

# 2018--2023年中国动漫衍生品市场发展现状及投资方向研究报告

报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2018--2023年中国动漫衍生品市场发展现状及投资方向研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/294481294481.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

### 一、动漫、动漫产业和动漫衍生品产业的关系

#### （一）动漫、动漫产业和动漫衍生品产业的相关概念

动漫的概念在不同的国家都有不同的解释。在我国，动漫是动画和漫画的合称和缩写。华文圈较多地习惯性将动画（animation）、漫画（comic）、游戏（game）三者合称作ACG，或加上轻小说（novel）合称为ACGN。日本不使用ACG这个词，较常使用的类似概念有MAG（マゲ），即Manga（漫画）、Anime（动画）、Game（游戏）之缩写。日本的爱好者间常用二次元来代指一系列的动漫文化（包括轻小说，手办等）。一般则以オタク文化（otaku/御宅文化）泛指相关领域次文化、オタク产业指相关领域业界。另外，英语cartoon的中文音译“卡通”，也是漫画与动画的合称，但有时特指是美国式动画。

动漫产业是以动画、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。

动漫衍生品则是以动画、漫画中的原创人物形象为基础，经过专业的动漫卡通衍生品设计师的精心开发、设计的各种可供销售的服务和产品，这类产品可以是具体的实体，也可以是抽象的。动漫衍生品产业即指提供这些相关服务和商品的产业。中国动漫衍生品市场规模呈现连年扩大的趋势，如何从该产业自身阻碍因素出发，提出合理可行的对策，对我国动漫衍生品产业的发展有着重要的作用和意义。

#### （二）动漫、动漫产业和动漫衍生品产业的关系

动漫是动漫产业的核心，通过原创制作后的动漫作品以图书、电影、电视剧等方式进入播放市场，获得其基本的价值；动漫衍生品产业作为动漫产业的衍生，通过更广阔的方式将动漫产品的附加值全部挖掘，是动漫产业的获利关键点。动漫产业则是衍生品产业的基础，衍生品产业是动漫产业的一个部分，不仅能为动漫产业带来收益还能促进动漫产业的发展。

### 二、发展我国动漫衍生品产业的意义

我国动漫产业在国家的政策和资金的扶持下不断发展，动漫作品数量逐渐增加、质量不断提高。随之而来的庞大的衍生产品消费群体和旺盛的国内衍生产品消费需求也刺激了我国衍生品产业的发展，部分传统产业如服装产业和玩具产业与动漫衍生品产业合作发展，取得了令人满意的经济效益。中国儿童玩具每年的销售额为200亿元人民币左右，儿童服装每年的销售额达900亿元人民币以上，这些产品开发不仅可为动漫衍生品，还可为其他产业的发展挖掘新的经济增长点。由此可见，我国动漫衍生品产业拥有巨大的发展空间。且动漫衍生品产业涉及众多品种、范围广泛、生命力长，对发展动漫产业也有举足轻重的作用。

图：2009-2015年中国动漫衍生品市场规模（单位：亿元）

资料来源：公开资料，中国报告网整理

图：2010-2016年我国动漫产业总产值 资料来源：公开资料，中国报告网整理

图：整体化设计动漫产业链

资料来源：公开资料，中国报告网整理

### 三、我国动漫衍生品产业的发展现状

近年来，我国动漫产业和动漫衍生品产业发展迅速，2010年到2015年，动漫产业总产值从470.84亿元增加到1200亿元，增加了729.16亿元。其中，动漫衍生产品的产值增加量从2010年的24亿元发展为2015年的85亿元，动漫衍生产品的市场收入已大于播映市场的收入，2015年多119亿元。说明衍生产品有很大的市场潜力，需要加大多衍生产品市场的开发。

而我国动漫衍生品产业中，动画占衍生品的市场规模为51%，仍占动漫衍生品市场规模的主导；其次是16%的服装，再者是29%的其他，最后是4%的出版物。这说明动漫衍生品产业各行业发展参差不齐，对衍生品产业的开发力度不够，动漫衍生产品单一，市场已开发的衍生品产品多限于传统的服装和出版作品，没有深入挖掘其他产品和服务，没有充分开发衍生品产业。同时，动漫衍生品市场规模不断扩大，衍生品内容不断丰富，完整的动漫衍生品产业链初步形成。

