

2016-2022年中国动漫衍生品行业市场深度调研及 投资前景分析报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2016-2022年中国动漫衍生品行业市场深度调研及投资前景分析报告》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：<https://www.chyxx.com/research/201608/435619.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

2015年关于动漫产业的新秀、动作频出，不仅动漫类电影票房屡创新高，各大公司对动漫业的布局也是此起彼伏。据不完全统计，2015年动漫业产值已突破1000亿元，一批高质量的动漫作品也广受好评，《大圣归来》（9亿）、《熊出没》（2.95亿）的高票房昭示着未来国产动画电影将走向一个新高度。与此同时我国核心二次元用户规模达到4984万人，而泛二次元用户规模达到1亿人。在2011年时，我国动漫产业总产值仅为621.72亿元，2012年增长为759.94亿元，2013年增速有所减缓，不过仍同比增长14.59%，总产值达870.85亿元。之后发展继续保持着强劲态势，2015总产值突破1000亿元，预计动漫产业的市场规模仍将进一步扩大。

随着社会的发展和科技的进步，动漫产品的影响力越来越大，动漫产业的外延在不断扩展，从动漫产品本身的图书、音像、影视剧、网络动画、手机动画、动画游戏到延伸到多个产业的衍生产品，已经形成一个完整的产业链。按照韩日、欧美动漫产业发展历程来看，动漫产业链流程有以下两种：一是“漫画的创作——图书出版发行——影视动画片的生产——电视台和电影院的播出和放映——音像制品的发行——衍生产品开发和营销——衍生产品开发和营销”；二是“漫画的创作生产——电视台和电影院的播出和放映——动漫图书出版发行——音像制品的发行——衍生产品开发和营销”。其中，衍生产品开发和营销最为重要和主要盈利的一环正是动漫衍生品市场。

中国的动漫衍生品市场存在着巨大的发展空间，虽然中国动漫衍生产品产值占比30%，与动漫发达国家的70%-80%相比仍然有很大差距，但市场发展潜力巨大，目前以每年至少20%的速度增长着。不过，中国的动漫衍生品依然对国外的动漫产业较为依赖，国内成熟的动漫形象仅是喜羊羊与灰太狼、蓝猫两大阵营，因此，加强对动漫产业链以及盈利模式的重视，加强衍生品市场的授权与开发是国内企业面临的重要课题。

我国动漫衍生品市场规模逐年增加，2015年总规模约为350亿元左右

智研咨询发布的《2016-2022年中国动漫衍生品行业市场深度调研及投资前景分析报告》共七章。首先介绍了动漫衍生品相关概念及发展环境，接着分析了中国动漫衍生品规模及消费需求，然后对中国动漫衍生品市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国动漫衍生品面临的机遇及发展前景。您若想对中国动漫衍生品有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将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家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1章 动漫产业链运行情况分析	23
1.1 动漫产业链分析	23
1.1.1 动漫产业链简介	23
1.1.2 动漫产业链流程	23
1.1.3 动漫产业链主要业态	24
1.2 年漫画出版行业运行情况	25
1.2.1 年漫画期刊杂志销售情况	25
1.2.2 年漫画单行本销售情况	27
1.3 动画电影行业运行情况	28
1.3.1 中国动画电影行业规模与销售规模	28
(1) 中国动画电影行业产出规模及票房收入	28
(2) 中国国产动画电影票房占比	29
(3) 2016年上映动画影视作品	29
1.3.2 动画电影制片状况	30
1.4 电视动画行业运行情况	31
1.4.1 国产动画片创作生产情况	31
(1) 国产动画片产量	31
(2) 国产动画片生产总时长	32
(3) 2016年国产动画片产量城市排名	32
(4) 2016年国产动画片产量企业排名	33
1) 2013-2016年国产动画片制作备案情况	34
2) 2010-2016年中国电视动画片播出收视情况	35
1.4.2 中国电视动画片出口情况	36
(1) 2010-2016年中国电视动画片海外销售收入	36
(2) 2014-2016年中国电视动画片出口企业数量	36
1.4.3 国家动画产业基地动画产量情况	37
1.5 新媒体动漫行业运行情况	38
1.5.1 新媒体动漫发展现状分析	38
1.5.2 新媒体动漫发展特点分析	38
(1) 网络动漫发展特点	38
(2) 手机动漫发展特点	39
1.5.3 新媒体动漫发展趋势分析	40
1.6 动漫衍生品行业运行情况	40
1.6.1 动漫衍生品细分市场规模	40
1.6.2 动漫玩具市场规模	42

