

2008年中国动漫产业市场分析及投资前景预测报告

告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2008年中国动漫产业市场分析及投资前景预测报告》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/200808/C20983770313891B.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

第一章 动漫产业概述

一、文化产业概述

- (一) 文化产业的定义
- (二) 文化产业的种类
- (三) 文化产业的业态
- (四) 文化产业的特征

二、动漫和动漫产业概述

- (一) 动漫的定义
- (二) 动漫产业的定义
- (三) 动漫产业链定义
- (四) 动漫衍生周边产业定义

三、动漫作品概述

- (一) 动漫作品的特点
- (二) 动漫作品的类别

第二章 文化产业发展分析

一、世界各国文化产业发展概况

- (一) 美国文化产业
- (二) 日本文化产业
- (三) 英国文化产业
- (四) 韩国文化产业
- (五) 法国文化产业

二、中国文化产业概述

- (一) “文化产业”概念的提出及背景分析
- (二) 国内文化产业的需求分析
- (三) 文化产业与知识产权密不可分
- (四) 文化产业经营与市场管理分析

三、2007-2008年中国文化产业发展分析

- (一) 2007年中国文化产业发展整体回顾
- (二) 2007年中国城市居民文化消费分析
- (三) 2007年中国文化产业快速发展
- (四) 2007年国内文化产业局势起伏不定
- (五) 2007年中国文化产业年度发展总结

四、文化创意产业

- (一) 文化创意产业概述
 - (二) 文化创意产业的兴起
 - (三) 文化创意产业同文化产业的关系
 - (四) 中国文化创意产业发展现状分析
 - (五) 国内文化创意产业发展战略分析
 - (六) 发展中国文化创意产业的建议
- 五、中国文化产业存在的问题
- (一) 中国文化产业发展的机遇与挑战
 - (二) 国内文化产业存在的问题分析
 - (三) 中国文化消费过低原因分析
 - (四) 制约中国文化消费需求发展的因素
 - (五) 五大问题阻碍中国文化产业的可持续发展
- 六、发展中国文化产业的对策
- (一) 中国文化产业发展的策略
 - (二) 中国文化产业健康发展的建议
 - (三) WTO过渡期后中国文化产业发展的推动力量分析
 - (四) 改革文化体制促进文化产业发展
 - (五) 文化产业发展两手抓
- 第三章 世界动漫产业发展分析
- 一、世界动漫产业发展历程及现状
- (一) 外国动漫产业政策简介
 - (二) 国际动漫产业发展现状分析
 - (三) 世界动漫游戏产业推动三大市场发展
- 二、日本动漫产业
- (一) 日本动漫产业发展阶段
 - (二) 日本十年动漫回顾
 - (三) 日本占领全球动漫市场的2/3
 - (四) 日本动漫产业的发展研究
 - (五) 日本动漫十大主要公司介绍
 - (六) 日本动漫产业问题分析
 - (七) 日本动漫产业发展趋势分析
- 三、美国动漫产业
- (一) 美国动漫产业发展阶段
 - (二) 美国动漫产业注重文化保护
 - (三) 丰富的想像力铸成美国动漫帝国

