

# 2019年动漫行业研究

这是你的动漫世界

这个盛夏，Mob研究院倾情奉献

# 目录



**01**

**动漫行业总体概览**



**02**

**典型企业案例分析**



**03**

**漫画平台用户画像**



**04**

**动漫行业发展预测**



# 第一章

## 动漫行业总体概览

问灵十三载

等一不归人

——蓝忘机





# 动漫行业概念界定

## 以动画、漫画作为主要表现形式的行业

动漫行业主要包括：在线动漫、漫画杂志、动画电影、电视动画、轻小说、游戏、模型手办玩具、舞台剧等

本文重点研究对象是：**动漫平台**

### 动漫行业包含内容



在线动漫



漫画杂志



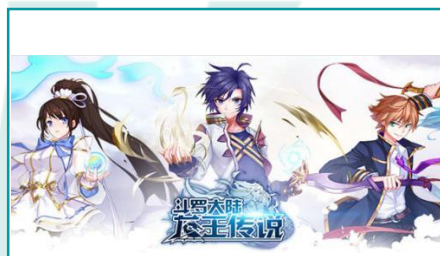
动画电影



电视动画



轻小说



游戏



模型手办玩具



舞台剧

### 动漫平台包含内容





# 动漫行业全球概况

## 美日霸主地位依旧，韩国逆袭成“黑马”

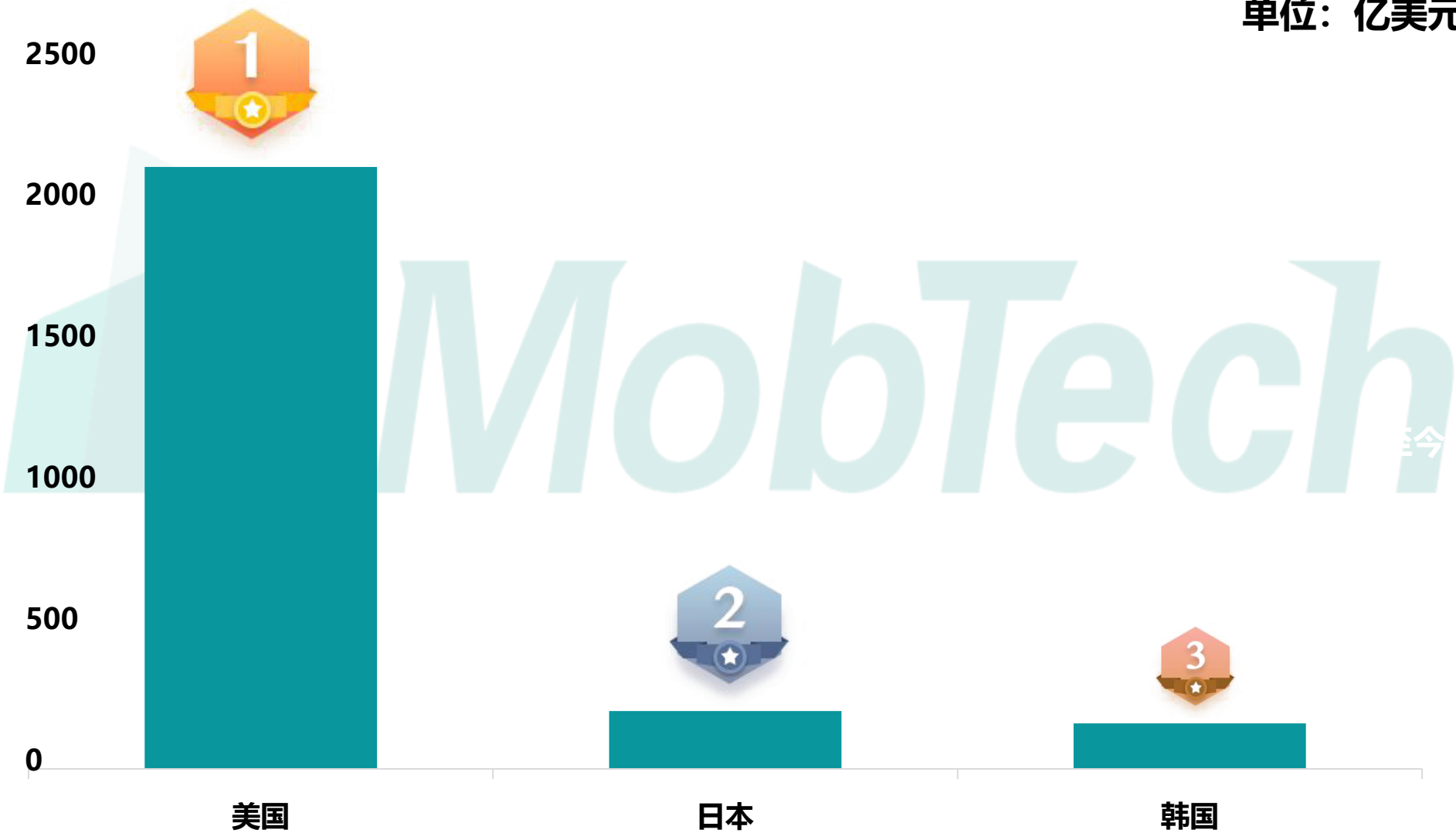
美国是老牌动漫强国，市场**集中度高**，**产业链协作能力强**，**IP实现全球化**

