

2009-2012年中国动漫行业市场发展预测报告

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2009-2012年中国动漫行业市场发展预测报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/3501435014.html>

报告价格：电子版: 6300元 纸介版：6500元 电子和纸介版: 6800

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

摘要

21世纪之初,我国政府大力鼓励发展原创,并推进动漫产业向市场化和国际化迈进,并将动漫业发展为大国强国作为终结目标,开始了我国动漫产业稳步健康发展之路。由于我国动漫产业在发展模式上几经周折,产业发展举步维艰。在我国目前的动漫市场份额中,日本动漫占60%,欧美动漫占29%,中国原创动漫仅占11%,近90%的中国动漫市场份额被国外动漫产品垄断。

图表 国内市场各种来源动漫产品比重

近年来,随着经济全球化不断发展,必然带来文化全球化的推进,当前,经济与文化的结合紧密的程度,已超过了历史任何一个时期,文化已成为经济竞争的最高形式。我国人口众多,仅动漫主要受众人群的青少年就有3.7亿,如果受众人群向中老年人扩展,我国喜好动漫人群还会扩大,随着经济发展和人们生活水平提高,仅国内需求就可以支撑动漫产业较好地发展,加上在国际动漫市场份额不断扩大,将为我国动漫产业发展提供巨大空间。2007年我国动漫产业总体规模已达200亿元,预计2008年动漫产业总规模可达250亿元。按中国庞大的青少年和儿童消费群体测算,未来几年里,中国动漫产业至少有1000亿元的潜在市场空间,因而被称为十一五期间的“新金矿”。

图表 2003年~2008年我国动漫市场规模增长趋势图

下面的数字从一个侧面说明了这种潜力。据统计,1993年到2003年,我国国产动画片总产量仅为4.6万分钟,而2004年一年的产量就达到2.18万分钟,2005年年产量为4.27万分钟。到2007年,我国动画片总产量增至10万分钟,今年更有望突破12万分钟。

图表 2003年~2008年我国动画片产量增长趋势图

目前,中国人有近5亿直接阅读漫画或收看动画片,从而使中国成为世界上最大的动漫消费市场。但与庞大的市场相比,中国的动漫产业还欠发达。不过,近年来,国家和政府对国产动漫加大扶持,同时,中国已经有几百所设有动画专业的院校,培养了大批动漫人才。这些都成为了促进我国动漫产业快速发展的有利条件。按国家规定的全国省级、副省级电视台三年内全部开通少儿频道的要求,到三年后,全国电视台每天需要5000分钟、全年需要180万分钟的动画节目,国产动画产业年产值将在1000亿元人民币以上。我国将在5~10年内,确保动漫产业产值占到GDP的1%。这个1%算下来就是2000多亿人民币。由此看,动漫产品具有庞大的消费市场和巨大的发展空间。动漫产业包括创作、制作媒体传播产品的产业和设计生产与动漫相关的周边或衍生产品的产业。

本报告详尽描述了中国动漫行业运行的环境,重点研究并预测了其下游行业发展以及对动漫需求变化的长期和短期趋势。针对当前行业发展面临的机遇与威胁,提出了我们对动漫行业发展的投资及战略建议。本报告以严谨的内容、翔实的数据、直观的图表帮助动漫企业准

确把握行业发展动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。我们的主要数据来源于国家统计局、国家信息中心、海关总署、中国动漫协会等业内权威专业研究机构以及我中心的实地调研。本报告整合了多家权威机构的数据资源和专家资源，从众多数据中提炼出了精当、真正有价值的情报，并结合了行业所处的环境，从理论到实践、宏观与微观等多个角度进行研究，其结论和观点力求达到前瞻性、实用性和可行性的统一。这是我中心经过市场调查和数据采集后，由专家小组历时一年时间精心制作而成。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局、规避经营和投资风险、制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一，具有重要的参考价值！

