

# 2014-2019年中国动漫企业 市场深度研究与产业竞争现状报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

[www.abaogao.com](http://www.abaogao.com)

## 一、报告报价

《2014-2019年中国动漫企业市场深度研究与产业竞争现状报告》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/qiyeguanli/S57750G9VI.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

### 第1章：动漫产业发展综述 10

#### 1.1 动漫产业概述 10

##### 1.1.1 动漫产业界定 10

##### 1.1.2 动漫产品分类 10

##### 1.1.3 动漫产业发展历程 11

###### (1) 漫画 11

###### (2) 动画 13

###### (3) 网游动漫 14

##### 1.1.4 动漫产业国民经济地位分析 15

#### 1.2 动漫产业盈利模式 15

##### 1.2.1 “文化产业化”盈利模式 15

##### 1.2.2 “产业文化化”盈利模式 15

##### 1.2.3 两种盈利模式的比较 15

#### 1.3 动漫产业链分析 17

##### 1.3.1 动漫产业链简介 17

##### 1.3.2 动漫产业链流程 17

##### 1.3.3 动漫产业主要类型 18

##### 1.3.4 中国动漫产业链运营现状 18

##### 1.3.5 中国动漫产业链困局 19

###### (1) 盲目模仿 19

###### (2) 衍生产品开发缺失 19

###### (3) 整合协调不够 20

##### 1.3.6 中国动漫产业链出路 21

### 第2章：国际动漫产业发展状况 24

#### 2.1 国际动漫产业发展概述 24

##### 2.1.1 国际动漫产业发展现状 24

##### 2.1.2 国际动漫产业发展模式 25

##### 2.1.3 国际动漫产业发展特点 26

|       |                     |    |
|-------|---------------------|----|
| 2.1.4 | 国际动漫产业竞争格局          | 28 |
| 2.1.5 | 国外对动漫产业的支持政策        | 28 |
| 2.2   | 日本动漫产业发展分析          | 29 |
| 2.2.1 | 日本动漫产业收入分析          | 29 |
| 2.2.2 | 日本动漫产业格局分析          | 31 |
| 2.2.3 | 日本动漫产业链分析           | 31 |
| 2.2.4 | 日本动漫产业成功因素分析        | 32 |
| (1)   | 日本动漫作品贴合社会需求        | 32 |
| (2)   | 日本动漫产业链环节联系紧密       | 34 |
| (3)   | 日本动漫创意构成核心竞争力       | 35 |
| (4)   | 日本动漫产业得到政府的支持       | 36 |
| 2.2.5 | 日本动漫产业化经营对中国动漫产业的启示 | 36 |
| (1)   | 扩大目标观众群             | 36 |
| (2)   | 做好产品细分              | 37 |
| (3)   | 加强产业化经营             | 37 |
| 2.3   | 美国动漫产业发展分析          | 39 |
| 2.3.1 | 美国动漫产业发展阶段          | 39 |
| 2.3.2 | 美国动漫产业产值分析          | 39 |
| 2.3.3 | 美国动漫产业商业模式          | 39 |
| 2.3.4 | 美国动漫产业市场竞争          | 42 |
| 2.3.5 | 美国动漫运作模式对中国动漫产业的启示  | 43 |
| (1)   | 动画明星造型              | 43 |
| (2)   | 迪斯尼运营模式             | 43 |
| (3)   | 精湛的制作技术             | 45 |
| (4)   | 迪斯尼的发行模式            | 46 |
| 2.4   | 韩国动漫产业发展分析          | 47 |
| 2.4.1 | 韩国动漫产业发展阶段          | 47 |
| 2.4.2 | 韩国动漫产业收入分析          | 47 |
| 2.4.3 | 韩国动漫产业发展趋势          | 48 |
| 2.4.4 | 韩国动漫产业崛起对中国动漫产业的启示  | 48 |
| 2.5   | 国际主要动漫公司发展分析        | 50 |
| 2.5.1 | 日本万代南梦宫集团发展分析       | 50 |

