

2011-2015年中国动漫产业 “ 十二五 ” 规划发展指导报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2011-2015年中国动漫产业“十二五”规划发展指导报告》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.bosidata.com/yule1011/T028532M8H.html>

【报告价格】纸介版6800元 电子版7000元 纸介+电子7200元

【出版日期】2010-11-09

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

博思数据研究中心 <http://www.bosidata.com>

报告说明:

博思数据研究中心发布的《2011-2015年中国动漫产业“十二五”规划发展指导报告》共十九章。首先介绍了中国动漫产业相关概述，接着分析了中国动漫产业全球市场发展状况，然后对中国动漫产业市场运行环境及运行现状进行了重点分析，最后分析了中国动漫产业的发展趋势及投资前景，并提出相应投资策略。您若想对中国动漫产业有个系统的了解，透视行业发展现状、锚定未来、战略前瞻、科学规划，寻求技术突破、产业创新、经济发展，为引领下一轮发展打下坚实的基础，本报告是您不可或缺的重要工具。

近年来，我国的动漫产业发展迅猛。从产量看，1993年至2003年间，国产动画总产量是4.6万分钟；2004年，广电总局推出鼓励政策后，当年国产动画产量就达到了2.18万分钟；到了2009年已超过17万分钟；2010年1至10月超过了10万分钟，预计可达20万分钟。作品的出产大大满足了电视频道的播放需求和广大少年儿童的认知需求，彻底改变了境外动漫对我国电视的垄断局面。与此同时，国产动画片的质量也在不断提高。2008年，全国有52部优秀国产动画片面向社会，它们在内容情节、形象设计、制作技术和发行营销等方面达到了很高水准；今年1至2季度有34部具有中国特色、制造精良、构思巧妙的动画片推出。而且动漫电影也取得了较大突破。2009年全国申报备案的国产动画电影有116部，批准备案的有86部，获得许可证的有27部，而2008年仅有16部。2009年和2010年春节分别上映的《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》《喜羊羊与灰太狼之虎虎生威》两度刷新国产动画片的票房纪录，分别达到1.1亿元和1.3亿元，增强了行业信心。

目录

第一章 动漫产业相关概述 1

第一节 动漫简介 1

一、动漫的定义 1

二、动画的相关介绍 1

三、漫画的相关介绍 1

第二节 动漫产业概述 2

一、动漫产业的定义 2

二、动漫产业链定义 2

三、动漫周边产业定义 3

第二章 “十一五”期间动漫产业全球发展状况分析 4

第一节 国际动漫产业发展概况 4

一、国外动漫产业政策解析 4

二、国际动漫产业发展综述 11

三、国际动漫产业的发展特点 12

四、国际动漫产业发展的成功经验剖析 14

第二节 日本动漫产业 15

一、日本动漫产业的发展回顾 15

二、日本动漫行业发展特色解析 17

三、日本动漫产业面临的四大困境 19

四、日本动漫市场持续走低 21

五、日本动漫也困惑 欧美市场遭遇尴尬 22

六、日本动漫2010年的梦 23

第三节 美国动漫产业 25

一、美国动漫产业发展历史 25

二、美国动漫产业以市场为先 27

三、丰富的想像力铸就美国动漫帝国 28

四、市场运下的美国动画 29

五、美国动漫巨头将扩展中国市场 47

第四节 韩国动漫产业 48

一、韩国动漫产业发展回顾 48

二、韩国如何发展动漫产业 51

三、韩国重振动漫产业的几大措施 53

四、2008年韩国动漫人物《倒霉熊》登陆中国 56

第五节 台湾动漫产业 57

一、台湾动漫产业发展浅析 57

二、台湾动漫市场发展综述 60

三、台湾动漫产业：与大陆携手“逐格造梦” 62

四、2010年台湾动漫业 64

第六节 欧洲国家动漫产业 66

- 一、英国动漫产业在欧洲居领先地位 66
- 二、俄罗斯动画产业发展概况 68
- 三、捷克动画产业发展分析 69
- 四、波兰动画产业发展简况 70
- 五、瑞典动画产业发展概况 70
- 六、欧洲动漫产业发展的“软肋” 71

