

2023-2029年中国动漫产业 行业深度研究与市场年度调研报告

报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制

www.chinairr.org

一、报告报价

《2023-2029年中国动漫产业行业深度研究与市场年度调研报告》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/R1303/202308/21-549153.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

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。

中国动漫的发展起步较早，从20世纪20年代开始制作动画，1926年万氏兄弟拍摄的第一部无声动画片《大闹画室》和1941年的亚洲第一部动漫长篇《铁扇公主》对我国早期的动漫电影产生了深远的影响。随后由于文革十年的停滞以及改革开放后受到国外动画作品的冲击，中国原创动画走向衰落。进入21世纪，国家出台政策对中国动漫产业大力扶持，加上互联网时代的到来，文化传播途径增加，大量资本涌入动漫产业，国产动漫重新兴盛起来，并持续快速发展。

2014年以来，我国动漫内容生产实力进一步提升，类型和题材日趋多元化，在国家政策、资金、基地建设扶持以及互联网发展的大背景下，动漫生产集群初现端倪，动漫展会和交易气氛活跃，动漫生产与移动终端和互联网结合日益紧密，市场规模稳步扩大。2020年我国动漫产业总产值达2212亿元。疫情影响下，2020年我国共上映动画电影33部，总票房30.38亿元，其中进口动画电影数量占比45.45%，票房占比43.15%，进口票房占比相比2016年的81.26%已大幅下降。2021年1-12月，在国家重点网络影视剧信息备案系统中进行登记备案的网络动画，共计有470部11117集。

2021年，文化和旅游部发布的《“十四五”文化产业发展规划》，明确了“十四五”文化产业发展的总体要求、重点任务、保障措施，系统部署指导文化和旅游系统文化产业工作，描绘文化产业发展蓝图，具体到动漫产业，主要有以下三个发展方向：提升动漫产业质量效益，以动漫讲好中国故事，生动传播社会主义核心价值观，增强人民特别是青少年精神力量。打造一批中国动漫品牌，促进动漫“全产业链”和“全年龄段”发展。发展动漫品牌授权和形象营销，延伸动漫产业链和价值链。开展中国文化艺术政府奖动漫奖评选。

产业研究报告网发布的《2023-2029年中国动漫产业行业深度研究与市场年度调研报告》共十四章。首先介绍了动漫、动漫产业及动漫作品的基本定义及特征等，接着分析了国外动漫产业发展情况、国内动漫产业发展环境以及国内动漫产业发展现状；然后，报告具体介绍了动画产业和漫画产业的发展情况，并对国内动漫产业基地与区域发展情况作了详细的描述。接下来，报告分析了动漫市场的竞争与营销情况，并对动漫衍生品行业作出分析。之后，再从国外重点动漫企业、国内重点动漫企业以及国内知名动漫平台三方面对动漫产业的发展作出多方面的诠释和剖析。最后，报告分析了动漫产业的投融资现状、未来投资潜力、发展规划

以及发展前景。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、国家文旅部、国家新闻出版广电总局、产业研究报告网、产业研究报告网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对动漫产业有个系统的了解或者想投资动漫产业相关行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

