

# 2023-2029年中国动漫行业 前景展望与产业竞争格局报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2023-2029年中国动漫行业前景展望与产业竞争格局报告》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/202308/394939.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《2023-2029年中国动漫行业前景展望与产业竞争格局报告》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，是企业布局煤炭综采设备后市场服务行业的重要决策参考依据。 报告目录： 第一章&nbsp;动漫产业概述 1.1&nbsp;动漫简介 1.1.1&nbsp;动漫的定义 1.1.2&nbsp;动画的相关介绍 1.1.3&nbsp;漫画的相关介绍 1.2&nbsp;动漫产业概述 1.2.1&nbsp;动漫产业的定义 1.2.2&nbsp;动漫产业链分析 1.2.3&nbsp;动漫周边产业定义 1.3&nbsp;动漫作品概述 1.3.1&nbsp;动漫作品的特点 1.3.2&nbsp;动漫作品的类别 第二章&nbsp;世界动漫产业发展分析 2.1&nbsp;国际动漫产业发展概况 2.1.1&nbsp;产业综况 2.1.2&nbsp;产业政策 2.1.3&nbsp;规模状况 2.1.4&nbsp;发展模式 2.1.5&nbsp;发展特点 2.1.6&nbsp;产业链分析 2.2&nbsp;日本动漫产业 2.2.1&nbsp;市场状况 2.2.2&nbsp;运作模式 2.2.3&nbsp;融资模式 2.2.4&nbsp;行业特色 2.2.5&nbsp;发展特点 2.2.6&nbsp;发展困境 2.3&nbsp;美国动漫产业 2.3.1&nbsp;发展历程 2.3.2&nbsp;运作流程 2.3.3&nbsp;发展特点 2.3.4&nbsp;发展模式 2.3.5&nbsp;营销战略 2.3.6&nbsp;经验借鉴 2.4&nbsp;韩国动漫产业 2.4.1&nbsp;发展历程 2.4.2&nbsp;发展综况 2.4.3&nbsp;发展特点 2.4.4&nbsp;发展措施 2.5&nbsp;英国动漫产业 2.5.1&nbsp;产业概况 2.5.2&nbsp;模式借鉴 2.5.3&nbsp;产业布局 2.6&nbsp;台湾动漫产业 2.6.1&nbsp;行业发展综况 2.6.2&nbsp;行业发展特征 2.6.3&nbsp;加强与大陆合作 2.6.4&nbsp;行业发展困境 第三章&nbsp;中国动漫产业分析 3.1&nbsp;中国动漫产业发展概况 3.1.1&nbsp;产业发展历程 3.1.2&nbsp;政策环境分析 3.1.3&nbsp;行业发展现状 3.1.4&nbsp;行业影响因素 3.1.5&nbsp;行业发展特点 3.2&nbsp;中国动漫产业发展规模分析 3.2.1&nbsp;行业最新动态 3.2.2&nbsp;行业产值规模 3.2.3&nbsp;行业企业规模 3.2.4&nbsp;行业竞争格局 3.2.5&nbsp;展会繁荣活跃 3.3&nbsp;中国动漫产业基地发展分析 3.3.1&nbsp;动漫产业基地数量规模 3.3.2&nbsp;动漫产业基地产品产出 3.3.3&nbsp;动漫基地扶持力度增加 3.3.4&nbsp;动漫产业基地运行模式 3.3.5&nbsp;产业基地发展建议 3.3.6&nbsp;打造产业聚集效应 3.4&nbsp;中国动漫产业的战略模式 3.4.1&nbsp;发展战略模式的必要性 3.4.2&nbsp;创建产业发展模式 3.4.3&nbsp;协调行业内部关系 3.4.4&nbsp;合理规划产业布局 