第三章 “十一五”期间中国动漫产业发展环境分析 73

第一节 国内宏观经济情况分析 73

- 一、GDP历史变动轨迹分析 73
- 二、固定资产投资历史变动轨迹分析 77
- 三、2011年中国宏观经济发展预测分析 79

第二节 中国动漫产业政策环境分析 83

- 一、动漫产业监管体制分析 83
- 二、动漫产业相关政策分析 89

第四章 “十一五”期间我国动漫产业发展现状分析 90

第一节 中国动漫产业发展概况 90

- 一、动漫产业在中国的发展进程 90
- 二、中国动漫产业发展因素分析 92
- 三、中国动漫行业竞争优势分析 94
- 四、中国各地区动漫产业发展状况纵览 97
- 五、中国动漫产业：在国家政策扶持下发展壮大 99

第二节 2007-2009年中国动漫产业的发展 103

- 一、2007年国产动漫产业链呈现局部繁荣 103
- 二、2008年中国动漫产业发展概述 107
- 三、2008年文化部出台意见积极扶持民族原创动漫产业 117
- 四、2009年中国动漫产业大盘点 122
- 五、2009年中国动漫产量已近发达国家水平——中国动漫产业已经进入最好的发展期 133

第三节 中国动漫行业人才供求现状 136

一、动漫行业人才供应及需求情况 136

二、动漫人才流动性状况 137

三、动漫从业人员薪酬特征透析 138

四、中国动漫人才供给形势不容乐观 142

第四节 中国动漫产业的战略模式 142

一、动漫产业发展战略模式的必要性 142

二、国际动漫产业发展的基本战略模式和发展规律 143

三、创建我国动漫产业战略模式的探讨 147

四、动漫产业发展模式要处理好五方面的关系 148

五、动漫产业发展模式的主要战略部署 150

第五节 中国动漫产业面临的困境 153

一、我国动漫产业发展存在的主要问题 153

二、中国动漫产业发展的四大软肋 153

三、中国本土动漫产业遭遇新挑战 154

四、制约我国动漫产业发展的瓶颈 156

五、中国动漫产业发展的掣肘 157

六、动漫产业期待资本大鳄进入 159

第六节 发展中国动漫产业的建议 159

一、发展机遇中的中国动漫业如何转型？ 159

二、中国动漫发展亟需进行体制改革 162

三、中国动漫产品需要实行分级制度 165

四、发展中国动漫产业的措施 166

五、促进中国动漫产业可持续发展的策略 168

第五章 动漫产业“十一五”规划期间行业运行监测数据分析 171

第一节 2008-2010年中国动漫产业总体数据分析 171

一、2008年中国动漫产业全部企业数据分析 171

二、2009年中国动漫产业全部企业数据分析 174

三、2010年中国动漫产业全部企业数据分析 175

第二节 2008-2010年中国动漫产业不同规模企业数据分析 177

一、2008年中国动漫产业不同规模企业数据分析 177

二、2009年中国动漫产业不同规模企业数据分析 178

- 三、2010年中国动漫产业不同规模企业数据分析 178
- 第三节 2008-2010年中国动漫产业不同所有制企业数据分析 178
 - 一、2008年中国动漫产业不同所有制企业数据分析 178
 - 二、2009年中国动漫产业不同所有制企业数据分析 179
 - 三、2010年中国动漫产业不同所有制企业数据分析 180

第六章 中国动漫市场分析 181

第一节 中国动漫市场概况 181

- 一、我国动漫市场规模分析 181
- 二、中国动漫市场崛起的四大因素分析 181
- 三、动漫市场戏曲动漫开辟一席之地 183
- 四、国产动漫已占国内市场半壁江山四项措施促其国际化 185
- 五、国内成人动漫市场开发前景广阔 186

