



艾凯咨询  
ICAN Consulting

# 2008年中国动漫市场市场分析及 发展趋势研究报告

# 一、调研说明

《2008年中国动漫市场市场分析及发展趋势研究报告》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/41158.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](mailto: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

2007年是中国动漫市场取得飞速发展的一年，国产动画片的数量已经占国内动漫市场的半壁江山；2007年中国网络游戏市场销售收入达105.7亿元人民币，比2006年同比增长61.5%；2007年中国网络游戏用户数达到4017万，比2006年同比增加23%。

2007年中国各种名目繁多的动漫节、动漫展、动漫赛事也相当活跃，几乎每个月都会有举办，地点除了杭州、广州、上海、香港、北京这些发展动漫产业较早的城市，合肥、武汉、宁波这样的动漫产业新兴城市也逐渐加入。展出内容上，也更加注重质量和内容，不再是“COSPLAY周边商品贩卖”的简单集合，从广度和深度两方面都达到了一个高峰。

动漫产品本身有巨大的市场空间，而动漫产品的衍生产品市场空间更大。中国目前儿童食品每年的销售额为人民币350亿元左右，玩具每年的销售额为人民币200亿元左右，儿童服装每年的销售额达900亿元以上，儿童音像制品和各类儿童出版物每年的销售额达人民币100亿元.....在某种程度上，这些行业今后的发展与行销都有赖于动漫这一新兴产业的带动作用，以此类推，中国动漫产业将拥有超千亿元产值的巨大发展空间。

据IDC预计，2012年中国网络游戏市场销售收入将达到262.3亿元人民币，2007年到2012年的年复合增长率将为19.9%。

本报告依据国家统计局、国资委、国家信息中心、国务院发展研究中心、中国动漫行业协会、国民经济景气监测中心等提供的大量资料，对我国动漫市场的相关概念、动漫产业链发展状况、动漫产业现状和市场运行情况、动漫产业细分市场情况、动漫企业竞争情况、重要动漫企业发展情况、动漫企业投资及发展趋势预测等进行了分析，并对世界动漫市场的发展状况进行了深入剖析。是动漫企业及相关投资机构全面把握行业发展趋势、准确了解市场运行状况，正确制定企业竞争战略和投资策略的重要参考资料。

### 【 目录 】

#### 第一章 动漫产业相关概述

## 第一节 文化产业概述

- 一、文化产业的定义
- 二、文化产业的业态
- 三、文化产业的生产特征与组织多样性

## 第二节 动漫产业概述

- 一、动漫的定义
- 二、动漫产业的定义
- 三、动漫产业链的定义
- 四、动漫衍生周边产业的定义

## 第二章 世界动漫产业发展分析

### 第一节 世界动漫产业总体发展分析

- 一、国外动漫产业政策分析
- 二、国际动漫产业发展现状
- 三、世界动漫游戏产业推动三大市场发展

### 第二节 日本动漫产业发展分析

- 一、日本动漫产业发展史
- 二、日本动漫产业的现状
  - (一) 日本动画的国内市场
  - (二) 日本动画在国际市场上的拓展
  - (三) 日本动画占领全球六成市场
- 三、日本动漫产业繁荣所折射出的问题
- 四、动漫是日本舆论传播的柔性手段
- 五、日本动漫产业发展趋势

### 第三节 美国动漫产业发展分析

- 一、美国动漫产业发展阶段
- 二、美国动画片主打成年人与新技术两大品牌
- 三、美国动漫近年在日本市场变形获成功
- 四、2007年美国微软携手湖南企业拓展中国动漫市场
- 五、美国动漫市场新变化