3.4.5&nbsp;给予行业政策支持 3.5&nbsp;中国动漫产业面临的问题分析 3.5.1&nbsp;主要问题分析 3.5.2&nbsp;产品质量低下 3.5.3&nbsp;行业人才缺乏 3.5.4&nbsp;发展资金不足 3.5.5&nbsp;版权问题严重 3.6&nbsp;发展中国动漫产业的建议 3.6.1&nbsp;行业破局办法 3.6.2&nbsp;加快产业化发展 3.6.3&nbsp;行业发展策略 3.6.4&nbsp;实行分级制度 3.6.5&nbsp;产品发售环节策略 3.6.6&nbsp;提升国际竞争力 第四章&nbsp;中国动漫市场分析 4.1&nbsp;

中国动漫市场发展概况 4.1.1&nbsp;市场发展因素分析 4.1.2&nbsp;市场交易规模分析  
4.1.3&nbsp;动漫市场供给侧特征 4.1.4&nbsp;数字动漫市场发展迅猛 4.1.5&nbsp;动漫市场的粉丝凝聚力 4.2&nbsp;中国动漫消费市场分析 4.2.1&nbsp;动漫消费定位主体 4.2.2&nbsp;动漫消费主体特征 4.2.3&nbsp;怀旧动漫渐受消费者追捧 4.2.4&nbsp;动漫衍生品消费群体分析  
4.3&nbsp;动漫市场知识产权 ( IP ) 分析 4.3.1&nbsp;互联网助力动漫IP发展 4.3.2&nbsp;动漫市场IP收购升温 4.3.3&nbsp;国内引入日本动漫IP 4.3.4&nbsp;低龄动漫IP发展分析 4.3.5&nbsp;动漫IP是商业模式建构核心 4.3.6&nbsp;动漫IP发展环境亟待优化 4.4&nbsp;动漫市场消费者的代际消费理论剖析 4.4.1&nbsp;同一性消费需求 4.4.2&nbsp;回忆性消费需求 4.4.3&nbsp;代际消费原理的启示 4.5&nbsp;中国动漫市场营销模式分析 4.5.1&nbsp;动漫营销的基本模式  
4.5.2&nbsp;动漫企业营销实例 4.5.3&nbsp;动漫品牌营销方式 4.5.4&nbsp;动漫图书营销技巧  
4.6&nbsp;中国动漫市场营销策略分析 4.6.1&nbsp;成本策略 4.6.2&nbsp;渠道策略 4.6.3&nbsp;衍生品开发策略 4.6.4&nbsp;线上营销对策 4.6.5&nbsp;国产动漫营销策略 第五章&nbsp;中国动画产业发展分析 5.1&nbsp;动画产业发展分析 5.1.1&nbsp;各地区动画产业现状  
5.1.2&nbsp;重点动画电影公司介绍 5.1.3&nbsp;优秀动画电影属性分析 5.1.4&nbsp;3D动画产业发展趋势 5.2&nbsp;中国动画产业发展概况 5.2.1&nbsp;中国动画产业发展历程 5.2.2&nbsp;中国动画产业行业规模 5.2.3&nbsp;中国动画产业发展态势 5.2.4&nbsp;动画产业政策扶持效果  
5.2.5&nbsp;动画水平滞后成因分析 5.2.6&nbsp;中国动画产业需要突围 5.3&nbsp;2012-中国动画电影产业发展分析 5.3.1&nbsp;动画电影市场票房 5.3.2&nbsp;动画电影票房结构  
5.3.3&nbsp;动画电影放映时间 5.3.4&nbsp;动画电影受众定位 5.3.5&nbsp;动画电影题材分布  
5.3.6&nbsp;动画电影产业特点 5.4&nbsp;动画片市场化运作模式解析 5.4.1&nbsp;动画片市场层次 5.4.2&nbsp;动画片商业类型 5.4.3&nbsp;加强资本融合商品权分切 5.5&nbsp;中国动画产业发展的问题与对策分析 5.5.1&nbsp;中外差距较大 5.5.2&nbsp;产业发展缺失 5.5.3&nbsp;专业人才匮乏 5.5.4&nbsp;改革管理体制 5.5.5&nbsp;完善产业链条 5.5.6&nbsp;打通行业壁垒  
