

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

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

《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》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/J589412P10.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

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 内容介绍：

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我们发布的《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。

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(开发区网络游戏市场分析)市场规模

2006年中国开发区动漫产业(开发区动漫产业市场分析)市场规模

2006年中国开发区创意产业(开发区创意产业市场分析)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

.....

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/J589412P10.html>