### 第四节 韩国动漫产业发展分析

- 一、韩国漫画产业发展状况

- 二、韩国动画产业存在的主要问题
- 三、韩国政府推动漫画产业发展的政策、措施
- 四、韩国动漫产业的发展前景

### 第三章 中国动漫产业链发展分析

#### 第一节 中国动漫产业链发展分析

- 一、中国特色的动漫产业链模式分析
- 二、产业链的完善将带动动漫业发展
- 三、网游融合动漫形成新的产业链
- 四、动漫产业链发展要打好群众基础

#### 第二节 中国动漫衍生品市场发展分析

- 一、动漫衍生产品生产潜力巨大
- 二、国内动漫衍生产品不敌国外品牌
- 三、中国动漫衍生产品开发滞后
- 四、国产动画衍生产品缺市场

#### 第三节 中国动漫服装市场发展分析

- 一、卡通服装品牌是我国服装市场里的生力军
- 二、卡通童装设计浪漫纯正
- 三、卡通服装酿造新的商机
- 四、加菲猫童装成功经验分析

#### 第四节 中国动漫食品市场发展分析

- 一、卡通外包装带动食品新的消费浪潮
- 二、金鹰卡通进驻食品领域
- 三、迪士尼食品向健康食品迈进

#### 第五节 中国动漫玩具市场发展分析

- 一、玩具业处于动漫产业链末端
- 二、中国高端玩具市场蕴藏商机
- 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

### 第四章 中国动漫产业发展分析

#### 第一节 2006-2007年中国动漫产业现状分析

- 一、中国动漫产业发展速度快
- 二、2006年中国动漫行业分析
- 三、2007年中国动漫行业分析
- 四、2007年国产动漫产业链成熟前呈现局部繁荣

## 第二节 中国动漫产业存在的问题分析

- 一、产业链错位造成赢利模式不明显
- 二、原创经典作品缺乏导致竞争不力
- 三、高素质动漫人才稀缺导致原动力不足
- 四、政策不具体和难落实阻碍资金投入
- 五、动漫产业被误读严重滞缓动漫产业的发展

## 第三节 中国动漫产业的生产制作分析

- 一、中国动漫产业制作机构发展状况
- 二、中国动画片题材发展状况
- 三、成功角色动画的关键要素分析
- 四、动漫产业的成本与收益分析

## 第四节 中国动漫与广告结合发展分析

- 一、动漫和广告结合
- 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
- 五、动漫广告迎来“80后”消费黄金时代

## 第五节 中国动漫产业经营分析

- 一、美影厂五个销售领域带动动漫产业发展
- 二、国产动漫产业经营手段匮乏导致长期盈利困难
- 三、国内动漫产业缺乏成熟营销力量
- 四、动漫图书的营销技巧

## 第六节 中国发展动漫产业的建议分析

- 一、中国动漫业应加紧高端人才培养
- 二、中国动漫业应创出自己的动漫品牌
- 三、中国动漫业应加紧建设相关产业链
- 四、中国促进动漫业繁荣发展的措施

## 第五章 中国动漫市场分析

### 第一节 中国动漫市场发展分析

- 一、中国动漫产业市场发展政策环境分析
- 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

### 第二节 中国动漫播映市场分析

- 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、中国少儿频道的问题现状与发展策略分析

### 第三节 中国动漫消费市场构成分析

- 一、中国成全球最大动漫消费市场
- 二、学生消费构成中国动漫三分之一市场
- 三、中国成人动漫市场发展分析

## 第六章 动漫产业细分市场分析

### 第一节 动画产业发展分析

- 一、国际动画产业发展分析
  - (一) 美国动画市场发展状况
  - (二) 日本动画市场发展状况
  - (三) 日美动画电影风格分析
- 二、国内动画产业发展分析
  - (一) 中国动画片产量仍不能满足市场需求
  - (二) 中国动画产业四大软肋
  - (三) 中国动画创作情况分析
- 三、中日动画对比分析
- 四、电视动画频道分析
  - (一) 我国动画黄金时间政策取得成效
  - (二) 动画频道将成为产业突围急先锋
- 五、中国动画产业发展的问题与趋势分析
  - (一) 五大问题制约我国动画业发展
  - (二) 中国动画产业发展前景看好