目录

第一章 动漫产业基本概述 17

第一节 动漫和动漫产业概述 17

一、动漫的定义 17

二、动漫产业的定义 17

三、动漫产业链定义 18

四、动漫衍生周边产业定义 19

第二节 动漫作品概述 20

一、动漫作品的特点 20

二、动漫作品的类别 21

第二章 世界动漫产业发展态势 24

第一节 世界动漫产业发展历程及现状 24

一、外国动漫产业政策简介 24

二、国际动漫产业发展现状 30

三、世界动漫游戏产业推动三大市场发展 32

第二节 日本动漫产业 33

一、日本动漫产业发展阶段 33

二、日本十年动漫回顾 34

三、日本在全球动漫市场的地位 37

四、日本动漫产业的发展研究 39

五、日本动漫十大主要公司介绍 42

六、日本动漫产业问题 47

第三节 美国动漫产业 50

一、美国动漫产业发展阶段 50

二、美国动漫产业侧重点 51

三、美国动漫帝国成因 54

四、美国动画片主打品牌 55

五、美国动漫市场新变化 57

第四节 韩国动漫产业 58

- 一、韩国动漫产业的发展回顾 58
- 二、韩国动漫产业概况 60
- 三、韩国的动画产业存在的主要问题 61
- 四、韩国动漫产业发展 61
- 五、韩国动漫产业迅速崛起原因 62
- 六、韩国重振动漫产业的几大措施 63

第三章 2008年中国动漫产业运行状况 66

第一节 中国动漫产业现状 66

- 一、动漫产业发展回顾 66
- 二、2007年中国动漫产业的发展 67
- 三、2008年中国动漫产业发展的关键点 70
- 四、2008年中国动漫产业盈利模式初现 71
- 五、2008年中国动漫产业开始步入辉煌 71
- 六、中国动漫产业发展速度快 72
- 七、中国动漫分级迫在眉睫 72

第二节 中国动漫市场概况 73

- 一、中国动漫市场发展环境 74
- 二、动漫产业的三大市场板块 74
- 三、中国动漫市场崛起的四大因素 76
- 四、国内九成动漫市场被国外动漫占据 76

第三节 中国动漫产业的播映市场情况 78

- 一、中国动画播映体系形成 78
- 二、国内电视动画收视状况 80
- 三、少儿频道发展现状概述 81
- 四、三大上星动画频道比较 81

第四节 中国动漫消费市场构成 82

- 一、中国成全球最大动漫消费市场 82
- 二、学生消费群体 83
- 三、成人消费群体 84

第五节 国内动漫产业的生产制作 84

- 一、制作机构概况 84
- 二、动画片题材和制作长度 85
- 三、动漫产业的成本与收益 86

- 四、动画制作要素对产业的影响 88
- 第六节 动漫与广告产业 88
 - 一、动漫与广告的结合 88
 - 二、动漫广告是跨越传统的新产物 90
 - 三、在线广告是动漫产业的重要发展领域 92
 - 四、网络游戏成为广告播放新渠道 93
- 第七节 中国动漫产业经营 95
 - 一、美影厂五个销售领域的经验借鉴 95
 - 二、中国动漫产业盈利困难原因 96
 - 三、国内动漫企业营销力量 98
 - 四、动漫图书的营销技巧 98
- 第八节 中国动漫产业存在的问题 102
 - 一、人才匮乏 102
 - 二、有产无业 102
 - 三、盗版猖獗 103
 - 四、市场不成熟 103
- 第九节 发展中国动漫产业的建议 104
 - 一、高端人才培养 104
 - 二、创出中国的动漫品牌 104
 - 三、加快产业化速度 105
 - 四、发展中国动漫产业的措施 105
 - 五、中国动漫产业打入国际市场的五大对策 106
- 第四章 动画产业发展状况 108
 - 第一节 全球动画产业概述 108
 - 一、世界动画电影发展历程 108
 - 二、美国动画市场 111
 - 三、日本动画市场 112
 - 四、日美动画电影风格 112
 - 五、2007年世界十大动漫游戏电影简介 116
 - 第二节 国内动画产业现状 117
 - 一、国内卡通市场总体概述 117
 - 二、中国动画片市场需求 121
 - 三、中国动画片市场供求 121
 - 四、中国动画产业四大软肋 122
 - 第三节 中日动画比较 122