#### （一）动漫衍生品市场内容和规模不断完善

随着我国经济的发展以及消费群体的不断扩大，动漫衍生品消费者的消费能力也在不

断的提升。动漫衍生品内容不断丰富，市场规模呈现逐年扩大的势态。从动漫的制作到影视和书籍的传播、网络动漫、游戏动漫到玩具、食品、日用品等诸多衍生品产业，动漫衍生品产业链在逐步完善中。不过目前，动漫玩具仍是动漫衍生产品中最重要的获利项目，占到了中国动漫衍生品整体市场的一半以上。

## （二）动漫衍生品产业推广方式多样化

动漫衍生品市场规模的扩大和利润的增加离不开动漫衍生品产业的推广。传统的方式多为电视广告，杂志广告和漫迷之间相互推广，这些方式虽在一定程度上推广了动漫衍生品产业，但也存在很多局限，比如时间滞后，内容不完整；再者由于不同漫迷对产品的喜爱程度不同，对产品的选择倾向会有偏爱等等，这些都不利于产业的推广。如今，随着科技的发展，网络的更新换代和普及程度的提高，推广的方式逐渐多样化。通过网络，我们可以在贴吧、论坛、微博等及时信息平台中了解动漫衍生品和衍生品产业；我们可以通过视频、真人COS活动直观的了解动漫衍生品。以ChinaJoy为例，作为中国最大的数码互动展会，其中除了数码和游戏产品及真人cos展之外，也包括中国国际动漫及衍生品展览会；漫迷可以实地参加，再现动漫内容和人物，对于喜欢的动漫人物的服装、配饰及其他的，都会考虑收藏。展会在动漫与漫游的互动和动漫衍生品的推广中发挥了重要作用。

## 五、促进我国动漫衍生品产业发展的对策

### （一）产业认识方面

国内对动漫衍生品产业认识不足、开发不足、没有形成完整的产业链。动漫企业的重心应当由集中在动漫产业上重视动漫的原创、制作、生产、播放、获利，逐渐转移至动漫形象的授权和衍生品的开发整合，逐步形成完整的产业链。加大对动漫衍生品产业的资金投入，包括对衍生品的开发投入，由玩具、文具、儿童服饰等低端的消费领域逐渐向高端领域的开发。同时，加强动漫衍生品产业也其他产业的整合，包括电子游戏嫁接、主题公园、数码产品的造型和设计等等。

### （一）知识产权保护方面

版权问题是动漫产业链各个环节联系的关键。知识产权的保护观念和保护行为在我国正在逐渐深入，但是目前的知识产权保护形势仍然严峻，知识产权保护意识薄弱，专利申请、授用情i5}不容乐观，虽有不断完善的产权保护法律体制，但是执行力度没有完全的匹配。

### (三)人才培养方面

要发展我国动漫衍生品产业，拥有专业的技术人员，丰富的人才资源，完整的人才体系，尤为重要。我国目前虽说也拥有一些优秀的动漫衍生品开发和设计的人才，但总体来说人员数量少，且大多积聚在北上广深等地。为了使动漫衍生品产业得到更为全而地发展，加大这方面人才的培养和推广平台的开发就是重中之重。(四)消费群体的发掘方面

首先应该对消费群体进行划分，针对不同群体采用不同的发掘方式。我国动漫衍生品消费群体主要可以划分为三类。第一类是儿童消费群体。儿童对动漫的喜爱是其选购衍生品的直接出发点，对儿童消费群体的发掘应多从儿童本身以及动漫作品出发。第二类是青少年消费群体。青少年群体就儿童消费群体而高有更广的选择范围，他们可以通过网络、电视等渠道获取动漫信息，选择不同的动漫衍生品。对青少年消费群体的发掘应从质量、价格和衍生品的制作方面入手，加大衍生品信息的推广和宣传。第三类是成人消费群体。成人也一样会追逐其时代下的动漫作品，特定时代的漫迷对动漫衍生品都有不同的热爱，20世纪80,90年代国产动画的探索中，产生了一批批国产漫迷，这些成人漫迷转换来的衍生品消费者，他们在选择力和购置力方面都强于前者。对这类消费的发掘应多从产品的主题出发，可多设怀旧主题等。(五) 其他方面