第二节 中国动漫消费市场分析 187

- 一、中国成为世界最大动漫消费市场 187
- 二、中国动漫市场消费者构成情况 188
- 三、动漫产品消费者的代际消费原理探讨 189
- 四、青少年动漫消费情况分析 195
- 五、透析中国儿童动漫消费市场的潜力 195

第三节 中国动漫市场营销分析 196

- 一、千亿市场待开动漫业步入2.0营销时代 196
- 二、动漫图书市场的营销技巧 198
- 三、动漫市场营销进入新媒体时代 202
- 四、金融危机给动漫营销带来的机遇与挑战 206
- 五、动漫营销的中国机遇与挑战 210

第七章 动画产业 213

第一节 全球动画产业概述 213

- 一、世界动画电影发展历程 213
- 二、全球动画产业发展概况 225
- 三、日美动画电影风格分析 226
- 四、全球十大经典动画片回眸 230

第二节 中国动画产业发展概况 232

- 一、2007年中国电视动画片制作发行状况 232
- 二、我国影视动画产业发展再上新台阶 235
- 三、国内动画片市场化运作的商业模式解析 235
- 四、广电总局出台900万元扶持原创动画方案 237
- 五、中国动画产业发展 快集群带初步形成 237

第三节 2008-2009年中国动画产业运行现状 238

- 一、2008年我国动画片制作发行情况 238
- 二、2008年中国影视动画产业发展特征解析 240
- 三、2009年度电视动画片制作发行情况 243
- 四、2009年影视动画人才“全线告急” 245
- 五、2009年动画电影贺岁片市场竞争激烈 245
- 六、2009年我国动画片出口额同比增长150% 248

第四节 中日动画比较分析 249

- 一、中日动画的发展路径 249
- 二、中日动画的生态环境 250
- 三、中日动画的创作策略 251
- 四、中日动画的价值取向 253

第五节 中国动画播映市场分析 254

- 一、中国动画播映体系的形成 254
- 二、中国影视动画播映市场规模初显 254
- 三、2008年中国动画播映体系日益完备 255
- 五、中国动画电影播映市场开发营销策略分析 257

第六节 中国动画产业发展的问题与对策分析 258

- 一、人才供需失衡桎梏中国动画产业发展 258
- 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 260
- 三、国内外动画片制作成本存在巨大差异 262
- 四、发展中国动画产业的建议 264

第八章 漫画产业 266

第一节 全球漫画产业分析 266

- 一、欧美漫画业概况 266

- 二、美国漫画业青睐“数字化” 271
- 三、日本漫画发展呈现下坡趋势 274
- 四、韩国影视业热捧日本漫画小说 275
- 第二节 中国漫画产业分析 276
 - 一、中国漫画发展的七个阶段 276
 - 二、中国漫画产业发展概述 279
 - 三、手机漫画给中国漫画业带来新气象 281
 - 四、中国漫画杂志市场格局分析 284
 - 五、国内漫画消费市场分析 287
 - 六、中国原创漫画受国际市场青睐 287
- 第三节 香港漫画产业 288
 - 一、香港漫画业的崛起 288
 - 二、香港漫画业市场总额达10亿港元 292
 - 三、2009年香港出现首部政策性漫画 292
 - 四、日本漫画对香港漫画的影响分析 294
- 第四节 漫画新闻产业 298
 - 一、漫画新闻的定义 298
 - 二、中国漫画新闻的概况 298
 - 三、漫画新闻的传播优势分析 299
 - 四、漫画新闻发展中的问题分析 302
 - 五、漫画新闻发展的策略 302
- 第五节 中国漫画产业的问题与发展趋势分析 304
 - 一、新漫画通向连环画主流遭遇的阻碍 304
 - 二、推动原创 漫画杠杆撬起动漫产业发展 306
 - 三、动漫时代传统漫画的发展走向 309
 - 四、成人漫画市场前景广阔 312