- 1.7 动漫产业链价值点分析 43
 - 1.7.1 动漫产业链价值点分布情况 43
 - 1.7.2 动漫产业链盈利模式分析 43
 - (1) 产业链盈利模式 43
 - 1) 动漫产业化 43
 - 2) 产业动漫化 43
 - 3) 两种盈利模式的比较 44
 - (2) 产业链各环节盈利模式 45
 - 1) 漫画、动画创作与生产环节 45
 - 2) 动漫影视与播放环节 45
 - 3) 图文、音像产品市场投放环节 45
 - 4) 动漫衍生品运营环节 45

- 第2章 动漫形象授权发展分析 46
 - 2.1 动漫形象授权市场规模 46
 - 2.1.1 动漫形象授权定义和特点 46
 - (1) 动漫形象授权定义 46
 - (2) 动漫形象授权特点 46
 - 2.1.2 国际动漫形象授权发展 46
 - 2.1.3 中国动漫形象授权业发展与现状 47
 - (1) 我国动漫品牌授权消费市场潜力巨大 47
 - (2) 我国本土动漫品牌授权业发展不容乐观 47
 - (3) 电视媒体推动动漫品牌授权发展 48
 - 2.1.4 中国动漫形象授权业存在的问题 48
 - 2.2 动漫形象授权流程与规则 49
 - 2.2.1 动漫形象授权流程 49
 - 2.2.2 动漫形象授权环节角色分析 49
 - (1) 动漫形象授权商 49
 - (2) 动漫形象授权经营商 50
 - (3) 动漫形象授权代理商 50
 - (4) 动漫形象授权顾问 50
 - 2.2.3 动漫形象授权保障 51
 - 2.3 动漫形象授权合作方式与费用 51
 - 2.3.1 动漫形象授权合作方式 51
 - (1) 单一动漫形象授权 51

- (2) 动漫形象授权与服务深度合作 51
- 2.3.2 动漫形象授权具体方式 51
 - (1) 商品形象授权 51
 - 1) 商品形象授权内容 51
 - 2) 商品形象授权收费方式 51
 - 3) 商品形象授权流程 52
 - (2) 促销形象授权 52
 - 1) 促销形象授权内容 52
 - 2) 促销形象授权收费方式 52
 - 3) 促销形象授权流程 52
 - (3) 主题形象授权 52
 - 1) 主题形象授权内容 52
 - 2) 主题形象授权收费方式 52
 - 3) 主题形象授权流程 52
 - (4) 渠道授权 53
- 2.4 动漫形象授权营销法则 53
 - 2.4.1 动漫形象与品牌定位 53
 - 2.4.2 动漫形象价值 53
 - 2.4.3 动漫形象运营系统 54
- 2.5 动漫形象授权商发展分析 54
 - 2.5.1 国际主要动漫形象授权商 54
 - 2.5.2 中国主要动漫形象授权商 55
 - 2.5.3 动漫形象授权商动态及合作项目 56
 - (1) 动漫形象授权商合作项目 56
 - (2) 动漫形象授权商动态与商业机会 57
- 2.6 动漫形象被授权商发展分析 58
 - 2.6.1 中国主要动漫形象被授权领域分布 58
 - 2.6.2 中国主要动漫形象被授权商发展概况 58
- 2.7 动漫形象授权代理机构发展分析 58
 - 2.7.1 动漫形象授权代理机构发展现状 58
 - 2.7.2 主要动漫形象授权代理机构 59
- 2.8 动漫形象授权案例分析 59
 - 2.8.1 米奇老鼠 59
 - (1) 米奇老鼠形象与品牌价值 59
 - (2) 米奇老鼠形象授权方式 59