另外，政府也应加大对国产动漫及衍生品的支持。提及动漫产业和动漫衍生品产业，我们多想到的是外国大国，米老鼠,HelloKitty等，这些国外的动漫衍生品充斥国内市场，对我国的经济和衍生品产业的发展都是不利的。国家和企业都应该加大对国产动漫作品和动漫衍生品的支持，加大国产作品的宣传力度。消费者更应多支持国产动漫和动漫衍生品，因为那些产品都凝聚了原创者和制作者的智慧和精力。对产品的支持就是对企业的肯定，这不仅有利于产业的健康发展，更有利于传播和弘扬我国的文化，防止外国文化的侵占。

我国的动漫衍生品产业起步晚，发展滞后，很多成果和发展的的问题都不能完全从文章内容表达出。且产业的发展需要不断探索，需要各种因素的综合作用。我国动漫衍生品产业身处有利的发展环境，如果能借助其他国家成功的经验，那我国潜在的巨大消费市场和广阔的前景，一定会使我国动漫衍生品产业获得巨大发展。

中国报告网发布的《2018--2023年中国动漫衍生品市场发展现状及投资方向研究报告》内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、市场前景、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。它是业内企业、相关投资公司及

政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资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。

## 目录

### 第一章：动漫产业链运行状况分析

#### 1.1动漫产业链分析

##### 1.1.1动漫产业链简介

##### 1.1.2动漫产业链流程

##### 1.1.3动漫产业链主要业态

#### 1.2漫画出版行业运行情况

##### 1.2.1漫画出版行业总体情况

##### 1.2.2原创动漫图书

##### 1.2.3动漫期刊市场

#### 1.3动画电影行业运行情况

##### 1.3.1中国动画电影行业规模与销售规模

###### (1) 中国动画电影行业规模

###### (2) 中国国产动画电影票房占比

###### (3) 上映动画影视作品

##### 1.3.2动画电影制片状况

#### 1.4电视动画行业运行情况

##### 1.4.1国产动画片创作生产情况

###### (1) 国产动画片产量

###### (2) 国产动画片生产总时长

###### (3) 国产动画片产量企业排名

##### 1.4.2国产动画片制作备案情况

##### 1.4.3中国电视动画片收视情况

##### 1.4.4中国电视动画片出口情况

###### (1) 中国电视动画片海外销售收入

###### (2) 中国电视动画片出口企业数量

##### 1.4.5国家动画产业基地情况

## 1.5 新媒体动漫行业运行情况

### 1.5.1 新媒体动漫发展现状分析

### 1.5.2 新媒体动漫发展特点分析

#### (1) 网络动漫发展特点

#### (2) 手机动漫发展特点

### 1.5.3 新媒体动漫发展趋势分析

## 1.6 动漫衍生品行业运行情况

### 1.6.1 动漫衍生品细分市场规模

### 1.6.2 动漫玩具市场规模

## 1.7 动漫产业链价值点分析

### 1.7.1 动漫产业链价值点分布情况

### 1.7.2 动漫产业链盈利模式分析

#### (1) 产业链盈利模式

##### 1) 动漫产业化

##### 2) 产业动漫化

##### 3) 两种盈利模式的比较

#### (2) 产业链各环节盈利模式

##### 1) 