第九章 手机动漫产业 313

第一节 手机动漫概述 313

- 一、手机动漫的概念 313
- 二、手机动漫的产业价值链 313
- 三、手机动漫市场的特点 314

四、手机动漫的传播性与受众分析 315

第二节 中国手机动漫产业发展概况 318

一、手机动漫产业发展综述 318

二、手机动漫盈利前景渐明 318

三、3G时代手机动漫面临的机遇与挑战 320

四、手机动漫有望成为超日赶美突破口 324

第三节 手机动漫产业面临的问题与对策分析 327

一、3G手机与动漫产业合流利益分配成最大的问题 327

二、手机动漫亟需建立有效的商业模式 329

三、手机动漫（偏漫画）的问题及对策 331

四、手机动漫（偏动画）的问题及策略 331

第四节 手机动漫发展前景及趋势分析 332

一、手机动漫产业前景光明 332

二、手机动漫欣荣发展的梦想，将在3G时代照进现实 333

第十章 网络动漫产业 335

第一节 网络动漫概述 335

一、网络媒体的定义及分类 335

二、网络动漫的用户特征 335

三、网络动漫市场特点分析 336

四、网络动漫的两种经营模式 336

第二节 网络动漫产业分析 337

一、探析传统文化对网络动画创作影响 337

二、中国网络动漫市场蓬勃发展 340

三、网络动漫试水传统领域 342

四、中国网络动漫面临的机遇与挑战 344

第三节 网络动漫产业赢利分析 345

一、动漫网站盈利模式单一 345

二、“有价无市”的尴尬 345

三、不要风险投资 347

四、网络动漫亟待突破盈利困局 348

第四节 FLASH动画发展分析 350

- 一、FLASH动画概述 350
- 二、FLASH动画与传统动画之比较 351
- 三、FLASH动画从网络走向电视是趋势 353

第十一章 动漫游戏（偏网络）产业 357

第一节 网络游戏产业发展概况 357

- 一、中国网络游戏产业政策环境分析 357
- 二、中国网络游戏市场消费群体分析 363
- 三、2007年中国网络游戏产业发展状况 363
- 四、2008年网游业发展综述 366
- 五、摆脱哈日哈韩国产网游市场份额升至六成以上 366
- 六、2009年国内网游市场带动550亿相关产值 368

第二节 2009网络游戏市场调查分析 369

第三节 动漫游戏产业分析 369

- 一、动漫游戏产业的特征解析 369
- 二、动漫网络游戏业最能体现文化创意实质 370
- 三、全球动漫游戏产业推动三大市场发展 371
- 四、网络游戏与动漫之间的融合发展 372
- 五、中国动漫网络游戏攻入国际市场 374
- 六、中国动漫游戏产业陷入股权融资僵局 376

第四节 发展中国动漫游戏产业的建议 381

- 一、正确认识动漫游戏业的战略机遇期 381
- 二、走中国道路让国产原创产品占主流 381
- 三、高端人才培养是关键 382
- 四、培育动漫游戏产业链 382
- 五、保护知识产权及提升行业自律意识 383

第五节 动漫游戏的发展前景与趋势分析 384

- 一、网游业与动漫业结合前景看好 384
- 二、中国动漫游戏产业市场潜力探析 386
- 三、2011年中国网游市场规模预测 387
- 四、网络游戏未来十大趋势 388

第十二章 集团企业制定“十二五”规划指导 390

第一节 集团企业制定“十二五”规划主要内容 390

- 一、“十一五”战略规划回顾和效果评估 390
- 二、“十二五”规划编制的指导思想和发展思路 391
- 三、“十二五”规划编制的基本出发点 392
- 四、“十二五”规划编制的流程 392
- 五、“十二五”规划编制的基础和方法 397
- 六、“十二五”规划编制的成果体现 399
- 七、“十二五”规划编制的内容 399

第二节 制订战略规划后的战略管理 416

- 一、战略规划的质询、批准与公布 416
- 二、战略规划的执行 416
- 三、战略执行效果的评估 417
- 四、战略检讨与调整 418

第十三章 动漫产业区域发展状况 422

第一节 北京动漫产业 422

- 一、北京动漫产业产值获得大丰收 422
- 二、北京动漫游戏产业优势分析 422
- 三、2008年北京动漫游戏产业营运 423
- 四、2009年北京出台三大政策重奖动漫游戏产业 424
- 五、北京动漫游戏产业联盟成立为“中国制造”开发国际客户 425
- 六、加快发展北京动漫产业的建议 427