报告目录：

第一章 动漫产业概述

1.1 动漫简介

1.1.1 动漫的定义

1.1.2 动画的相关介绍

1.1.3 漫画的相关介绍

1.2 动漫产业概述

1.2.1 动漫产业的定义

1.2.2 动漫产业链分析

1.2.3 动漫周边产业定义

1.3 动漫作品概述

1.3.1 动漫作品的特点

1.3.2 动漫作品的类别

第二章 2021-2023年国外动漫产业发展分析

2.1 2021-2023年国际动漫产业发展概况

2.1.1 产业综况

2.1.2 规模状况

2.1.3 竞争状况

2.1.4 发展模式

2.1.5 发展特点

2.2 2021-2023年主要国家或地区动漫产业分析

2.2.1 日本

2.2.2 美国

2.2.3 韩国

2.2.4 英国

2.2.5 台湾

2.3 国外动漫产业政策分析

2.3.1 产业定位政策导向

2.3.2 职能机构指导监管

2.3.3 政府资本扶持

2.3.4 政府行政手段

第三章 2021-2023年中国动漫产业发展环境分析

3.1 经济环境

3.1.1 宏观经济概况

3.1.2 对外经济分析

3.1.3 工业运行情况

3.1.4 固定资产投资

3.1.5 宏观经济展望

3.2 社会环境

3.2.1 文化产业蓬勃发展

3.2.2 动漫产业需求量巨大

3.2.3 二孩政策带来新的机遇

3.2.4 文化消费奠定产业基础

3.3 政策环境

3.3.1 动漫政策特征

3.3.2 相关政策汇总

3.3.3 行业监管政策

3.3.4 贸易税收政策

3.4 技术环境

3.4.1 3D技术在动漫中的运用

3.4.2 5G技术的出现和应用

3.4.3 VR技术应用成为趋势

第四章 2021-2023年中国动漫产业发展分析

4.1 中国动漫产业发展综述

4.1.1 产业影响因素

- 4.1.2 行业发展特点
- 4.1.3 市场运营要素
- 4.1.4 产业区域格局
- 4.2 2021-2023年中国动漫产业发展现状分析
 - 4.2.1 动漫产业规模分析
 - 4.2.2 行业发展形势分析
 - 4.2.3 原创动漫发展提速
 - 4.2.4 初创企业加快布局
- 4.3 动漫产业知识产权（IP）发展分析
 - 4.3.1 国外动漫IP发展借鉴
 - 4.3.2 国内动漫IP收购升温
 - 4.3.3 互联网平台布局动漫IP
 - 4.3.4 国产少儿动漫IP分析
 - 4.3.5 动漫IP发展环境待优化
- 4.4 中国动漫产品经营情况分析
 - 4.4.1 动漫项目的成本与收益情况
 - 4.4.2 动漫项目的制作技术对收益的影响
 - 4.4.3 动漫项目的发行传播情况对收益的影响
 - 4.4.4 动漫项目的衍生开发情况对收益的影响
 - 4.4.5 动漫项目的营销执行对收益的影响
- 4.5 中国动漫产业的战略模式
 - 4.5.1 发展战略模式的必要性
 - 4.5.2 创建产业发展模式
 - 4.5.3 协调行业内部关系
 - 4.5.4 合理规划产业布局
 - 4.5.5 给予行业政策支持
- 4.6 中国动漫产业存在的问题
 - 4.6.1 产业存在的主要问题
 - 4.6.2 产业面临的三重威胁
 - 4.6.3 产业发展的突出困难
 - 4.6.4 企业面临投融资困境
- 4.7 发展中国动漫产业的建议

- 4.7.1 加快产业化速度
- 4.7.2 亟需进行体制改革
- 4.7.3 产品实行分级制度
- 4.7.4 提升国际竞争力

第五章 2021-2023年动画产业发展分析

- 5.1 2021-2023年全球动画产业发展概述
 - 5.1.1 全球经典动画回顾
 - 5.1.2 亚洲地区动画产业概况
 - 5.1.3 中东地区动画产业概况
 - 5.1.4 美国动画产业发展分析
 - 5.1.5 日本动画产业发展分析
 - 5.1.6 印度动画产业发展分析
- 5.2 2021-2023年中国动画产业发展综述
 - 5.2.1 中国动画产业发展历程
 - 5.2.2 中国动画产业行业规模
 - 5.2.3 中国动画产业发展变化
 - 5.2.4 动画产业政策扶持效果
 - 5.2.5 动画水平滞后成因分析
 - 5.2.6 中国动画产业需要突围
- 5.3 2021-2023年中国动画细分产业发展分析
 - 5.3.1 电视动画发展状况
 - 5.3.2 电视动画制作备案
 - 5.3.3 动画电影发展特点
 - 5.3.4 动画电影市场火热
 - 5.3.5 动画电影市场现状
 - 5.3.6 动画电影发展动态
- 5.4 中国动画片市场化运作模式解析
 - 5.4.1 动画片市场层次
 - 5.4.2 动画片商业类型
 - 5.4.3 加强资本融合商品权分切
- 5.5 中国动画产业发展的问题与对策分析