漫画、动画创作与生产环节

##### 2) 动漫影视与播放环节

##### 3) 图文、音像产品市场投放环节

##### 4) 动漫衍生品运营环节

## 第二章：动漫形象授权市场发展状况分析

### 2.1 动漫形象授权市场规模

#### 2.1.1 动漫形象授权定义和特点

##### (1) 动漫形象授权定义

##### (2) 动漫形象授权特点

#### 2.1.2 国际动漫形象授权发展

#### 2.1.3 中国动漫形象授权业发展与现状

##### (1) 我国动漫品牌授权消费市场潜力巨大

##### (2) 我国本土动漫品牌授权业发展不容乐观

##### (3) 电视媒体助推动漫品牌授权发展

#### 2.1.4 中国动漫形象授权业存在的问题

### 2.2 动漫形象授权流程与规则

#### 2.2.1 动漫形象授权流程

## 2.2.2动漫形象授权环节角色分析

- (1) 动漫形象授权商
- (2) 动漫形象授权经营商
- (3) 动漫形象授权代理商
- (4) 动漫形象授权顾问

## 2.2.3动漫形象授权保障

## 2.3动漫形象授权合作方式与费用

### 2.3.1动漫形象授权合作方式

- (1) 单一动漫形象授权
- (2) 动漫形象授权与服务深度合作

### 2.3.2动漫形象授权具体方式

#### (1) 商品形象授权

- 1) 商品形象授权内容
- 2) 商品形象授权收费方式
- 3) 商品形象授权流程

#### (2) 促销形象授权

- 1) 促销形象授权内容
- 2) 促销形象授权收费方式
- 3) 促销形象授权流程

#### (3) 主题形象授权

- 1) 主题形象授权内容
- 2) 主题形象授权收费方式
- 3) 主题形象授权流程

#### 4) 渠道授权

## 2.4动漫形象授权营销法则

### 2.4.1动漫形象与品牌定位

### 2.4.2动漫形象价值

### 2.4.3动漫形象运营系统

## 2.5动漫形象授权商发展分析

### 2.5.1国际主要动漫形象授权商

### 2.5.2中国主要动漫形象授权商

### 2.5.3动漫形象授权商动态及合作项目

- (1) 动漫形象授权商合作项目
- (2) 动漫形象授权商动态与商业机会

## 2.6动漫形象被授权商发展分析

#### 2.6.1中国主要动漫形象被授权领域分布

#### 2.6.2中国主要动漫形象被授权商发展概况

#### 2.7动漫形象授权代理机构发展分析

##### 2.7.1动漫形象授权代理机构发展现状

##### 2.7.2主要动漫形象授权代理机构

#### 2.8动漫形象授权案例分析

##### 2.8.1米奇老鼠

(1) 米奇老鼠形象与品牌价值

(2) 米奇老鼠形象授权方式

(3) 米奇老鼠形象授权领域

(4) 米奇老鼠衍生品销售规模

##### 2.8.2小熊维尼

(1) 小熊维尼形象与品牌价值

(2) 小熊维尼形象授权方式

(3) 小熊维尼形象授权领域

(4) 小熊维尼衍生品销售规模

##### 2.8.3HELLOKITTY

(1) HELLOKITTY形象与品牌价值

(2) HELLOKITTY形象授权方式

(3) HELLOKITTY形象授权领域

(4) HELLOKITTY衍生品销售规模

### 第三章：国际动漫产业链与衍生品市场发展状况

#### 3.1国际动漫产业链与衍生品市场

##### 3.1.1日本动漫产业链发展分析

(1) 日本动漫产业发展概况

(2) 日本动漫产业发展规模

(3) 日本动漫产业收入结构

(4) 日本动漫产业链及衍生品市场分析

(5) 日本动漫产业运营模式及对中国动漫产业发展的借鉴意义