- 一、画面效果 123
- 二、内容 123
- 三、配音 124
- 四、音乐 124
- 五、收看对象 124
- 第四节 电视动画频道 125
 - 一、2004年中国国内第一个动画频道开播 125
 - 二、2005年中国动画频道动态 125
 - 三、2006年中国实施动画黄金时间政策 125
 - 四、2007年卡酷动画上星全国播出 126
 - 五、动画频道节目解析 127
 - 六、动画频道成为中国动画产业突围的先锋官 128
 - 七、国内动画频道缺乏全方位市场营销 129
- 第五节 中国动画产业发展趋势 130
 - 一、中国动画产业发展前景看好 130
 - 二、对中国动画发展的思考 130
 - 三、制约中国动画产业发展的五大问题 132
 - 四、中国动画产业的未来走向 135
 - 五、本土动画产业发展前景 136
- 第五章 漫画产业发展前景预测 138
 - 第一节 国外漫画产业 138
 - 一、日本 138
 - 二、美国 139
 - 三、韩国 140
 - 四、欧洲 142
 - 第二节 中国漫画产业现状 143
 - 一、漫画是动漫产业发展的根本 143
 - 二、中国漫画市场简析 144
 - 三、对国内漫画市场切入点的判断 146
 - 四、中国原创漫画首次进入日本 147
 - 第三节 香港漫画产业 148
 - 一、香港漫画发展历程 148
 - 二、香港漫画市场现状 149
 - 三、日本漫画对香港漫画的影响 150
 - 第四节 漫画新闻产业 155

- 一、漫画新闻的定义 155
- 二、中国漫画新闻的现状 155
- 三、漫画新闻的传播优势 155
- 四、漫画新闻发展中的问题 157
- 五、漫画新闻发展的策略 158
- 第五节 中国漫画产业发展趋势 159
 - 一、动漫时代传统漫画的发展走向 159
 - 二、漫画改编影视成发展趋势 160
- 第六章 手机动漫产业发展趋势 163
 - 第一节 手机动漫概述 163
 - 一、手机动漫的概念 163
 - 二、手机动漫市场的特点 163
 - 三、动漫与手机结合现状 164
 - 第二节 中国手机动漫产业发展现状 164
 - 一、2008年国内手机动漫产业市场规模 165
 - 二、手机动漫成为重振动漫市场的新机遇 165
 - 三、中国手机动漫盈利空间 166
 - 四、电信运营商看好手机动漫的发展潜力 167
 - 第三节 手机游戏市场状况 168
 - 一、2008年国内手机游戏市场规模 168
 - 二、2008年中国手机游戏市场迎来拐点 169
 - 三、中国手机游戏市场发展困境 169
 - 四、中国手机游戏市场趋势 170
 - 第四节 手机动漫产业未来发展趋势 171
 - 一、手机动漫产业的发展机会 171
 - 二、2008年中国手机动漫市场面临产业调整 173
 - 三、中国手机动漫成长空间广阔 174
 - 四、手机动漫将成为下一个手机增值业务增长点 174
 - 五、手机下载漫画成市场流行 175
- 第七章 网络动漫产业研究 177
 - 第一节 网络媒体产业 177
 - 一、网络媒体的背景和特性 177
 - 二、网络媒体的现状 178
 - 三、网络媒体的发展主线 179
 - 四、网络媒体发展结论和原因 182

