



艾凯咨询
ICAN Consulting

2006-2007年中国开发区动漫游戏及创意产业吸引力研究年度报告

一、调研说明

《2006-2007年中国开发区动漫游戏及创意产业吸引力研究年度报告》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/42345.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

研究领域：动漫，游戏，创意产业，开发区吸引力

涉及厂商：盛大、金山、联众、网易、九城、闪易互动、中南卡通、万豪卡通等

报告推荐

2006年，中国开发区内的动漫游戏及创意企业进入急速增长期，其中网络游戏和动漫是发展核心。此外，本年度动漫游戏及创意产业园区数量激增，产业区域布局还未完全完成，开发区吸引力差别不明显，基本上处于混沌状态。

从开发区的整体发展来看，提供共性技术平台的开发区对于动漫游戏及创意企业的吸引度较高，而引入投融资及人才服务的开发区，也具有一定的竞争优势。已经引入这些服务的2年以上的开发区，已成为动漫游戏及创意企业的首选之地。

面对竞争与市场的变化和挑战，《2006-2007年中国开发区动漫游戏及创意产业吸引力研究年度报告》，将从以下方面帮助业界厂商、投资者、产业链条更精确地把握中国开发区对动漫游戏及创意产业发展的吸引模式、更深入地梳理开发区应用价值——

翔实的市场描述数据，从开发区的政策环境、基础服务、平台搭建、投资环境、所在区域发展环境等多个角度刻画年度发展变化，洞察行业发展动向。

精炼主要开发区2006年竞争表现，从服务质量、需求满足、投资环境等多个维度总结企业成败得失，评点市场领先要素。

由对动漫游戏及创意产业未来市场的深度量化预测，就开发区对创意发展的措施进行整体评价，并进行排名。

开发区动漫游戏及创意产业吸引力的驱动力与阻碍因素，以及用户需求的多维剖析。

报告框架

主要结论

重要发现

一、2006年全球动漫游戏及创意产业市场概况

(一) 市场规模与特点

- 1、 2006年市场规模与增长
- 2、 2006年市场特点
- 3、 新技术应用

(二) 主要国家与地区

- 1、 美国
- 2、 欧洲
- 3、 日本
- 4、 韩国

二、 2005-2006年中国动漫游戏及创意产业发展概况

(一) 发展环境

- 1、 政策环境
- 2、 投资环境
- 3、 市场环境
- 4、 信息服务环境

(二) 发展现状

- 1、 产业规模
- 2、 内容类
- 3、 传播类
- 4、 设计类

(三) 发展特点

- 1、 初步形成以北京、上海、长沙、广州、成都为核心的创意产业集群
- 2、 创意产业基地的大规模设立为产业发展搭建集群式创新平台
- 3、 创意产业人群正由网络和广告业走向动漫与网络游戏产业
- 4、 创意设计外包方式成为主流

(四) 存在问题

- 1、 盲目设立创意产业开发区导致恶性资源竞争
- 2、 创意产业规模化扩张存在泡沫风险
- 3、 投融资的缺失将阻碍重点领域的发展

（五）细分行业

- 1、创意地产
- 2、电视
- 3、电影
- 4、广告
- 5、工业设计
- 6、网络游戏
- 7、动漫产业

三、2006中国动漫游戏及创意产业布局分析

（一）产业区域布局现状

- 1、整体布局
- 2、北京
- 3、上海
- 4、长沙
- 5、广东
- 6、成都

（二）产业区域布局特点

- 1、产业区域分布东强西弱，南重北轻
- 2、北京综合实力较强，其他地区重点领域水平较高
- 3、产业开始从重点区域向周边区域溢出，地区创新环境正在形成

（三）产业区域布局发展趋势

- 1、区域间产业分工将更为细化
- 2、人才主导型区域和应用主导型区域合作逐步增强
- 3、区域间企业竞合趋势明显

四、2006年中国开发区动漫游戏及创意产业吸引力分析

（一）开发区吸引力关键要素

- 1、产业集群
- 2、共性技术平台
- 3、政策环境
- 4、基础服务

5、投融资环境

(二) 主要开发区战略

1、北京石景山创意产业园

2、上海创意产业园区

3、

五、2007-2009年中国开发区动漫游戏及创意产业吸引力要素发展趋势分析

(一) 政策要素

(二) 经济要素

(三) 服务因素

(四) 技术平台

(五) 投融资

六、2007-2009年中国开发区动漫游戏及创意产业吸引力评估

(一) 指标体系

(二) 吸引力评估

1、总体排名

2、要素排名

七、建议

(一) 策略建议

(二) 投资建议

表目录

2005-2006年中国动漫游戏及创意产业市场规模

2006年中国开发区网络游戏市场规模

2006年中国开发区动漫产业市场规模

2006年中国开发区创意产业市场规模

2006年中国开发区经济总量

2006年中国开发区支柱产业规模

.....

图目录

2006-2007年全球动漫游戏及创意产业市场规模

2006-2007年中国动漫游戏及创意产业发展

2006-2007年开发区动漫游戏产业发展

2006-2007年开发区创意产业发展

2006-2007年开发区动漫游戏及创意产业吸引力发展趋势

以上仅为简单目录，欲了解包含页码的详细目录

请与我们联系 010-64986059

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/42345.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。