(3) 米奇老鼠形象授权领域 59

(4) 米奇老鼠衍生品销售规模 60

2.8.2 小熊维尼 60

(1) 小熊维尼形象与品牌价值 60

(2) 小熊维尼形象授权方式 60

(3) 小熊维尼形象授权领域 60

(4) 小熊维尼衍生品销售规模 60

2.8.3 HELLOKITTY 60

(1) HELLOKITTY形象与品牌价值 60

(2) HELLOKITTY形象授权方式 60

(3) HELLOKITTY形象授权领域 61

(4) HELLOKITTY衍生品销售规模 61

第3章 国际动漫产业链与衍生品市场发展状况 62

3.1 国际动漫产业链与衍生品市场 62

3.1.1 日本动漫产业链发展分析 62

(1) 日本动漫产业发展概况 62

(2) 日本动漫产业发展规模 63

(3) 日本动漫产业收入结构 64

(4) 日本动漫产业链及衍生品市场分析 64

(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 66

1) 日本动漫产业运营模式 66

2) 对中国动漫产业发展的借鉴意义 67

3.1.2 美国动漫产业发展分析 68

(1) 美国动漫产业发展历程 68

(2) 美国主体动漫产业流程 68

(3) 美国动漫产业规模 69

(4) 美国动漫产业链及衍生品市场分析 70

(5) 美国动漫产业重点企业分析 70

1) 迪士尼 70

1、迪士尼品牌战略 70

2、20世纪90年代以来迪士尼发展重要事件 71

3、2016年迪士尼营运状况 72

2) 孩之宝 73

1、公司发展历程 73

- 2、公司运营情况 74
- 3、公司动漫产业拓展 75
 - 3.1.3 韩国动漫产业发展分析 75
 - (1) 韩国动漫产业流程 75
 - (2) 韩国动漫产业规模 76
 - (3) 韩国动漫产业链及衍生品市场分析 77
 - (4) 韩国动漫产业主要公司发展分析 77
 - 1) AKOM动画公司 77
 - 1、企业简介 77
 - 2、代表作品 77
 - 2) VoozClub 77
 - (5) 韩国动漫产业崛起经验总结 78
- 3.2 国际动漫衍生品市场借鉴与启示 78
 - 3.2.1 国际动漫产业与衍生品开发赢利点启示 78
 - 3.2.2 国际动漫人物设计及衍生品开发的启示 79
 - 3.2.3 日美动漫衍生品营销策略对比分析和启示 79
 - (1) 日本动漫产业中衍生品的营销战略 79
 - (2) 美国动漫产业中衍生品的营销战略 79
 - (3) 日美动漫产业中衍生品开发战略的比较 80
 - (4) 对我国动漫产业衍生品开发策略的启示 80
- 3.3 国际动漫衍生品运作 80
 - 3.3.1 运作模式 80
 - 3.3.2 计划与资金投入 81
 - 3.3.3 动画制作 81
 - 3.3.4 节目发行 81
 - 3.3.5 品牌授权 81
 - 3.3.6 产品制作 82
- 3.4 动漫作品与衍生品经营案例分析 82
 - 3.4.1 狮子王 82
 - (1) 盈利模式 82
 - (2) 票房收入 82
 - (3) 衍生品收入 82
 - 3.4.2 变形金刚 82
 - (1) 盈利模式 82
 - (2) 动画收入 83

(3) 衍生品收入 83

(4) 衍生品主要类别 83

第4章 中国动漫产业链与衍生品市场发展状况 84

4.1 中国动漫产业与衍生品市场环境发展 84

4.1.1 中国动漫产业链与衍生品市场环境 84

(1) 宏观经济发展与走势 84

1) 宏观经济运行现状 84

2) 宏观经济走势预测 85

(2) 居民收入与消费水平 85

2015年我国城镇居民人均可支配收入3.12万元，2010-2015年复合增速10.30%，2015年我国农村居民人均可支配收入1.14万元，2010-2015年复合增速14.05%，我国居民收入仍保持较快增长。