(四) 美国动画片主打成年人与新技术两大品牌

(五) 美国动漫市场新变化

四、韩国动漫产业

(一) 韩国动漫产业的发展回顾

(二) 韩国动漫产业概况

(三) 韩国动漫产业发展分析

(四) 韩国动漫产业迅速崛起

(五) 韩国重振动漫产业的几大措施

第四章 中国动漫产业分析

一、中国动漫产业现状

(一) 2007年中国动漫产业发展回顾

(二) 2007年中国动漫产业盈利模式初现

(三) 2007年中国动漫产业开始步入辉煌

(四) 中国动漫产业发展速度快

(五) 中国动漫分级迫在眉睫

二、中国动漫市场概况

(一) 中国动漫市场发展环境分析

(二) 动漫产业的三大市场板块分析

(三) 中国动漫市场崛起的四大因素分析

(四) 国内九成动漫市场被国外动漫占据

三、中国动漫产业的播映市场情况

(一) 中国动画播映体系形成

(二) 国内电视动画收视状况分析

(三) 少儿频道发展现状概述

(四) 三大上星动画频道分析比较

四、中国动漫消费市场构成

(一) 中国成全球最大动漫消费市场

(二) 学生消费群体

(三) 成人消费群体

五、国内动漫产业的生产制作分析

(一) 制作机构概况

(二) 动画片题材和制作长度

(三) 动漫产业的成本与收益

(四) 动画制作要素对产业的影响

六、动漫与广告产业

- (一) 动漫与广告的结合
- (二) 动漫广告是跨越传统的新产物
- (三) 在线广告是动漫产业的重要发展领域
- (四) 网络游戏成为广告播放新渠道

七、中国动漫产业经营分析

- (一) 美影厂五个销售领域的经验借鉴
- (二) 中国动漫产业经营无道导致盈利困难
- (三) 国内动漫企业缺乏成熟的营销力量
- (四) 动漫图书的营销技巧

八、中国动漫产业存在的问题

- (一) 人才匮乏
- (二) 有产无业
- (三) 盗版猖獗
- (四) 市场不成熟

九、发展中国动漫产业的建议

- (一) 高端人才培养
- (二) 创出中国的动漫品牌
- (三) 加快产业化速度
- (四) 发展中国动漫产业的措施
- (五) 中国动漫产业打入国际市场的五大对策

第五章 漫画产业

一、国外漫画产业分析

- (一) 日本
- (二) 美国
- (三) 韩国
- (四) 欧洲

二、中国漫画产业现状

- (一) 漫画是动漫产业发展的根本
- (二) 中国漫画市场简析
- (三) 对国内漫画市场切入点的判断
- (四) 中国原创漫画首次进入日本

三、香港漫画产业

- (一) 香港漫画发展历程
- (二) 香港漫画市场现状分析
- (三) 日本漫画对香港漫画的影响分析

四、漫画新闻产业

- (一) 漫画新闻的定义
- (二) 中国漫画新闻的现状
- (三) 漫画新闻的传播优势分析
- (四) 漫画新闻发展中的问题分析
- (五) 漫画新闻发展的策略

五、中国漫画产业发展趋势分析

- (一) 动漫时代传统漫画的发展走向
- (二) 漫画改编影视成发展趋势

第六章 动画产业

一、全球动画产业概述

- (一) 世界动画电影发展历程
- (二) 美国动画市场
- (三) 日本动画市场
- (四) 日美动画电影风格分析
- (五) 2007年世界十大动漫游戏电影简介