第二节 上海动漫产业 428

- 一、上海动漫产业发展现状浅析 428
- 二、上海动漫产业发展的优势与机遇 433
- 三、动漫产业集聚成链上海动漫产业促进会将落户张江 435
- 四、上海动漫衍生产业园发展态势良好 437

第三节 深圳动漫产业 438

- 一、深圳动漫产业发展的路径、要素及定位 438
- 二、深圳动漫产业集聚效应显现 450
- 三、深入分析深圳动漫产业的现状 451

四、深圳动漫业急需做大产业 458

五、深圳动漫产业面临的挑战与发展建议 459

第四节 济南动漫产业 465

一、济南市动漫产业发展概况 465

二、济南市形成动漫游戏产业链 466

三、济南市出台新政扶持动漫产业企业可享税收优惠 467

四、2008年济南市动漫产业产值过5亿元 467

五、2009年济南动漫产业产值10.3亿元 468

六、济南动漫建设产业链完整的产业园区 469

七、2012年济南市动漫产业发展预测 472

第五节 长沙动漫产业 475

一、长沙市动漫产业的比较优势 475

二、长沙动漫产业发展的政策环境 476

三、长沙动漫产业：创新成金 476

四、2009年长沙国产动漫打进国际市场 479

五、长沙市动漫产业面临的问题 482

六、促进长沙市动漫产业发展的政策建议 482

七、2010年湖南动漫游戏产业新年展示新亮点 483

第六节 杭州市动漫产业 485

一、杭州动漫产业发展的背景和优势 485

二、金融危机下杭州动漫产业逆市上涨 487

三、2009年前三季度杭州动漫产量全国第一 488

四、杭州动漫产业面临两大瓶颈 488

五、杭州发展动漫产业的主要措施 489

六、杭州动漫产业发展的成功经验 491

七、杭州：打响“动漫之都”；做大做强文化创意产业 492

第七节 厦门动漫产业做大做强文化创意产业 493

一、厦门动漫产业的发展概况 493

二、厦门动漫产业成为三产发展中坚力量 496

三、2009年厦门千万扶持资金助推动漫产业发展 496

四、福建省多渠道全方位开发动漫产业人才 497

五、厦门承接台湾动漫产业转移研究 498

六、2010年厦门六大举措力争软件业产值达300亿 506

第八节 其他省市动漫产业 506

- 一、重庆动漫产业发展综述 506
- 二、南京市动漫产业发展概述 507
- 三、武汉市动漫产业链初步形成 507
- 四、成都漫画新作探索动漫产业发展新模式 509
- 五、福州全方位完善动漫产业体系 509
- 六、2009年郑州出台动漫产业鼓励政策 511
- 七、动漫产业成为安徽省新的经济增长点 511

第十四章 动漫衍生品市场分析 513

第一节 动漫衍生品市场概况 513

- 一、国内动漫衍生品市场异军突起 513
- 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 514
- 三、动漫衍生品市场空间超千亿元但企业盈利模式还不明确 企业面临洗牌 516
- 四、发展动漫衍生品市场创意主打商标先行 517
- 五、动漫衍生品市场被看好 518

第二节 动漫与广告业 522

- 一、动漫与广告的结合 522
- 二、动漫广告是跨越传统的新产物 524
- 三、在线广告是动漫产业的重要发展领域 527
- 四、动漫广告迎来“80后”消费黄金时代 528
- 五、2009年流行广告+动漫品牌双赢模式 531

第三节 动漫与服装产业 533

- 一、动漫服装的产生 533
- 二、卡通服装品牌我国服装市场生力军 533
- 三、卡通童装设计中的浪漫、纯正 536
- 四、动漫主题成为传统服装业发展新契机 537
- 五、发展动漫服装品牌的市场初探 539