##### 1) 日本动漫产业运营模式

##### 2) 对中国动漫产业发展的借鉴意义

##### 3.1.2美国动漫产业发展分析

(1) 美国动漫产业发展历程

(2) 美国主体动漫产业流程

- (3) 美国动漫产业规模
- (4) 美国动漫产业链及衍生品市场分析
- (5) 美国动漫产业重点企业分析
- 1) 迪士尼
  - 1、迪士尼品牌战略
  - 2、迪士尼发展策略
  - 3、迪士尼营运状况
- 2) 孩之宝
  - 1、公司发展历程
  - 2、公司运营情况
  - 3、公司动漫产业拓展
- 3.1.3韩国动漫产业发展分析
  - (1) 韩国动漫产业流程
  - (2) 韩国动漫产业规模
  - (3) 韩国动漫产业链及衍生品市场分析
  - (4) 韩国动漫产业主要公司发展分析
- 1) AKOM动画公司
- 2) VoozClub
- (5) 韩国动漫产业崛起经验总结
- 3.2国际动漫衍生品市场借鉴与启示
  - 3.2.1国际动漫产业与衍生品开发赢利点启示
  - 3.2.2国际动漫人物设计及衍生品开发的启示
  - 3.2.3日美动漫衍生品营销策略对比分析和启示
    - (1) 日本动漫产业中衍生品的营销战略
    - (2) 美国动漫产业中衍生品的营销战略
    - (3) 日美动漫产业中衍生品开发战略的比较
    - (4) 对我国动漫产业衍生品开发策略的启示
- 3.3国际动漫衍生品运作
  - 3.3.1运作模式
  - 3.3.2计划与资金投入
  - 3.3.3动画制作
  - 3.3.4节目发行
  - 3.3.5品牌授权
  - 3.3.6产品制作
- 3.4动漫作品与衍生品经营案例分析

### 3.4.1狮子王

- (1) 盈利模式
- (2) 票房收入
- (3) 衍生品收入

### 3.4.2变形金刚

- (1) 盈利模式
- (2) 动画收入
- (3) 衍生品收入
- (4) 衍生品主要类别

## 第四章：中国动漫产业链与衍生品市场发展状况

### 4.1中国动漫产业与衍生品市场环境发展

#### 4.1.1中国动漫产业链与衍生品市场环境

- (1) 宏观经济发展与走势
  - 1) 宏观经济运行现状
  - 2) 宏观经济走势预测
- (2) 居民收入与消费水平
- (3) 经济环境对产业的影响分析

#### 4.1.2中国动漫产业链及衍生品市场政策环境

#### 4.1.3中国动漫产业链与衍生品市场需求环境

- (1) 人口结构与动漫及衍生品需求
- (2) 动漫及衍生品核心需求群体分析
- (3) 动漫及衍生品需求量调研
  - 1) 动漫及衍生品需求强度
  - 2) 动漫及衍生品购买频率
  - 3) 动漫及衍生品关注度
  - 4) 动漫及衍生品的关注原因
  - 5) 动漫及衍生品喜好度
  - 6) 选择动漫及衍生品的首要因素
  - 7) 动漫及衍生品的种类选择
  - 8) 动漫及衍生品的月度花费

### 4.2中国动漫及衍生品市场发展

#### 4.2.1中国动漫产业市场规模

- (1) 中国动漫产业发展阶段
- (2) 中国动漫产业市场规模

#### 4.2.2中国动漫产业供需分析

- (1) 中国动漫产业市场供给分析
- (2) 中国动漫产业市场需求分析

#### 4.2.3中国动漫产业市场竞争分析

- (1) 动漫产业整体竞争实力
- (2) 衍生品产业对国外动漫产业的依赖

#### 4.2.4中国动漫衍生品市场现状

- (1) 动漫衍生品开发模式
  - (2) 中国动漫衍生品市场规模
  - (3) 中国动漫衍生品市场存在的问题
- 1) 国外动漫品牌占据垄断地位
  - 2) 国产动漫衍生品开发优势不突出

