



艾凯咨询
ICAN Consulting

2008~2009年中国动漫产业 前景展望与市场预测报告

一、调研说明

《2008~2009年中国动漫产业前景展望与市场预测报告》是艾凯咨询集团经过数月的周密调研，结合国家统计局，行业协会，工商，税务海关等相关数据，由行业内知名专家撰写而成。报告意于成为从事本行业人士经营及投资提供参考的重要依据。

报告主要可分为四大部分，首先，报告对本行业的特征及国内外市场环境进行描述；其次，是本行业的上下游产业链，市场供需状况及竞争格局从宏观到细致的详尽剖析，接着报告中列出数家该行业的重点企业，分析相关经营数据；最后，对该行业未来的发展前景，投资风险给出指导建议。相信该份报告对您把握市场脉搏，知悉竞争对手，进行战略投资具有重要帮助。

官方网址：<https://www.icandata.com/view/41140.html>

报告价格： 纸介版9000元 电子版9000元 纸介版+电子版9200元

订购电话： 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱： sales@icandata.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、摘要、目录、图表

第一章 动漫产业基本概述 13

第一节 动漫和动漫产业概述 13

一、动漫的定义 13

二、动漫产业的定义 13

三、动漫产业链定义 14

四、动漫衍生周边产业定义 15

第二节 动漫作品概述 16

一、动漫作品的特点 16

二、动漫作品的类别 17

第二章 世界动漫产业发展态势分析 20

第一节 世界动漫产业发展历程及现状 20

一、外国动漫产业政策简介 20

二、国际动漫产业发展现状分析 26

三、世界动漫游戏产业推动三大市场发展 28

第二节 日本动漫产业 29

一、日本动漫产业发展阶段 29

二、日本十年动漫回顾 31

三、日本在全球动漫市场的地位 34

四、日本动漫产业的发展研究 35

五、日本动漫十大主要公司介绍 38

六、日本动漫产业问题分析 43

第三节 美国动漫产业 47

一、美国动漫产业发展阶段 47

二、美国动漫产业侧重点分析 47

三、美国动漫帝国成因分析 49

四、美国动画片主打品牌分析 50

五、美国动漫市场新变化 52

第四节 韩国动漫产业 53

一、韩国动漫产业的发展回顾	53
二、韩国动漫产业概况	55
三、韩国的动画产业存在的主要问题	56
四、韩国动漫产业发展分析	56
五、韩国动漫产业迅速崛起原因分析	57
六、韩国重振动漫产业的几大措施	58
第三章 2008年中国动漫产业运行状况分析	61
第一节 中国动漫产业现状	61
一、动漫产业发展回顾	61
二、2007年中国动漫产业的发展	62
三、2008年中国动漫产业发展的关键点	63
四、2008年中国动漫产业盈利模式初现	63
五、2008年中国动漫产业开始步入辉煌	66
六、中国动漫产业发展速度快	67
七、中国动漫分级迫在眉睫	67
第二节 中国动漫市场概况	68
一、中国动漫市场发展环境分析	68
二、动漫产业的三大市场板块分析	69
三、中国动漫市场崛起的四大因素分析	70
四、国内九成动漫市场被国外动漫占据	71
第三节 中国动漫产业的播映市场情况	72
一、中国动画播映体系形成	72
二、国内电视动画收视状况分析	74
三、少儿频道发展现状概述	75
四、三大上星动画频道分析比较	75
第四节 中国动漫消费市场构成分析	76
一、中国成全球最大动漫消费市场	76
二、学生消费群体	76
三、成人消费群体	77
第五节 国内动漫产业的生产制作分析	78
一、制作机构概况	78