第六章&nbsp;中国漫画产业发展分析 6.1&nbsp;漫画产业分析 6.1.1&nbsp;世界漫画产业发展概述 6.1.2&nbsp;世界漫画巨头竞争态势 6.1.3&nbsp;北美漫画产业发展规模 6.1.4&nbsp;日本漫画产业发达成因 6.1.5&nbsp;法国漫画产业成功经验 6.1.6&nbsp;韩国网络漫画市场规模  
6.2&nbsp;中国漫画产业分析 6.2.1&nbsp;中国漫画产业发展历程 6.2.2&nbsp;漫画消费行为分析 6.2.3&nbsp;漫画出版物规模 6.2.4&nbsp;漫画IP市场崛起 6.2.5&nbsp;互联网漫画平台成长  
6.3&nbsp;香港漫画产业 6.3.1&nbsp;香港漫画业的崛起 6.3.2&nbsp;香港漫画市场特点  
6.3.3&nbsp;日本对香港漫画的影响 6.3.4&nbsp;网络盗版打击漫画产业 6.4&nbsp;漫画新闻产业 6.4.1&nbsp;漫画新闻的定义 6.4.2&nbsp;中国漫画新闻的概况 6.4.3&nbsp;漫画新闻传播优势 6.4.4&nbsp;漫画新闻发展中的问题 6.4.5&nbsp;漫画新闻发展策略 6.5&nbsp;中国漫画产业

的问题与发展趋势分析 6.5.1&emsp;新漫画市场阻碍 6.5.2&emsp;漫画期刊产业存在问题  
6.5.3&emsp;传统漫画发展走向 6.5.4&emsp;成人漫画市场前景 第七章&emsp;手机动漫产业发展分析 7.1&emsp;手机动漫概述 7.1.1&emsp;手机动漫的概念 7.1.2&emsp;手机动漫产业价值链  
7.1.3&emsp;手机动漫市场特点 7.1.4&emsp;手机动漫的传播特性 7.1.5&emsp;手机动漫的受众分析 7.2&emsp;中国手机动漫产业发展态势 7.2.1&emsp;行业标准出台 7.2.2&emsp;手机网民规模  
7.2.3&emsp;手机动漫规模 7.2.4&emsp;市场发展态势 7.2.5&emsp;行业竞争格局 7.2.6&emsp;产业基地建设 7.2.7&emsp;助推产业发展 7.3&emsp;手机动漫产业面临的问题与对策分析  
7.3.1&emsp;手机动漫发展障碍 7.3.2&emsp;手机动漫创作误区 7.3.3&emsp;加强政策保障  
7.3.4&emsp;完善经营模式 7.3.5&emsp;积极培育市场 7.4&emsp;手机动漫发展前景及趋势分析  
7.4.1&emsp;行业发展契机 7.4.2&emsp;市场前景分析 7.4.3&emsp;未来发展方向 7.4.4&emsp;社区化互动化趋势 第八章&emsp;中国网络动漫产业发展分析 8.1&emsp;网络动漫概述  
8.1.1&emsp;定义及分类 8.1.2&emsp;用户特征 8.1.3&emsp;市场特点 8.1.4&emsp;经营模式  
8.2&emsp;网络动漫产业分析 8.2.1&emsp;网络传媒对传统动画的影响 8.2.2&emsp;网络动漫市场现状 8.2.3&emsp;网络视频成重要渠道 8.2.4&emsp;网络动漫市场格局 8.2.5&emsp;行业面临的机遇与挑战 8.3&emsp;网络动漫产业赢利分析 8.3.1&emsp;动漫网站盈利模式单一  
8.3.2&emsp;网络动漫盈利模式渐清晰 8.3.3&emsp;网络动漫企业冷待风险投资 8.3.4&emsp;网络动漫企业的赢利对策 第九章&emsp;动漫游戏(偏网络)产业发展分析 9.1&emsp;动漫游戏产业发展态势 9.1.1&emsp;产业特征解析 9.1.2&emsp;产业带动作用 9.1.3&emsp;产业融合发展  
9.1.4&emsp;产业发展规模 9.1.5&emsp;动漫IP需求爆发 9.1.6&emsp;产业联盟成立 9.1.7&emsp;产业发展障碍 9.2&emsp;网络游戏市场发展分析 9.2.1&emsp;行业市场规模 9.2.2&emsp;市场结构分析 9.2.3&emsp;虚拟物品市场 9.2.4&emsp;细分市场态势 9.2.5&emsp;行业领先企业  