- 五、网络媒体的战略定位和对策 183
- 六、中国网络媒体市场展望 185
- 第二节 网络动漫产业现状 186
 - 一、网络传媒对传统动画的影响 186
 - 二、网络动漫市场潜力 189
 - 三、2007-2008年中国网络动漫市场规模 191
- 第三节 网络动漫产业赢利 192
 - 一、网络动漫产业概况 192
 - 二、“有价无市”的尴尬 193
 - 三、借助无线增值商机 194
 - 四、不要风险投资 195
 - 五、解决当务之急 195
- 第四节 FLASH动画发展 196
 - 一、FLASH动画概述 196
 - 二、当前动画和网络的发展 197
 - 三、FLASH动画的趋势 208
- 第八章 网络游戏产业市场运行 212
- 第一节 网络游戏产业概述 212
 - 一、网络游戏的定义 212
 - 二、网络游戏的分类 213
 - 三、网络游戏产业的特征 214
- 第二节 国外网络游戏产业的启示 214
 - 一、日本网络游戏产业 214
 - 二、美国网络游戏产业 217
 - 三、韩国网络游戏产业 219
- 第三节 中国网络游戏产业概况 222
 - 一、国内网络游戏产业的发展背景 222
 - 二、中国网络游戏产业政策环境 223
 - 三、中国网络游戏产业地域特点 225
 - 四、中国网络游戏市场消费群体 226
- 第四节 当前中国网络游戏产业现状 227
 - 一、中国网络游戏产业发展现状 227
 - 二、2008年国内网络游戏产业特点 228
 - 三、中国动漫游戏产业发展机遇 229
 - 四、网络游戏面临行业洗牌 230

第五节 教育网络游戏 231

- 一、教育网络游戏的产业角度解析 231
- 二、网络游戏进入校园 235
- 三、K12play新型的教育网络游戏平台 235

第六节 国家对网游的政策 239

- 一、国家预备给网游设时限 239
- 二、网络游戏人才纳入国家培养计划 239
- 三、网络游戏开发进入国家863计划 241
- 四、政府支持网络游戏产业健康发展的举措 241
- 五、2008年网络游戏防沉迷系统全国推广 242

第七节 中国网络游戏发展前景 242

- 一、中国网络游戏业的发展出路 242
- 二、中国网络游戏产业未来发展方向 243
- 三、国内网络游戏产业发展趋势 244
- 四、未来三年中国网络游戏的主流发展趋势 246

第九章 动漫企业竞争格局 251

第一节 中外动漫企业竞争现状 251

- 一、中外动漫竞争激烈本土市场潜力巨大 251
- 二、外来动漫占领中国大部分市场 252
- 三、中国动漫潜力与竞争力之间的转变 254
- 四、动漫企业实现优先上市融资 255

第二节 动漫企业提升自身竞争力的对策 256

- 一、中国动漫企业抢夺市场份额的途径 256
- 二、在国际市场树立“中国招牌” 258
- 三、开发卡通形象魔力 259
- 四、服装 + 动漫 261
- 五、现代元素的加入 261
- 六、集群发展和产业链的延伸 262