城镇居民人均可支配收入近5年复合增速10%

农村居民人均可支配收入近5年复合增速14%

(3) 经济环境对产业的影响分析 86

4.1.2 中国动漫产业链及衍生品市场政策环境 87

4.1.3 中国动漫产业链与衍生品市场需求环境 88

(1) 人口结构与动漫及衍生品需求 88

(2) 动漫及衍生品核心需求群体分析 90

(3) 动漫及衍生品需求量调研 90

1) 动漫及衍生品需求强度 91

2) 动漫及衍生品购买频率 91

3) 动漫及衍生品关注度 91

4) 动漫及衍生品的关注原因 92

5) 动漫及衍生品喜好度 92

6) 选择动漫及衍生品的首要因素 93

7) 动漫及衍生品的种类选择 93

8) 动漫及衍生品的月度花费 94

4.2 中国动漫及衍生品市场发展 94

4.2.1 中国动漫产业市场规模 94

(1) 中国动漫产业发展阶段 94

(2) 中国动漫产业市场规模 95

4.2.2 中国动漫产业供需分析	96
(1) 中国动漫产业市场供给分析	96
(2) 中国动漫产业市场需求分析	96
4.2.3 中国动漫产业市场竞争分析	97
(1) 动漫产业整体竞争实力	97
(2) 衍生品产业对国外动漫产业的依赖	97
4.2.4 中国动漫衍生品市场现状	98
(1) 动漫衍生品开发模式	98
(2) 中国动漫衍生品市场规模	99
(3) 中国动漫衍生品市场存在的问题	100
1) 国外动漫品牌占据垄断地位	100
2) 国产动漫衍生品开发优势不突出	100
4.3 经典动画分析与其卡通形象的衍生案例	101
4.3.1 喜羊羊与灰太狼	101
(1) 盈利模式	101
(2) 动画收入	101
(3) 衍生品收入	101
(4) 推广模式和渠道	101
(5) 衍生领域拓展前景	102
4.3.2 阿狸	102
(1) 盈利模式	102
(2) 形象授权打造动漫品牌	102
(3) 多元运营提升品牌价值	103
(4) 经营情况	103
第5章 中国动漫产业基地及衍生品市场发展分析	104
5.1 中国动漫及衍生品产业区域分布情况	104
5.2 中国国家级动漫基地发展概况	106
5.2.1 中国国家级动漫基地发展规模	106
5.2.2 中国国家级动漫基地产能分析	108
5.3 江苏省动漫及衍生品产业发展分析	110
5.3.1 动漫产业规模	110
5.3.2 动漫产业产量分析	110
5.3.3 动漫产业及衍生品市场发展	110
5.3.4 省政府扶持力量与鼓励政策	111

- 5.3.5 动漫及衍生品市场原创性 112
- 5.3.6 动漫及衍生品市场海外拓展 112
- 5.3.7 主要动漫及衍生品制作企业发展情况 113
 - (1) 南京阿法贝多媒体有限公司 113
 - (2) 慈文紫光数字影视有限公司 114
 - (3) 苏州欧瑞动漫有限公司 115
 - (4) 苏州欧瑞动漫有限公司 116
- 5.4 浙江省动漫及衍生品产业发展分析 117
 - 5.4.1 动漫产业规模 117
 - 5.4.2 动漫产业产量分析 117
 - 5.4.3 动漫产业及衍生品市场发展 118
 - 5.4.4 省政府扶持力量与鼓励政策 118
 - 5.4.5 动漫行业及衍生品发展特点 118
 - (1) 动画产业链初步形成 118
 - (2) 人才培养规模化 119
 - (3) 动画产业信息化 119
 - 5.4.6 主要动漫及衍生品制作企业发展情况 119
 - (1) 浙江中南卡通股份有限公司 119
 - (2) 杭州玄机科技信息技术有限公司 122
 - (3) 浙江缔顺科技有限公司 123
 - 5.4.7 动漫及衍生品典型发展模式 123
 - (1) 浙江缔顺科技有限公司 123
 - (2) 浙江中南卡通股份有限公司 124
- 5.5 广东省动漫及衍生品产业发展分析 126
 - 5.5.1 动漫产业规模 126
 - 5.5.2 动漫产业产量分析 126
 - 5.5.3 动漫产业及衍生品市场发展 127
 - 5.5.4 省市政府扶持力量与鼓励政策 127
 - 5.5.5 动漫及衍生品市场原创性 128
 - 5.5.6 动漫及衍生品市场海外拓展 128
 - 5.5.7 主要动漫及企业发展情况 128
 - (1) 广东奥飞动漫文化股份有限公司 128
 - (2) 广东原创动力文化传播有限公司 130
 - (3) 广州漫友文化科技发展有限公司 131
 - (4) 深圳华强数字动漫有限公司 131

- 5.5.8 动漫及衍生品典型发展模式 132
 - (1) “奥飞”模式 132
 - (2) “喜羊羊”模式 133
 - (3) “漫友”模式 133
 - (4) “华强”模式 133
- 5.6 山东省动漫及衍生品产业发展分析 135
 - 5.6.1 动漫产业规模 135
 - 5.6.2 动漫产业产量分析 135
 - 5.6.3 省政府扶持力量与鼓励政策 135
 - 5.6.4 动漫及衍生品市场发展机遇 136
 - 5.6.5 动漫及衍生品市场发展瓶颈 137
 - 5.6.6 动漫及衍生品市场发展建议 138
 - 5.6.7 主要动漫及衍生品制作企业发展情况 139
 - (1) 青岛普达海动漫影视有限责任公司 139
 - 5.6.8 动漫及衍生品典型发展模式 139
- 5.7 湖南省动漫及衍生品产业发展分析 140
 - 5.7.1 动漫产业规模 140
 - 5.7.2 动漫产业产量分析 140
 - 5.7.3 动漫产业及衍生品市场发展 140
 - 5.7.4 省政府扶持力量与鼓励政策 141
 - 5.7.5 动漫及衍生品市场原创性 142
 - 5.7.6 动漫及衍生品市场海外拓展 142
 - 5.7.7 主要动漫及衍生品制作企业发展情况 142
 - (1) 宏梦卡通集团 142
 - (2) 湖南蓝猫动漫传媒有限公司 143
 - (3) 湖南拓维信息系统股份有限公司 144
 - 5.7.8 动漫及衍生品典型发展模式 146
 - (1) 宏梦卡通集团 146
 - (2) 湖南蓝猫动漫传媒有限公司 146
 - (3) 湖南拓维信息系统股份有限公司 147
- 5.8 上海市动漫及衍生品产业发展分析 147
 - 5.8.1 动漫产业规模 147
 - 5.8.2 动漫产业产量分析 148
 - 5.8.3 动漫行业及衍生品市场发展 148
 - 5.8.4 市政府扶持力量与鼓励政策 149