9.2.6&emsp;行业发展趋势 9.3&emsp;发展中国动漫游戏产业的建议 9.3.1&emsp;抓住行业发展机遇 9.3.2&emsp;培育本土原创产品 9.3.3&emsp;培养高端行业人才 9.3.4&emsp;加强知识产权保护 9.3.5&emsp;培育动漫游戏产业链 9.4&emsp;动漫游戏未来发展前景及趋势分析  
9.4.1&emsp;行业发展契机 9.4.2&emsp;游戏与动漫相结合 9.4.3&emsp;游戏改编影视前景良好  
9.4.4&emsp;行业发展趋势 9.4.5&emsp;未来发展方向 第十章&emsp;重点区域动漫产业发展状况 10.1&emsp;北京市 10.1.1&emsp;动漫产业规模 10.1.2&emsp;总部基地建设 10.1.3&emsp;培育动漫消费 10.1.4&emsp;产业发展建议 10.2&emsp;上海市 10.2.1&emsp;行业发展态势  
10.2.2&emsp;行业发展特征 10.2.3&emsp;优秀产品介绍 10.2.4&emsp;行业扶持办法 10.2.5&emsp;产业园区开发 10.2.6&emsp;提高产业标准 10.3&emsp;深圳市 10.3.1&emsp;优秀作品介绍  
10.3.2&emsp;行业发展现状 10.3.3&emsp;世博会助力产业 10.3.4&emsp;行业发展对策  
10.3.5&emsp;未来发展目标 10.4&emsp;济南市 10.4.1&emsp;产业发展现状 10.4.2&emsp;产业基

地建设 10.4.3&emsp;承接外包机遇 10.4.4&emsp;产业发展对策 10.5&emsp;长沙市 10.5.1&emsp;行业发展现状 10.5.2&emsp;产业发展机遇 10.5.3&emsp;行业发展建议 10.5.4&emsp;产业发展前景 10.6&emsp;杭州市 10.6.1&emsp;行业政策环境 10.6.2&emsp;产业规模分析 10.6.3&emsp;动漫游戏规模 10.6.4&emsp;动漫产品质量 10.6.5&emsp;企业盈利模式 10.6.6&emsp;产业发展对策 10.7&emsp;厦门市 10.7.1&emsp;产业发展规模 10.7.2&emsp;产业发展态势 10.7.3&emsp;动画产业基地 10.7.4&emsp;政策扶持措施 10.7.5&emsp;厦门国际动漫节 10.7.6&emsp;产业发展展望 10.8&emsp;其他地区 10.8.1&emsp;天津市动漫产业园建立 10.8.2&emsp;武汉市动漫行业发展规模 10.8.3&emsp;安徽动漫游戏产业园 10.8.4&emsp;重庆市动漫产业现状 10.8.5&emsp;东莞动漫产业发展态势

第十一章&emsp;中国动漫衍生品市场分析 11.1&emsp;动漫衍生品市场概况 11.1.1&emsp;市场发展特征 11.1.2&emsp;市场开发模式 11.1.3&emsp;市场规模分析 11.1.4&emsp;行业产业链 11.1.5&emsp;发展案例分析 11.2&emsp;动漫与广告业 11.2.1&emsp;动漫与广告的结合 11.2.2&emsp;动漫广告媒介平台 11.2.3&emsp;动漫广告传播优势 11.2.4&emsp;动漫广告运作流程 11.2.5&emsp;动漫广告的公益应用 11.2.6&emsp;动漫广告的政策机遇 11.2.7&emsp;动漫广告的发展前景 11.3&emsp;动漫与服装产业 11.3.1&emsp;动漫服装的产生 11.3.2&emsp;动漫服饰产业链分析 11.3.3&emsp;动漫服饰产业发展提速 11.3.4&emsp;卡通品牌服装市场分析 