第三节 动漫基地品牌战略 264

- 一、动漫基地品牌概述 264
- 二、动漫基地品牌战略的现状 265
- 三、目前动漫企业品牌战略存在的误区 267
- 四、动漫基地品牌战略的对策 269

第十章 国内主要省市动漫产业区域比较 272

第一节 深圳动漫产业 272

一、深圳成为世界动漫业重要加工基地 272

二、深圳动漫产业集聚效应显现 272

三、深圳动漫市场 273

四、深圳政府给动漫产业解绑 273

五、促进深圳动漫产业健康发展的建议 274

六、深圳动漫产业发展途径及因素 274

第二节 上海动漫产业 276

一、上海动漫发展历程 276

二、2007年上海成立动漫产权交易中心 277

三、上海六百亿动漫产业链对接国际时尚 278

四、上海动漫游戏产业占原创优势 279

第三节 浙江动漫产业 279

一、浙江盯上动漫产业 280

二、中南卡通引领浙江动漫产业 281

三、浙江商业资本进军动漫产业 282

四、浙江打造动画业“巨舰”的规划 282

五、浙江省动漫发展 284

第十一章 重点动漫企业经营情况 285

第一节 迪斯尼 285

一、迪斯尼集团概况 285

二、迪斯尼公司十年动画经典回顾 287

三、迪斯尼公司的市场运作 289

四、迪斯尼集团价值链解析 290

五、迪斯尼乐园SWOT及介绍 294

第二节 梦工厂 295

一、梦工厂概况 295

二、2008年梦工厂利润 296

三、梦工厂网游盈利模式介绍 296

四、梦工厂未来发展形势 297

第三节 盛大网络 297

一、盛大网络公司概况 297

二、2008年第三季盛大财务情况 298

三、盛大网游推行区域特许经营 299

第四节 三辰集团 300

一、三辰卡通集团概况 300

- 二、三辰卡通品牌效应开始提升 302
- 三、三辰集团蓝猫卡通进军幼教领域 303
- 第十二章 成功动漫人物案例 304
 - 第一节 米老鼠 304
 - 一、米老鼠的创造 304
 - 二、米老鼠的魅力 305
 - 三、米老鼠的发展 306
 - 第二节 蓝猫 307
 - 一、蓝猫优势 307
 - 二、品牌扩张 308
 - 三、“蓝猫”中国卡通的成功 309
 - 四、“蓝猫”赢取儿童饮料市场 312
 - 五、“蓝猫”追赶“米老鼠” 315
 - 第三节 魔兽世界 316
 - 一、《魔兽世界》全球玩家 316
 - 二、魔兽世界主宰北美在线游戏市场 316
 - 三、《魔兽世界》各国运营 316
 - 四、九城中文版《魔兽世界》运营情况 318
 - 五、魔兽世界关于收费后运营预测 319
- 第十三章 动漫产业链 322
 - 第一节 中国动漫产业链 322
 - 一、国内动漫产业链模式探讨 322
 - 二、产业链的完善将带动动漫业 323
 - 三、网络游戏、动漫相互融合形成新产业链 324
 - 四、动漫产业链要发展群众基础是关键 326
 - 第二节 动漫衍生品产业市场现状 327
 - 一、国内动漫衍生产品不敌国外品牌 327
 - 二、动漫衍生产品生产潜力巨大 327
 - 三、国产动画衍生产品市场高度缺乏 328
 - 四、中国动漫衍生产品开发落后 329
 - 第三节 服装产业 329
 - 一、卡通品牌服装市场 329
 - 二、卡通-童装设计中的浪漫、纯正 331
 - 三、卡通服装酿造新的商机 331
 - 四、加菲猫童装成功经验 333

第四节 食品产业 333

- 一、卡通外包装带动食品新的消费浪潮 333
- 二、卡通食品带动饮食新理念 334
- 三、金鹰卡通进驻食品领域 334
- 四、迪斯尼食品向健康食品迈进 334

第五节 玩具产业 335

- 一、玩具业处于动漫产业链末端 335
- 二、中国玩具市场 336
- 三、玩具和卡通结合形成新的产业链 336
- 四、卡通玩具进入成人市场 340

第十四章 2008-2010年中国动漫产业发展趋势与前景预测 341

第一节 文化产业发展前景 341

- 一、世界文化产业发展趋势 341
- 二、国际性城市文化发展方向 342
- 三、中国文化产业发展趋势解析 343
- 四、中国文化产业发展的八大方向 347
- 五、“十一五”中国文化产业发展的趋势 347

第二节 动漫产业发展趋势 350

- 一、中国动漫产业发展因素 350
- 二、中国原创动漫借2008年奥运商机图发展 351
- 三、未来四年中国动漫产业发展预测 351
- 四、动漫产业前景广阔 352
- 五、中国动漫产业的发展趋势 353
- 六、数百亿市场机会等待中国动漫产业化 354