#### 4.3经典动画分析与其卡通形象的衍生案例

##### 4.3.1喜羊羊与灰太狼

- (1) 盈利模式
- (2) 动画收入
- (3) 衍生品收入
- (4) 推广模式和渠道
- (5) 衍生领域拓展前景

##### 4.3.2阿狸

- (1) 盈利模式
- (2) 形象授权打造动漫品牌
- (3) 多元运营提升品牌价值
- (4) 经营情况

### 第五章：中国动漫产业基地及衍生品市场发展分析

#### 5.1中国动漫及衍生品产业区域分布情况

#### 5.2中国国家级动漫基地发展概况

##### 5.2.1中国国家级动漫基地发展规模

##### 5.2.2中国国家级动漫基地产能分析

#### 5.3江苏省动漫及衍生品产业发展分析

##### 5.3.1动漫产业规模

##### 5.3.2动漫产业产量分析

##### 5.3.3动漫产业及衍生品市场发展

##### 5.3.4省政府扶持力量与鼓励政策

### 5.3.5动漫及衍生品市场原创性

### 5.3.6动漫及衍生品市场海外拓展

### 5.3.7主要动漫及衍生品制作企业发展情况

(1) 南京阿法贝文化创意股份有限公司

(2) 苏州欧瑞动漫有限公司

(3) 苏州欧瑞动漫有限公司

### 5.3.8动漫及衍生品典型发展模式

## 5.4浙江省动漫及衍生品产业发展分析

### 5.4.1动漫产业规模

### 5.4.2动漫产业产量分析

### 5.4.3动漫产业及衍生品市场发展

### 5.4.4省政府扶持力量与鼓励政策

### 5.4.5动漫行业及衍生品发展特点

(1) 动画产业链初步形成

(2) 人才培养规模化

(3) 动画产业信息化

(4) 具备优越的动画产业发展空间

### 5.4.6主要动漫及衍生品制作企业发展情况

(1) 浙江中南卡通股份有限公司

(2) 杭州玄机科技信息技术有限公司

(3) 杭州美盛游戏技术开发有限公司

### 5.4.7动漫及衍生品典型发展模式

(1) 杭州美盛

(2) 中南卡通

## 5.5广东省动漫及衍生品产业发展分析

### 5.5.1动漫产业规模

### 5.5.2动漫产业产量分析

### 5.5.3动漫产业及衍生品市场发展

### 5.5.4省市扶持力量与鼓励政策

### 5.5.5动漫及衍生品市场原创性

### 5.5.6动漫及衍生品市场海外拓展

### 5.5.7主要动漫及企业发展情况

(1) 奥飞娱乐股份有限公司

(2) 广州漫友文化科技发展有限公司

(3) 华强方特(深圳)动漫有限公司

## 5.5.8动漫及衍生品典型发展模式

- (1) “奥飞”模式
- (2) “喜羊羊”模式
- (3) “漫友”模式
- (4) “华强”模式

## 5.6山东省动漫及衍生品产业发展分析

### 5.6.1动漫产业规模

### 5.6.2动漫产业产量分析

### 5.6.3省政府扶持力量与鼓励政策

### 5.6.4动漫及衍生品市场发展机遇

### 5.6.5动漫及衍生品市场发展瓶颈

### 5.6.6动漫及衍生品市场发展建议

### 5.6.7主要动漫及衍生品制作企业发展情况

- (1) 青岛普达海动漫影视有限责任公司

### 5.6.8动漫及衍生品典型发展模式

## 5.7湖南省动漫及衍生品产业发展分析

### 5.7.1动漫产业规模

### 5.7.2动漫产业产量分析

### 5.7.3动漫产业及衍生品市场发展

### 5.7.4省政府扶持力量与鼓励政策

### 5.7.5动漫及衍生品市场原创性

### 5.7.6动漫及衍生品市场海外拓展

### 5.7.7主要动漫及衍生品制作企业发展情况

- (1) 湖南蓝猫动漫传媒有限公司
- (2) 湖南拓维信息系统股份有限公司

### 5.7.8动漫及衍生品典型发展模式

- (1) 湖南蓝猫动漫传媒有限公司
- (2) 湖南拓维信息系统股份有限公司

## 5.8上海市动漫及衍生品产业发展分析

### 5.8.1动漫产业规模

### 5.8.2动漫产业产量分析

### 5.8.3动漫行业及衍生品市场发展

### 5.8.4市政府扶持力量与鼓励政策

### 5.8.5动漫及衍生品市场发展优势

### 5.8.6动漫及衍生品市场发展对策

#### 5.8.7主要动漫及衍生品制作企业发展情况

- (1) 上海河马动画设计股份有限公司
- (2) 上海美术电影制片厂有限公司
- (3) 上海炫动传播有限公司

