

## 2019-2024 年中国动漫衍生品行业市场调研及投资潜力分析报告

### 内容概要：

随着动漫日益受到人们的喜欢，动漫产业呈现出巨大的商机，各式各样的以动漫为主题的游戏、服装、玩具、食品、文具用品、主题公园、游乐场等销售强劲。

从世界经验看，动漫衍生品的市场规模通常大于内容市场规模，衍生品开发和营销是动漫产业链中最为重要的盈利环节。现象级动画片《冰雪奇缘》主角“同款”公主裙不到一年的时间里在全美大卖 300 万条，收入约 4.5 亿美元，而该片的北美票房也就 4 亿美元。

与美日相比，我国动漫电影衍生品市场存在较大差距，目前还刚刚起步。2016 年国内动漫衍生品市场规模约为 450 亿元，是播映市场的 1.5 倍，而日本的衍生产品基本是播映市场的 8-10 倍。但是随着电影制片方开发衍生品的意识增强、版权环境的优化，我国动漫授权市场逐渐打开，动漫衍生品随之进入快速发展阶段。

前海中泰咨询结合了大量一手市场调研数据以及已有的专业数据库、公开数据信息、合作资源渠道等数据信息资源，深入客观地对动漫衍生品行业的基本概况、全球发展现状、宏观发展环境、行业市场规模情况、细分市场状况、经营模式、竞争态势、重点企业经营情况、市场发展前景、发展趋势及投资潜力等重点内容进行了全面而系统的分析。

本研究报告数据主要依据于国家统计局、国家商务部、海关总署、国务院发展研究中心信息网、中国知网、前海中泰数据库以及国内外重点期刊杂志等渠道的基础信息，数据详实丰富、准确全面。本研究报告为动漫及衍生品行业相关企业、销售企业、科研单位、投资企业等准确了解动漫衍生品行业现状和市场动态，把握企业定位和投资机遇提供投资决策参考依据，从而在竞争中赢得先机！

### ■ 基本信息

服务形式：电子版/印刷版  
交付方式：Email 或特快专递  
中文版价格：RMB 12800  
英文版价格：USD 10900  
服务热线：400-6630-998  
订购专线：0755-32919669  
订购传真：0755-61605116  
公司网址：www.qhztzx.com  
出版日期：动态更新

### ■ 核心竞争力

- **数据库资源：**涵盖前海中泰数据库、中外文数据库、政府官方数据、合作伙伴资源共享数据库五大主要板块。
- **咨询经验丰富**
- **专业咨询团队**
- **社会公共资源**
- **服务水平与质量**
- **不断创新与探索**

### ■ 核心业务

上市咨询 企业管理咨询  
行业研究 可行性研究报告  
园区规划 商业计划书  
产业规划 资金申请报告  
市场调研 投资价值分析报告  
招商策划 项目稳定回报论证  
数据分析 投资风险评估报告