日本动漫发源于1950年，**极致分工**，**产业链成熟**，**动漫出海成绩耀眼**

韩国动漫在1980年才开始积极发展，过往**代工厂经验**促其迅速完成角色转变

2019年全球动漫市场规模TOP3

单位：亿美元



| 发展概况                                                             |                                                                   |                                                                   |
|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 发源于 <b>1907</b> 年，老牌强国。产业链协作能力强，市场份额集中程度高，衍生品市场是内容市场10倍以上，实现全球发行 | 起源于 <b>20世纪50年代</b> ，中生代力量，产业链成熟，衍生品市场是内容市场8-10倍，现国内市场“唱衰”，依靠海外输血 | 发展于 <b>1980年</b> ，新生代力量。从代工厂到逐渐掌握技术，90年本国原创IP开始吸引世界目光。现高速发展，未形成垄断 |

Source: Research & Markets, Mob研究院分析整理



# 美日韩动漫模式对比

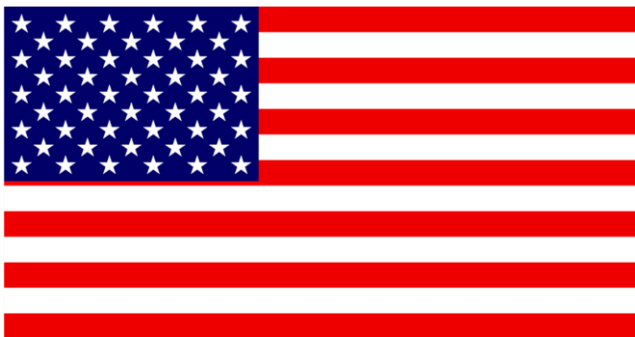
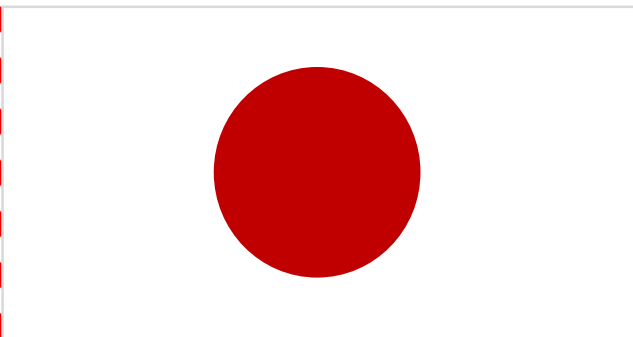
## 美国企业垄断，日本产业集群，韩国代工反哺原创

美国**集团垄断式发展**，巨头全产业链运作，多使用3D，“英雄主义”风格

日本**产业集群式运作**，制作委员会统领IP开发，多使用2D，“小众”风格

韩国**中小企业并存**，重视内容创作，本地化和出海并行，“写实”风格

### 美日韩动漫运作模式、题材选取、变现渠道对比

|                                                                                    |                                                                                        |                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |     |   |
| 运作模式                                                                               |                                                                                        |                                                                                       |
| <b>集团式创作</b><br>IP归公司所有，一般是先有设定，后有剧情，之后分发给漫画家进行集体创作。<br>该种制作模式下，IP的控制和交叉能力都最强      | <b>汇聚创意平台</b><br>产业链分工明确，极致分工。作者负责内容创作，平台进行挑选，“制作委员会”统领IP，各个巨头分管各环节。<br>该种模式易于形成优质原创IP | <b>代工反哺原创</b><br>韩国中小企业较多，在注重原创的背景下，人力成本较高。部分企业用代工支持原创发展，同时本地化和出海并行。<br>该模式易解决产业不成熟困境 |
| 题材选取                                                                               |                                                                                        |                                                                                       |
| 以某角色为核心展开故事脉络线，“合家欢”式“超级英雄”系列片为主                                                   | 品类成熟、题材选取多样，受众多元，情感刻画细腻。“宅腐萌”文化深入人心                                                    | 受前欧美、日本代工影响，制作偏欧美，形象偏日本，风格偏写实                                                         |
| 变现渠道                                                                               |                                                                                        |                                                                                       |
| 围绕IP进行变现，影视化、主题公园、互动娱乐是最主要的变现方式                                                    | 同游戏，轻小说绑定密切，漫改、衍生品市场发达，同时海外也是布局重点                                                      | 先开发网络游戏，再开发相关衍生产品，最后根据游戏创作动漫作品                                                        |



