

2013-2017年中国动漫产业 深度调研及未来发展趋势报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2013-2017年中国动漫产业深度调研及未来发展趋势报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/201306/95164.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

文化部颁布的《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》指出：“十二五”期间我国将着力打造5至10个知名国产动漫品牌和骨干动漫企业，同时完善动漫产业融资政策，鼓励各类资本投入动漫产业。2011年，我国动漫产业产值达621.72亿元，较2010年增长32.04%。产业结构进一步优化，新媒体动漫产值达35.34亿元，占整个动漫产业规模的8%，动漫产业“走出去”步伐加快，核心动漫产品出口额达7.14亿元，国际竞争力不断提升。虽然从消费能力、市场空间和产量上看，我国已经是动漫大国，但从质量、效益和产值上看，我国与世界动漫强国仍有很大的差距。“我国”十二五”时期动漫产业发展的主要目标，是推动我国从动漫大国向动漫强国跨越发展。”《规划》阐述，“动漫强国”的目标主要是指：始终把社会效益放在首位，培育一批充满活力、专业性强的动漫企业，打造若干具有中国风格和国际影响的动漫品牌；努力形成布局结构合理、产业链条相对完整、整体技术水平先进、市场竞争有序、经济效益显著的动漫产业发展格局。

中企顾问网发布的《2013-2017年中国动漫产业深度调研及未来发展趋势报告》共十五章。首先介绍了动漫产业行业的概念以及全球主要地区发展态势，接着分析了中国动漫产业行业发展环境，然后对中国动漫产业行业市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国动漫产业行业面临的机遇及发展前景。您若想对中国动漫产业行业有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

第一章 动漫产业概述

第一节 动漫简介

一、动漫的定义

二、动画的相关介绍

三、漫画的相关介绍

第二节 动漫产业概述

一、动漫产业的定义

二、动漫产业链定义

三、动漫周边产业定义

第二章 2011-2012年全球动漫产业发展分析

第一节 国际动漫产业发展概况

- 一、国外动漫产业政策解析
- 二、国际动漫产业发展综述
- 三、国际动漫产业的发展特点
- 四、国际动漫产业发展的成功经验剖析

第二节 日本动漫产业

- 一、日本动漫产业的发展回顾
- 二、日本动漫行业发展特色解析
- 三、2012日本动画业界及动画市场动向

第三节 美国动漫产业

- 一、美国动漫产业发展历史
- 二、美国动漫的特点及运作模式
- 三、2012年美国动漫节参观人数创历史新高

第四节 韩国动漫产业

- 一、韩国动漫产业发展回顾
- 二、韩国如何发展动漫产业
- 三、韩国重振动漫产业的几大措施

第五节 台湾动漫产业

- 一、台湾动漫产业发展浅析
- 二、台湾动漫市场发展综述
- 三、台湾动漫产业：与大陆携手“逐格造梦”
- 四、2012年台湾两岸共同拓展国际动漫市场

第六节 欧洲国家动漫产业

- 一、英国动漫产业在欧洲居领先地位
- 二、俄罗斯动画产业发展概况
- 三、捷克动画产业发展分析
- 四、波兰动画产业发展简况
- 五、瑞典动画产业发展概况
- 六、欧洲动漫产业发展的“软肋”

第三章 2011-2012年中国动漫市场研究

第一节 中国动漫市场概况

- 一、2011年中国动漫产业市场分析
- 二、中国动漫市场崛起的四大因素分析
- 三、动漫市场戏曲动漫开辟一席之地
- 四、国产动漫已占国内市场半壁江山四项措施促其国际化
- 五、国内成人动漫市场开发前景广阔

第二节 中国动漫消费市场分析

- 一、中国成为世界最大动漫消费市场
- 二、中国动漫市场消费者构成情况
- 三、动漫产品消费者的代际消费原理探讨
- 四、青少年动漫消费情况分析
- 五、透析中国儿童动漫消费市场的潜力