- 2.5.2 日本多美集团公司发展分析 51
- 2.5.3 美国美泰玩具公司发展分析 51
- 2.5.4 美国孩之宝公司发展分析 52
- 2.5.5 其他公司发展分析 53

### 第3章：中国动漫产业发展状况 54

#### 3.1 中国动漫产业市场环境分析 54

##### 3.1.1 中国动漫产业经济环境分析 54

###### (1) 国际宏观经济环境分析 54

###### 1) 国际宏观经济现状 54

###### 2) 国际宏观经济预测 60

###### (2) 国内宏观经济环境分析 65

###### 1) 国内宏观经济现状 65

###### 2) 国内宏观经济预测 70

###### (3) 行业宏观经济环境分析 71

##### 3.1.2 中国动漫产业政策法规 72

###### (1) 《关于印发 动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定 的通知》 73

###### (2) 《关于促进文化产品和服务“走出去”2013-2015年总体规划》 73

###### (3) 《文化产业振兴规划》 74

###### (4) 《关于扶持动漫产业发展有关税收政策问题的通知》 74

###### (5) 《文化部文化产业投资指导目录》 75

###### (6) 《动漫企业认定管理办法（试行）》 75

###### (7) 《文化部关于扶持中国动漫产业发展的若干意见》 76

###### (8) 《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》 76

###### (9) 《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》 76

###### (10) 《关于对国产电视动画片实行题材规划的通知》 77

###### (11) 《关于发展中国影视产业的若干意见》 77

#### 3.2 中国动漫产业发展分析 78

##### 3.2.1 中国动漫产业发展历程 78

##### 3.2.2 中国动漫产业市场规模 80

##### 3.2.3 中国动漫产业供需分析 81

- (1) 中国动漫产业市场供给分析 81
- (2) 中国动漫产业市场需求分析 81
- (3) 中国动漫市场供求变动原因 81
- 3.2.4 中国动漫产业市场竞争分析 82
- 3.2.5 中国动漫进口政策分析 83
- 3.2.6 中国动漫出口形势分析 84
  - (1) 中国发展动漫出口的优势 84
  - (2) 中国动漫出口存在的主要问题 85
  - (3) 中国动漫出口发展的战略机遇 87
  - (4) 中国动漫出口发展面临的挑战 88
- 3.2.7 中国动漫产业发展的瓶颈 89
- 3.3 中国动漫产业发展趋势 90
  - 3.3.1 原创动漫大量增加 90
  - 3.3.2 动漫企业探索市场化发展道路 90
  - 3.3.3 动漫创意企业联合化 90
  - 3.3.4 动漫研发、制作机构与学校之间的校企合作日益频繁 91

#### 第4章：中国动漫产业区域发展状况 92

- 4.1 中国动漫产业区域分布情况 92
- 4.2 中国国家级动漫基地发展概况 93
  - 4.2.1 中国国家级动漫基地发展规模 93
  - 4.2.2 中国国家级动漫基地产能分析 95
- 4.3 江苏省动漫产业发展分析 97
  - 4.3.1 江苏省动漫产业现状 97
    - (1) 动漫产业规模 97
    - (2) 动漫产业产量分析 97
    - (3) 国家动画产业基地建设情况 97
    - (4) 动漫产业政策 101
  - 4.3.2 江苏省动漫产业存在问题 101
    - (1) 动漫产业链断裂 101
    - (2) 动漫产业的适用人才缺失严重 102