第四节 动漫与食品产业 541

- 一、动漫食品在中国悄然流行 541
- 二、卡通食品带动食品业新的消费浪潮 543

三、休闲食品借用动漫形象的好处及对策 543

四、迪士尼食品向健康食品迈进 545

第五节 动漫与玩具产业 545

一、玩具不应仅做动漫产业链的下游 545

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 547

三、应对经济寒流玩具业纷纷与动漫业融合 547

四、网游玩具：传统玩具业破发点 550

第十五章 动漫行业竞争格局分析 553

第一节 中国动漫行业优势探讨 553

一、中国动漫产业具有三大优势 553

二、中国发展虚拟动漫产业集群的竞争优势 554

三、中国动漫产业的政策优势剖析 558

第二节 动漫行业竞争状况分析 560

一、中国动画的国际竞争力解析 560

二、台企进军大陆--动漫行业竞争将加剧 564

三、国内各地争相建设动漫基地 565

四、幽默漫画期刊市场竞争激烈 567

第三节 打造动漫民族品牌核心竞争力 569

一、品牌意识 569

二、以创意提升品牌价值 570

三、品牌营销 573

四、管理 576

五、人力资本 578

第十六章 重点动漫企业分析 581

第一节 迪斯尼 581

一、迪斯尼集团简介 581

二、迪斯尼公司的市场运作 581

三、全球迪斯尼乐园业绩“冷暖”不一 583

四、迪斯尼“落沪” 上海大型国企将参股 584

五、2009财年前三季度迪斯尼经营状况 588

六、2009年香港迪士尼经营	588
七、迪斯尼乐园SWOT分析及介绍	589
第二节 梦工厂	590
一、梦工厂简介	590
二、梦工厂经典动画介绍	591
三、美国梦工厂与派拉蒙分道扬镳与印度宝莱坞合作	591
四、梦工厂09年全面进军3D立体电影	592
五、美邦服饰携手美国梦工厂推创意动漫系列服饰	593
第三节 东映动画株式会社	594
一、公简介	594
二、2008财年东映动画经营状况	594
三、2009财年东映动画经营状况	594
四、东映动画开拓台湾手机动漫市场	595
第四节 环球数码创意控股有限公司	596
一、公司简介	596
二、2008年1-12月环球数码经营状况	596
三、2009年前三季度环球数码经营状况	597
四、环球数码强势进军西南地区动漫产业	598
五、2009年环球数码获8项动漫大奖	599
第五节 上海盛大网络发展有限公司	599
一、公司简介	599
二、2007年盛大网络经营状况	601
三、2008年盛大网络经营状况	602
四、2009年盛大网络经营状况	603
五、盛大网络游戏2010年布局高远破局而出	603
第六节 湖南三辰卡通集团有限公司	605
一、公司简介	605
二、三辰卡通坚持原创和产业链开发	605
三、三辰卡通实行科普教育与娱乐相结合	607
四、宏梦卡通三辰卡通战略整合图谋国内第一股	607
第七节 湖南宏梦卡通传播有限公司	608
一、公司简介	608

- 二、宏梦集团“虹猫蓝兔”播映市场反响大 609
- 三、常州掀起“宏梦热” 609
- 四、零售加授权模式：宏梦卡通憧憬中国版迪士尼 611
- 五、宏梦牵手烟花公司创造首个“动漫烟花” 612
- 六、2009年宏梦卡通完成三期亿元融资 红杉中国领投科技时代 613

第八节 广东奥飞动漫文化股份有限公司 614

- 一、公司简介 614
- 二、2009年奥飞动漫经营状况简析 616
- 三、奥飞动漫进军影视动画欲做中国的孩之宝 616
- 四、奥飞动漫盈利模式解析 617
- 五、奥飞动漫：涉足幼儿行为研究未来市场更看好 619
- 六、奥飞动漫收购运营嘉佳卡通卫视 620