第三节 中国动漫市场营销分析

- 一、中国原创动漫营销能力分析
- 二、动漫图书市场的营销技巧
- 三、动漫市场营销进入新媒体时代
- 四、金融危机给动漫营销带来的机遇与挑战
- 五、动漫营销的中国机遇与挑战

第四章 2011-2012年中国动漫产业运营态势

第一节 中国动漫产业发展概况

- 一、动漫产业迅猛发展
- 二、产业政策不断给力
- 三、动漫出版物持续发力
- 四、影视动画成绩斐然
- 五、动漫新媒体积极探索
- 六、动漫衍生品开发风生水起
- 七、动漫“走出去”惊喜不断

第二节 2011-2012年中国动漫产业发展分析

- 一、2011年动漫产业总产值
- 二、2011年动漫产业步入高速发展期
- 三、2011年中国动漫游戏产业政策渐成体系
- 四、2011年国内外动漫产业十大新闻
- 五、2012年中国动漫产业集聚效应凸显

六、2012年动漫产业获免税政策

第三节 中国动漫行业人才供求现状

一、动漫行业人才供应及需求情况

二、动漫人才流动性状况

三、中国动漫人才供给形势不容乐观

第四节 中国动漫产业的战略模式

一、动漫产业发展战略模式的必要性

二、国际动漫产业发展的基本战略模式和发展规律

三、创建我国动漫产业战略模式的探讨

四、动漫产业发展模式要处理好五方面的关系

五、动漫产业发展模式的主要战略部署

第五节 中国动漫产业面临的困境

一、我国动漫产业发展存在的主要问题

二、中国动漫产业发展的四大软肋

三、中国本土动漫产业遭遇新挑战

四、制约我国动漫产业发展的瓶颈

五、国内动漫产业整合步伐亟待提速

第六节 发展中国动漫产业的建议

一、发展机遇中的中国动漫业如何转型？

二、中国动漫发展亟需进行体制改革

三、中国动漫产品需要实行分级制度

四、发展中国动漫产业的措施

五、促进中国动漫产业可持续发展的策略

第五章 2011-2012年中国动画产业发展概况

第一节 全球动画产业概述

一、世界动画电影发展历程

二、全球动画产业发展概况

三、日美动画电影风格分析

四、全球十大经典动画片回眸

第二节 中国动画产业发展概况

一、“十一五”中国动画产业跨越式发展

二、“十二五”期间我国动画产业已从起步期进入跃升期

第三节 2011-2012年中国动画产业运行现状

- 一、2011年我国动画片制作发行情况
- 二、2011年中国影视动画产业发展特征解析
- 三、2012年我国动画片制作发行情况

第四节 中日动画比较分析

- 一、中日动画的发展路径
- 二、中日动画的生态环境
- 三、中日动画的创作策略
- 四、中日动画的价值取向

第五节 中国动画播映市场分析

- 一、中国动画播映体系的形成
- 二、中国影视动画播映市场规模初显
- 三、中国动画片播映体系渐趋完善
- 四、中国动画电影播映市场开发营销策略分析

第六节 中国动画产业发展的问题与对策分析

- 一、人才供需失衡桎梏中国动画产业发展
- 二、进口动画片冲击的“双重怪圈”严重制约中国动画产业发展
- 三、国内外动画片制作成本存在巨大差异
- 四、发展中国动画产业的建议

第六章 2011-2012年中国漫画产业动态

第一节 全球漫画产业分析

- 一、欧美漫画业概况
- 二、美国漫画业青睐“数字化”
- 三、日本漫画发展呈现下坡趋势
- 四、韩国影视业热捧日本漫画小说

第二节 中国漫画产业分析

- 一、中国漫画发展的七个阶段
- 二、中国漫画产业发展概述
- 三、手机漫画给中国漫画业带来新气象
- 四、中国漫画杂志市场格局分析
- 五、国内漫画消费市场分析
- 六、中国原创漫画受国际市场青睐

