

2024-2030年中国动漫市场 深度分析与市场供需预测报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2024-2030年中国动漫市场深度分析与市场供需预测报告》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/202401/436888.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《2024-2030年中国动漫市场深度分析与市场供需预测报告》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 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 国外动漫产业发展分析	10	2.1 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 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 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 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 中国动漫产业发展现状分析	85	4.2.1 产业规模	85	4.2.2 运行状况	86	4.2.3 发展特点	87
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 动画产业分析	126	5.1 动画产业发展现状	126
5.1.1 动画产业发展概况	126	5.1.2							

十大经典动画片回眸	129	5.1.3 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 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 中国动画片制作发行情况	140	5.2.4 中国动画电影市场发展状况	141
5.2.5 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 漫画产业分析	162	6.1 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 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 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 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 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 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 动漫游戏(偏网络)产业分析	241	9.1 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 网络游戏市场发展概况	245
9.1.4 网络游戏市场规模分析	248	9.1.5 中国网络游戏市场分析	249	9.2 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 中国动漫产业发展预测	495	16.2.1 中国动漫产业走势预测	495	16.2.2 中国动漫行业趋势预测	497	16.2.3 中国动漫市场规模预测	498
略••••完整报告请咨询客服							

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202401/436888.html>