11.3.5&emsp;服装品牌推进动漫营销 11.3.6&emsp;动漫服装品牌发展方向 11.4&emsp;动漫与食品产业 11.4.1&emsp;动漫食品受欢迎 11.4.2&emsp;卡通食品市场占有率 11.4.3&emsp;卡通食品带动饮食新理念 11.4.4&emsp;使用动漫形象的益处 11.4.5&emsp;使用动漫形象的方法 11.5&emsp;动漫与玩具产业 11.5.1&emsp;动漫玩具发展现状 11.5.2&emsp;国产动漫玩具市场火热 11.5.3&emsp;动漫玩具发展对策 11.5.4&emsp;动漫玩具店发展趋势 11.5.5&emsp;授权玩具市场前景广阔

第十二章&emsp;重点动漫企业运营状况分析 12.1&emsp;华特迪士尼 ( The Walt Disney Company ) 12.1.1&emsp;企业发展概况 12.1.2&emsp;企业经营状况 12.1.3&emsp;企业市场运作 12.1.4&emsp;品牌价值开发 12.1.5&emsp;企业合作动态 12.1.6&emsp;迪斯尼乐园 12.2&emsp;梦工厂动画公司 ( DREAMWORKS ANIMATION SKG, INC. ) 12.2.1&emsp;企业发展概况 12.2.2&emsp;企业经营状况 12.2.3&emsp;资本并购分析 12.2.4&emsp;企业发展动态 12.2.5&emsp;打造主题乐园 12.3&emsp;东映动画株式会社 ( Toei Animation Co., Ltd. ) 12.3.1&emsp;企业发展概况 12.3.2&emsp;企业经营状况 12.3.3&emsp;企业发展动态 12.3.4&emsp;布局手游行业 12.4&emsp;盛大游戏 ( Shanda Games Ltd ) 12.4.1&emsp;企业发展概况 12.4.2&emsp;企业经营状况 12.4.3&emsp;发力线下内容 12.4.4&emsp;扩展产业布局 12.5&emsp;环球数码创意控股有限公司 12.5.1&emsp;企业发展概况 12.5.2&emsp;集团主要业务 12.5.3&emsp;最新IP作品 12.5.4&emsp;经营状况分析 12.5.5&emsp;注重人才培养 12.6&emsp;奥飞娱乐股份有限公司 12.6.1&emsp;企业发展概况 12.6.2&emsp;经营状况分析 12.6.3&emsp;核心

竞争力分析 12.6.4&emsp;企业发展布局 12.6.5&emsp;打造全产业链 12.6.6&emsp;未来前景展望  
12.7&emsp;长城国际动漫游戏股份有限公司 12.7.1&emsp;企业发展概况 12.7.2&emsp;经营状况  
分析 12.7.3&emsp;整合产业链条 12.7.4&emsp;资本化运作 12.7.5&emsp;核心竞争力  
12.7.6&emsp;未来前景展望 12.8&emsp;广东咏声动漫股份有限公司 12.8.1&emsp;企业发展概况  
12.8.2&emsp;经营状况分析 12.8.3&emsp;企业授权模式 12.8.4&emsp;构建动漫生态圈  
12.9&emsp;上海美术电影制片厂 12.9.1&emsp;企业发展概况 12.9.2&emsp;经典作品巡展  
12.9.3&emsp;合作打造手游 12.9.4&emsp;企业合作动态 12.10&emsp;深圳华强数字动漫有限公司  
12.10.1&emsp;企业发展概况 12.10.2&emsp;进军海外市场 12.10.3&emsp;打造儿童舞台剧  
12.11&emsp;广东原创动力文化传播有限公司 12.11.1&emsp;企业发展概况 12.11.2&emsp;企业发  
展策略 12.11.3&emsp;企业经营思路 12.11.4&emsp;全方位发展道路 12.12&emsp;浙江中南卡通  