第三节 香港漫画产业

- 一、香港漫画业的崛起
- 二、2010年香港出现首部政策性漫画
- 三、日本漫画对香港漫画的影响分析

第四节 漫画新闻产业

- 一、漫画新闻的定义
- 二、中国漫画新闻的概况
- 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

第五节 中国漫画产业的问题与发展趋势分析

- 一、新漫画通向连环画主流遭遇的阻碍
- 二、推动原创 用漫画杠杆撬起动漫产业发展
- 三、动漫时代传统漫画的发展走向
- 四、成人漫画市场前景广阔

第七章 2011-2012年中国手机动漫产业发展现状

第一节 手机动漫概述

- 一、手机动漫的概念
- 二、手机动漫的产业价值链
- 三、手机动漫市场的特点
- 四、手机动漫的传播性与受众分析

第二节 中国手机动漫产业发展概况

- 一、手机动漫产业发展综述
- 二、手机动漫盈利前景渐明
- 三、3G时代手机动漫面临的机遇与挑战
- 四、2011年手机动漫市场规模
- 五、2012年手机动漫标准制定工作启动

第三节 手机动漫产业面临的问题与对策分析

- 一、3G手机与动漫产业合流利益分配成最大的问题
- 二、手机动漫亟需建立有效的商业模式
- 三、手机动漫（偏漫画）的问题及对策
- 四、手机动漫（偏动画）的问题及策略