第三节 网络游戏发展前景 356

- 一、未来网络游戏市场将以免费为主 356
- 二、未来网络游戏产品趋向多元化 357
- 三、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、2008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 359
- 四、我国手机游戏市场潜力巨大 360
- 五、手机网游机遇与挑战 360
- 六、手机网游前景光明 362

第十五章 动漫产业投资机会与风险 363

第一节 动漫产业投资潜力 363

- 一、资本向动漫产业聚集 363
- 二、我国动漫产业成为国际投资热点 364
- 三、国内动漫产业吸引美国投资者 364
- 四、中国动漫市场成香饽饽 365
- 五、民间资本争相涌入动漫产业 366

第二节 投资机会 367

- 一、网络游戏投资机会 367
- 二、动画产业的投资 367
- 三、动漫衍生产品机会多多 368
- 四、卡通流行带来的投资商机 369

第三节 动漫产业投资风险及控制 370

- 一、市场风险 370
- 二、政策风险 370
- 三、动漫原创存在的风险 371

第四节 动漫产业投资建议 372

- 一、国内原创动漫企业投资融资 372
- 二、动漫风投的十条规则 375
- 三、动漫商铺的投资经营 381

图表目录

图表 1 动漫产业构成 18

图表 2 国际主流动漫产业价值链 19

图表 3 动漫衍生产品的范围 19

图表 4 2004-2005日本在海外发行的主要动画电影 38

图表 5 2001-2006年日本动画产业市场规模 40

图表 6 2001年美国动画电影市场占有率分布 51

图表 7 美国市场动画电影商市场份额 52

图表 8 我国市场各国家或地区动漫产品比重 77

图表 9 2003年~2008年我国动漫市场规模增长趋势图 78

图表 10 2006年六大重点城市动画节目收视对比 81

图表 11 不同年龄阶段的青少年人群喜爱动漫的比例研究 118

图表 12 不同地区的青少年喜欢动漫人群比例研究 119

图表 13我国青少年最喜爱的卡通作品国别来源 120

图表 14 中外动漫创作周期工作项目和资金分配变动比较 133

- 图表 15 2005~2010年手机动漫市场规模增长趋势预测 165
- 图表 16 2003-2008年手机游戏市场规模 168
- 图表 17 2004~2008年主要网站网络营销市场比重 178
- 图表 18 2007年平均增长主要网络媒体占网络营销市场比重 180
- 图表 19 2005~2010年我国网络动漫市场规模增长趋势 191
- 图表 20 2003年~2008年我国网民人数增长趋势 200
- 图表 21 2005年~2008年我国互联网普及率 201
- 图表 22 2008年全球部分国家互联网普及率比较 202
- 图表 23 2008年中国网民性别结构调查 203
- 图表 24 2008年12月和2007年12月分性别互联网普及率比较 203
- 图表 25 截至2008年底中国网民年龄结构 204
- 图表 26 2008年各年龄段网民增长量 205
- 图表 27 我国网民学历结构 206
- 图表 28 网民职业结构 206
- 图表 29 网民收入结构 207
- 图表 30 学生网民与非学生网民个人月收入分布对比 208
- 图表 31 2005年~2009年我国网络游戏市场规模趋势 212
- 图表 32 网络游戏用户与付费用户年龄结构 226
- 图表 33 2006 - 2011大型角色扮演类网络游戏的市场规模 247
- 图表 34 2006 - 2011休闲游戏的市场规模 247
- 图表 35 中国国家级动漫产业基地成立时间一览表 265
- 图表 36 全国动漫基地产业业态分布情况 266
- 图表 37 日本动画产业的结构 269
- 图表 38 窗口战略和资源重复使用战略 270
- 图表 39 制作委员会 270
- 图表 40 2005年~2008年盛大网络净收入增长趋势 298
- 图表 41 公司业务相关资格证书-全国市场研究行业协会会员证 384
- 图表 42 公司业务相关资格证书-竞争情报协会会员证书 386
- 图表 43 公司业务相关资格证书-涉外社会调查许可证 387

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/3501435014.html>