- (3) 动漫企业政策扶持力度不够 103
- 4.3.3 江苏省动漫产业发展的对策 103
  - (1) 增强企业的竞争能力 103
  - (2) 支持原创产业发展 103
  - (3) 发挥产业引擎，培育完整的动漫产业链 104
  - (4) 鼓励多种经济成分共同参与影视动画产业的开发与经营 104
  - (5) 加强与省外、国外动画产业的广泛合作 104
  - (6) 支持动漫产业基地建设，大力培养高端人才 104
- 4.4 浙江省动漫产业发展分析 105
  - 4.4.1 浙江省动漫产业现状 105
    - (1) 动漫产业规模 105
    - (2) 动漫产业产量分析 105
    - (3) 国家动画产业基地建设情况 106
    - (4) 动漫产业政策 107
  - 4.4.2 浙江省动漫产业商业模式分析 108
    - (1) 玄机科技典型商业模式 108
    - (2) 辉煌时代典型商业模式 109
    - (3) 两种商业模式的比较 110
  - 4.4.3 浙江省动漫产业发展的瓶颈 111
  - 4.4.4 浙江省动漫产业发展的对策 111
    - (1) 充分利用政策，实施优先发展战略 111
    - (2) 加快产业集聚，大力提升核心竞争力 111
    - (3) 注重结构性，加强动漫人才的培养与引进 112
    - (4) 推广应用漫画工作室模式 112
    - (5) 细分市场、创办杂志，培养动漫消费者 113
    - (6) 开发利用动漫衍生产品 113
- 4.5 广东省动漫产业发展分析 114
  - 4.5.1 广东省动漫产业现状 114
    - (1) 动漫产业规模 114
    - (2) 动漫产业产量分析 115
    - (3) 国家动画产业基地建设情况 115
    - (4) 动漫产业政策 117

- 4.5.2 广东省动漫产业转型分析 118
- 4.5.3 深圳市动漫产业发展路径 119
- 4.5.4 广东省动漫产业发展的优势分析 120
  - (1) 良好产业的基础条件 120
  - (2) 多元化的投资环境 120
  - (3) 众多的人才储备 120
  - (4) 发达的衍生产品产业 120
  - (5) 庞大的动漫迷群体 121
  - (6) 丰富的原创资源 121
  - (7) 省内蓬勃发展之势 122
- 4.5.5 广东省动漫产业发展瓶颈及其措施 122
  - (1) 发展瓶颈 122
  - (2) 应对措施 123
- 4.5.6 广东省动漫产业发展趋势 123
- 4.6 上海市动漫产业发展分析 125
  - 4.6.1 上海市动漫产业现状 125
    - (1) 动漫产业规模 125
    - (2) 动漫产业产量分析 126
    - (3) 国家动画产业基地建设情况 126
    - (4) 成立动漫产权交易中心 127
    - (5) 创建国内首家动漫公共技术服务平台 127
    - (6) 动漫产业政策 128
  - 4.6.2 上海市动漫产业发展的特点 129
    - (1) 动漫产业历史发展悠久 129
    - (2) 动漫产业资源国外引进 129
    - (3) 动漫产业消费市场庞大 129
    - (4) 动漫产业技术链的发展 130
  - 4.6.3 上海市动漫产业发展的对策 130
    - (1) 把握世博会动漫衍生产品的市场契机 130
    - (2) 建立动漫行业标准体系，提高行业整体素质 130
    - (3) 加快集聚国内外优秀动漫人才 131
- 4.7 重庆市动漫产业发展分析 131



- 4.7.1 重庆市动漫产业现状 131
  - (1) 动漫产业规模 131
  - (2) 动漫产业产量分析 132
  - (3) 国家动画产业基地建设情况 132
  - (4) 动漫产业政策 133
- 4.7.2 重庆市动漫产业发展的成功经验 133
  - (1) 大力加强政策扶持 133
  - (2) 着力壮大产业规模 133
  - (3) 不断强化技术支持 134
  - (4) 积极培养人才队伍 134
  - (5) 全力培育市场环境 134
  - (6) 努力扩大交流合作 134
- 4.7.3 重庆市动漫产业的SWOT分析 134
  - (1) 优势分析 134
  - (2) 劣势分析 135
  - (3) 机遇分析 136
  - (4) 风险分析 137