第四节 手机动漫发展前景及趋势分析

一、手机动漫产业前景光明

二、行业标准如何制定

第八章 2011-2012年中国网络动漫产业概况

第一节 网络动漫概述

一、网络媒体的定义及分类

二、网络动漫的用户特征

三、网络动漫市场特点分析

四、网络动漫的两种经营模式

第二节 网络动漫产业分析

一、探析传统文化对网络动画创作影响

二、中国网络动漫市场蓬勃发展

三、网络动漫试水传统领域

四、中国网络动漫面临的机遇与挑战

第三节 网络动漫产业赢利分析

一、动漫网站盈利模式单一

二、“有价无市”的尴尬

三、不要风险投资

四、网络动漫亟待突破盈利困局

第四节 FLASH动画发展分析

一、FLASH动画概述

二、Flash动画与传统动画之比较

三、FLASH动画从网络走向电视是趋势

第九章 2011-2012年中国动漫游戏（偏网络）产业

第一节 网络游戏产业发展概况

一、中国网络游戏产业政策环境分析

二、中国网络游戏市场消费群体分析

三、2011年中国网络游戏产业发展状况

四、2012年中国网络游戏产业发展状况

第二节 2012年网络游戏市场调查分析

第三节 动漫游戏产业分析

一、动漫游戏产业的特征解析

二、动漫网络游戏业最能体现文化创意实质

三、全球动漫游戏产业推动三大市场发展

四、网络游戏与动漫之间的融合发展

五、我国动漫游戏市场规模

六、我国动漫游戏技术瓶颈问题受关注

第四节 发展中国动漫游戏产业的建议

一、正确认识动漫游戏业的战略机遇期

二、走中国道路让国产原创产品占主流

三、高端人才培养是关键

四、培育动漫游戏产业链

五、保护知识产权及提升行业自律意识

第五节 动漫游戏的发展前景与趋势分析

一、网游业与动漫业结合前景看好

二、中国动漫游戏产业市场潜力探析

三、2012年中国网游市场发展预测

四、网络游戏未来十大趋势

第十章 2011-2012年中国动漫产业区域格局

第一节 北京动漫产业

一、北京动漫产业产值获得大丰收

二、北京动漫游戏产业优势分析

三、2011年北京动漫游戏发展分析

四、“十二五”北京动漫游戏产业产值预计

六、加快发展北京动漫产业的建议

第二节 上海动漫产业

一、上海动漫产业发展现状浅析

二、上海动漫产业发展的优势与机遇

三、2012年上海动漫衍生产业园发展态势良好

四、2012年上海市加大动漫扶持力度

五、2012年上海动漫公共技术服务平台通过国家有关部门联合验收

第三节 深圳动漫产业

一、深圳动漫产业发展的路径、要素及定位

二、深圳动漫产业集聚效应显现

- 三、深入分析深圳动漫产业的现状
- 四、深圳动漫业急需做大产业
- 五、深圳动漫产业面临的挑战与发展建议

第四节 济南动漫产业

- 一、济南市动漫产业发展概况
- 二、济南市形成动漫游戏产业链
- 三、济南市出台新政扶持动漫产业
- 四、2012年济南市动漫产业产值

第五节 长沙动漫产业

- 一、长沙市动漫产业的比较优势
- 二、长沙动漫产业发展的政策环境
- 三、2012年长沙市动漫生产数量
- 四、2012年长沙动漫产业跨入转型关键时期

第六节 杭州市动漫产业

- 一、杭州动漫产业发展的背景和优势
- 二、2011杭州动漫产业发展十件大事综述
- 三、2012年杭州动漫游戏业进入全国领先行列
- 四、杭州动漫产业发展的成功经验
- 五、2012年杭州做大做强文化创意产业

第七节 厦门动漫产业

- 一、厦门动漫产业的发展概况
- 二、厦门动漫产业成为三产发展中坚力量
- 三、福建省多渠道全方位开发动漫产业人才
- 四、厦门承接台湾动漫产业转移研究
- 五、2012年厦门市22家动漫企业获扶持资金情况

第八节 其他省市动漫产业

- 一、重庆动漫产业发展综述
- 二、南京市动漫产业发展概述
- 三、2012年湖北动漫产业发展分析
- 四、2012年武汉全市动漫产值
- 五、2012年成都动漫产业发展分析
- 六、2012年福州动漫产业发展迅速