二、国内动画产业现状

- (一) 国内卡通市场总体概述
- (二) 中国动画片市场需求
- (三) 中国动画片市场供求分析
- (四) 中国动画产业四大软肋

三、中日动画比较分析

- (一) 画面效果
- (二) 内容
- (三) 配音
- (四) 音乐
- (五) 收看对象

四、电视动画频道分析

- (一) 中国实施动画黄金时间政策
- (二) 动画频道节目解析
- (三) 动画频道成为中国动画产业突围的先锋官
- (四) 国内动画频道缺乏全方位市场营销

五、中国动画产业发展趋势分析

- (一) 中国动画产业发展前景看好
- (二) 对中国动画发展的思考

(三) 制约中国动画产业发展的五大问题

(四) 中国动画产业的未来走向

(五) 本土动画产业发展前景分析

第七章 手机动漫产业

一、手机动漫概述

(一) 手机动漫的概念

(二) 手机动漫市场的特点

(三) 动漫与手机结合

二、中国手机动漫产业发展现状

(一) 2007年国内手机动漫产业市场规模分析

(二) 手机动漫成为重振动漫市场的新机遇

(三) 中国手机动漫盈利空间分析

(四) 电信运营商看好手机动漫的发展潜力

三、手机游戏市场状况

(一) 2007年国内手机游戏市场规模分析

(二) 中国手机游戏市场迎来拐点

(三) 中国手机游戏市场发展困境分析

(四) 中国手机游戏市场趋势分析

四、手机动漫产业未来发展趋势

(一) 手机动漫产业的发展机会分析

(二) 2008年中国手机动漫市场面临产业调整

(三) 中国手机动漫成长空间广阔

(四) 手机动漫将成为下一个手机增值业务增长点

(五) 手机下载漫画成市场流行

第八章 网络动漫产业

一、网络媒体产业

(一) 网络媒体的背景和特性

(二) 网络媒体的现状分析

(三) 网络媒体的发展主线

(四) 网络媒体发展结论和原因

(五) 网络媒体的战略定位和对策

(六) 中国网络媒体市场展望

二、网络动漫产业现状

(一) 网络传媒对传统动画的影响

(二) 网络动漫市场潜力分析

- (三) 2006年中国网络动漫市场规模分析
- (四) 2007年中国网络动漫市场规模将达2500万元

三、网络动漫产业赢利分析

- (一) 网络动漫产业概况
- (二) “有价无市”的尴尬
- (三) 借助无线增值商机
- (四) 不要风险投资
- (五) 解决当务之急

四、FLASH动画发展分析

- (一) FLASH动画概述
- (二) 当前动画和网络的发展分析
- (三) FLASH动画从网络走向电视是趋势

第九章 网络游戏产业

一、网络游戏产业概述

- (一) 网络游戏的定义
- (二) 网络游戏的分类
- (三) 动漫游戏产业的特征分析
- (四) 网络游戏的实现步骤解说

二、国外网络游戏产业的启示

- (一) 日本网络游戏产业
- (二) 美国网络游戏产业
- (三) 韩国网络游戏产业

三、中国网络游戏产业概况

- (一) 国内网络游戏产业的发展背景分析
- (二) 中国网络游戏产业政策环境分析
- (三) 中国网络游戏产业地域特点分析
- (四) 中国网络游戏市场消费群体分析

四、当前中国网络游戏产业现状分析

- (一) 中国网络游戏产业发展现状
- (二) 2006年国内网络游戏市场规模分析
- (三) 中国动漫游戏产业发展机遇分析
- (四) 网络游戏面临行业洗牌

五、教育网络游戏分析

- (一) 网络游戏值得教育者认真对待
- (二) 教育网络游戏的产业角度解析

(三) 网络游戏进入校园

(四) K12play新型的教育网络游戏平台

六、国家对网游的政策

(一) 国家预备给网游设时限

(二) 网络游戏人才纳入国家培养计划

(三) 网络游戏开发进入国家863计划

(四) 政府支持网络游戏产业健康发展的举措

(五) 国家扶持网络游戏产业的举措

(六) 2007年网络游戏防沉迷系统全国推广

七、中国网络游戏发展前景分析

(一) 中国网络游戏业的发展出路分析

(二) 中国网络游戏产业未来发展方向

(三) 网络游戏产业平民化方向发展

(四) 国内网络游戏产业发展趋势分析

(五) 未来五年中国网络游戏的主流发展趋势

第十章 主要省市动漫产业发展分析

一、深圳动漫产业

(一) 深圳成为世界动漫业重要加工基地

(二) 深圳动漫产业集聚效应显现

(三) 深圳动漫市场分析

(四) 深圳政府给动漫产业解绑

(五) 促进深圳动漫产业健康发展的建议

(六) 深圳动漫产业发展途径及因素

二、上海动漫产业

(一) 上海动漫发展历程

(二) 2007年上海成立动漫产权交易中心

(三) 上海六百亿动漫产业链对接国际时尚

(四) 上海动漫游戏产业占原创优势

三、浙江动漫产业

(一) 浙江盯上动漫产业

(二) 中南卡通引领浙江动漫产业

(三) 浙江商业资本进军动漫产业

(四) 浙江打造动画业“巨舰”的规划

(五) 浙江省动漫发展分析

四、其他省市动漫产业

- (一) 湖南动漫产业
- (二) 重庆动漫产业
- (三) 成都动漫产业
- (四) 大连动漫产业
- (五) 江西动漫产业
- (六) 吉林动漫产业
- (七) 山东动漫产业

第十一章 动漫产业链分析

一、中国动漫产业链分析

- (一) 国内动漫产业链模式探讨
- (二) 产业链的完善将带动动漫业
- (三) 网络游戏、动漫相互融合形成新产业链
- (四) 动漫产业链要发展群众基础是关键