## 2019-2024 年中国动漫衍生品行业市场调研及投资潜力分析报告

### ■ 报告目录

#### 第 1 章 中国动漫衍生品行业相关概述

##### 1.1 动漫衍生品行业定义

###### 1.1.1 动漫衍生品行业定义

###### 1.1.2 动漫衍生品行业分类

###### 1.1.3 动漫衍生品行业特征分析

##### 1.2 中国动漫衍生品行业知识产权状况

###### 1.2.1 中国动漫衍生品行业知识产权保护现状

###### 1.2.2 中国动漫衍生品行业知识产权保护建议

##### 1.3 动漫衍生品行业战略地位分析

###### 1.3.1 动漫衍生品行业战略意义

###### 1.3.2 动漫衍生品行业在国民经济发展中重要地位

#### 第 2 章 国际动漫及其衍生品行业市场发展状况分析

##### 2.1 国际动漫及其衍生品行业发展现状

###### 2.1.1 国际动漫行业发展状况分析

###### 2.1.2 国际动漫衍生品行业发展状况分析

###### 2.1.3 国际动漫及其衍生品行业发展趋势

##### 2.2 日本动漫产业发展状况分析

###### 2.2.1 日本动漫产业发展概况

###### 2.2.2 日本动漫产业链及衍生品市场分析

###### 2.2.3 日本动漫产业运营模式分析

##### 2.3 美国动漫产业发展状况分析

###### 2.3.1 美国动漫产业发展概况

###### 2.3.2 美国动漫产业链及衍生品市场分析

###### 2.3.3 美国动漫产业运营模式分析

##### 2.4 韩国动漫产业发展状况分析

- 2.4.1 韩国动漫产业发展概况
- 2.4.2 韩国动漫产业链及衍生品市场分析
- 2.4.3 韩国动漫产业运营模式分析

### 第 3 章 中国动漫衍生品行业发展环境 PEST 分析

#### 3.1 中国动漫衍生品行业政策环境分析

- 3.1.1 行业管理体制
- 3.1.2 行业政策体系

#### 3.2 中国动漫衍生品行业经济环境分析

- 3.2.1 中国 GDP 增长情况
- 3.2.2 工业经济发展形势
- 3.2.3 社会固定资产投资情况
- 3.2.4 全社会消费品零售总额
- 3.2.5 中国融资环境分析

#### 3.3 中国动漫衍生品行业社会环境分析

- 3.3.1 人口结构环境分析
- 3.3.2 居民人均可支配收入
- 3.3.3 居民消费水平情况
- 3.3.4 居民消费理念分析
- 3.3.5 中国城镇化率水平
- 3.3.6 动漫及衍生品核心需求群体分析

#### 3.4 中国动漫衍生品行业技术环境分析

- 3.4.1 关键技术发展分析
- 3.4.2 技术发展趋势分析

### 第 4 章 动漫产业链结构发展分析

#### 4.1 动漫产业链结构分析

- 4.1.1 动漫行业产业链结构分析
- 4.1.2 动漫产业链价值点分布情况
- 4.1.3 动漫产业链盈利模式分析

#### 4.2 动漫产业链各环节发展状况分析

- 4.2.1 漫画出版行业发展状况分析
- 4.2.2 动画电影行业发展状况分析
- 4.2.3 电视动画行业发展状况分析
  - (1) 国产动画片创作生产情况
  - (2) 国产动画片制作备案情况
  - (3) 中国电视动画片收视情况
  - (4) 中国电视动画片出口情况
- 4.2.4 新媒体动漫行业发展状况分析
- 4.2.5 动漫衍生品行业发展状况分析

## 第 5 章 中国动漫及衍生品市场发展状况分析

- 5.1 中国动漫行业市场发展分析
  - 5.1.1 中国动漫产业发展阶段
  - 5.1.2 中国动漫产业市场规模分析
  - 5.1.3 中国动漫产业供需市场分析
- 5.2 中国动漫衍生品行业市场发展分析
  - 5.2.1 动漫衍生品市场现状
  - 5.2.2 动漫衍生品开发模式
  - 5.2.3 动漫衍生品市场存在的问题
- 5.3 中国动漫衍生品运作模式分析
  - 5.3.1 运作模式简况
  - 5.3.2 动画制作
  - 5.3.3 节目发行
  - 5.3.4 品牌授权
  - 5.3.5 产品制作
- 5.4 经典动画分析与其卡通形象的衍生案例
  - 5.4.1 喜羊羊与灰太狼
    - (1) 盈利模式分析
    - (2) 推广模式和渠道
    - (3) 衍生领域拓展前景

