

中国动漫产业研究报告

2020年



4K

从发展阶段看，以**4K超高清制式**和**定格动画**为代表，全世界正进行新一轮动画制作**产业升级周期**，而**AI等新技术**在动漫工业中的研发使用则是必然的趋势，因此技术也同样决定着未来中国动漫产业的发展方向



进入到2018年后，互联网流量红利不复存在，但得益于国内外优质动漫作品的涌现，二次元用户规模进入到平稳增长期，并有望在2020年突破**4亿用户**大关



2015年开始，中国在线动漫产业进入到行业发展早期带来的高速增长期，维持着较高的增长率。2018年后，借助优质动漫内容的进一步涌现，网络动漫市场进入**稳步增长期**，以**用户付费**为代表的增值服务增长强势，推动市场规模的增长



步入加速期后，借助**海外的视频流媒体平台**，中国动画作品的**全球化传播**进入了新的阶段，但这也意味着全球市场的动画作品也将面临更激烈更激烈的竞争，中国动漫全球化迎来机遇与挑战并存的时代



随着中国动漫产业的纵深发展，越来越多**传统行业巨头**将成为动漫产业玩家，而一些动漫产业的头部玩家的业务拓展到产业链上下游领域，**全产业链企业**将拔得头筹；从内容上看，**国产非低幼向动画内容**将迎来新一轮增长期；而**AI算法等技术**的研发将助力**动漫生产半自动化**的发展

| | |
|-------------------|---|
| 春华秋实：中国动漫产业发展概览 | 1 |
| 并蒂花开：中国动漫产业商业模式分析 | 2 |
| 征途漫漫：中国动漫产业的全球化之路 | 3 |
| 百舸争流：典型动漫企业案例分析 | 4 |
| 大浪淘沙：中国动漫产业发展趋势 | 5 |

概念定义

动漫是动画和漫画的合称，是华语地区特有的称谓。动漫借助手绘或电脑制作的虚拟角色形象，通过画面呈现一定的故事情节，是一种重要的叙事艺术形式；漫画是通过图画组合成连续或不连续的静止画面，配合对白、旁白等描述文字实现叙事的艺术形式；动画又被称作卡通（cartoon），是指由许多帧静止的图画画面以一定的速度连续播放时，实现画面活动的影视作品。

动漫产业是指围绕动漫内容的生产制作所形成的产业。其上游是动漫内容的生产和制作体系，中游是动漫内容的传播和观看渠道，下游是指围绕IP形象应用和授权的衍生产业，如手办玩具、授权商品等。

在线动漫是指通过互联网平台实现动漫内容传播的动漫作品的统称，运营并传播在线动漫作品的平台即在线动漫平台。

二次元：

从文化范畴上看，二次元是指动画、漫画、游戏、小说作品中所营造的虚拟世界，有别于现实世界构成的三次元。从产业角度看，动漫、游戏、轻小说和广播剧构成的产业集合被称为二次元产业或二次元经济

虚拟人物（形象）：

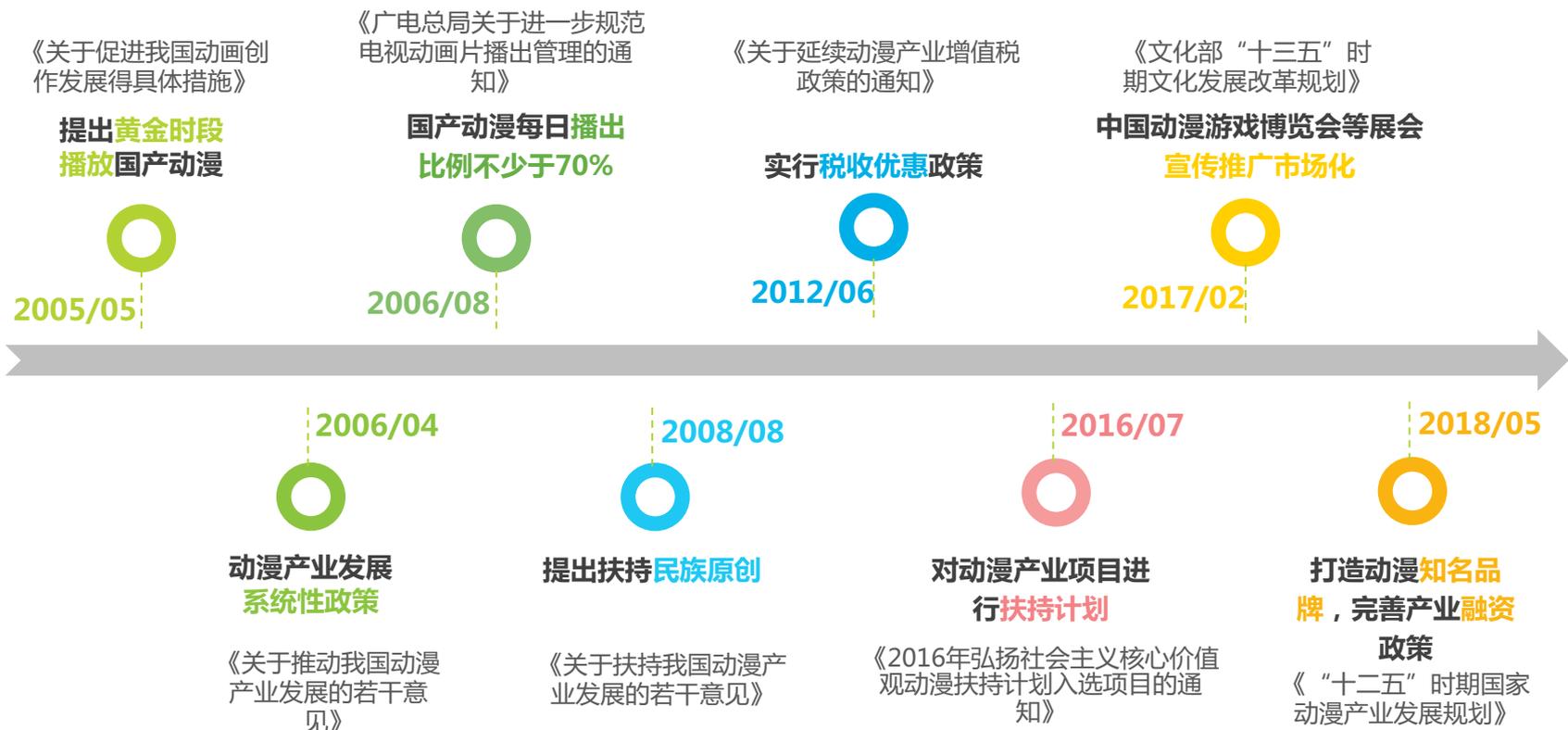
是指在漫画和动画内容中出现的，虚拟的而非真实存在的人物（或其他生命体）的形象，他们一般都具有较高的辨识度和差异化特征，能够被受众迅速记忆和识别