二、动漫衍生品产业市场现状

- (一) 国内动漫衍生产品不敌国外品牌
- (二) 动漫衍生产品生产潜力巨大
- (三) 国产动画衍生产品市场高度缺乏
- (四) 中国动漫衍生产品开发落后

三、服装产业

- (一) 卡通品牌服装市场分析
- (二) 卡通-童装设计中的浪漫、纯正
- (三) 卡通服装酿造新的商机
- (四) 加菲猫童装成功经验分析

四、食品产业

- (一) 卡通外包装带动食品新的消费浪潮
- (二) 卡通食品带动饮食新理念
- (三) 金鹰卡通进驻食品领域
- (四) 迪士尼食品向健康食品迈进

五、玩具产业

- (一) 玩具业处于动漫产业链末端
- (二) 中国玩具市场分析
- (三) 玩具和卡通结合形成新的产业链
- (四) 卡通玩具进入成人市场

第十二章 重点动漫企业分析

一、迪斯尼

二、梦工厂

三、盛大网络

四、三辰集团

第十三章 成功动漫人物案例分析

一、米老鼠

(一) 米老鼠的创造

(二) 米老鼠的魅力

(三) 米老鼠的发展

二、蓝猫

(一) 蓝猫优势分析

(二) 品牌扩张分析

(三) “蓝猫”中国卡通的成功

(四) “蓝猫”赢取儿童饮料市场

(五) “蓝猫”追赶“米老鼠”

三、魔兽世界

(一) 《魔兽世界》全球玩家分析

(二) 魔兽世界主宰北美在线游戏市场

(三) 《魔兽世界》各国运营分析

(四) 九城中文版《魔兽世界》运营情况分析

(五) 魔兽世界关于收费后运营预测

第十四章 动漫企业竞争分析

一、中外动漫企业竞争现状

(一) 中外动漫竞争激烈本土市场潜力巨大

(二) 外来动漫占领中国大部分市场

(三) 中国动漫潜力与竞争力之间的转变

(四) 动漫企业实现优先上市融资

二、动漫企业提升自身竞争力的对策

(一) 中国动漫企业抢夺市场份额的途径

(二) 在国际市场树立“中国招牌”

(三) 开发卡通形象魔力

(四) 服装 + 动漫

(五) 现代元素的加入

(六) 集群发展和产业链的延伸

三、动漫基地品牌战略分析

(一) 动漫基地品牌概述

- (二) 动漫基地品牌战略的现状
- (三) 目前动漫企业品牌战略存在的误区
- (四) 动漫基地品牌战略的对策

第十五章 动漫产业投资分析

一、动漫产业投资潜力

- (一) 资本向动漫产业聚集
- (二) 外国动漫产业成为国际投资热点
- (三) 国内动漫产业吸引美国投资者
- (四) 中国动漫市场成香饽饽
- (五) 民间资本争相涌入动漫产业

二、投资机会分析

- (一) 网络游戏投资机会分析
- (二) 动画产业的投资分析
- (三) 动漫衍生产品机会多多
- (四) 卡通流行带来的投资商机

三、动漫产业投资风险及控制

- (一) 市场风险
- (二) 政策风险
- (三) 动漫原创存在的风险

四、动漫产业投资建议

- (一) 国内原创动漫企业投融资分析
- (二) 动漫风投的十条规则
- (三) 动漫商铺的投资经营分析

第十六章 动漫产业发展前景预测

一、文化产业发展前景分析

- (一) 世界文化产业发展趋势分析
- (二) 国际性城市文化发展方向
- (三) 中国文化产业发展趋势解析
- (四) 中国文化产业发展的八大方向
- (五) “十一五”中国文化产业发展的趋势分析

二、动漫产业发展趋势

- (一) 中国动漫产业发展因素分析
- (二) 中国原创动漫借2008年奥运商机图发展
- (三) 未来四年中国动漫产业发展预测
- (四) 动漫产业前景广阔

(五) 中国动漫产业的发展趋势分析

(六) 数百亿市场机会等待中国动漫产业化

附录

附录一 关于推动中国动漫产业发展若干意见的通知

附录二 《关于发展中国影视动画产业的若干意见》

附录三 关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知

附录四 《文化市场行政执法管理办法》

附录五 中华人民共和国著作权法

附录六 互联网文化管理暂行规定

附录七 音像制品管理条例

附录八 中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准(草案)

