

2022-2028年中国动漫市场 发展态势与投资前景报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2022-2028年中国动漫市场发展态势与投资前景报告》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.abaogao.com/b/wenhuatiyu/E17161K4AS.html>

报告价格：印刷版：RMB 8000 电子版：RMB 8000 印刷版+电子版：RMB 8200

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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，即动画、漫画的合称，指动画与漫画的集合，取这两个词的第一个字合二为一称之为“动漫”，与游戏无关，并非专业术语。

动漫是动画与漫画的集合，动漫与动画的关系是包含与被包含关系，并非同属关系。

所有的动画、漫画作品都可以称之为动漫作品，但不可说动画或者漫画是动漫，原因是在语义上：动画和漫画是两种不同的艺术形式的作品，而并无“动漫”这种艺术形式的作品，它只是一个由中国本土所创的合成词。

智研数据研究中心发布的《2022-2028年中国动漫市场发展态势与投资前景报告》共十七章。首先介绍了动漫行业市场发展环境、动漫整体运行态势等，接着分析了动漫行业市场运行的现状，然后介绍了动漫市场竞争格局。随后，报告对动漫做了重点企业经营状况分析，最后分析了动漫行业发展趋势与投资预测。您若想对动漫产业有个系统的了解或者想投资动漫行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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。

报告目录：

第一章 动漫产业基本概述

1.1 动漫

1.1.1 动漫定义

1.1.2 动漫划分

1.1.3 动漫作品

1.2 动漫产业

1.2.1 动漫产业的概念

1.2.2 动漫产业的特性

1.2.3 动漫周边产业定义

第二章 2016-2020年国外动漫产业发展分析

2.1 2016-2020年国际动漫产业发展概况

- 2.1.1 产业发展综况
- 2.1.2 产业发展模式
- 2.1.3 产业发展特点
- 2.1.4 产业政策分析
- 2.1.5 全球动漫IP
- 2.1.6 企业发展启示
- 2.2 2016-2020年日本动漫产业发展分析
 - 2.2.1 产业发展概况
 - 2.2.2 产业发展特征
 - 2.2.3 IP运营模式分析
 - 2.2.4 产业影响力分析
 - 2.2.5 产业发展启示
- 2.3 2016-2020年美国动漫产业发展分析
 - 2.3.1 产业发展概况
 - 2.3.2 产业政策分析
 - 2.3.3 产业驱动因素
 - 2.3.4 产业发展特点
 - 2.3.5 产业发展模式
- 2.4 2016-2020年全球其他国家或地区动漫产业发展分析
 - 2.4.1 韩国
 - 2.4.2 英国
 - 2.4.3 法国
 - 2.4.4 台湾

第三章 2016-2020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 固定资产投资
 - 3.1.3 宏观经济展望
- 3.2 社会环境
 - 3.2.1 社会消费规模分析
 - 3.2.2 居民文化消费情况

3.2.3 文化产业蓬勃发展

3.2.4 动漫产业需求旺盛

3.3 人口环境

3.3.1 人口规模与构成

3.3.2 人口结构特征分析

3.3.3 城镇化发展进程

3.3.4 城镇化发展新阶段

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 2016-2020年中国动漫产业发展分析

4.1 中国动漫产业发展概况

4.1.1 行业影响因素

4.1.2 产业发展历程

4.1.3 产业运作图谱

4.1.4 主要参与者介绍

4.2 2016-2020年中国动漫产业发展规模分析

4.2.1 行业产值规模

4.2.2 市场用户规模

4.2.3 行业投资规模

4.3 2016-2020年中国动漫产业发展特征分析

4.3.1 整体发展特点

4.3.2 粉丝经济效益

4.3.3 国产动漫崛起

4.3.4 动漫IP收购升温

4.4 2016-2020年中国动漫市场用户群体分析

4.4.1 用户属性分析

4.4.2 观看行为分析

4.4.3 购买行为分析

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
- 4.6 中国动漫产业存在的问题
 - 4.6.1 主要问题分析
 - 4.6.2 产业面临的威胁
 - 4.6.3 发展瓶颈分析
 - 4.6.4 人才供给问题
- 4.7 中国动漫产业发展建议
 - 4.7.1 产业发展对策
 - 4.7.2 体制改革建议
 - 4.7.3 产品分级制度
 - 4.7.4 产品营销策略