### （三）中国动画发展策略分析

## 第二节 漫画产业发展分析

### 一、国外漫画产业分析

#### （一）日本漫画业发展概况

#### （二）欧美漫画业发展概况

### 二、中国漫画产业分析

#### （一）中国漫画业发展概况

#### （二）中国漫画市场切入点的分析

#### （三）中国原创漫画首次进入日本

### 三、香港漫画产业分析

#### （一）香港漫画发展历程

#### （二）香港漫画与多媒体的关系和发展

#### （三）日本漫画对香港漫画界及流行文化的影响

### 四、新闻漫画产业分析

#### （一）新闻漫画的定义和种类

#### （二）新闻漫画在我国报学史上有着优秀的传统

#### （三）报纸新闻漫画的重要特征

#### （四）我国当代新闻漫画的问题与创新

### 五、中国漫画产业发展趋势分析

#### （一）未来漫画的发展方向

#### （二）漫画改编影视成发展趋势

## 第三节 手机动漫产业发展分析

### 一、手机动漫概况

#### （一）手机动漫的概念

#### （二）手机动漫市场前景广阔

#### （三）动漫产业与手机新媒体的结合

### 二、中国手机动漫产业发展现状

#### （一）2006年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）手机动漫将成市场新盈利点

#### （四）电信运营商看好手机动漫的发展潜力

#### （五）国内手机动漫备战奥运市场

### 三、手机游戏市场状况

- (一) 2006年国内手机游戏市场规模分析
- (二) 2006年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) 与互联网融合是未来手机游戏的发展趋势

### 四、手机动漫产业未来发展趋势

- (一) 手机动漫产业带来的产业发展机会分析
- (二) 2008年中国手机动漫市场面临产业调整
- (三) 手机动漫成长空间看好 挑战犹在
- (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

## 第四节 网络动漫产业发展分析

### 一、网络媒体产业

- (一) 网络媒体定义及分类
- (二) 网络媒体的背景和特性
- (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) 网络动漫市场潜力大
- (二) 2006年中国网络动漫市场规模分析
- (三) 中国网络动漫步入高速发展期