二、动画片题材和制作长度	79
三、动漫产业的成本与收益	79
四、动画制作要素对产业的影响	81
第六节 动漫与广告产业	82
一、动漫与广告的结合	82
二、动漫广告是跨越传统的新产物	84
三、在线广告是动漫产业的重要发展领域	86
四、网络游戏成为广告播放新渠道	87
第七节 中国动漫产业经营分析	89
一、美影厂五个销售领域的经验借鉴	89
二、中国动漫产业盈利困难原因分析	90
三、国内动漫企业营销力量分析	92
四、动漫图书的营销技巧	93
第八节 中国动漫产业存在的问题	97
一、人才匮乏	97
二、有产无业	97
三、盗版猖獗	98
四、市场不成熟	98
第九节 发展中国动漫产业的建议	98
一、高端人才培养	98
二、创出中国的动漫品牌	99
三、加快产业化速度	100
四、发展中国动漫产业的措施	100
五、中国动漫产业打入国际市场的五大对策	100
第四章 动画产业发展状况分析	103
第一节 全球动画产业概述	103
一、世界动画电影发展历程	103
二、美国动画市场	106
三、日本动画市场	107
四、日美动画电影风格分析	107
五、2008年世界十大动漫游戏电影简介	111

第二节 国内动画产业现状	112
一、国内卡通市场总体概述	112
二、中国动画片市场需求	114
三、中国动画片市场供求分析	115
四、中国动画产业四大软肋	115
第三节 中日动画比较分析	116
一、画面效果	116
二、内容	116
三、配音	117
四、音乐	117
五、收看对象	117
第四节 电视动画频道分析	118
一、2004年中国国内第一个动画频道开播	118
二、2005年中国动画频道动态	118
三、2006年中国实施动画黄金时间政策	118
四、动画频道节目解析	119
五、动画频道成为中国动画产业突围的先锋官	120
六、国内动画频道缺乏全方位市场营销	122
第五节 中国动画产业发展趋势分析	122
一、中国动画产业发展前景看好	122
二、对中国动画发展的思考	122
三、制约中国动画产业发展的五大问题	124
四、中国动画产业的未来走向	127
五、本土动画产业发展前景分析	128
 第五章 漫画产业发展前景预测	 131
第一节 国外漫画产业分析	131
一、日本	131
二、美国	132
三、韩国	133
四、欧洲	135
第二节 中国漫画产业现状	136

一、漫画是动漫产业发展的根本	136
二、中国漫画市场简析	137
三、对国内漫画市场切入点的判断	139
四、中国原创漫画首次进入日本	140
第三节 香港漫画产业	141
一、香港漫画发展历程	141
二、香港漫画市场现状分析	143
三、日本漫画对香港漫画的影响分析	144
第四节 漫画新闻产业	148
一、漫画新闻的定义	148
二、中国漫画新闻的现状	148
三、漫画新闻的传播优势分析	149
四、漫画新闻发展中的问题分析	151
五、漫画新闻发展的策略分析	151
第五节 中国漫画产业发展趋势分析	152
一、动漫时代传统漫画的发展走向	152
二、漫画改编影视成发展趋势	154
第六章 手机动漫产业发展趋势	156
第一节 手机动漫概述	156
一、手机动漫的概念	156
二、手机动漫市场的特点	156
三、动漫与手机结合现状	157
第二节 中国手机动漫产业发展现状	158
一、2006年国内手机动漫产业市场规模分析	158
二、手机动漫成为重振动漫市场的新机遇	158
三、中国手机动漫盈利空间分析	159
四、电信运营商看好手机动漫的发展潜力	160
第三节 手机游戏市场状况	161
一、2008年国内手机游戏市场规模分析	161
二、2008年中国手机游戏市场迎来拐点	163
三、中国手机游戏市场发展困境分析	163

四、中国手机游戏市场趋势分析	164
第四节 手机动漫产业未来发展趋势	164
一、手机动漫产业的发展机会分析	164
二、2008年中国手机动漫市场面临产业调整	167
三、中国手机动漫成长空间广阔	168
四、手机动漫将成为下一个手机增值业务增长点	168
五、手机下载漫画成市场流行	170

第七章 网络动漫产业研究分析 172

第一节 网络媒体产业 172

一、网络媒体的背景和特性	172
二、网络媒体的现状分析	173
三、网络媒体的发展主线	174
四、网络媒体发展结论和原因	177
五、网络媒体的战略定位和对策	178
六、中国网络媒体市场展望	180