- 5.8.5 动漫及衍生品市场发展优势 149
- 5.8.6 动漫及衍生品市场发展对策 150
- 5.8.7 主要动漫及衍生品制作企业发展情况 151
 - (1) 上海河马动画设计股份有限公司 151
 - (2) 上海美术电影制片厂 152
 - (3) 上海炫动传播股份有限公司 153
- 5.8.8 动漫及衍生品典型发展模式 154
- 5.9 北京市动漫及衍生品产业发展分析 155
 - 5.9.1 动漫产业规模 155
 - 5.9.2 动漫产业产量分析 155
 - 5.9.3 动漫及衍生品市场发展 156
 - 5.9.4 市政府扶持力量与鼓励政策 156
 - 5.9.5 动漫及衍生品市场原创性 157
 - 5.9.6 动漫及衍生品市场海外拓展 158
 - 5.9.7 主要动漫及衍生品企业发展情况 158
 - (1) 幸星数字娱乐科技(北京)有限公司 158
 - (2) 北京青青树动漫科技有限公司 159
 - (3) 北京卡酷传媒有限公司 160
 - 5.9.8 动漫及衍生品典型发展模式 161
- 5.10 重庆市动漫及衍生品产业发展分析 161
 - 5.10.1 动漫产业规模 161
 - 5.10.2 动漫产业产量分析 161
 - 5.10.3 动漫产业及衍生品市场发展 162
 - 5.10.4 市政府扶持力量与鼓励政策 162
 - 5.10.5 动漫及衍生品产业发展特点 163
 - 5.10.6 动漫及衍生品产业SWOT分析 164
 - (1) 优势分析 164
 - (2) 劣势分析 164
 - (3) 机遇分析 165
 - (4) 威胁分析 166
 - 5.10.7 主要动漫及衍生品制作企业发展情况 166
 - (1) 重庆享弘影视股份有限公司 166
 - (2) 重庆视美动画艺术有限责任公司 167
 - 5.10.8 动漫及衍生品典型发展模式 168
 - (1) 重庆享弘影视股份有限公司 168