- 5.5.1 中外差距较大
- 5.5.2 产业发展缺失
- 5.5.3 专业人才匮乏
- 5.5.4 改革管理体制
- 5.5.5 完善产业链条
- 5.5.6 打通行业壁垒

第六章 2021-2023年漫画产业发展分析

- 6.1 漫画产业相关概述
 - 6.1.1 漫画产业链以IP为核心
 - 6.1.2 漫画与文学的价值对比
 - 6.1.3 网络漫画发展特点分析
- 6.2 中国漫画的商业模式
 - 6.2.1 商业模式概述
 - 6.2.2 内容付费模式
 - 6.2.3 广告推广模式
 - 6.2.4 版权增值模式
- 6.3 2021-2023年中国网络漫画产业发展分析
 - 6.3.1 国产网络漫画全面崛起
 - 6.3.2 新生代成网络漫画消费主力
 - 6.3.3 中国网络漫画主要问题分析
 - 6.3.4 中国网络漫画发展建议分析
 - 6.3.5 国内网络漫画未来发展展望
- 6.4 2021-2023年中国网络漫画用户发展分析
 - 6.4.1 用户规模不断扩大
 - 6.4.2 用户粉丝效应分析
 - 6.4.3 用户相关属性分析
 - 6.4.4 青少年用户行为分析
 - 6.4.5 新生代用户行为分析
- 6.5 2021-2023年国内网络漫画作品分析
 - 6.5.1 作品的主要特点
 - 6.5.2 作品的市场属性

- 6.5.3 作品篇幅类型结构
- 6.5.4 作品题材类型结构
- 6.5.5 作品的更新情况
- 6.5.6 主要作品IP分析

第七章 2021-2023年中国动漫产业基地及区域发展分析

7.1 中国动漫产业基地发展概述

- 7.1.1 产业集群建设模式
- 7.1.2 产业基地运行模式
- 7.1.3 产业基地发展建议
- 7.1.4 打造产业聚集效应

7.2 北京市

- 7.2.1 产业基地发展分析
- 7.2.2 动漫游戏规模分析
- 7.2.3 动漫产业发展动态
- 7.2.4 动漫产业发展建议

7.3 上海市

- 7.3.1 产业基地发展分析
- 7.3.2 动漫产业规模分析
- 7.3.3 新媒体动漫发展迅速
- 7.3.4 原创动漫发展良好
- 7.3.5 动漫产业未来规划