发展背景：政策

政策不断完善，扶持动漫产业发展

政府在扶持我国的动漫产业发展方面，也做出了巨大的努力，发布了一系列的政策措施推动我国动漫产业的发展和完善。而且，我国政府一直反复强调版权保护，目前我国动漫版权市场环境较以前有了很大的改善。这些都不断促进国内动漫产业的进一步发展。

中国动漫产业政策



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

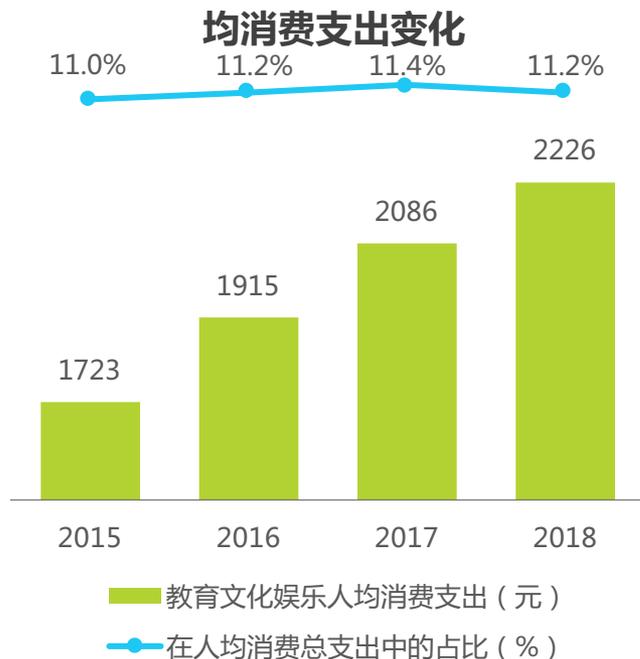
发展背景：经济

文化产业在国内的稳步发展利好细分动漫产业

2015年以来，文化产业无论从生产端还是消费端都呈现出稳步增长的发展态势，从生产端看，全国文化及相关产业增加值由2015年的不到3万亿元增加到2018年的超4万亿元，对GDP的贡献由不到4%到接近4.5%，增长十分瞩目；从消费端看，教育文化娱乐人均消费支出由2015年的1723元增长到2018年的2226元，在人均消费总支出中的占比稳定在11%左右。

作为文化产业重要细分子产业的动漫产业也受惠于这一稳健的经济发展背景。

2015-2018年中国居民教育文化娱乐人均消费支出变化



2015-2018年中国文化及相关产业增加值变化



来源：国家统计局。

来源：国家统计局。

发展背景：社会

打破次元壁，动漫内容的受众和影响力与日俱增

随着动漫作为一种内容的创意和实现形式不断触达到更广泛的大众群体，动漫内容和二次元文化也开始打破次元壁，向主流文化和受众进行交流和融合。2016年，洛天依出现在湖南卫视小年夜春晚中，与杨钰莹合作演出，成为一大标志性事件。此后，二次元文化和动漫的内容形式加速主流化，动漫内容的受众和影响力与日俱增，并逐渐得到社会大众的关注和接受。一些品牌方也选择以动漫内容的形式进行品牌推广和受众沟通，从而也从侧面印证了动漫内容的主流化发展。

中国动漫融入主流社会文化的现象级案例



品牌定制动漫作品

虚拟偶像洛天依进入到大众视线

2019年度弹幕词“AWSL”

来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

发展背景：技术

全世界正进行新一轮动画制作产业升级周期

20世纪90年代，以皮克斯动画工作室出品的动画电影《玩具总动员》为契机，全世界的动画制作开始由赛璐璐的手工制作形式向电脑数字制作升级，并在21世纪初基本完成。而伴随着网络带宽的稳步提升和视频流媒体服务的发展，以及4K超高清显示设备的普及，动画如何实现从标清时代到超高清时代的过渡，已经成为产业不得不面对的挑战。以4K超高清制式和定格动画为代表，全世界正进行新一轮动画制作产业升级周期，而AI等新技术在动漫工业中的研发使用则是必然的趋势，因此技术也同样决定着未来中国动漫产业的发展方向。

全球动画产业发展的三个阶段



人工
智能
时代

21世纪20年代之后

进入到21世纪10年代后，4K超高清动画和游戏动画产业的深度融合使得动画产业面临巨大的挑战，而单纯依靠人力的堆积和全球分工已经无法解决这一问题，通过人工智能等前瞻技术来替代人力完成高

20世纪90年代-21世纪20年代

20世纪90年代后，随着计算机

电脑
数字
时代

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_20922