第九节 广东原创动力文化传播有限公司 621

- 一、公司简介 621
- 二、原创动力的动漫攻略 621
- 三、《喜羊羊与灰太狼》遭热捧 成奔三族心灵鸡汤 622
- 四、《喜羊羊与灰太狼》杂志创刊 623
- 五、喜羊羊影响力逐步攀升欲打造中国米老鼠 624

第十节 上海美术电影制片厂 625

- 一、公司简介 625
- 二、上海美影厂连续两年获得全国文化贸易出口企业 626
- 三、2008年上海美影全新打造“葫芦兄弟公仔” 629
- 四、2008年上海美影动画片海外发行创佳绩 629

第十一节 浙江中南集团卡通影视有限公司 630

- 一、公司简介 630
- 二、2006年中南卡通打造中国首部三维动画片 631
- 三、中南卡通进军创意连锁店 5年拟开1500家 632
- 四、中南卡通的经营模式解析 632

第十七章 成功动漫人物案例分析 635

第一节 米老鼠 635

- 一、米老鼠的创造 635

二、米老鼠的魅力 637

三、米老鼠的版权保护分析 638

第二节 哆啦A梦 643

一、哆啦A梦的崛起 643

二、哆啦A梦的产业链效应 645

三、哆啦A梦电影的全新演绎 647

第三节 蓝猫 647

一、蓝猫的营销策略介绍： 647

二、“蓝猫”品牌价值分析 649

三、蓝猫品牌的出路 653

第十八章 金融危机环境下动漫产业发展分析 656

第一节 金融危机对全球经济发展的影响 656

一、全球主要发达国家经济减速 656

二、金融危机对发展中国家的影响透析 658

三、经济危机冲击世界经济固有格局 659

第二节 金融危机下国际动漫产业的发展 667

一、金融危机激活美国网游业 667

二、2008年法国连环画行业未受金融危机波及 667

三、金融危机下日本动漫的“严峻阶段” 668

第三节 金融危机下中国动漫产业的发展 668

一、金融危机下我国文化产业逆势上扬 668

二、国际金融危机的冲击下我国动漫产业却生机盎然 670

三、金融危机下幽默漫画仍受追捧 670

四、金融危机下中国动漫产业的应对策略 671

第十九章 “十二五”规划期我国动漫产业投资及前景预测 672

第一节 动漫资金投资形式比较分析 672

一、个人投资机动灵活 672

二、种子基金一荣俱荣 673

三、风险投资长线大鱼 673

四、企业并购已经在望 675

第二节 2010-2015年动漫产业投资潜力 675

一、中国动漫产业成为国际投资热点 675

二、民间资本争相涌入动漫产业 676

三、2009年动漫行业在资本市场实现零突破 676

四、动漫产业投资价值：小荷已露尖尖角 677

第三节 2010-2015年动漫产业投资机会、风险及建议 678

一、动漫衍生产品机会多多 678

二、卡通流行带来的投资商机 679

三、文化部扶持原创动漫项目 单项扶持额提至30万元 680

四、动漫产业投资不易得、发行渠道少、风格不对路 681

五、动漫企业融资建议 684

第四节 2010-2015年动漫产业发展前景分析 685

一、2010年我国动漫市场预测 685

二、2012年动漫行业薪酬福利发展预测 686

三、2010-2015年我国发展动漫产业面临的机遇与空间 687

四、2010-2015年动漫产业前景广阔 688

五、2010-2015年动漫产业发展政策的着力点 688

图表目录（部分）：

图表：2005-2010年上半年国内生产总值

图表：2005-2010年上半年居民消费价格涨跌幅度

图表：2010年上半年居民消费价格比上年涨跌幅度（%）

图表：2005-2010年上半年年末国家外汇储备

图表：2005-2010年上半年财政收入

图表：2005-2010年上半年全社会固定资产投资

图表：2010年上半年分行业城镇固定资产投资及其增长速度（亿元）

图表：2010年上半年固定资产投资新增主要生产能力

图表：……

更多图表详见正文……

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。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/yule1011/T028532M8H.html>