(2) 重庆视美动画艺术有限责任公司 168

第6章 中国动漫衍生品产业细分市场分析 169

6.1 中国动漫玩具市场分析 169

6.1.1 动漫玩具在玩具市场中比重 169

6.1.2 动漫玩具市场规模 170

6.1.3 动漫玩具主要类型 171

6.1.4 动漫玩具供需分析 172

(1) 供给分析 172

(2) 需求分析 172

(3) 市场潜力 174

6.1.5 动漫玩具市场竞争模式分析 175

6.1.6 动漫玩具主要生产企业 175

(1) 动漫玩具主要生产企业 175

(2) 动漫玩具主要企业经营情况 175

6.1.7 动漫玩具市场渠道分析 176

(1) 出口渠道增长快速 176

(2) 国内销售潜力巨大 177

6.1.8 动漫玩具市场前景 177

6.2 中国动漫服装市场分析 178

6.2.1 动漫服装市场概况 178

6.2.2 动漫服装市场规模 178

6.2.3 动漫服装主要类型 179

6.2.4 动漫服装供需分析 180

(1) 供给分析 181

(2) 需求分析 181

6.2.5 动漫服装毛利水平高 182

6.2.6 动漫服装市场竞争分析 182

(1) 国际市场竞争分析 182

(2) 国内市场竞争分析 184

6.2.7 动漫服装主要生产企业 184

6.2.8 动漫服装市场渠道分析 184

6.2.9 动漫服装市场前景 185

6.3 中国动漫文具市场分析 185

6.3.1 动漫文具市场概况 185

- 6.3.2 动漫文具主要类型 186
- 6.3.3 动漫文具供需分析 187
 - (1) 供给分析 187
 - (2) 需求分析 187
- 6.3.4 动漫文具主要生产企业 188
- 6.3.5 动漫文具市场渠道分析 188
- 6.3.6 动漫文具市场前景 188
- 6.4 中国动漫游戏市场分析 189
 - 6.4.1 网络游戏及电玩市场的发展 189
 - (1) 网路游戏用户规模 189
 - (2) 网络游戏付费市场规模 190
 - (3) 网络游戏市场结构分析 191
 - 6.4.2 动漫游戏市场规模 192
 - 6.4.3 动漫游戏开发运作模式 192
 - 6.4.4 动漫游戏主要参与企业 193
 - 6.4.5 动漫游戏发展路径 194
- 6.5 中国动漫食品市场分析 195
 - 6.5.1 食品市场分析 195
 - (1) 供给分析 195
 - (2) 需求分析 195
 - 6.5.2 动漫食品市场概况 196
 - 6.5.3 动漫食品主要类型 196
 - 6.5.4 动漫食品主要生产企业 196
- 6.6 中国动漫日用品市场分析 197
 - 6.6.1 日用品市场分析 197
 - (1) 供给分析 197
 - (2) 需求分析 197
 - 6.6.2 动漫日用品主要类型 198
 - 6.6.3 动漫日用品市场前景 198
- 6.7 其他动漫衍生品市场分析 198
 - 6.7.1 动漫主题公园发展分析 198
 - (1) 国内外企业投建动漫主题公园情况 198
 - (2) 各地政府投建动漫主题公园情况 200
 - 6.7.2 经典动画与动漫衍生品开发成功案例 200
 - (1) 迪士尼——动画衍生的成功范例 200

- (2) 变形金刚——先有产品后有动画的模式颠覆 201
- (3) 铁臂阿童木——日本动画衍生品的开端 202
- (4) 蓝猫——中国动画衍生品的成功 203
- 1) 中国动漫产业链及衍生品重点企业分析 204
- 6.8 中国动漫产业链及衍生品企业总体状况分析 204
- 6.9 中国动漫产业链及衍生品重点企业经营分析 205
 - 6.9.1 浙江中南卡通股份有限公司 205
 - (1) 企业简介 205
 - (2) 企业组织架构分析 206
 - (3) 企业主营业务及产品 207
 - 1) 卡通作品 207
 - 2) 卡通衍生品 207
 - (4) 企业品牌及代表形象 207
 - (5) 企业经营情况分析 208
 - (6) 企业发展模式分析 209
 - (7) 企业经营状况优劣势分析 211
 - (8) 企业最新发展动向 211
 - 6.9.2 湖南蓝猫动漫传媒有限公司 211
 - (1) 企业简介 211
 - (2) 企业主营业务及产品 212
 - (3) 企业品牌及代表形象 213
 - (4) 企业经营情况分析 213
 - (5) 企业发展模式分析 214
 - (6) 企业经营状况优劣势分析 215
 - 6.9.3 广东原创动力文化传播有限公司 216
 - (1) 企业简介 216
 - (2) 企业主营业务及产品 216
 - (3) 企业品牌及代表形象 217
 - (4) 企业经营情况分析 217
 - (5) 企业发展模式分析 217
 - (6) 企业经营状况优劣势分析 219
 - (7) 企业最新发展动向 219
 - 6.9.4 宏梦卡通集团 220
 - (1) 企业简介 220
 - (2) 企业主营业务及产品 220

- (3) 企业品牌及代表形象 220
- (4) 企业经营情况分析 220
- (5) 企业发展模式分析 222
- (6) 企业经营状况优劣势分析 222
- (7) 企业最新发展动向 223
- 6.9.5 杭州玄机科技信息技术有限公司 223
 - (1) 企业简介 223
 - (2) 企业主营业务及产品 223
 - (3) 企业品牌及代表形象 224
 - (4) 企业经营情况分析 224
 - (5) 企业经营状况优劣势分析 224
 - (6) 企业最新发展动向 225

第7章 中国动漫产业链及衍生品市场前景及投融资 297 (ZY ZM)

- 7.1 中国动漫产业链发展前景分析 297
 - 7.1.1 中国动漫产业发展前景 297
 - (1) 动漫产业发展的有利因素 297
 - (2) 动漫产业发展的不利因素 298
 - (3) 动漫产业发展前景预测 299
 - 1) 动漫产业成长空间分析 299
 - 2) 动漫产业市场规模预测 299
 - 7.1.2 中国动漫衍生品产业发展前景 299
 - (1) 动漫衍生品产业发展的有利因素 299
 - (2) 动漫衍生品产业发展的不利因素 299
 - (3) 动漫衍生品产业发展前景预测 299
- 7.2 中国动漫产业链及衍生品市场投融资分析 300
 - 7.2.1 动漫产业投融资事件 300
 - 7.2.2 动漫产业链及衍生品市场投融资分析 301