7.4 深圳市

- 7.4.1 产业基地发展分析
- 7.4.2 动漫产业发展情况
- 7.4.3 动漫产业发展动态
- 7.4.4 动漫产业发展建议

7.5 河南省

- 7.5.1 产业基地相关概述
- 7.5.2 动漫产业发展分析
- 7.5.3 动漫产业发展动态
- 7.5.4 动漫产业发展难题

7.5.5 动漫产业发展对策

7.6 杭州市

7.6.1 产业基地发展分析

7.6.2 动漫游戏发展规模

7.6.3 动漫产业发展对策

7.6.4 产业未来发展规划

7.7 厦门市

7.7.1 产业基地相关概述

7.7.2 动漫游戏产业规模

7.7.3 重点企业发展分析

7.7.4 动漫产业前景展望

第八章 2021-2023年中国动漫市场竞争与营销分析

8.1 中国动漫市场竞争概况

8.1.1 城市竞争格局分析

8.1.2 全产业链竞争力增强

8.1.3 本土企业竞争意识提升

8.1.4 民营企业竞争力分析

8.2 2021-2023年国内动画市场竞争状况分析

8.2.1 中国动画的国际竞争力解析

8.2.2 外来动画占领中国大部分市场

8.2.3 国产动画电影竞争力逐步提升

8.2.4 国内动画电影市场竞争现状

8.2.5 提升我国动画产业国际竞争力

8.3 2021-2023年国内主要网络漫画平台竞争力分析

8.3.1 知名网络漫画平台简介

8.3.2 腾讯动漫竞争力分析

8.3.3 有妖气竞争力分析

8.3.4 漫客网竞争力分析

8.3.5 动漫之家竞争力分析

8.3.6 爱动漫竞争力分析

8.4 本土动漫品牌核心竞争力提升策略分析

- 8.4.1 提升品牌意识
- 8.4.2 提升品牌价值
- 8.4.3 重视品牌营销
- 8.4.4 加强品牌管理
- 8.4.5 提升人才竞争力
- 8.5 中国动漫市场营销模式分析
 - 8.5.1 动漫营销的基本模式
 - 8.5.2 动漫企业营销实例
 - 8.5.3 动漫品牌营销方式
 - 8.5.4 动漫图书营销技巧
- 8.6 中国动漫市场营销策略分析
 - 8.6.1 成本策略分析
 - 8.6.2 渠道策略分析
 - 8.6.3 衍生品开发策略
 - 8.6.4 线上营销对策

第九章 2021-2023年中国动漫衍生品行业发展分析

- 9.1 动漫衍生品行业相关概述
 - 9.1.1 动漫衍生品定义
 - 9.1.2 动漫衍生品分类
 - 9.1.3 动漫衍生品产业链
- 9.2 2021-2023年国内动漫衍生品行业发展现状
 - 9.2.1 行业发展特征分析
 - 9.2.2 行业发展规模分析
 - 9.2.3 行业上游供给增加
 - 9.2.4 行业下游需求扩张
- 9.3 2021-2023年国内动漫游戏产业发展分析
 - 9.3.1 动漫游戏产业概述
 - 9.3.2 产业发展现状分析
 - 9.3.3 动漫游戏业发展契机
 - 9.3.4 产业未来发展趋势
- 9.4 2021-2023年国内动漫玩具产业发展分析

- 9.4.1 动漫玩具产业发展现状
- 9.4.2 动漫玩具产品销售动态
- 9.4.3 动漫授权玩具发展分析
- 9.4.4 动漫玩具店发展态势分析
- 9.5 2021-2023年国内动漫服饰产业发展分析
 - 9.5.1 动漫服饰产业链
 - 9.5.2 产业发展提速
 - 9.5.3 发展现状分析
 - 9.5.4 产业发展方向
- 9.6 动漫衍生品企业发展案例分析
 - 9.6.1 万代南梦宫
 - 9.6.2 美盛文化
 - 9.6.3 ACTOYS
 - 9.6.4 艾漫动漫

第十章 2021-2023年国外重点动漫企业运营状况分析

- 10.1 华特迪士尼 (The Walt Disney Company)
 - 10.1.1 企业发展概况
 - 10.1.2 企业运营状况
 - 10.1.3 品牌价值开发
 - 10.1.4 衍生品业务现状
- 10.2 梦工厂动画公司 (DREAMWORKS ANIMATION SKG, INC.)
 - 10.2.1 企业发展概况
 - 10.2.2 企业运营状况
 - 10.2.3 资本并购分析
 - 10.2.4 企业发展动态
- 10.3 东映动画株式会社 (Toei Animation Co., Ltd.)
 - 10.3.1 企业发展概况
 - 10.3.2 企业运营状况
 - 10.3.3 企业发展动态
 - 10.3.4 布局手游行业

第十一章 2020-2023年国内重点动漫企业运营状况分析

11.1 盛大游戏 (Shanda Games Ltd)