第二节 网络动漫产业现状 182

一、网络传媒对传统动画的影响	182
二、网络动漫市场潜力分析	185
三、2006-2008年中国网络动漫市场规模分析	186

第三节 网络动漫产业赢利分析 187

一、网络动漫产业概况	187
二、“有价无市”的尴尬	188
三、借助无线增值商机	189
四、不要风险投资	190
五、解决当务之急	191

第四节 FLASH动画发展分析 192

一、FLASH动画概述	192
二、当前动画和网络的发展分析	193
三、FLASH动画的趋势分析	199

第八章 网络游戏产业市场运行分析 204

第一节 网络游戏产业概述	204
一、网络游戏的定义	204
二、网络游戏的分类	204
三、网络游戏产业的特征分析	205
第二节 国外网络游戏产业的启示	205
一、日本网络游戏产业	206
二、美国网络游戏产业	208
三、韩国网络游戏产业	210
第三节 中国网络游戏产业概况	214
一、国内网络游戏产业的发展背景分析	214
二、中国网络游戏产业政策环境分析	215
三、中国网络游戏产业地域特点分析	217
四、中国网络游戏市场消费群体分析	218
第四节 当前中国网络游戏产业现状分析	219
一、中国网络游戏产业发展现状	219
二、2006年国内网络游戏市场规模分析	220
三、中国动漫游戏产业发展机遇分析	221
四、网络游戏面临行业洗牌	222
第五节 教育网络游戏分析	224
一、教育网络游戏的产业角度解析	224
二、网络游戏进入校园	228
三、K12play新型的教育网络游戏平台	228
第六节 国家对网游的政策	232
一、国家预备给网游设时限	232
二、网络游戏人才纳入国家培养计划	232
三、网络游戏开发进入国家863计划	234
四、政府支持网络游戏产业健康发展的举措	234
五、2008年网络游戏防沉迷系统全国推广	235
第七节 中国网络游戏发展前景分析	235
一、中国网络游戏业的发展出路分析	235
二、中国网络游戏产业未来发展方向	236
三、国内网络游戏产业发展趋势分析	237

四、未来五年中国网络游戏的主流发展趋势 238

第九章 动漫企业竞争格局分析 243

第一节 中外动漫企业竞争现状 243

一、中外动漫竞争激烈本土市场潜力巨大 243

二、外来动漫占领中国大部分市场 244

三、中国动漫潜力与竞争力之间的转变 246

四、动漫企业实现优先上市融资 248

第二节 动漫企业提升自身竞争力的对策 248

一、中国动漫企业抢夺市场份额的途径 248

二、在国际市场树立“中国招牌” 250

三、开发卡通形象魔力 252

四、服装+动漫 254

五、现代元素的加入 254

六、集群发展和产业链的延伸 255

第三节 动漫基地品牌战略分析 257

一、动漫基地品牌概述 257

二、动漫基地品牌战略的现状 257

三、目前动漫企业品牌战略存在的误区 260

四、动漫基地品牌战略的对策 262

第十章 国内主要省市动漫产业区域比较分析 265

第一节 深圳动漫产业 265

一、深圳成为世界动漫业重要加工基地 265

二、深圳动漫产业集聚效应显现 265

三、深圳动漫市场分析 266

四、深圳政府给动漫产业解绑 266

五、促进深圳动漫产业健康发展的建议 267

六、深圳动漫产业发展途径及因素 268

第二节 上海动漫产业 269

一、上海动漫发展历程 269

二、2007年上海成立动漫产权交易中心 270

三、上海六百亿动漫产业链对接国际时尚	271
四、上海动漫游戏产业占原创优势	272
第三节 浙江动漫产业	273
一、浙江盯上动漫产业	273
二、中南卡通引领浙江动漫产业	274
三、浙江商业资本进军动漫产业	275
四、浙江打造动画业“巨舰”的规划	276
五、浙江省动漫发展分析	277
第十一章 重点动漫企业经营情况分析	279
第一节 迪斯尼	279
一、迪斯尼集团概况	279
二、迪斯尼公司十年动画经典回顾	281
三、迪斯尼公司的市场运作	283
四、迪斯尼集团价值链解析	284
五、迪斯尼乐园SWOT分析及介绍	288
第二节 梦工厂	290
一、梦工厂概况	290
二、2008年第二季度梦工厂利润分析	290
三、梦工厂经典动画介绍	291
四、梦工厂未来发展形势	292
第三节 盛大网络	293
一、盛大网络公司概况	293
二、2008年第二季盛大财务情况分析	294
三、盛大网游推行区域特许经营	295
第四节 三辰集团	297
一、三辰卡通集团概况	297
二、三辰卡通品牌效应开始提升	298
三、三辰集团蓝猫卡通进军幼教领域	299
第十二章 成功动漫人物案例分析	300
第一节 米老鼠	300