图表目录：

- 图表1：整体化设计动漫产业链 23
- 图表2：日本动漫产业链模式 24
- 图表3：美国动漫产业链模式 24
- 图表4：动漫产业主要业态 24
- 图表5：2010-2016年全国四大城市漫画杂志占市场化杂志总销量比重（单位：%） 25

- 图表6：2016年中国四大城市漫画杂志销售情况（单位：%） 25
- 图表7：2016年四大漫画杂志综合市场价值成长指数（单位：元） 27
- 图表8：2016年当当网动漫图书销售榜前5位 27
- 图表9：2016年当当网中国内地动漫图书销售榜前10位 28
- 图表10：2014-2016年中国动漫电影票房总收入（单位：万元，%） 29
- 图表11：2014-2016年中国国产动漫电影票房占比（单位：亿元，%） 29
- 图表12：2016年上映动画影视作品列表（单位：万元，人次） 30
- 图表13：2016年千万票房以上动画电影投资情况（单位：万元） 31
- 图表14：2014-2016年内地公映动画电影投资模式（单位：部） 31
- 图表15：2014-2016年国产动画片生产总数量及增长率情况（单位：部，%） 32
- 图表16：2014-2016年国产动画片生产总时长及增长率情况（单位：分钟，%） 32
- 图表17：2016年国产动画片生产城市排名（单位：分钟，部） 33
- 图表18：2016年国产动画片生产企业排名（单位：分钟，部） 34
- 图表19：2014-2016年当年备案公示国产动画片（单位：部，%） 34
- 图表20：2010-2016年我国电视节目动画播出与人均收视总时长（单位：小时，%） 35
- 图表21：2016年中国电视动画观众年龄构成（单位：%） 35
- 图表22：2010-2016年中国动画海外销售收入及增长率情况（单位：万美元，%） 36
- 图表23：2014-2016年中国电视动画片出口企业数量（单位：家） 36
- 图表24：2011-2016年国家动画产业基地/费产业基地动画产量（单位：部） 37
- 图表25：2011-2016年国家动画产业基地/费产业基地动画产量（单位：分钟） 37
- 图表26：2014-2016年网络游戏市场规模和移动游戏市场规模及增长率情况（单位：亿元，%） 38
- 图表27：2014-2016年中国网络游戏市场规模及其增长率情况（单位：亿元，%） 39
- 图表28：2014-2016年中国移动游戏市场规模（单位：亿元） 39
- 图表29：2016年中国动漫衍生品细分市场份额（单位：%） 40
- 图表30：2014-2016年中国动漫玩具市场规模及增长率（单位：亿元，%） 42
- 图表31：世界玩具规模及人均消费比较（单位：亿美元，美元） 42
- 图表32：动漫产业层级示意图 43
- 图表33：“动漫产业化”与“产业动漫化”模式示意图 44
- 图表34：两种盈利模式的特点 44
- 图表35：动漫产业各环节赢利点 45
- 图表36：Theicensingletter评选出的20种最畅销授权商品 46
- 图表37：蓝精灵动漫形象授权流程 49
- 图表38：动漫形象运营系统 54
- 图表39：国际主要动漫形象授权商及部分动漫形象授权零售额 55

- 图表40：中国主要动漫形象授权商及部分动漫形象 56
- 图表41：2012-2016年动漫形象授权商合作项目（部分） 56
- 图表42：2012-2016年动漫形象授权商发展动态（部分） 57
- 图表43：主要动漫形象授权代理机构 59
- 图表44：全球动画产权交易市场市场份额（单位：%） 62
- 图表45：2001年以来日本动画市场销售额变化情况（单位：亿日元） 63
- 图表46：2016年日本动画电影票房30亿以上票房影片一览（单位：亿日元） 64
- 图表47：日本动漫产业收入结构（单位：%） 64
- 图表48：日本动漫产业链简图 65
- 图表49：历年日本动画DVD销售与租借收益（单位：亿日元） 65
- 图表50：历年日本动画角色周边商品收益（单位：亿日元） 66
- 图表51：日本制作委员会模式动画策划制作发行流程示意图 66
- 图表52：日本制作委员会模式利益分配方式示意图 67
- 图表53：美国动漫产业发展百年历程 68
- 图表54：美国主体动漫产业流程 69
- 图表55：美国动画产值及GDP占比（单位：十亿美元，%） 69
- 图表56：2016年美国动画电影市场份额分布情况（单位：%） 70
- 图表57：迪士尼品牌价值开发的轮次模型 71
- 图表58：20世纪90年代以来迪士尼发展重要事件 72
- 图表59：2016年迪士尼营业收入构成（单位：百万美元） 72
- 图表60：2016年迪士尼各项业务营运利润率（单位：%） 73
- 图表61：孩子宝公司发展重要事件 73
- 图表62：2014-2016年孩子宝净收入及其增长率情况（单位：十亿美元，%） 74
- 图表63：2014-2016年孩子宝净利润及其增长率情况（单位：十亿美元，%） 74
- 图表64：孩之宝加强产业链拓展措施 75
- 图表65：2013年孩之宝上映作品及北美票房收入（截至2016年8月底） 75
- 图表66：韩国动漫产业发展历程简介 76
- 图表67：2013年韩国动漫产业细分市场规模 76
- 图表68：韩国动漫产业发展历程简介 77
- 图表69：韩国动漫产业崛起经验总结 78
- 图表70：国际动漫衍生品运作模式 81
- 图表71：《变形金刚》衍生品主要类别 83
- 图表72：2014-2016年中国国内生产总值及其增长速度（单位：亿元，%） 84
- 图表73：2016年宏观经济增长预测（单位：%） 85
- 图表74：2014-2016年我国城镇居民人均可支配收入及其变化趋势（单位：元，%） 86