11.1.1 企业发展概况

11.1.2 企业经营状况

11.1.3 发力线下内容

11.1.4 扩展产业布局

11.1.5 动漫业务动态

11.2 环球数码创意控股有限公司

11.2.1 企业发展概况

11.2.2 企业运营状况

11.2.3 集团主要业务介绍

11.2.4 主要动画电影介绍

11.2.5 动画业务发展战略

11.3 奥飞娱乐股份有限公司

11.3.1 企业发展概况

11.3.2 经营效益分析

11.3.3 业务经营分析

11.3.4 财务状况分析

11.3.5 核心竞争力分析

11.3.6 公司发展战略

11.3.7 未来前景展望

11.4 长城国际动漫游戏股份有限公司

11.4.1 企业发展概况

11.4.2 经营效益分析

11.4.3 业务经营分析

11.4.4 财务状况分析

11.4.5 核心竞争力分析

11.4.6 公司发展战略

11.4.7 未来前景展望

11.5 广东咏声动漫股份有限公司

11.5.1 企业发展概况

11.5.2 经营效益分析

- 11.5.3 业务经营分析
- 11.5.4 财务状况分析
- 11.5.5 核心竞争力分析
- 11.5.6 公司发展战略
- 11.5.7 未来前景展望
- 11.6 浙江中南卡通股份有限公司
 - 11.6.1 企业发展概况
 - 11.6.2 经营效益分析
 - 11.6.3 业务经营分析
 - 11.6.4 财务状况分析
 - 11.6.5 核心竞争力分析
 - 11.6.6 公司发展战略
 - 11.6.7 未来前景展望

第十二章 2021-2023年国内动漫平台发展案例分析

- 12.1 腾讯动漫
 - 12.1.1 腾讯动漫发展概述
 - 12.1.2 平台定位及商业模式
 - 12.1.3 商业模式创新性发展
 - 12.1.4 平台盈利模式分析
 - 12.1.5 平台IP运营策略分析
- 12.2 优酷（土豆）动漫
 - 12.2.1 平台发展现状分析
 - 12.2.2 平台定位及商业模式
 - 12.2.3 平台盈利模式分析
 - 12.2.4 国产动漫孵化情况
- 12.3 网易漫画
 - 12.3.1 平台发展现状分析
 - 12.3.2 平台战略合作动态
 - 12.3.3 商业模式创新性发展
 - 12.3.4 平台用户画像分析
- 12.4 有妖气

- 12.4.1 奥飞并购有妖气案例概述
- 12.4.2 奥飞收购有妖气的背景与目的
- 12.4.3 有妖气助力奥飞实施战略布局
- 12.4.4 有妖气版权运营价值概述
- 12.4.5 有妖气平台经营模式分析
- 12.4.6 有妖气平台主打的IP状况
- 12.4.7 有妖气平台盈利模式分析
- 12.5 i尚漫
 - 12.5.1 i尚漫平台概述
 - 12.5.2 平台整体价值分析
 - 12.5.3 内容平台发展情况
 - 12.5.4 平台用户体系分析
 - 12.5.5 版权运营平台分析
 - 12.5.6 平台的主要IP项目

第十三章 国内动漫产业投融资现状及未来投资机遇分析

- 13.1 动漫产业投资形式比较分析
 - 13.1.1 个人投资
 - 13.1.2 种子基金
 - 13.1.3 风险投资
 - 13.1.4 企业并购
- 13.2 2021-2023年动漫产业投融资现状分析
 - 13.2.1 行业投资规模分析
 - 13.2.2 热门投融资事件分析
 - 13.2.3 新三板企业融资规模
- 13.3 未来动漫产业投资机遇分析
 - 13.3.1 新媒体发展机遇分析
 - 13.3.2 二胎政策带来消费机遇
 - 13.3.3 动漫游戏对外投资机遇
 - 13.3.4 全龄化动漫投资潜力分析