#### 5.4.2 阿狸

- (1) 盈利模式分析
- (2) 推广模式和渠道
- (3) 衍生领域拓展前景

## 第 6 章 动漫形象授权市场发展状况分析

### 6.1 动漫形象授权基本概述

- 6.1.1 动漫形象授权概念
- 6.1.2 动漫形象授权流程
- 6.1.3 动漫形象授权保障

### 6.2 动漫形象授权环节角色分析

- 6.2.1 动漫形象授权商
- 6.2.2 动漫形象授权经营商
- 6.2.3 动漫形象授权代理商
- 6.2.4 动漫形象授权顾问

### 6.3 动漫形象授权合作方式分析

- 6.3.1 单一动漫形象授权
- 6.3.2 动漫形象授权与服务深度合作

### 6.4 动漫形象授权具体方式

- 6.4.1 商品形象授权
- 6.4.2 促销形象授权
- 6.4.3 主题形象授权

### 6.5 中国动漫形象授权市场发展分析

- 6.5.1 动漫形象授权业发展现状
- 6.5.2 动漫形象授权业存在问题

### 6.6 动漫形象授权案例分析

- 6.6.1 米奇老鼠
  - (1) 形象与品牌价值
  - (2) 授权方式分析
  - (3) 授权领域分析

6.6.2 小熊维尼

6.6.3 HELLO KITTY

## 第 7 章 中国动漫衍生品产业细分领域市场发展分析

### 7.1 中国动漫玩具市场分析

7.1.1 动漫玩具市场发展概况

7.1.2 动漫玩具供需状况分析

7.1.3 动漫玩具市场竞争模式分析

7.1.4 动漫玩具市场渠道分析

7.1.5 动漫玩具市场前景展望

### 7.2 中国动漫服装市场分析

7.2.1 动漫服装市场发展概况

7.2.2 动漫服装供需状况分析

7.2.3 动漫服装市场竞争模式分析

7.2.4 动漫服装市场渠道分析

7.2.5 动漫服装市场前景展望

### 7.3 中国动漫文具市场分析

7.3.1 动漫文具市场发展概况

7.3.2 动漫文具供需状况分析

7.3.3 动漫文具市场竞争模式分析

7.3.4 动漫文具市场渠道分析

7.3.5 动漫文具市场前景展望

### 7.4 中国动漫游戏市场分析

7.4.1 网路游戏用户规模

7.4.2 网络游戏市场规模

7.4.3 动漫游戏市场概况

7.4.4 动漫游戏开发运作模式

7.4.5 动漫游戏发展路径分析

### 7.5 中国动漫食品市场分析

7.5.1 动漫食品市场发展概况

7.5.2 动漫食品市场渠道分析

7.5.3 动漫食品市场前景展望

## 7.6 中国动漫日用品市场分析

7.6.1 动漫日用品市场发展概况

7.6.2 动漫日用品市场渠道分析

7.6.3 动漫日用品市场前景展望

## 7.7 经典动画与动漫衍生品开发成功案例

7.7.1 迪士尼——动画衍生的成功范例

7.7.2 变形金刚——先有产品后有动画的模式颠覆

7.7.3 铁臂阿童木——日本动画衍生品的开端

7.7.4 蓝猫——中国动画衍生品的成功

# 第 8 章 中国动漫产业基地及衍生品市场发展分析

## 8.1 中国动漫及衍生品产业区域分布情况

8.1.1 国家级动漫基地发展概况

8.1.2 国家级动漫基地产量情况

## 8.2 北京市动漫及衍生品产业发展分析

8.2.1 动漫产业发展概况

8.2.2 动漫产业产量分析

8.2.3 动漫衍生品市场发展分析

8.2.4 动漫及衍生品市场原创性

8.2.5 动漫及衍生品典型发展模式

## 8.3 上海市动漫及衍生品产业发展分析

8.3.1 动漫产业发展概况

8.3.2 动漫产业产量分析

8.3.3 动漫衍生品市场发展分析

8.3.4 动漫及衍生品市场原创性

8.3.5 动漫及衍生品典型发展模式

## 8.4 广东省动漫及衍生品产业发展分析

8.4.1 动漫产业发展概况

- 8.4.2 动漫产业产量分析