## 第5章：中国动漫产业细分行业发展状况 138

- 5.1 中国动画制作行业 138
  - 5.1.1 中国动画制作行业现状分析 138
    - (1) 动画制作行业产量分析 138
    - (2) 国产电视动画片生产数量排名前五位的省份 138
    - (3) 原创电视动画片生产数量排名前十位的城市 139
  - 5.1.2 中国动画制作行业重点企业 139
- 5.2 中国动画加工行业 140
  - 5.2.1 中国动画加工行业现状分析 140
  - 5.2.2 中国加工动画的主要形式 143
  - 5.2.3 中国动画加工行业重点企业 143
- 5.3 中国动漫培训行业 143
  - 5.3.1 中国动漫培训行业现状分析 143

- (1) 动漫培训教育机构的规模 143
- (2) 动漫培训业的年产值 144
- (3) 动漫培训与发达国家的距离 144
- 5.3.2 中国动漫培训行业重点企业 144
- 5.3.3 中国动漫培训业的缺口分析 144
- 5.4 中国漫画杂志行业 144
- 5.4.1 中国漫画杂志市场现状分析 144
- 5.4.2 中国漫画杂志市场竞争格局 145
- 5.4.3 中国漫画杂志行业重点企业 146
- 5.5 中国漫画图书行业 146
- 5.5.1 中国漫画图书市场现状分析 146
- 5.5.2 中国畅销动漫图书分析 147
- 5.5.3 中国漫画图书行业重点企业 148
- 5.6 中国网络动漫行业 148
- 5.6.1 中国网络动漫市场分析 148
- (1) 网络动漫市场规模 148
- (2) 网络动漫市场特点 149
- 5.6.2 中国网络动漫企业分析 151
- (1) 网络动漫企业现状 151
- (2) 主要动漫网站市场分析 152
- (3) 主要动漫网站分布 157
- (4) 动漫网站搜索引擎收录信息量 162
- (5) 动漫网站媒体重要度分析 171
- 5.6.3 中国网络动漫发展前景 176
- 5.7 中国手机动漫行业 178
- 5.7.1 中国手机动漫行业的发展状况 178
- (1) 手机漫画发展分析 178
- (2) 手机动画发展分析 179
- 5.7.2 中国手机动漫行业重点企业 181
- 5.7.3 中国原创手机动漫大赛分析 181
- (1) 历届原创手机动漫大赛举办情况 181
- (2) 大赛对手机动漫发展的影响 182

- 1) 大赛对手机动漫产业链的影响 182
- 2) 大赛对手机动漫技术环节的影响 183
- 3) 大赛对手机动漫内容环节的影响 183
- 4) 大赛对手机动漫消费者培育环节的影响 184
- 5) 大赛对手机动漫营销创新环节的影响 185
- 6) 大赛对手机动漫基础研究环节的影响 186
- 5.7.4 中国手机动漫市场调查 186
  - (1) 对手机动漫的感兴趣的程度 186
  - (2) 手机动漫的使用习惯 188
  - (3) 手机动漫的使用习惯 189
  - (4) 对手机动漫的评价 189
  - (5) 对手机动漫形式的评价 189
- 5.7.5 中国手机动漫发展前景 191

## 第6章：中国动漫衍生品开发情况 192

- 6.1 中国动漫衍生品市场现状 192
  - 6.1.1 动漫衍生品开发模式 192
  - 6.1.2 中国动漫衍生品市场规模 193
  - 6.1.3 中国动漫衍生品市场存在的问题 194
    - (1) 国外动漫品牌占据垄断地位 194
    - (2) 国产动漫衍生品开发优势不突出 194
- 6.2 中国主要动漫衍生品市场分析 195
  - 6.2.1 中国动漫玩具市场分析 195
    - (1) 动漫玩具市场规模 195
    - (2) 动漫玩具供需分析 195
    - (3) 动漫玩具在玩具市场中的地位分析 197
    - (4) 动漫玩具市场竞争模式分析 198
    - (5) 主流动漫玩具类型 198
    - (6) 动漫玩具市场前景 199
  - 6.2.2 中国动漫游戏市场分析 200
    - (1) 动漫游戏市场规模 200