- 图表75：2014-2016年我国农村居民人均纯收入及其变化趋势（单位：元，%） 86
- 图表76：中国动漫产业链及衍生品市场相关政策（1） 87
- 图表77：中国动漫产业链及衍生品市场相关政策（2） 88
- 图表78：我国未来人口结构变化趋势（单位：百万人） 89
- 图表79：我国每年新增人口（单位：万人） 89
- 图表80：国际儿童人均玩具消费水平（单位：亿美元，美元） 89
- 图表81：14岁以下核心受众人口数量（单位：万人） 90
- 图表82：我国青少年喜爱动漫作品来源（单位：%） 90
- 图表83：动漫及衍生品需求强度（单位：%） 91
- 图表84：动漫及衍生品购买频率（单位：%） 91
- 图表85：动漫及衍生品关注度（单位：%） 92
- 图表86：动漫及衍生品关注原因（单位：%） 92
- 图表87：动漫及衍生品喜好程度（单位：%） 93
- 图表88：选择动漫及衍生品的首要因素（单位：%） 93
- 图表89：动漫及衍生品的种类选择（单位：%） 94
- 图表90：动漫及衍生品的月度花费（单位：%） 94
- 图表91：中国动漫产业发展历程 95
- 图表92：2014-2016年中国动漫产业总产值及增长率情况（单位：亿元，%） 95
- 图表93：2014-2016年我国国产电视动画生产部数及增长率（单位：部，%） 96
- 图表94：中国动漫内容市场消费结构（单位：部，%） 96
- 图表95：中国动漫产值与美国日本对比（单位：亿美元） 97
- 图表96：中国动漫产核心产品与衍生品规模（单位：亿元） 98
- 图表97：日本内容播映市场与衍生品规模（单位：亿日元） 98
- 图表98：动漫衍生品开发模式 99
- 图表99：中国动漫衍生品市场规模测算（单位：亿元） 100
- 图表100：喜洋洋与灰太狼系列电影票房收入（单位：万元） 101
- 图表101：“喜羊羊”品牌战略授权合作关系图 102
- 图表102：2016年全国各省国产电视动画片生产情况（一）（单位：部，分钟） 105
- 图表103：2016年全国各省国产电视动画片生产情况（二）（单位：部，分钟） 106
- 图表104：国内动画产业基地一览表 107
- 图表105：2016年国家动画产业基地国产电视动画片生产情况（单位：部，分钟） 109
- 图表106：2014-2016年江苏省国产电视动画片生产情况（单位：部，分钟） 110
- 图表107：江苏省动漫产业政策分析 111
- 图表108：南京阿法贝多媒体有限公司基本信息表 113
- 图表109：慈文紫光数字影视有限公司基本信息表 114

图表110：苏州欧瑞动漫有限公司基本信息表 115

图表111：苏州土奥动画制作有限公司基本信息表 116

图表112：2014-2016年浙江省国产电视动画片生产情况（单位：部，分钟） 117

图表113：浙江中南卡通股份有限公司基本信息表 119

图表114：浙江中南卡通股份有限公司业务能力简况表 121

图表115：杭州玄机科技信息技术有限公司基本信息表 122

图表116：浙江缔顺科技有限公司基本信息表 123

图表117：浙江缔顺科技有限公司新发展模式简介 124

图表118：2014-2016年广东省国产电视动画片生产情况（单位：部，分钟） 127

图表119：广东奥飞动漫文化股份有限公司基本信息表 128

图表120：广东奥飞动漫文化股份有限公司业务能力简况表 129

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201608/435619.html>