七、2012年河南省动漫产业实现重大突破

八、2012年江西省通过认定动漫企业和重点动漫企业名单

九、安徽出台“十二五”时期动漫产业发展规划

第十一章2011-2012年中国动漫衍生品市场研究

第一节 动漫衍生品市场概况

一、2012年国内动漫衍生品市场分析

二、中国动漫衍生产品市场空间大 但企业盈利模式还不明确

三、动漫衍生品市场空间超千亿元 企业面临洗牌

四、发展动漫衍生品市场 创意主打商标先行

五、动漫衍生品市场被看好

第二节 动漫与广告业

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、动漫广告迎来“80后”消费黄金时代

第三节 动漫与服装产业

一、动漫服装的产生

二、卡通服装品牌 我国服装市场生力军

三、卡通童装设计中的浪漫、纯正

四、动漫主题成为传统服装业发展新契机

五、发展动漫服装品牌的市场初探

第四节 动漫与食品产业

一、动漫食品在中国悄然流行

二、卡通食品带动食品业新的消费浪潮

三、休闲食品借用动漫形象的好处及对策

四、迪士尼食品向健康食品迈进

第五节 动漫与玩具产业

一、玩具不应仅做动漫产业链的下游

二、玩具业依托动漫实现转型升级 打造完整的玩具动漫产业链

三、应对经济寒流玩具业纷纷与动漫业融合

四、网游玩具：传统玩具业破发点

第十二章2011-2012年中国动漫行业竞争态势

第一节 中国动漫行业优势探讨

- 一、中国动漫产业具有三大优势
- 二、中国发展虚拟动漫产业集群的竞争优势
- 三、中国动漫产业的政策优势剖析

第二节 动漫行业竞争状况分析

- 一、中国动画的国际竞争力解析
- 二、台企进军大陆--动漫行业竞争将加剧
- 三、国内各地争相建设动漫基地
- 四、幽默漫画期刊市场竞争激烈

第三节 打造动漫民族品牌核心竞争力

- 一、品牌意识
- 二、以创意提升品牌价值
- 三、品牌营销
- 四、管理
- 五、人力资本

第十三章 国内外动漫产业重点企业研究

第一节 迪斯尼

- 一、迪斯尼集团简介
- 二、迪斯尼公司的市场运作
- 三、2012年上海迪斯尼建设情况
- 四、2012财年迪斯尼经营状况
- 五、2012年香港迪士尼经营
- 六、迪斯尼乐园SWOT分析及介绍

第二节 梦工厂

- 一、梦工厂简介
- 二、梦工厂经典动画介绍
- 三、梦工厂09年全面进军3D立体电影
- 四、2012财年梦工厂净利润
- 五、梦工厂宣布2012至2014动画片计划

第三节 东映动画株式会社

- 一、公简介
- 二、2012财年东映动画经营状况

三、2012年日本东映动画涉足网游

四、2012年日本东映动画公司涉足漫画创作

第四节 环球数码创意控股有限公司

一、公司简介

二、2011年环球数码经营状况

三、2012年环球数码经营状况

四、2012年环球数码21亿打造文化创意产业园

第五节 上海盛大网络发展有限公司

一、公司简介

二、2011年盛大网络经营状况

三、2012年盛大网络经营状况

四、盛大全面实施网络游戏社交化

第六节 湖南宏梦卡通传播有限公司

一、公司简介

二、宏梦集团“虹猫蓝兔”播映市场反响大

三、宏梦发展回顾与反思

第七节 广东奥飞动漫文化股份有限公司

一、公司简介

二、2011年奥飞动漫经营状况简析

三、2012年公司未来发展展望及规划

第八节 广东原创动力文化传播有限公司

一、公司简介

二、原创动力的动漫攻略

三、2005-2012年《喜羊羊与灰太狼》发展分析

四、2012年喜羊羊将于迪士尼合作打入国际市场

第九节 上海美术电影制片厂

一、公司简介

二、2011年杭州动漫与上海美影厂签订战略合作协议

二、2012年上海美影厂推出“红色动画”

第十节 浙江中南集团卡通影视有限公司

一、公司简介

二、中南卡通的经营模式解析

第十四章 “十二五”动漫产业发展分析及预测

第一节 “十二五”动漫产业发展环境分析

第二节 “十二五”动漫产业发展趋势预测

- 一、产业链初步形成，企业的盈利模式逐渐清晰
- 二、“跨界”发展趋势进一步加强，动画技术应用领域更加宽广
- 三、重视动画轻视漫画的现象有所改变
- 四、“中国元素”才是作品灵魂获得广泛认知
- 五、专业人才的缺口继续加大

第十五章 2013-2017年动漫产业投资及前景分析

第一节 动漫资金投资形式比较分析

- 一、个人投资机动灵活
- 二、种子基金一荣俱荣
- 三、风险投资长线大鱼
- 四、企业并购已经在望

第二节 2013-2017年动漫产业投资潜力

第三节 2013-2017年动漫产业投资机会、风险及建议

- 一、动漫衍生产品机会多多
- 二、卡通流行带来的投资商机
- 三、2012年动漫企业融资建议
- 四、2012年动漫企业投资建议

第四节 2013-2017年动漫产业发展前景分析

- 一、2012年我国动漫市场预测
- 二、2012年动漫行业薪酬福利发展预测
- 三、2013-2017年我国发展动漫产业面临的机遇与空间
- 四、2013-2017年动漫产业前景广阔
- 五、2013-2017年动漫产业发展政策的着力点

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：《文化市场行政执法管理办法》

附录三：中华人民共和国著作权法

附录四：互联网文化管理暂行规定

附录五：音像制品管理条例

附录六：中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准

详细请访问：<http://www.cction.com/report/201306/95164.html>