第五章 2016-2020年动画产业分析

- 5.1 2016-2020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 欧美地区发展概况
 - 5.1.3 亚洲地区发展概况
 - 5.1.4 日本产业发展规模
- 5.2 2016-2020年中国动画产业发展综述
 - 5.2.1 动画产业发展历程
 - 5.2.2 动画业产业链结构
 - 5.2.3 动画产业业务模式
 - 5.2.4 动画产业运行规模
 - 5.2.5 动画产业投资状况
 - 5.2.6 动画产业投资布局
 - 5.2.7 动画产业发展空间
- 5.3 2016-2020年中国动画细分产业发展分析
 - 5.3.1 电视动画备案状况
 - 5.3.2 电视动画收入结构

- 5.3.3 动画电影市场规模
- 5.3.4 动画电影票房排名
- 5.3.5 动画番剧市场现状
- 5.3.6 动画电影发展前景
- 5.4 中国动画产业发展面临的问题
 - 5.4.1 缺乏高端创意人才
 - 5.4.2 行业盈利能力不强
 - 5.4.3 原创公司生存困难
 - 5.4.4 作品缺乏竞争优势
 - 5.4.5 优势产能遭遇稀释
- 5.5 中国动画产业未来发展趋势
 - 5.5.1 动画制作趋向精细化
 - 5.5.2 动画业发展趋于理性
 - 5.5.3 聚焦IP全产业链运营

第六章 2016-2020年中国漫画产业发展分析

- 6.1 2016-2020年全球漫画产业分析
 - 6.1.1 全球漫画产业发展概述
 - 6.1.2 北美漫画市场发展状况
 - 6.1.3 北美漫画市场发展趋势
 - 6.1.4 日本漫画市场销售规模
 - 6.1.5 韩国漫画市场发展动态
- 6.2 2016-2020年中国漫画产业分析
 - 6.2.1 漫画产业发展历程
 - 6.2.2 漫画业产业链结构
 - 6.2.3 网络漫画市场规模
 - 6.2.4 漫画市场竞争状况
 - 6.2.5 漫画用户行为变化
- 6.3 中国漫画产业未来发展趋势分析
 - 6.3.1 传统漫画发展走向
 - 6.3.2 漫画内容更加丰富
 - 6.3.3 漫画IP商业化发展

6.3.4 商业模式发展趋势

第七章 2016-2020年手机动漫产业发展分析

7.1 手机动漫概述

7.1.1 手机动漫基本概念

7.1.2 手机动漫市场特点

7.1.3 手机动漫传播特性

7.2 2016-2020年中国手机动漫产业发展态势

7.2.1 产业标准制定

7.2.2 手机网民规模

7.2.3 手机动漫规模

7.2.4 助推产业发展

7.3 手机动漫产业面临的问题与对策分析

7.3.1 产业发展障碍

7.3.2 行业创作误区

7.3.3 积极培育市场

7.4 手机动漫产业发展前景及趋势分析

7.4.1 市场前景分析

7.4.2 社区互动趋势

7.4.3 未来发展方向

第八章 2016-2020年中国网络动漫产业发展分析

8.1 网络动漫概述

8.1.1 定义及分类

8.1.2 用户特征

8.1.3 市场特点

8.1.4 经营模式

8.2 网络动漫产业分析

8.2.1 网络传媒对传统动画的影响

8.2.2 网络动漫产业主体

8.2.3 网络动漫用户规模

8.2.4 网络动漫市场监管

- 8.2.5 网络视频成重要渠道
- 8.2.6 网络动漫市场机遇
- 8.3 2016-2020年中国网络漫画作品分析
 - 8.3.1 付费市场规模
 - 8.3.2 用户规模分析
 - 8.3.3 网络漫画竞争格局
 - 8.3.4 产业知识产权保护
 - 8.3.5 网络漫画发展趋势
- 8.4 网络动漫产业发展存在的问题分析
 - 8.4.1 网络动漫作品质量问题
 - 8.4.2 作品过分追求商业利益
 - 8.4.3 网络动漫发展存在瓶颈