#### 5.8.8动漫及衍生品典型发展模式

#### 5.9北京市动漫及衍生品产业发展分析

##### 5.9.1动漫产业规模

##### 5.9.2动漫产业产量分析

##### 5.9.3动漫及衍生品市场发展

##### 5.9.4市政府扶持力量与鼓励政策

##### 5.9.5动漫及衍生品市场原创性

##### 5.9.6动漫及衍生品市场海外拓展

##### 5.9.7主要动漫及衍生品企业发展情况

- (1) 幸星数字娱乐科技(北京)有限公司
- (2) 北京青青树动漫科技有限公司
- (3) 北京卡酷传媒有限公司

##### 5.9.8动漫及衍生品典型发展模式

#### 5.10重庆市动漫及衍生品产业发展分析

##### 5.10.1动漫产业规模

##### 5.10.2动漫产业产量分析

##### 5.10.3动漫产业及衍生品市场发展

##### 5.10.4市政府扶持力量与鼓励政策

##### 5.10.5动漫及衍生品产业发展特点

##### 5.10.6动漫及衍生品产业SWOT分析

- (1) 优势分析
- (2) 劣势分析
- (3) 机遇分析
- (4) 威胁分析

##### 5.10.7主要动漫及衍生品制作企业发展情况

- (1) 重庆享弘影视股份有限公司
- (2) 重庆视美动画艺术有限责任公司

##### 5.10.8动漫及衍生品典型发展模式

- (1) 重庆享弘影视股份有限公司
- (2) 重庆视美动画艺术有限责任公司

## 第六章：中国动漫衍生品产业细分市场分析

### 6.1中国动漫玩具市场分析

#### 6.1.1动漫玩具在玩具市场中比重

#### 6.1.2动漫玩具市场规模

#### 6.1.3动漫玩具主要类型

#### 6.1.4动漫玩具供需分析

##### （1）供给分析

##### （2）需求分析

##### （3）市场潜力

#### 6.1.5动漫玩具市场竞争模式分析

#### 6.1.6动漫玩具主要生产企业

##### （1）动漫玩具主要生产企业

##### （2）动漫玩具主要企业经营情况

#### 6.1.7动漫玩具市场渠道分析

##### （1）出口渠道增长快速

##### （2）国内销售潜力巨大

#### 6.1.8动漫玩具市场前景

### 6.2中国动漫服装市场分析

#### 6.2.1动漫服装市场概况

#### 6.2.2动漫服装市场规模

#### 6.2.3动漫服装主要类型

#### 6.2.4动漫服装供需分析

##### （1）供给分析

##### （2）需求分析

#### 6.2.5动漫服装毛利水平高

#### 6.2.6动漫服装市场竞争分析

##### （1）国际市场竞争分析

##### （2）国内市场竞争分析

#### 6.2.7动漫服装主要生产企业

#### 6.2.8动漫服装市场渠道分析

#### 6.2.9动漫服装市场前景

### 6.3中国动漫文具市场分析

#### 6.3.1动漫文具市场概况

#### 6.3.2动漫文具主要类型

#### 6.3.3动漫文具供需分析

- (1) 供给分析
- (2) 需求分析
- 6.3.4 动漫文具主要生产企业
- 6.3.5 动漫文具市场渠道分析
- 6.3.6 动漫文具市场前景
- 6.4 中国动漫游戏市场分析
  - 6.4.1 网络游戏及电玩市场的发展
    - (1) 网路游戏用户规模
    - (2) 网络游戏市场规模
    - (3) 网络游戏市场结构分析
  - 6.4.2 动漫游戏市场规模
  - 6.4.3 动漫游戏开发运作模式
  - 6.4.4 动漫游戏主要参与企业
  - 6.4.5 动漫游戏发展路径
- 6.5 中国动漫食品市场分析
  - 6.5.1 食品市场分析
    - (1) 供给分析
    - (2) 需求分析
  - 6.5.2 动漫食品市场概况
  - 6.5.3 动漫食品主要类型
  - 6.5.4 动漫食品主要生产企业
- 6.6 中国动漫日用品市场分析
  - 6.6.1 日用品市场分析
    - (1) 供给分析
    - (2) 需求分析
  - 6.6.2 动漫日用品主要类型
  - 6.6.3 动漫日用品市场前景
- 6.7 其他动漫衍生品市场分析
  - 6.7.1 动漫主题公园发展分析
    - (1) 国内外企业投建动漫主题公园情况
    - (2) 各地政府投建动漫主题公园情况
  - 6.7.2 经典动画与动漫衍生品开发成功案例
    - (1) 迪士尼——动画衍生的成功范例
    - (2) 变形金刚——先有产品后有动画的模式颠覆
    - (3) 铁臂阿童木——日本动画衍生品的开端