- (2) 动漫游戏人才缺口 201
- (3) 文化部推动动漫游戏业发展的措施 201
- 6.2.3 中国动漫服装市场分析 202
  - (1) 动漫服装的产生 202
  - (2) 动漫服装市场规模 203
  - (3) 动漫服装存在的问题 203
  - (4) 中国动漫服装品牌发展道路初探 203
- 6.2.4 中国动漫文具市场分析 205
  - (1) 文具市场分析 205
  - (2) 动漫文具市场现状 206
  - (3) 动漫文具市场动向 206
  - (4) 动漫文具市场前景 207
- 6.3 经典动画分析与其卡通形象的衍生案例 208
  - 6.3.1 迪士尼——动画衍生的成功范例 208
  - 6.3.2 变形金刚——先有产品后有动画的模式颠覆 209
  - 6.3.3 铁臂阿童木——日本动画衍生品的开端 210
  - 6.3.4 蓝猫——中国动画衍生品的成功 210
- 6.4 中国动漫衍生品开发思路 211
  - 6.4.1 遵循动漫产业发展的国际成熟的逻辑模式 211
  - 6.4.2 注重动漫衍生产品的情感化特征 211
  - 6.4.3 进行市场细分，准确把握目标市场需求 212

## 第7章：中国动漫产业市场营销分析 213

- 7.1 动漫文化 213
  - 7.1.1 动漫文化的内涵 213
  - 7.1.2 动漫产业与民族文化 213
    - (1) 从文化层面上去思考动漫产业发展的重要性 214
    - (2) 中国动漫的民族特色 214
  - 7.1.3 具有民族文化特色的日本动漫产业 215
  - 7.1.4 从民族文化中发掘具有中国特色的动漫元素 216
- 7.2 中国动漫消费者调查 217
  - 7.2.1 动漫对于消费者的意义 217

- 7.2.2 接触动漫的形式和渠道 218
- 7.2.3 感兴趣的漫画 219
- 7.2.4 感兴趣的动画和FLASH内容 219
- 7.2.5 好的动漫的定义 220
- 7.3 成功动漫产品营销分析 221
  - 7.3.1 《功夫熊猫》 221
    - (1) 产品定义 221
    - (2) 目标受众 222
    - (3) 信息传播 222
    - (4) 产品卖点 224
    - (5) 市场开拓 225
  - 7.3.2 《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》 225
    - (1) 产品定义 225
    - (2) 目标受众 225
    - (3) 信息传播 226
    - (4) 产品卖点 226
    - (5) 市场开拓 227
- 7.4 动漫营销新思维 228
  - 7.4.1 营销从产品创作开始 228
  - 7.4.2 动漫创作产业开发与消费推广战略相结合 228

## 第8章：中国动漫产业重点企业分析 231

- 8.1 中国动漫产业企业总体状况分析 231
- 8.2 中国动漫产业重点企业经营分析 232
  - 8.2.1 浙江中南卡通股份有限公司 232
    - (1) 企业简介 232
    - (2) 企业主营业务及产品 234
    - (3) 企业品牌及代表形象 235
    - (4) 企业经营情况分析 236
    - (5) 企业盈利模式分析 237
    - (6) 企业经营状况优劣势分析 240

- (7) 企业最新发展动向 240
- 8.2.2 三辰卡通集团有限公司 241
  - (1) 企业简介 241
  - (2) 企业主营业务及产品 241
  - (3) 企业品牌及代表形象 242
  - (4) 企业经营情况分析 243
  - (5) 企业盈利模式分析 244
  - (6) 企业经营状况优劣势分析 245
- 8.2.3 广东原创动力文化传播有限公司 246
  - (1) 企业简介 246
  - (2) 企业主营业务及产品 247
  - (3) 企业品牌及代表形象 248
  - (4) 企业经营情况分析 249
  - (5) 企业盈利010-56 205768模式分析 249
  - (6) 企业经营状况优劣势分析 251
  - (7) 企业最新发展动向 251
- 8.2.4 宏梦卡通集团 252
  - (1) 企业简介 252
  - (2) 企业主营业务及产品 253
  - (3) 企业品牌及代表形象 254
  - (4) 企业经营情况分析 254
  - (5) 企业盈利模式分析 254
  - (6) 企业经营状况优劣势分析 255
  - (7) 企业最新发展动向 255
- 8.2.5 杭州玄机科技信息技术有限公司 255
  - (1) 企业简介 256
  - (2) 企业主营业务及产品 256
  - (3) 企业品牌及代表形象 256
  - (4) 企业经营情况分析 256
  - (5) 企业盈利模式分析 257
  - (6) 企业经营状况优劣势分析 258
  - (7) 企业最新发展动向 258