- 8.4.3 动漫衍生品市场发展分析
- 8.4.4 动漫及衍生品市场原创性
- 8.4.5 动漫及衍生品典型发展模式
- 8.5 江苏省动漫及衍生品产业发展分析**
  - 8.5.1 动漫产业发展概况
  - 8.5.2 动漫产业产量分析
  - 8.5.3 动漫衍生品市场发展分析
  - 8.5.4 动漫及衍生品市场原创性
  - 8.5.5 动漫及衍生品典型发展模式
- 8.6 浙江省动漫及衍生品产业发展分析**
  - 8.6.1 动漫产业发展概况
  - 8.6.2 动漫产业产量分析
  - 8.6.3 动漫衍生品市场发展分析
  - 8.6.4 动漫及衍生品市场原创性
  - 8.6.5 动漫及衍生品典型发展模式
- 8.7 山东省动漫及衍生品产业发展分析**
  - 8.7.1 动漫产业发展概况
  - 8.7.2 动漫产业产量分析
  - 8.7.3 动漫衍生品市场发展分析
  - 8.3.4 动漫及衍生品市场原创性
  - 8.7.5 动漫及衍生品典型发展模式
- 8.8 湖南省动漫及衍生品产业发展分析**
  - 8.8.1 动漫产业发展概况
  - 8.8.2 动漫产业产量分析
  - 8.8.3 动漫衍生品市场发展分析
  - 8.8.4 动漫及衍生品市场原创性
  - 8.8.5 动漫及衍生品典型发展模式

## 第 9 章 中国动漫及衍生品行业重点企业经营分析

- 9.1 浙江中南卡通股份有限公司**
  - 9.1.1 企业发展简况
  - 9.1.2 企业主营业务分析
  - 9.1.3 企业品牌及代表形象
  - 9.1.4 企业经营情况分析
  - 9.1.5 企业发展模式分析
  - 9.1.6 企业竞争优势分析
- 9.2 湖南蓝猫动漫传媒有限公司**
  - 9.2.1 企业发展简况
  - 9.2.2 企业主营业务分析
  - 9.2.3 企业品牌及代表形象
  - 9.2.4 企业经营情况分析
  - 9.2.5 企业发展模式分析
  - 9.2.6 企业竞争优势分析
- 9.3 广东原创动力文化传播有限公司**
  - 9.3.1 企业发展简况
  - 9.3.2 企业主营业务分析
  - 9.3.3 企业品牌及代表形象
  - 9.3.4 企业经营情况分析
  - 9.3.5 企业发展模式分析
  - 9.3.6 企业竞争优势分析
- 9.4 江苏动力谷文化传媒有限公司**
  - 9.4.1 企业发展简况
  - 9.4.2 企业主营业务分析
  - 9.4.3 企业品牌及代表形象
  - 9.4.4 企业经营情况分析
  - 9.4.5 企业发展模式分析
  - 9.4.6 企业竞争优势分析
- 9.5 杭州玄机科技信息技术有限公司**
  - 9.5.1 企业发展简况

- 9.5.2 企业主营业务分析
- 9.5.3 企业品牌及代表形象
- 9.5.4 企业经营情况分析
- 9.5.5 企业发展模式分析
- 9.5.6 企业竞争优势分析

## **9.6 湖南拓维信息系统股份有限公司**

- 9.6.1 企业发展简况
- 9.6.2 企业主营业务分析
- 9.6.3 企业品牌及代表形象
- 9.6.4 企业经营情况分析
- 9.6.5 企业发展模式分析
- 9.6.6 企业竞争优势分析

## **9.7 奥飞娱乐股份有限公司**

- 9.7.1 企业发展简况
- 9.7.2 企业主营业务分析
- 9.7.3 企业品牌及代表形象
- 9.7.4 企业经营情况分析
- 9.7.5 企业发展模式分析
- 9.7.6 企业竞争优势分析

## **9.8 北京卡酷传媒有限公司**

- 9.8.1 企业发展简况
- 9.8.2 企业主营业务分析
- 9.8.3 企业品牌及代表形象
- 9.8.4 企业经营情况分析
- 9.8.5 企业发展模式分析
- 9.8.6 企业竞争优势分析