一、米老鼠的创造	300
二、米老鼠的魅力	301
三、米老鼠的发展	302
第二节 蓝猫	304
一、蓝猫优势分析	304
二、品牌扩张分析	304
三、“蓝猫”中国卡通的成功	305
四、“蓝猫”赢取儿童饮料市场	308
五、“蓝猫”追赶“米老鼠”	312
第三节 魔兽世界	312
一、《魔兽世界》全球玩家分析	312
二、魔兽世界主宰北美在线游戏市场	313
三、《魔兽世界》各国运营分析	313
四、九城中文版《魔兽世界》运营情况分析	314
五、魔兽世界关于收费后运营预测	316

第十三章 动漫产业链分析 319

第一节 中国动漫产业链分析 319

一、国内动漫产业链模式探讨	319
二、产业链的完善将带动动漫业	320
三、网络游戏、动漫相互融合形成新产业链	322
四、动漫产业链要发展群众基础是关键	323

第二节 动漫衍生品产业市场现状 324

一、国内动漫衍生产品不敌国外品牌	324
二、动漫衍生产品生产潜力巨大	324
三、国产动画衍生产品市场高度缺乏	325
四、中国动漫衍生产品开发落后	326

第三节 服装产业 326

一、卡通品牌服装市场分析	326
二、卡通-童装设计中的浪漫、纯正	328
三、卡通服装酿造新的商机	329
四、加菲猫童装成功经验分析	331

第四节 食品产业 331

一、卡通外包装带动食品新的消费浪潮 331

二、卡通食品带动饮食新理念 331

三、金鹰卡通进驻食品领域 332

四、迪斯尼食品向健康食品迈进 332

第五节 玩具产业 333

一、玩具业处于动漫产业链末端 333

二、中国玩具市场分析 334

三、玩具和卡通结合形成新的产业链 334

四、卡通玩具进入成人市场 338

第十四章 2008-2010年中国动漫产业发展趋势分析与前景预测 339

第一节 文化产业发展前景分析 339

一、世界文化产业发展趋势分析 339

二、国际性城市文化发展方向 340

三、中国文化产业发展趋势解析 341

四、中国文化产业发展的八大方向 345

五、“十一五”中国文化产业发展的趋势分析 346

第二节 动漫产业发展趋势 348

一、中国动漫产业发展因素分析 348

二、中国原创动漫借2008年奥运商机图发展 349

三、未来四年中国动漫产业发展预测 349

四、动漫产业前景广阔 350

五、中国动漫产业的发展趋势分析 351

六、数百亿市场机会等待中国动漫产业化 353

第三节 网络游戏发展前景 354

一、2007年中国网络游戏市场达XXX亿 354

二、2008年我国将成为世界上最大网游市场 355

三、未来网络游戏市场将以免费为主 355

四、未来网络游戏产品趋向多元化 356

五、我国网游前景广阔 357

第四节 手机行业发展前景 358

一、手机网络游戏下一个掘金点	358
二、2006年手机网络游戏的契机	358
三、手机网游渐成行业新的发展点	360
四、我国手机游戏市场潜力巨大	360
五、手机网游机遇与挑战分析	361
六、手机网游前景光明	363
第十五章 动漫产业投资机会与风险分析	364
第一节 动漫产业投资潜力	364
一、资本向动漫产业聚集	364
二、我国动漫产业成为国际投资热点	365
三、国内动漫产业吸引美国投资者	365
四、中国动漫市场成香饽饽	366
五、民间资本争相涌入动漫产业	367
第二节 投资机会分析	368
一、网络游戏投资机会分析	368
二、动画产业的投资分析	369
三、动漫衍生产品机会多多	369
四、卡通流行带来的投资商机	370
第三节 动漫产业投资风险及控制	371
一、市场风险	371
二、政策风险	371
三、动漫原创存在的风险	372
第四节 动漫产业投资建议	373
一、国内原创动漫企业投资融资分析	373
二、动漫风投的十条规则	377
三、动漫商铺的投资经营分析	382

