

2007-2008年动漫及网络游 戏产业发展分析报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2007-2008年动漫及网络游戏产业发展分析报告》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.abaogao.com/b/youxi/76412852RB.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话： 400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真： 010-60343813

Email： sales@abaogao.com

联系人： 刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

2007-2008年动漫及网络游戏产业发展分析报告 内容介绍：

动漫产业产品主要包括各种动漫作品和动画片，以及各种相关的衍生产品。前一部分是动漫产业的基本产品形式，其载体包括：电视、电影播放，图书、杂志出版，各种VCD、DVD光碟产品的发行、以及通过网络、手机等媒介；衍生产品主要包括动漫相关的游戏、服装、玩具、食品、文具用品、主题公园、游乐场等，范围较宽，产品种类也较多。

截至2006年全国共有近300家动漫制作机构，2006年动画产量约80000分钟。动漫企业的区域分布来看，目前国内较大的动漫生产区域是长三角区域、北京、湖南和广东。广电总局决定建立的9个首批国家动画产业基地也大多聚集在这几个地区，首批国家动画产业基地包括上海美术电影制片厂、中央电视台中国国际电视总公司、三辰卡通集团、中国电影集团公司、湖南金鹰卡通有限公司、杭州高新技术开发区动画产业园、常州影视动画产业有限公司、上海炫动卡通卫视传媒娱乐有限公司和南方动画节目联合制作中心。

在动画片电视播出市场方面，截至2006年底，全国共有59家省级、副省级和省会城市电视台设有动画栏目164个，每周播出动画片时长超过三万分钟。根据广电总局的规定，每一个城市电视台每天必须播出十分钟以上的动画片，60%必须是国产片，按照重播四次来算，最多是26万分钟的需求。

网络游戏市场中，市场占有率最高的三个网络游戏分别是热血传奇、魔兽世界和热血江湖。网络游戏玩家最喜欢的游戏类型是格斗游戏/射击类，占33.1%，其次是战略类和角色扮演类，分别占27%和18.3%。软件专卖店是网络游戏玩家购买游戏点卡的主要场所，其使用比率为51%，其次是书报摊和报亭，分别为15%和12%。用户最常下载休闲类手机游戏，占51.9%，占绝对的优势，其次是体育类和动作类分别占8.4%和8%。

随着我国经济的发展和人们消费观念的更新，对动漫影视作品及其衍生产品的需求会得到进一步的提升。据一份调查报告显示，从我国市场需求看，国产动画商机无限。据测算，国产动画节目播出每年需要26万分钟以上，而国内实际制作能力只有4万多分钟，每年的市场缺口高达20多万分钟左右。按国家规定的全国省级、副省级电视台三年内开通少儿频道的要求估算，三年后全国每天需要5000分钟，全年需要180万分钟的动画节目。在衍生品方面，其年产值也会在数年内将增加将到1000亿元以上。

本报告由公司专门研究人员编撰而成，主要数据来源相关机构的权威调查，是广大动漫产业从业企业了解市场资讯、把握行业趋势和制定企业发展战略不可多得的参考资料。

第一章 动漫产业概况

- 第一节 动漫产业定义
- 第二节 动漫产业产品范围
- 第三节 动漫产业的外延及其所隶属的大行业
- 第四节 中国动漫产业的发展历程
- 第二章 动漫产业政策分析
 - 第一节 国家产业结构调整政策
 - 第二节 国家产业扶植政策
- 第三章 动漫产业产品与服务
 - 第一节 动漫产业主要业态
 - 第二节 动漫产业组织形式
 - 第三节 企业数量与行业规模
 - 第四节 产品种类与生产数量
 - 第五节 动漫产业进出口状况
- 第四章 动漫产业投资特性分析
 - 第一节 动漫产业赢利性
 - 第二节 动漫产业成长性
 - 第三节 动漫产业风险性
 - 第四节 动漫产业进入壁垒与退出机制
- 第五章 动漫产业竞争格局
 - 第一节 供给结构与数量
 - 第二节 业内企业状况
 - 第三节 影响供给的要素供应
 - 第四节 影响供给的国家产业政策
 - 第五节 需求结构与来源
 - 第六节 需求影响因素及变化规律
 - 第七节 竞争企业的格局构成和特点
- 第六章 动漫产业整体经营状况分析
 - 第一节 动漫产业市场细分
 - 第二节 动漫产业市场占有率分析
 - 第三节 典型企业的市场定位
 - 第四节 动漫产业整体规模分析
 - 第五节 动漫产业利润分析