## **9.9 中国动漫集团有限公司**

- 9.9.1 企业发展简况
- 9.9.2 企业主营业务分析
- 9.9.3 企业品牌及代表形象

9.9.4 企业经营情况分析

9.9.5 企业发展模式分析

9.9.6 企业竞争优势分析

#### 9.10 上海美术电影制片厂有限公司

9.10.1 企业发展简况

9.10.2 企业主营业务分析

9.10.3 企业品牌及代表形象

9.10.4 企业经营情况分析

9.10.5 企业发展模式分析

9.10.6 企业竞争优势分析

#### 9.11 华强方特（深圳）动漫有限公司

9.11.1 企业发展简况

9.11.2 企业主营业务分析

9.11.3 企业品牌及代表形象

9.11.4 企业经营情况分析

9.11.5 企业发展模式分析

9.11.6 企业竞争优势分析

#### 9.12 广东缤果动漫连锁管理有限公司

9.12.1 企业发展简况

9.12.2 企业主营业务分析

9.12.3 企业品牌及代表形象

9.12.4 企业经营情况分析

9.12.5 企业发展模式分析

9.12.6 企业竞争优势分析

#### 9.13 南京阿法贝文化创意股份有限公司

9.13.1 企业发展简况

9.13.2 企业主营业务分析

9.13.3 企业品牌及代表形象

9.13.4 企业经营情况分析

9.13.5 企业发展模式分析

9.13.6 企业竞争优劣势分析

#### 9.14 苏州士奥动画制作有限公司

9.14.1 企业发展简况

9.14.2 企业主营业务分析

9.14.3 企业品牌及代表形象

9.14.4 企业经营情况分析

9.14.5 企业发展模式分析

9.14.6 企业竞争优劣势分析

#### 9.15 南京合谷科技信息技术有限公司

9.15.1 企业发展简况

9.15.2 企业主营业务分析

9.15.3 企业品牌及代表形象

9.15.4 企业经营情况分析

9.15.5 企业发展模式分析

9.15.6 企业竞争优劣势分析

### 第 10 章 中国动漫衍生品行业发展趋势与前景预测

#### 10.1 中国动漫衍生品行业发展趋势预测

10.1.1 产业政策趋向

10.1.2 行业整体趋势预测

10.1.3 市场竞争格局预测

#### 10.2 中国动漫衍生品行业市场前景展望

10.2.1 动漫衍生品行业发展预测

10.2.2 细分领域发展前景展望

### 第 11 章 中国动漫衍生品行业发展投资潜力分析

#### 11.1 中国动漫衍生品行业市场投资机会分析

11.1.1 产业链投资机会分析

11.1.2 细分市场投资机会分析

11.1.3 重点区域投资机会分析

#### 11.2 中国动漫衍生品行业市场投资潜力分析

11.2.1 行业发展影响因素分析

11.2.2 行业市场投资潜力分析

### 11.3 动漫衍生品行业投资策略规划

11.3.1 行业投资方式策略

11.3.2 行业产品创新策略

11.3.3 行业商业模式策略

## 第 12 章 中国动漫衍生品行业投资战略规划建议

### 12.1 动漫衍生品企业制定投资战略应考虑因素

12.1.1 宏观经济环境状况

12.1.2 地方政策及发展规划

12.1.3 行业发展趋势走向

12.1.4 企业整体战略规划布局

### 12.2 动漫衍生品企业重点客户战略实施

12.2.1 重点客户战略必要性

12.2.2 合理确立重点客户

12.2.3 要重点解决的关键问题

12.2.4 重点客户管理功能分析

### 12.3 动漫衍生品行业发展战略研究

12.3.1 战略综合规划

12.3.2 技术开发战略

12.3.3 业务组合战略

12.3.4 区域战略规划

12.3.5 产业战略规划

12.3.6 竞争战略规划

## ■ 图表目录

图表 1：动漫产业链结构情况

图表 2：2013-2018 年中国国内生产总值

- 图表 3: 2013-2018 年工业增加值及同比增速
- 图表 4: 2013-2018 年中国农村居民人均纯收入情况
- 图表 5: 2013-2018 年中国城镇居民人均可支配收入情况
- 图表 6: 2013-2018 年社会消费量零售总额
- 图表 7: 2013-2018 年中国城镇化率水平
- 图表 8: 全球动画产权交易市场份额
- 图表 9: 日本动漫市场规模情况
- 图表 10: 美国动画电影市场份额分布情况
- 图表 11: 动漫产业主要业态情况
- 图表 12: 中国动漫电影票房总收入规模
- 图表 13: 中国国产动漫电影票房收入及占比情况
- 图表 14: 中国电视动画完成数量及增长情况
- 图表 15: 国产动画片生产总时长及增长率情况
- 图表 15: 2013-2018 年中国动漫衍生品市场规模
- 图表 16: 中国动漫衍生品细分市场占比情况
- 图表 17: “动漫产业化”与“产业动漫化”模式示意图
- 图表 18: 全国各省国产电视动画片备案情况
- 图表 19: 浙江省国产电视动画片生产情况
- 图表 20: 广东省国产电视动画片生产情况
- ... ..