#### (4) 蓝猫——中国动画衍生品的成功

### 第七章：中国动漫产业链及衍生品重点企业分析

#### 7.1中国动漫产业链及衍生品企业总体状况

#### 7.2动漫产业链及衍生品重点企业经营分析

##### 7.2.1浙江中南卡通股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

##### 7.2.2湖南蓝猫动漫传媒有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

##### 7.2.3广东原创动力文化传播有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

##### 7.2.4杭州玄机科技信息技术有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

##### 7.2.5广州漫友文化科技发展有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

##### 7.2.6湖南拓维信息系统股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.7奥飞娱乐股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.8华强方特（深圳）动漫有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.9广东缤果动漫连锁管理有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.10南京阿法贝文化创意股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.11重庆视美动画艺术有限责任公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.12上海河马动画设计股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.13上海炫动传播有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.14苏州欧瑞动漫有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.15苏州士奥动画制作有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.16南京合谷科技信息技术有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.17沈阳非凡创意动画制作有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.18上海美术电影制片厂有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.19江苏动力谷文化传媒有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.20北京卡酷传媒有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.21中国动漫集团有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.22杭州美盛游戏技术开发有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.23青岛普达海动漫影视有限责任公司

- (1) 企业简介
- (2) 企业主营业务及产品
- (3) 企业品牌及代表形象
- (4) 企业发展模式分析
- (5) 企业经营状况优劣势分析

#### 7.2.24珠海天空文化传播有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.25厦门大拇指动漫股份有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

#### 7.2.26杭州漫奇妙动漫制作有限公司

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

### 第八章：中国动漫衍生品行业投资潜力与策略规划

#### 8.1动漫衍生品行业发展前景预测

##### 8.1.1行业影响因素分析

- (1) 政策支持因素
- (2) 市场需求因素
- (3) 社会基础因素
- 8.1.2行业市场容量预测
- 8.2动漫衍生品行业发展趋势预测
  - 8.2.1行业整体趋势预测
  - 8.2.2市场竞争格局预测
- 8.3动漫衍生品行业投资潜力分析
  - 8.3.1行业投资现状分析
  - 8.3.2行业投资推动因素
    - (1) 行业发展势头分析
    - (2) 行业投资环境分析
- 8.4动漫衍生品行业投资现状分析
  - 8.4.1行业投资主体分析
    - (1) 行业投资主体构成
    - (2) 各投资主体投资优势
  - 8.4.2行业投资切入方式
  - 8.4.3行业投资案例分析
- 8.5动漫衍生品行业投资策略规划
  - 8.5.1行业投资方式策略
  - 8.5.2行业投资区域策略
  - 8.5.3行业产品创新策略
  - 8.5.4行业商业模式策略

#### 图表目录

- 图表1：中国动漫产业链
- 图表2：日本动漫产业链模式
- 图表3：美国动漫产业链模式
- 图表4：动漫产业主要业态
- 图表5：国内原创图书在动漫游戏类图书的内部占比情况（单位：种；%）
- 图表6：动漫期刊市场占有率分布图（单位：%）
- 图表7：动漫期刊销售指数
- 图表8：当当网中国内地漫画销量榜前20名
- 图表9：中国动漫电影票房总收入（单位：万元，部，%）
- 图表10：中国国产动漫电影票房占比（单位：亿元，%）
- 图表11：国产动画电影Top10（单位：万元）

图表12：国内动漫公司融资数量（单位：家）

图表13：中国电视动画公示与完成情况（单位：部）

（GYZJY）

图表详见正文

特别说明：中国报告网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/294481294481.html>