第九章 2016-2020年动漫游戏（偏网络）产业分析

- 9.1 网络游戏产业发展概况
 - 9.1.1 产业发展环境分析
 - 9.1.2 网络游戏市场规模
 - 9.1.3 网络游戏用户规模
 - 9.1.4 产业发展趋势分析
- 9.2 动漫游戏产业发展情况分析
 - 9.2.1 产业发展概况
 - 9.2.2 产业发展意义
 - 9.2.3 产业发展现状
 - 9.2.4 产业特征解析
 - 9.2.5 产业带动作用
- 9.3 中国动漫游戏产业存在的问题
 - 9.3.1 法律法规落实力度待加强
 - 9.3.2 动漫游戏运营的监管问题
 - 9.3.3 动漫游戏分级管控机制问题
- 9.4 动漫游戏传播管控体系构建策略
 - 9.4.1 健全游戏产业相关法律法规
 - 9.4.2 增强动漫游戏产业自律

- 9.4.3 完善动漫游戏行业准入机制
- 9.5 动漫游戏的发展前景与趋势分析
 - 9.5.1 网络游戏产业的发展趋势
 - 9.5.2 动漫游戏业发展契机
 - 9.5.3 产业未来发展趋势

第十章 2016-2020年动漫产业分区域分析

10.1 北京市

- 10.1.1 产业发展特点
- 10.1.2 动漫游戏规模
- 10.1.3 区域发展动态
- 10.1.4 企业海外竞争力

10.2 上海市

- 10.2.1 政策环境分析
- 10.2.2 行业发展态势
- 10.2.3 产业发展现状
- 10.2.4 产业发展建议

10.3 广州市

- 10.3.1 产业发展背景
- 10.3.2 产业发展阶段
- 10.3.3 融合发展经验

10.4 深圳市

- 10.4.1 优秀作品介绍
- 10.4.2 行业发展现状
- 10.4.3 行业发展对策

10.5 武汉市

- 10.5.1 产业发展概况
- 10.5.2 产业发展优势
- 10.5.3 制约因素分析
- 10.5.4 产业发展对策
- 10.5.5 典型案例分析
- 10.5.6 产业代表企业

- 10.5.7 产业发展展望
- 10.6 山东省
 - 10.6.1 产业发展态势
 - 10.6.2 产业存在的问题
 - 10.6.3 产业发展的对策
- 10.7 杭州市
 - 10.7.1 政策环境分析
 - 10.7.2 产业发展规模
 - 10.7.3 区域发展热点
 - 10.7.4 国际市场动态
 - 10.7.5 产业发展对策
- 10.8 厦门市
 - 10.8.1 产业发展规模
 - 10.8.2 产业发展优势
 - 10.8.3 区域发展问题
 - 10.8.4 产业发展展望

第十一章 2016-2020年动漫产业集群发展分析

- 11.1 中国动漫产业集群发展综述
 - 11.1.1 发展概况
 - 11.1.2 存在问题
 - 11.1.3 理论模式
 - 11.1.4 建设模式
 - 11.1.5 政府角色定位
- 11.2 中国动漫产业基地整体分析
 - 11.2.1 建设情况
 - 11.2.2 运营模式
 - 11.2.3 存在问题
 - 11.2.4 路径选择
- 11.3 北京动漫产业基地发展分析
 - 11.3.1 发展态势
 - 11.3.2 主要基地