更多图表详见报告原文或咨询客服。

如需了解报告详细内容，请直接致电前海中泰咨询客服中心。

全国服务热线：**400-6630-998 0755-32919669**

QQ 在线咨询：**2013746518 3119207588**

订购传真：**0755-61605116**

电子邮箱：[service@qhztzx.com](mailto:service@qhztzx.com)

公司网站：[www.qhztzx.com](http://www.qhztzx.com)

大批量采购报告可享受会员特惠，详情请来电咨询，我们会竭诚为您服务！

**【版权声明】** 本报告由前海中泰咨询网出品，版权归前海中泰（深圳）研究咨询控股有限公司所有，拥有唯一著作权。前海中泰咨询网的咨询产品为有偿提供给购买该产品的客户使用，并仅限于该客户内部使用。本报告及相关资料未经前海中泰（深圳）研究咨询控股有限公司书面授权许可，任何网站或媒体不得复制、转载或引用。

## 前海中泰咨询研究报告订购协议

甲 方： \_\_\_\_\_  
企业负责人： \_\_\_\_\_ 先生 女士 职务： \_\_\_\_\_  
企业联系人： \_\_\_\_\_ 先生 女士 职务： \_\_\_\_\_  
手 机： \_\_\_\_\_ 企业传真： \_\_\_\_\_  
座 机： \_\_\_\_\_ 电子邮箱： \_\_\_\_\_  
地 址： \_\_\_\_\_

套餐一：5份报告，特惠订阅费用4.6万元 套餐二：10份报告，特惠订阅费用8.8万元  
套餐三：15份报告，特惠订阅费用12.5万元 套餐四：20份报告，特惠订阅费用16.5万元  
备注：原报告单份定价超过1万的不参与套餐优惠活动。

报告及套餐： \_\_\_\_\_ 份数： \_\_\_\_\_  
服务方式：全套版本（电子版+印刷版） 电子版（电子邮件发送） 印刷版本（免费快递）  
协议金额： \_\_\_\_\_ 付款日期： \_\_\_\_\_

乙 方：前海中泰（深圳）研究咨询控股有限公司  
联系电话：**0755-32919669 400-6630-998（全国免费服务热线）** 传真：**0755-61605116**  
地 址：深圳市南山区中心路（深圳湾段）3019号天虹大厦16层（邮编：518000）  
汇款至 招商银行 汇款至 中国建设银行  
账户名：前海中泰（深圳）研究咨询控股有限公司 账户名：深圳前海中泰产业研究院有限公司  
开户行：招商银行深圳泰然支行 开户行：中国建设银行深圳住房城市建设支行  
账 号：7559-3003-0010-902 账 号：4425-0100-0058-0000-0402

根据《中华人民共和国合同法》及其他有关法律、法规之规定，甲乙双方经过协商，确认根据下列条款订立合同，以资共同遵照执行。甲乙双方经友好协商达成以下协议：

- 1、本协议签订后2个工作日内，甲方支付款项至乙方账户；
- 2、乙方收到甲方款项后2个工作日内寄出正式发票，3-5个工作日内发送研究报告给甲方；
- 3、此研究报告的知识产权归乙方所有；
- 4、乙方授权甲方在其公司（集团）内独立使用该报告，未经乙方许可，甲方不得将报告的任何内容泄露给第三方，否则须承担由此给乙方造成的损失及相应的法律责任；
- 5、本协议一式两份，自双方签字盖章之日起生效，未尽事宜由双方协商解决。

甲方： \_\_\_\_\_ 乙方：前海中泰（深圳）研究咨询控股有限公司  
盖章： \_\_\_\_\_ 盖章： \_\_\_\_\_  
日期： \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日 日期： \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日