第七章 动漫产业与企业创新情况

第一节 积极争取海外发行

第二节 采用新的节目形式

第三节 合资合拍片

第八章 中国网络游戏玩家游戏行为分析

第一节 网络游戏玩家玩游戏的主要目的

第二节 网络游戏玩家看中的游戏因素

第三节 网络游戏玩家玩游戏的主要地点

第四节 网络游戏玩家花费在游戏中的时间

第五节 网络游戏玩家玩游戏的时间段

第六节 网络游戏玩家对游戏的忠诚度

第七节 网络游戏玩家购买游戏点卡的主要地点

第八节 网络游戏玩家了解游戏信息的主要途径

第九节 网络游戏玩家对网络游戏与其他产业产品合作推广活动的态度

第十节 网络游戏玩家离开某款游戏的原因

第十一节 网络游戏玩家周边朋友不玩网络游戏的原因

第十二节 网络游戏玩家玩游戏时的上网方式

第九章 中国网络游戏玩家的游戏偏好分析

第一节 网络游戏玩家最喜欢的游戏类型

第二节 网络游戏玩家在游戏中的喜欢做的事情

第三节 网络游戏玩家喜欢的服务器情况

第四节 网络游戏玩家喜欢的游戏活动

第五节 网络游戏玩家最常下载的手机游戏类型

第六节 网络游戏玩家获取手机游戏信息的途径

第七节 网络游戏玩家玩手机游戏的手机品牌

第八节 网络游戏玩家对代练的态度

第十章 中国网络游戏玩家的消费行为分析

第一节 网络游戏玩家当前每月的平均游戏费用

第二节 网络游戏玩家喜欢的收费方式

第三节 网络游戏玩家游戏费用的主要来源

第四节 网络游戏玩家在游戏内进行物品及现金交易的情况

第五节 网络游戏玩家愿意消费的网络游戏周边产品

第十一章 中国最佳网络游戏分析

第一节 中国市场占有率前15强网络游戏

第二节 中国最受欢迎的十大3D 网络游戏

第三节 中国最受欢迎的十大2D 网络游戏

第四节 中国十大最佳音乐、音效网络游戏

第五节 中国客户服务最佳的十大网络游戏运营公司

第六节 中国反外挂前十名网络游戏

第七节 中国十大最佳画面网络游戏

第八节 2005年度十大最受期待网络游戏

第十二章 . 网络游戏玩家的基本属性分析

第一节 中国大陆网络游戏玩家个人月收入分析

第二节 中国大陆网络游戏玩家性别分析

第三节 网络游戏玩家在游戏中的性别分布

第四节 中国大陆网络游戏玩家地区分布分析

第五节 中国大陆网络游戏玩家年龄情况

第六节 中国大陆网络游戏玩家文化程度分布情况

第七节 中国大陆网络游戏玩家网龄以及游戏年龄情况

第十三章 动漫产业著名品牌企业及其案例

第一节 业内著名企业介绍

第二节 民企案例——三辰卡通

第三节 国企案例——上海美影

第四节 资本运营案例——环球数码

第十四章 动漫产业发展预测

第一节 成长与需求趋势

第二节 要素市场变化趋势

第三节 产品科研开发趋势

第四节 业内企业格局的变化趋势

第五节 销售渠道与销售方式的变化趋势

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/76412852RB.html>