- 11.3.3 发展建议
- 11.4 上海动漫产业基地发展分析
 - 11.4.1 发展态势
 - 11.4.2 建设动态
 - 11.4.3 主要基地
- 11.5 天津动漫产业基地发展分析
 - 11.5.1 发展态势
 - 11.5.2 建设动态
 - 11.5.3 发展建议
- 11.6 深圳动漫产业基地发展分析
 - 11.6.1 发展态势
 - 11.6.2 主要基地
 - 11.6.3 发展建议
- 11.7 江苏动漫产业园区发展分析
 - 11.7.1 发展态势
 - 11.7.2 发展问题
 - 11.7.3 主要基地
- 11.8 其他地区基地建设情况
 - 11.8.1 浙江
 - 11.8.2 山东
 - 11.8.3 辽宁
 - 11.8.4 甘肃
 - 11.8.5 四川

第十二章 2016-2020年动漫产业链分析

- 12.1 动漫产业链概述
 - 12.1.1 动漫产业链的界定
 - 12.1.2 动漫产业链的层次
 - 12.1.3 动漫产业链发展历程
- 12.2 国外动漫产业链特点分析
 - 12.2.1 美国动漫产业链的特点
 - 12.2.2 日本动漫产业链的特点

- 12.2.3 韩国动漫产业链的特点
- 12.3 2016-2020年中国动漫出版市场分析
 - 12.3.1 动漫出版类型分析
 - 12.3.2 动漫出版获得政府支持
 - 12.3.3 动漫出版企业发展动态
 - 12.3.4 动漫出版与市场对接
 - 12.3.5 我国动漫出版发展思路
 - 12.3.6 我国动漫出版发展对策
- 12.4 2016-2020年中国动漫衍生品市场分析
 - 12.4.1 衍生品介绍
 - 12.4.2 行业发展特征
 - 12.4.3 行业发展规模
 - 12.4.4 下游需求扩张
 - 12.4.5 发展案例分析
- 12.5 动漫业衍生品细分市场分析
 - 12.5.1 动漫与广告业
 - 12.5.2 动漫与游戏业
 - 12.5.3 动漫与服装产业
 - 12.5.4 动漫与玩具产业
 - 12.5.5 动漫与食品产业
 - 12.5.6 动漫与服务业
 - 12.5.7 动漫与主题公园

第十三章 动漫产业重点企业分析

- 13.1 迪士尼 (The Walt Disney Company)
 - 13.1.1 企业发展概况
 - 13.1.2 集团主要业务
 - 13.1.3 经营效益分析
 - 13.1.4 企业经营状况
 - 13.1.5 公司发展战略
- 13.2 东映动画株式会社 (Toei Animation Co., Ltd.)
 - 13.2.1 企业发展概况

- 13.2.2 集团主要业务
- 13.2.3 经营效益分析
- 13.2.4 企业经营状况
- 13.2.5 公司发展战略
- 13.3 环球数码创意控股有限公司
 - 13.3.1 企业发展概况
 - 13.3.2 集团主要业务
 - 13.3.3 经营效益分析
 - 13.3.4 企业经营状况
 - 13.3.5 公司发展战略
- 13.4 奥飞娱乐股份有限公司
 - 13.4.1 企业发展概况
 - 13.4.2 经营效益分析
 - 13.4.3 业务经营分析
 - 13.4.4 财务状况分析
 - 13.4.5 核心竞争力分析
- 13.5 北京光线传媒股份有限公司
 - 13.5.1 企业发展概况
 - 13.5.2 经营效益分析
 - 13.5.3 业务经营分析
 - 13.5.4 财务状况分析
 - 13.5.5 核心竞争力分析
- 13.6 浙江祥源文化股份有限公司
 - 13.6.1 企业发展概况
 - 13.6.2 经营效益分析
 - 13.6.3 业务经营分析
 - 13.6.4 财务状况分析
 - 13.6.5 核心竞争力分析
- 13.7 广东小白龙动漫文化股份有限公司
 - 13.7.1 企业发展概况
 - 13.7.2 经营效益分析
 - 13.7.3 业务经营分析