### 三、网络动漫产业赢利分析

### 四、FLASH动画发展分析

- (一) FLASH动画技术及特点
- (二) FLASH动画应用现状
- (三) FLASH的跨媒体应用领域

## 第五节 网络游戏产业发展分析

### 一、中国网络游戏产业概况

- (一) 网络游戏产业政策分析
- (二) 我国网络游戏产业地域特点

(三) 我国网络游戏市场调查分析

## 二、2007年中国网络游戏产业发展分析

(一) 2007年中国网络游戏内置广告市场规模分析

(二) 2007年中国网络游戏用户规模分析

(三) 2007年国内网络游戏产业分析

(四) 2007年中国网络游戏销售分析

(五) 2007年网游蓬勃发展给相关行业带来丰厚收益

## 三、教育网络游戏分析

(一) 网络游戏对青少年的影响

(二) 教育网络游戏的产业分析

(三) 网络游戏进入校园

## 四、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) 2007年网络游戏防沉迷系统全国推广

## 五、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) 未来五年中国网络游戏的主流发展趋势

## 第七章 动漫企业竞争分析

### 第一节 中外动漫企业竞争分析

一、中外动漫竞争激烈本土市场潜力巨大

二、中国动漫潜力与竞争力之间的转变

三、动漫企业实现优先上市融资

### 第二节 动漫企业品牌战略分析

一、动漫企业品牌概述

二、动漫企业品牌战略的现状

三、动漫企业目前品牌战略存在的误区

(一) 观念的误区

(二) 体制的不当

#### 四、动漫企业品牌战略的对策

(一) 用网络小说代替漫画

(二) 可采取的经营新思路

(三) 利用媒体这个有力的工具

### 第八章 重要动漫企业发展分析

#### 第一节 迪斯尼发展分析

一、迪斯尼集团简介

二、迪斯尼公司发展历程

三、迪斯尼运营模式分析

四、迪斯尼制作特点

五、迪斯尼发行模式

#### 第二节 梦工厂发展分析

一、梦工厂简介

二、梦工厂经典动画列表

三、梦工厂动画公司和麦当劳公司结成全球范围内的营销关系

四、AMD64技术使梦工厂动画公司的电影制作再创新高

#### 第三节 盛大网络发展分析

一、盛大网络公司简介

二、盛大网游特许经营 允许地方内容差异化

三、2007年第四季度盛大网络经营状况

四、盛大网络的发展战略

五、盛大网络的发展目标

#### 第四节 三辰集团发展分析

一、三辰卡通集团简介

二、三辰卡通做大民族卡通品牌

三、三辰集团蓝猫卡通进军幼教领域

### 第九章 成功动漫人物案例分析

#### 第一节 米老鼠

- 一、米老鼠是如何诞生的
- 二、米老鼠的魅力
- 三、米老鼠发展成娱乐王国之谜的原因

## 第二节 蓝猫

- 一、“蓝猫”中国卡通的成功
- 二、“蓝猫”赢取儿童饮料市场
- 三、“蓝猫”追赶“米老鼠”

## 第三节 魔兽世界

- 一、《魔兽世界》全球玩家超越1000万
- 二、魔兽世界主宰北美假日软件销售市场
- 三、《魔兽世界》各国运营情况分析
- 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

## 第十章 动漫产业投资分析

### 第一节 动漫产业投资潜力分析

- 一、资本向动漫产业聚集
- 二、中国动漫产业成国际投资新热点
- 三、民间资本争相涌入动漫产业

### 第二节 动漫产业投资机会分析

- 一、动画产业的投资分析
  - (一) 2008年中国动漫产业最大投资项目在江苏无锡开建
  - (二) 亚洲动漫产业发展得益于海外投资

### 二、动漫衍生产品投资机会多

### 第三节 动漫产业投资建议分析

- 一、我国动漫产业投资要理性
- 二、我国动漫产业应借鉴国外成功经验

## 第十一章 动漫产业发展趋势分析

### 第一节 2008年中国动漫产业发展趋势

- 一、2008年后中国动漫产业发展趋势
- 二、2008年中国网游产业发展趋势

### 三、我国原创动漫借力2008年北京奥运商机图发展

#### 第二节 未来几年中国动漫产业发展趋势

图表目录：

图表 2007年中国网游行业总体收入情况

图表 2007年中国网游部分行业收入对比情况

图表 2007年中国网络游戏运营商市场规模TOP15

图表 2007年网络游戏运营商收入市场份额

图表 2007年中国核心网络游戏运营商走势

图表 2007年中国网络游戏集中度情况

图表 2007-2008年中国网络游戏内置社区广告市场规模及预测分析

图表 2006-2007年盛大公司相关主要财务数据分析

图表 2006-2007年中国手机动漫市场用户数对比情况

图表 2001-2007年网络游戏总产值对比情况

图表 2007-2010年中国网络动漫市场规模预测

图表 2003-2011年中国网络游戏市场割据情况

图表 2006-2009年中国网络游戏市场规模发展情况

图表 2005-2006年中国手机动漫市场规模对比情况

图表 2005-2006年JAVA手机游戏市场规模情况

图表 2004-2005年中国动漫产业产值对比情况

图表 2004-2005年中国互联网游戏市场规模情况

图表 2002-2003年韩国漫画制作市场规模对比情况

图表 2002-2003年韩国漫画制作消费市场规模对比情况

图表 2001-2003年日本动画的播出数量情况

图表 2005年中国手机游戏市场规模及付费手机游戏用户规模情况

图表 2004年全球动漫产业产值情况

图表 1992-2003年日本动漫产业市场规模（电影、电视和录像制品）情况

图表 中国动漫市场受众群体所占百分比情况

图表 中国不同阅读群的动漫消费者所占比例情况

图表 国内外动画片分期制作资金投入占资金总数的比例图

图表 国内外动画占中国动画市场比例图

图表 中国青少年喜爱的国内外动画占中国动画市场比例图

图表 中国网络游戏用户性别比例情况

图表 中国网络用户地区分布情况

图表 中国网络游戏用户年龄层分布情况

图表 中国网络用户职业分布情况

图表 中国网络用户学历情况

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/41158.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](http://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专业提供投资咨询报告、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。