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 第9章：中国动漫产业发展前景及投融资分析         | 385 |
| 9.1 中国动漫产业发展前景分析             | 385 |
| 9.1.1 中国动漫产业发展的有利因素          | 385 |
| (1) 动漫市场全球化速度加快              | 385 |
| (2) 国际社会对中国文化的需求日益增强         | 385 |
| (3) 中国对动漫产品的需求空间巨大           | 385 |
| (4) 国家越来越重视动漫产业              | 386 |
| 9.1.2 中国动漫产业发展的不利因素          | 386 |
| (1) 产业链庞大，各环节协作要求高           | 386 |
| (2) 原创产品严重缺乏                 | 386 |
| (3) 知识产权保护问题                 | 387 |
| (4) 动漫产品制作水平低                | 387 |
| (5) 动漫人才缺乏                   | 387 |
| (6) 动漫基地资源浪费                 | 387 |
| 9.1.3 中国动漫产业发展前景预测           | 387 |
| (1) 动漫产业成长空间分析               | 388 |
| (2) 动漫产业细分领域市场前景分析           | 388 |
| (3) 中国动漫产业市场规模预测             | 389 |
| 9.2 2009-2010年中国动漫产业投融资事件分析  | 389 |
| 9.2.1 杭州银行发放动画片版权质押贷款        | 389 |
| 9.2.2 江通动画获创投注资              | 389 |
| 9.2.3 奥飞动漫上市                 | 390 |
| 9.2.4 出版传媒资本联姻湖南动漫民企         | 390 |
| 9.2.5 奥飞动漫出资9000万元收购运营嘉佳卡通卫视 | 390 |
| 9.2.6 中国动漫产业项目资源库启动          | 391 |
| 9.3 中国动漫产业投融资分析              | 392 |
| 9.3.1 中国动漫产业投融资环境变化          | 392 |
| 9.3.2 中国动漫产业投融资变化趋势          | 398 |
| 9.3.3 中国动漫产业投资机会与风险          | 399 |
| (1) 动漫产业投资机会                 | 399 |

- (2) 动漫产业投资风险 400
- 9.4 中国动漫产业投融资建议 401
  - 9.4.1 中国动漫产业投资领域建议 401
  - 9.4.2 中国动漫产业投融资机制建议 404
  - 9.4.3 中国动漫产业投融资运作建议 406

## 图表目录

- 图表1：动漫衍生产品种类 11
- 图表2：“文化产业化”与“产业文化化”模式示意图 16
- 图表3：两种盈利模式的特点 17
- 图表4：动漫产业主要类型 18
- 图表5：整体化设计动漫产业链 23
- 图表6：1970-2010年日本动画市场份额（单位：亿日元） 29
- 图表7：全球动画产权交易市场份额（单位：%） 30
- 图表8：日本动漫产业链简图 31
- 图表9：历年日本上映动画剧场版作品及票房收入（单位：亿日元） 32
- 图表10：历年日本电视播出动画作品情况 34
- 图表11：部分日本动漫主流作品 36
- 图表12：迪斯尼品牌价值链 40
- 图表13：迪斯尼产业构架 41
- 图表14：1995-2010年皮克斯动漫电影回顾（单位：百万美元） 42
- 图表15：2006-2013年美国新增非农就业人数及失业率（单位：千人，%） 55
- 图表16：2006-2013年美国ISM制造业指数和ISM服务业指数情况 55
- 图表17：2006-2013年美国CPI及增长情况（单位：%） 57
- 图表18：2010-2013年意大利、西班牙10年期国债收益率（单位：%） 58
- 图表19：2013年希腊1年期国债收益率（单位：%） 59
- 图表20：2006-2013年美国GDP增速状况与预测（单位：%） 60
- 图表21：1980-2010年美国房屋空置率状况（单位：%） 61
- 图表22：2000-2013年欧元区和英国GDP增速状况与预测（单位：%） 62
- 图表23：2007-2014年欧洲各国削赤任务状况与预测（单位：%） 63
- 图表24：2007-2014年欧洲各国削赤任务状况与预测 64
- 图表25：2001-2013年中国CPI增长情况（单位：%） 66