# 动漫市场规模

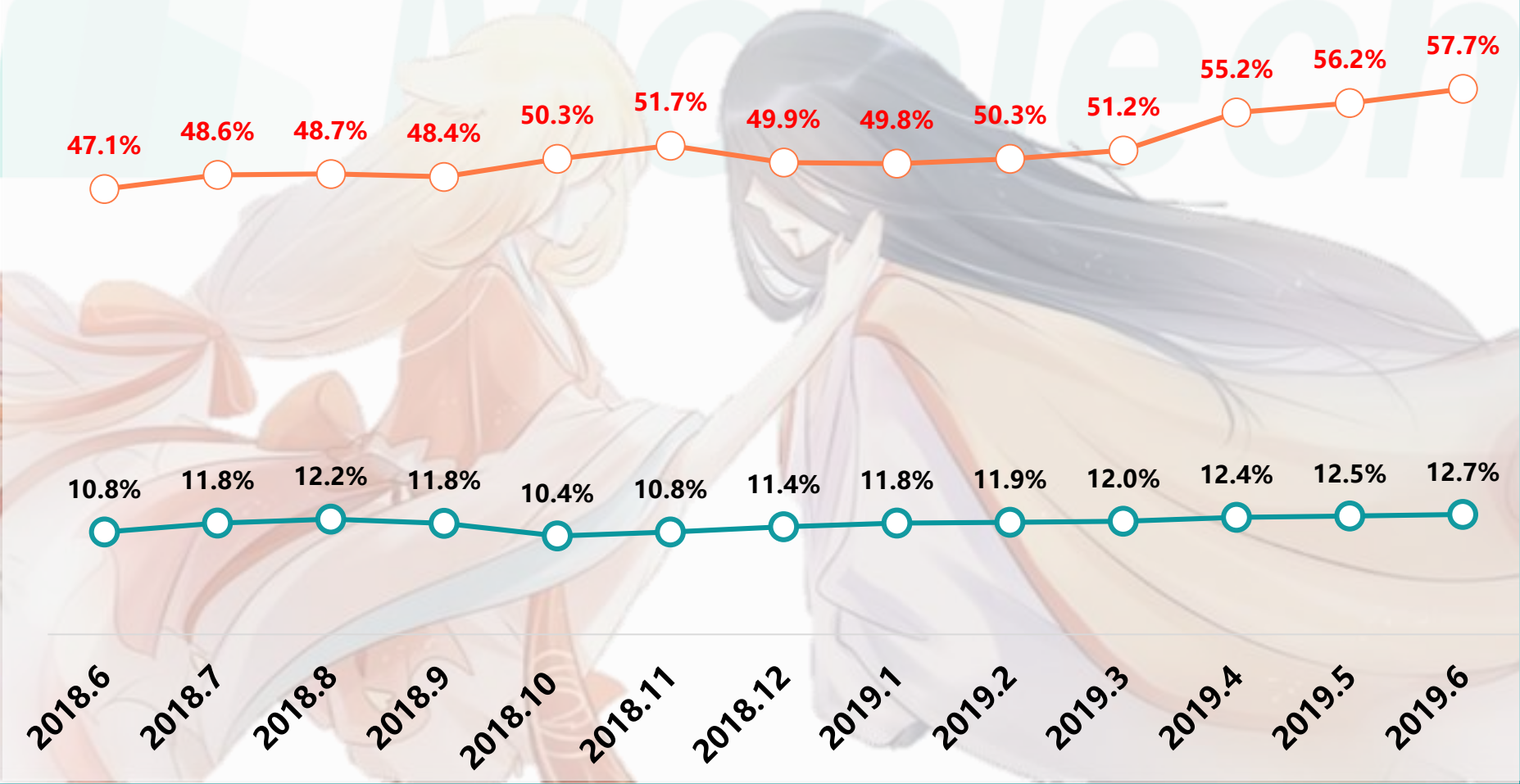
千亿市场，安装渗透率仅10%左右，行业天花板较高

在90后、00后这些互联网原住民成为漫文化“新势力”的背景下，动漫行业遇到了前所未有的“红利期”，目前市场已达千亿规模。且漫画平台目前的安装渗透率仅为10%左右，对比移动阅读50%的比率，未来成长空间巨大

