
| (二)    | 企业运营能力分析       | 396 |
| (三)    | 企业盈利能力分析       | 396 |
| 13.8.2 | 产业探索           | 397 |
| 13.8.3 | 战略动向           | 399 |
| 13.9   | 杭州飞龙动画材料有限公司   | 402 |
| 13.9.1 | 企业概况           | 402 |
| (一)    | 企业偿债能力分析       | 402 |
| (二)    | 企业运营能力分析       | 402 |
| (三)    | 企业盈利能力分析       | 403 |
| 13.9.2 | 产业探索           | 403 |
| 13.9.3 | 战略动向           | 403 |
| 13.10  | 浙江中南卡通股份有限公司   | 404 |

|              |     |
|--------------|-----|
| 13.10.1 企业概况 | 404 |
| (一) 企业偿债能力分析 | 404 |
| (二) 企业运营能力分析 | 404 |
| (三) 企业盈利能力分析 | 405 |
| 13.10.2 产业探索 | 405 |
| 13.10.3 战略动向 | 406 |

## 第十四章 2014-2016年动漫产业政策背景分析 408

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 14.1 中国动漫产业政策回顾                    | 408 |
| 14.1.1 政策大力推动动漫产业发展                | 408 |
| 14.1.2 我国政府重视动漫产业发展                | 409 |
| 14.1.3 国家财税政策扶持动漫产业发展              | 409 |
| 14.1.4 国家政策鼓励民间资本投资动漫产业            | 410 |
| 14.2 2014-2016年中国动漫产业政策动态          | 410 |
| 14.2.1 关于国家动漫奖                     | 410 |
| 14.2.2 关于动漫企业进口开发生产用品免征进口税收的政策     | 411 |
| 14.2.3 扶持动漫产业发展的增值税和营业税政策          | 411 |
| 14.2.4 动漫企业营改增试点政策明确               | 412 |
| 14.2.5 政策支持小微文化产业发展                | 412 |
| 14.3 国家动漫产业政策的主要特点                 | 414 |
| 14.3.1 促进动漫产业链良性发展成为基本出发点          | 414 |
| 14.3.2 发挥市场机制以需求拉动生产               | 414 |
| 14.3.3 鼓励动漫核心技术研发和产业化              | 414 |
| 14.3.4 以增强企业竞争力为核心大力培育市场主体         | 415 |
| 14.4 相关政策法规文件                      | 415 |
| 14.4.1 《动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定》 | 415 |
| 14.4.2 《关于推动中国动漫产业发展若干意见的通知》       | 417 |
| 14.4.3 《关于发展中国影视动画产业的若干意见》         | 421 |
| 14.4.4 《动漫企业认定管理办法(试行)》            | 429 |
| 14.4.5 《互联网文化管理暂行规定》               | 435 |
| 14.4.6 《音像制品管理条例》                  | 442 |
| 14.4.7 《网络游戏管理暂行办法》                | 453 |

## 第十五章 动漫产业发展规划分析 461

### 15.1 我国动漫产业发展规划分析 461

#### 15.1.1 面临的形势 461

#### 15.1.2 主要任务 461

#### 15.1.3 保障措施 462

### 15.2 部分地区动漫产业发展规划 464

#### 15.2.1 安徽省 464

#### 15.2.2 河南省 471

#### 15.2.3 湖北省 477

#### 15.2.4 深圳市 481

#### 15.2.5 汕头市 486

#### 15.2.6 成都市双流县 487

## 第十六章 动漫产业前景展望 493

### 16.1 中国动漫产业发展前景分析 493

#### 16.1.1 中国动漫产业前景光明 493

#### 16.1.2 发展机遇与空间 493

#### 16.1.3 面临的挑战 494

### 16.2 2018-2024年中国动漫产业发展预测 495——ZICY

#### 16.2.1 2018-2024年中国动漫产业走势预测 495

#### 16.2.2 2018-2024年中国动漫行业趋势预测 497

#### 16.2.3 2018-2024年中国动漫市场规模预测 498

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R13/R1304/201808/15-270640.html>