- 图表26：2001-2013年中国工业增加值及增长情况（单位：%） 67
- 图表27：2001-2013年中国出口订单及增长情况（单位：%） 68
- 图表28：2001-2013年中国投资增长情况（单位：%） 69
- 图表29：2001-2013年中国社会消费增长情况（单位：%） 70
- 图表30：2005-2013年中国食品价格增长情况（单位：%） 71
- 图表31：2010年全国各省国产电视动画片生产情况（单位：部，分钟，%） 93
- 图表32：国内动画产业基地一览表 94
- 图表33：2010年国家动画产业基地国产电视动画片生产情况（单位：部，分钟，%） 96
- 图表34：2000-2010中国电视动画片产量及增长情况（单位：万分钟，%） 138
- 图表35：2010年全国原创电视动画片生产十大城市（单位：部，分钟） 139
- 图表36：2010年全国原创电视动画片生产机构前十位（单位：部，分钟，%） 140
- 图表37：中国主要漫画杂志厂商竞争格局 146
- 图表38：当当网2010年动漫/幽默类大陆漫画销量榜（前10位） 148
- 图表39：中文动漫类代表网站的主要内容 152
- 图表40：主要中文动漫类网站的优势内容和流量分析 154
- 图表41：主要中文动漫类网站运营状况 156
- 图表42：中国动漫网站100强 157
- 图表43：中国不同类别动漫网站市场份额（单位：%） 160
- 图表44：中国不同动漫网站地区分布（单位：%） 161
- 图表45：中国三大搜索引擎收录动漫网站100强信息量情况 162
- 图表46：百度信息量收录十强 166
- 图表47：Google信息量收录十强 167
- 图表48：雅虎信息量收录十强 167
- 图表49：中国动漫网站100强搜索引擎收录信息量最大值 168
- 图表50：中国动漫网站100强媒体重要度分析 171
- 图表51：中国动漫010-562 05768网站媒体重要度（PR值）分布（单位：%） 176
- 图表52：2010年中国网民规模及普及率（单位：亿人，%） 177
- 图表53：手机漫画产业链 179
- 图表54：手机动画价值链 181
- 图表55：对手机动漫的感兴趣程度——地区分布 187
- 图表56：对手机动漫的感兴趣程度——年龄分布 188
- 图表57：接触哪类的手机动漫 188

- 图表58：动漫衍生品开发模式 193
- 图表59：2010-2013年中国动漫衍生品市场规模预测（单位：亿元，%） 194
- 图表60：2006-2010年中国玩具制造业工业销售产值及增长情况（单位：亿元，%） 196
- 图表61：儿童人均玩具消费比较（单位：元） 196
- 图表62：各国动漫玩具在玩具市场中的比重（单位：%） 197
- 图表63：儿童玩具市场空间（单位：亿元） 200
- 图表64：大家可以从动漫中获得什么 218
- 图表65：接触动漫的形式和渠道 218
- 图表66：感兴趣的漫画 219
- 图表67：感兴趣的动画和FLASH内容 220
- 图表68：什么是好的动漫 221
- 图表69：浙江中南卡通股份有限公司组织结构图 234
- 图表70：浙江中南卡通股份有限公司品牌明星表 236
- 图表71：浙江中南卡通股份有限公司优劣势分析 240

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/qiyeguanli/S57750G9VI.html>