第十四章 2023-2029年中国动漫产业发展规划及前景预测

14.1 “十四五”时期我国动漫产业发展规划

14.1.1 相关内容

14.1.2 发展方向

14.1.3 保障措施

14.1.4 发展预测

14.2 部分地区动漫产业发展规划

14.2.1 山东省

14.2.2 山西省

14.2.3 四川省

14.2.4 广州市

14.2.5 东莞市

14.2.6 杭州市

14.3 动漫产业发展前景分析

14.3.1 中国动漫市场成投资热点

14.3.2 我国动漫市场前景展望

14.3.3 动漫衍生品市场空间广阔

14.3.4 我国动漫授权市场前景可期

14.4 动漫产业发展趋势预测

14.4.1 动漫产业未来发展趋势

14.4.2 动漫行业整体发展方向

14.4.3 新媒体动漫发展方向

14.5 对2023-2029年中国动漫行业预测分析

14.5.1 对中国动漫行业发展因素分析

14.5.2 对2023-2029年中国动漫行业收入预测

14.5.3 对2023-2029年中国动漫行业利润预测

附录

附录一：《关于动漫企业进口动漫开发生产用品税收政策的通知》

附录二：《关于推动中国动漫产业发展若干意见的通知》

图表目录

图表 动漫产业链

图表 中国动漫产业利润分配

图表 国际动漫产业竞争力对比

图表 各国动漫产业国际竞争力模块得分示意图

图表 全球主要经济体GDP占比

图表 2014-2021年国内生产总值及其增长速度

图表 2014-2021年三次产业增加值占全国生产总值比重

图表 2021年居民消费价格分类别环比涨跌幅

图表 2021年居民消费价格分类别同比涨跌幅

图表 国家首批动漫产业基地分析

图表 中国动漫产业区域发展格局

图表 中国动漫产业产值

图表 《狮子王》插图

图表 《玩具总动员》插图

图表 《海底总动员》插图

图表 《怪物史莱克》插图

图表 《小猪麦兜》插图

图表 《千与千寻》插图

图表 《美女与野兽》插图

图表 《小鹿斑比》插图

图表 《兔子罗杰》插图

图表 《白雪公主》插图

图表 美国动画电影上映数量及其占比情况

图表 美国动画电影票房及其占比情况

图表 日本制作公司本土动画电影票房数据

图表 日本动画电影播放数量及时长数据

图表 中国电视动画公示及完成情况

图表 国产电视动画备案情况

图表 全国国产电视动画片备案情况

图表 动画电影总票房

图表 动画电影票房TOP15

图表 动画电影国产、进口片票房

图表 动画电影年度票房冠军

图表 中国动画片商品化市场结构的三个层次

图表 国内播映动画片的主要商业策略

图表 国内动画片的三种商业类型

图表 A类型的动画片

图表 B类型动画片的“品牌”导向

图表 C类型的动画片=广告片

图表 以IP为核心的动漫产业链

图表 中国漫画行业产业链

图表 网络漫画作品的制作过程

图表 漫画和网络文学对比分析图

图表 漫画商业模式示意图

图表 腾讯动漫用户打赏榜前50名

图表 咪咕动漫用户打赏榜前20名

图表 腾讯动漫国产漫画和日本漫画作品对比

图表 腾讯动漫头部漫画作品人气和影响力比较

图表 日本动漫在中国的发展历程和风格转变

图表 国内主要网络漫画出版平台从业资质情况（1）

图表 国内主要网络漫画出版平台从业资质情况（2）

图表 媒介融合和媒体融合的对比

图表 媒介融合的不同发展阶段

图表 网络漫画的发展现状和趋势

图表 中国网络漫画用户规模

图表 百度搜索“漫画”关键词的人群年龄分布

图表 百度搜索“漫画”关键词的人群性别分布

图表 产品类关键词的百度搜索人群年龄分布

图表 产品类关键词的百度搜索人群性别分布

图表 青少年偏好的网络动漫内容

图表 80后、95后、00后漫画用户属性对比分析

图表 中国漫画用户最经常看的日本漫画类型

图表 中国漫画用户最经常看的国产漫画类型

图表 中国漫画用户观看漫画的终端

图表 传统分页漫画和条漫对比

图表 黑白漫画和彩色漫画对比

图表 中国漫画用户对漫画作品的看重因素

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R13/R1303/202308/21-549153.html>