- 13.7.4 财务状况分析
- 13.7.5 核心竞争力分析
- 13.8 美盛文化创意股份有限公司
 - 13.8.1 企业发展概况
 - 13.8.2 经营效益分析
 - 13.8.3 业务经营分析
 - 13.8.4 财务状况分析
 - 13.8.5 核心竞争力分析

第十四章 2016-2020年中国动漫产业政策背景分析

- 14.1 中国文化产业政策分析
 - 14.1.1 文化产业政策历程回顾
 - 14.1.2 国家文化产业政策现状
 - 14.1.3 地方文化产业政策现状
 - 14.1.4 文化产业政策发展趋势
- 14.2 动漫产业政策动态分析
 - 14.2.1 行业相关政策
 - 14.2.2 行业监管政策
 - 14.2.3 税收政策规定
 - 14.2.4 贸易税收政策
 - 14.2.5 企业管理政策
- 14.3 相关政策法规文件
 - 14.3.1 《关于动漫企业进口动漫开发生产用品税收政策的通知》
 - 14.3.2 《关于推动中国动漫产业发展若干意见的通知》
 - 14.3.3 《关于发展中国影视动画产业的若干意见》
 - 14.3.4 《动漫企业认定管理办法（试行）》
 - 14.3.5 《关于网络游戏发展和管理的若干意见》
 - 14.3.6 《出版管理条例》
 - 14.3.7 《电影管理条例》
 - 14.3.8 《互联网文化管理暂行规定》

第十五章 动漫产业发展规划分析

15.1 “十四五”时期我国动漫产业发展规划

15.1.1 相关内容

15.1.2 发展方向

15.1.3 保障措施

15.1.4 发展预测

15.2 部分地区动漫产业发展规划

15.2.1 山东省

15.2.2 山西省

15.2.3 四川省

15.2.4 河北省

15.2.5 东莞市

15.2.6 成都市

15.2.7 杭州市

第十六章 动漫产业发展投资分析

16.1 中国动漫产品经营情况分析

16.1.1 动漫项目的成本与收益情况

16.1.2 动漫的发行传播情况对收益的影响

16.1.3 动漫的衍生开发情况对收益的影响

16.2 动漫产业财务状况分析

16.2.1 经营状况分析

16.2.2 盈利能力分析

16.2.3 营运能力分析

16.2.4 成长能力分析

16.2.5 现金流量分析

16.3 A股及新三板上市公司在动漫产业投资动态分析

16.3.1 投资项目综述

16.3.2 投资区域分布

16.3.3 投资模式分析

16.3.4 典型投资案例

第十七章 2022-2028年中国动漫产业发展前景预测()

- 17.1 动漫产业发展前景分析
 - 17.1.1 未来发展空间
 - 17.1.2 市场投资前景
 - 17.1.3 动漫出版发展方向
 - 17.1.4 授权市场前景可期
- 17.2 动漫产业发展趋势预测
 - 17.2.1 行业整体发展方向
 - 17.2.2 全龄化发展趋势
 - 17.2.3 服务外包趋势分析
 - 17.2.4 技术发展趋势分析
 - 17.2.5 互联网+动漫趋势

图表目录

- 图表 迪士尼的产业路线
 - 图表 台湾动漫产业产值
 - 图表 2016-2020年国内生产总值及其增长速度
 - 图表 2016-2020年三次产业增加值占国内生产总值比重
 - 图表 2020年按领域分固定资产投资（不含农户）及其占比
 - 图表 2016-2020年三次产业投资占固定资产投资（不含农户）比重
 - 图表 2016-2020年全国固定资产投资（不含农户）同比增速
 - 图表 动漫IP全产业链运作图谱
 - 图表 中国动画行业发展历程
 - 图表 动画行业产业链
 - 图表 动画企业业务模式变化
 - 图表 接受融资动画企业地域分布
 - 图表 腾讯动画产业投资布局
 - 图表 动画行业发展空间
- 更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/wenhuatiyu/E17161K4AS.html>