图表目录

图表：六大制作公司音乐专辑市场销售份额

图表：英国卡美乐彩票收入的经营方式

图表：城乡居民家庭文化消费基本情况

图表：城镇居民文化消费需求分析

图表：包括住房消费支出的城镇居民文化消费需求分析

图表：包括医疗保健消费支出的城镇居民文化消费需求分析

图表：中国文化产业地域单位企业数量分布

图表：中国文化产业地域从业人员数分布

图表：中国文化产业地域拥有资产分布

图表：中国文化产业地域收入情况分布

图表：中国文化产业地域实现增加值比例图

图表：中国文化产业地域对GDP贡献增加值比例图

图表：网络用户经常使用的网络服务

图表：世界动漫产业生产总值

图表：日本20世纪末的动漫人气排行榜

图表：日本动漫产业市场规模(电影：电视和录像制品)

图表：2004-2005日本在海外发行的主要动画电影

图表：《七龙珠》剧照

图表：GONZO的《战斗妖精雪风》剧照

图表：《最终幻想》剧照

图表：《火影忍者》剧照

图表：世界动画片日本产量所占比例

图表：目前中国动漫市场份额占有率

图表：三大上星动画频道市场份额排名
图表：三大上星动画频道平均到达率排名
图表：三大上星动画频道平均忠实度排名
图表：中国动漫受众年龄分布比例
图表：《新世纪福音战士EVA》插图
图表：《王国之心》插图
图表：《蜘蛛侠3》插图
图表：《生化危机3：劫后余生》插图
图表：《变形金刚电影版》插图
图表：《BATTLEANGEL铊梦》插图
图表：《新忍者神龟》插图
图表：《刀魂》插图
图表：《鬼武者》插图
图表：《黑猫警长》插图
图表：《哪咤闹海》插图
图表：《雪孩子》插图
图表：中国各年龄阶段喜欢卡通的比例构成
图表：中国青少年喜欢卡通各地区所占比例
图表：《小兵张嘎》插图
图表：国内动画制作过程资金投入比例
图表：国外动画制作过程资金投入比例
图表：《牧笛》插图
图表：《三个和尚》插图
图表：《西游记》插图
图表：2007-2010年手机动漫市场规模发展趋势
图表：2007-2010年中国网络动漫市场规模
图表：中国上网用户的上网方式及数量
图表：中国网络游戏用户年龄层次调查
图表：中国网络游戏用户性别调查
图表：中国网络游戏用户学历调查
图表：2000-2007年中国网络游戏市场规模增长图
图表：2001-2009年中国网络游戏市场规模及预测
图表：中国网络游戏开发人才需求
图表：卡通食品在各国食品市场中的占有率
图表：玩具年平均消费额

- 图表：城市消费者对玩具的偏好
- 图表：农村消费者对玩具的偏好
- 图表：最初的迪斯尼乐园股份构成
- 图表：迪斯尼乐园最初的人数和收入比预计高的百分比
- 图表：东京迪斯尼最初到2006年的投资金额
- 图表：埃及王子剧照
- 图表：怪物史莱克剧照
- 图表：怪物史莱克2剧照
- 图表：马达加斯加剧照
- 图表：鲨鱼故事剧照
- 图表：小鸡快跑剧照
- 图表：小蚁雄兵剧照
- 图表：辛巴达七海传奇剧照
- 图表：勇闯黄金城剧照
- 图表：《蓝猫淘气3000问》插图
- 图表：《蓝猫小学拼音》插图
- 图表：米老鼠造型
- 图表：中国动画产业市场产值分析
- 图表：中国蓝猫投资和现在产业群销售收入
- 图表：目前中国国产动画公司所交税项及比例
- 图表：全球文化产业发展状况
- 图表：全球文化产业国际贸易增长幅度
- 图表：纽约市文化艺术的经济影响
- 图表：1993-2000年纽约市影视生产总经济影响
- 图表：纽约市文化艺术的经济影响
- 图表：伦敦文化机构每年收到的支持资金成分
- 图表：中国与国际动画制作费用对比
- 图表：中国卡通市场的产品产地比例构成

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/200808/C20983770313891B.html>