股份有限公司 12.12.1&emsp;企业发展概况 12.12.2&emsp;国际化发展路径 12.12.3&emsp;进军  
动画电影 12.12.4&emsp;进军童装市场 第十三章&emsp;动漫行业竞争力分析 13.1&emsp;动漫  
产业竞争力分析 13.1.1&emsp;各国竞争力水平分析 13.1.2&emsp;美国动漫产业竞争优势  
13.1.3&emsp;日本动漫产业竞争优势 13.1.4&emsp;韩国动漫产业竞争优势 13.2&emsp;中国动漫  
行业竞争优势分析 13.2.1&emsp;生产要素优势 13.2.2&emsp;市场需求优势 13.2.3&emsp;相关产  
业支持 13.2.4&emsp;产业后发优势 13.2.5&emsp;虚拟动漫集群优势 13.3&emsp;中国动漫市场竞  
争格局分析 13.3.1&emsp;中国动画的国际竞争力 13.3.2&emsp;外来动漫占领中国市场  
13.3.3&emsp;中日动漫业竞争力比较 13.3.4&emsp;幽默漫画期刊市场竞争 13.4&emsp;打造动漫  
民族品牌核心竞争力 13.4.1&emsp;培养品牌意识 13.4.2&emsp;打造品牌战略 13.4.3&emsp;提升  
品牌价值 13.4.4&emsp;加强品牌营销 13.4.5&emsp;提高管理水平 第十四章&emsp;中国动漫产  
业投资潜力分析 14.1&emsp;动漫行业投资背景分析 14.1.1&emsp;化背景 14.1.2&emsp;动漫产品  
需求扩大 14.1.3&emsp;产业投融资环境 14.2&emsp;动漫行业投资机遇分析 14.2.1&emsp;新媒体  
机遇 14.2.2&emsp;城镇化机遇 14.2.3&emsp;动漫走出去机遇 14.2.4&emsp;二胎政策带来消费机  
遇 14.2.5&emsp;小微动漫企业发展机遇 14.3&emsp;动漫产业投融资状况分析 14.3.1&emsp;动漫  
企业融资案例 14.3.2&emsp;动漫IP投资项目 14.3.3&emsp;动漫产业投资动态 14.4&emsp;动漫资  
金投资形式比较分析 14.4.1&emsp;个人投资 14.4.2&emsp;种子基金 14.4.3&emsp;风险投资  
14.4.4&emsp;企业并购 14.5&emsp;动漫产业风险及建议 14.5.1&emsp;动漫产业的投资风险  
14.5.2&emsp;动漫企业融资建议 第十五章&emsp;中国动漫产业发展前景预测 15.1&emsp;动漫  
产业发展前景分析 15.1.1&emsp;中国动漫市场成投资热点 15.1.2&emsp;我国动漫市场前景展望  
15.1.3&emsp;动漫衍生品市场空间广阔 15.1.4&emsp;我国动漫授权市场前景可期 15.2&emsp;动  
漫产业发展趋势预测 15.2.1&emsp;动漫行业整体发展方向 15.2.2&emsp;新媒体动漫发展方向  
15.2.3&emsp;服务外包成趋势 15.2.4&emsp;全龄化发展趋势 15.2.5&emsp;技术发展趋势

15.2.6&nbsp;互联网+动漫趋势 15.2.7&nbsp;“弹幕文化”成主流 15.3&nbsp;动漫产业规模预测分析 15.3.1&nbsp;中国动漫产业市场前景预测 15.3.2&nbsp;中国国产电视动画片产量预测 15.3.3&nbsp;中国国产动画电影票房预测 15.3.4&nbsp;中国动漫产业总产值预测  
略&bull;&bull;&bull;&bull;完整报告请咨询客服

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202308/394939.html>