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（一）

图表：城镇居民文化消费需求分析（二）

图表：城镇居民文化消费需求分析（三）

图表：城镇居民文化消费需求分析（四）

图表：包括住房消费支出的城镇居民文化消费需求分析（一）

图表：包括住房消费支出的城镇居民文化消费需求分析（二）

图表：包括住房消费支出的城镇居民文化消费需求分析（三）

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（一）

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（二）

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：2004-2007日本在海外发行的主要动画电影

图表：世界动画片日本产量所占比例

图表：2007年日本动画及相关产业产值收入情况

图表：目前中国动漫市场份额占有率

图表：2007年六大重点城市动画节目收视对比

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：2006-2007年向广电总局申报立项的动漫企业数量

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：2007年中国部分城市4-14岁年龄段的动画节目收视率

图表：2007年动漫消费比例

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：2006-2010年手机动漫市场规模发展趋势

图表：2005-2010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2007年的投资金额

图表：2005-2007年盛大营业净收入

图表：2005-2007年盛大休闲游戏营业收入

图表：2005-2007年盛大网络游戏同时在线人数对比

图表：2006年盛大净营业收入对比

图表：2007年盛大毛利率对比情况

图表：2007年韩国网游排行榜

图表：2007年韩国网吧游戏排行榜

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：2006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

图表：2007-2010年中国动漫行业发展趋势预测

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/41140.html>

三、研究方法

- 1、系统分析方法
- 2、比较分析方法
- 3、具体与抽象方法
- 4、分析与综合方法
- 5、归纳与演绎方法
- 6、定性分析与定量分析方法
- 7、预测研究方法

四、数据来源

对行业内相关的专家、厂商、渠道商、业务（销售）人员及客户进行访谈，获取最新的一手市场资料；

艾凯咨询集团长期监测采集的数据资料；

行业协会、国家统计局、海关总署、国家发改委、工商总局等政府部门和官方机构的数据与资料；

行业公开信息；

行业企业及上、下游企业的季报、年报和其它公开信息；

各类中英文期刊数据库、图书馆、科研院所、高等院校的文献资料；

行业资深专家公开发表的观点；

对行业的重要数据指标进行连续性对比，反映行业发展趋势；

中华人民共和国国家统计局 <http://www.stats.gov.cn>

中华人民共和国国家工商行政管理总局 <http://www.saic.gov.cn>

中华人民共和国海关总署 <http://www.customs.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

中国证券监督管理委员会 <http://www.csrc.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

世界贸易组织 <https://www.wto.org>

联合国统计司 <http://unstats.un.org>

联合国商品贸易统计数据库 <http://comtrade.un.org>

五、关于艾凯咨询网

艾凯咨询网（www.icandata.com）隶属艾凯咨询集团（北京华经艾凯企业咨询有限公司），艾凯咨询集团专注提供大中华区产业经济情报，为企业商业决策赋能，是领先的市场研究报告和竞争情报提供商

艾凯咨询集团为企业提供专业投资咨询报告、深度研究报告、市场调查、统计数据等。艾凯咨询网每天更新大量行业分析报告、图表资料、竞争情报、投资情报等，为用户及时了解迅速变化中的世界和中国市场提供便利，为企业商业决策赋能。

研究力量

高素质的专业的研究分析团队，密切关注市场最新动向。在多个行业，拥有数名经验丰富的专业分析师。对于特定及专属领域，我们有国内外众多合作研究机构，同时我们聘请数名行业资深专家顾问，帮助客户分清市场现状和趋势，找准市场定位和切入机会，提出合适中肯的建议，帮助客户实现价值，与客户一同成长。

我们的优势

权威机构 艾凯咨询集团二十年深厚行业背景;

数量领先 囊括主流研究报告和权威合作伙伴;

服务齐全 促销、推荐指数、积分、网上支付等;
良好声誉 广泛知名度、满意度, 众多新老客户。