## 动漫行业市场概况

单位：人民币

—○—漫画平台安装渗透率 —○—移动阅读行业安装渗透率

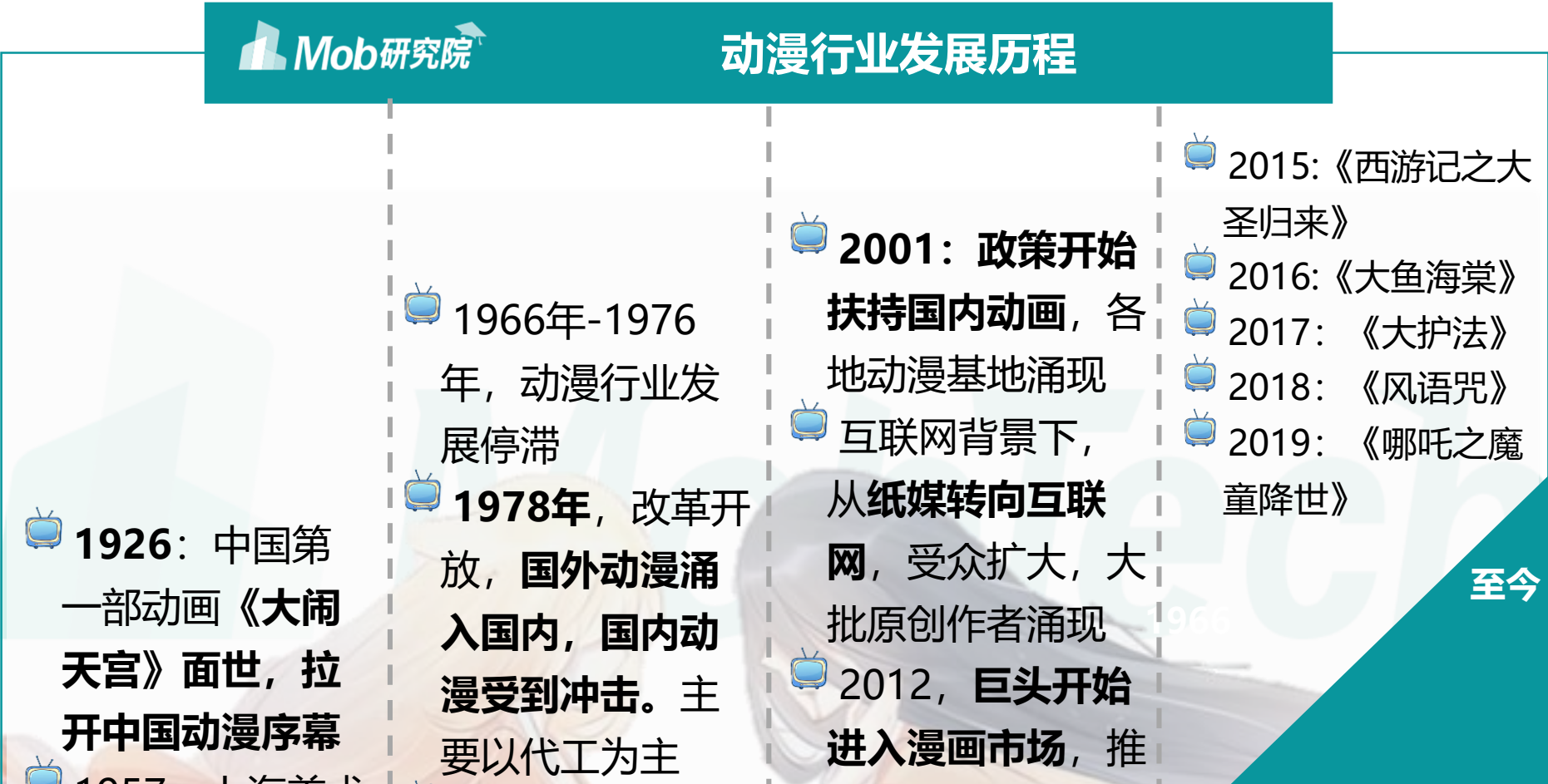


Source: MobTech (市场规模根据Mob研究院自有模型进行测算)  
安装渗透率=安装该类App的设备数/全网的设备数



## 浸润百年风雨，不认命的国漫迎来了它的时代

中国的动漫起源于1926年，相比于美日韩，**起步并不晚**。但之后内忧外患，国漫陷入了40年的**“倒退期”**，一度沦落为国外的代工厂。只是**“国漫”从未认命，在政策、资本、技术等助推下，国漫终于崛起，优质作品层出不穷**



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\\_38103](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_38103)

