

2017-2022年中国动漫市场 调查与行业竞争对手分析报告

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

《2017-2022年中国动漫市场调查与行业竞争对手分析报告》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/wenhuatiyu/V818942YIP.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

动漫产业链，是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，以电影电视传播为拉动效应——带动系列产品的“开发-生产-出版-演出-播出-销售”的营销过程。动漫产业链可以分为三个层次，即动漫作品原创、动漫传播发行和动漫衍生品经营。在动漫产业链中，产业链上游的制作商将漫画作品以版权销售的方式卖给动漫平台或是发行商。对于具有高人气的动漫IP，衍生品的销售将成为内容制作商或平台的主要变现渠道。在整个动漫产业链中，为动漫企业带来最丰厚利润的为IP和衍生品两端。

动漫产业链

从世界范围来看，无论是美漫还是日漫市场，下游衍生品都给市场带来了巨额利润，承担了非常重要的变现功能。以迪斯尼为例，衍生品、主题公园等业务占据IP驱动业务的80%以上，其中盈利最高的就是衍生品的销售业务。中国的动漫衍生品市场规模近几年呈现递增趋势，2015年市场规模达到380亿元，近五年复合增长率达14.23%。

2009-2015年中国动漫衍生品市场规模

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国动漫市场调查与行业竞争对手分析报告》共十六章。首先介绍了动漫产业相关概念及发展环境，接着分析了中国动漫行业规模及消费需求，然后对中国动漫行业市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国动漫行业面临的机遇及发展前景。您若想对中国动漫行业有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

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家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。

报告目录：

第一章 动漫产业基本概述 26

1.1 动漫 26

1.1.1 动漫的定义 26

1.1.2 动漫的划分 26

1.2 动漫产业 28

- 1.2.1 动漫产业的概念 28
- 1.2.2 动漫产业的经济特性 29

第二章 2014-2016年国外动漫产业发展分析 31

- 2.1 2014-2016年世界动漫产业运行综述 31
 - 2.1.1 产业现状 31
 - 2.1.2 发展模式 31
 - 2.1.3 发展特点 32
 - 2.1.4 热点分析 34
- 2.2 2014-2016年主要国家或地区动漫产业分析 37
 - 2.2.1 日本 37
 - 2.2.2 美国 38
 - 2.2.3 韩国 42
 - 2.2.4 印度 44
 - 2.2.5 台湾地区 46
- 2.3 国外动漫产业政策分析 48
 - 2.3.1 产业定位政策导向 48
 - 2.3.2 职能机构指导监管 51
 - 2.3.3 政府资本扶持 53
 - 2.3.4 政府行政手段 54

第三章 2014-2016年中国动漫产业发展环境分析 57

- 3.1 人口环境 57
 - 3.1.1 中国处于高速城镇化阶段 57
 - 3.1.2 城市人口是主要消费群体 58
 - 3.1.3 最终消费者以儿童为主 58
- 3.2 经济环境 59
 - 3.2.1 国民经济总体情况 59
 - 3.2.2 全国居民消费情况 74
 - 3.2.3 宏观经济发展趋势 78
- 3.3 社会环境 84
 - 3.3.1 文化产业蓬勃发展 84

- 3.3.2 动漫产业需求量巨大 86
- 3.3.3 民众文化消费奠定产业基础 86
- 3.3.4 儿童消费品行业迅速发展 88
- 3.4 技术环境 88
 - 3.4.1 网络动漫持续繁荣 88
 - 3.4.2 4G技术的出现和应用 91

第四章 2014-2016年中国动漫产业发展分析 93

- 4.1 中国动漫产业发展因素分析 93
 - 4.1.1 政治、法律要素 93
 - 4.1.2 经济、技术要素 94
 - 4.1.3 市场发展要素 95
- 4.2 2014-2016年中国动漫产业发展现状分析 97
 - 4.2.1 产业规模 97
 - 4.2.2 运行状况 98
 - 4.2.3 发展特点 100
 - 4.2.4 发展亮点 102
 - 4.2.5 盈利模式 103
 - 4.2.6 出口市场 103
- 4.3 中国动漫产品经营情况分析 105
 - 4.3.1 动漫项目的成本与收益情况 105
 - 4.3.2 动漫项目的制作技术对收益的影响 108
 - 4.3.4 动漫项目的衍生开发情况对收益的影响 109
- 4.4 中国动漫产业战略模式分析 113
 - 4.4.1 动漫产业发展战略模式的必要性 113
 - 4.4.2 国际动漫产业发展的基本战略模式和发展规律 115
 - 4.4.3 创建我国动漫产业战略模式的探讨 119
 - 4.4.4 动漫产业发展模式要处理好五方面的关系 121
 - 4.4.5 动漫产业发展模式的主要战略部署 123
- 4.5 中国动漫产业面临的问题分析 124
 - 4.5.1 中国动漫产业发展的软肋 124
 - 4.5.2 中国动漫产业发展的主要问题 126

- 4.5.3 中国动漫产业发展的瓶颈分析 127
- 4.5.4 对比国外我国动漫产业存在三大缺失 129
- 4.6 发展中国动漫产业的建议 131
 - 4.6.1 中国动漫业要加快产业化速度 131
 - 4.6.2 中国动漫产品需要实行分级制度 132
 - 4.6.3 国内动漫行业发售环节 策略剖析 133
 - 4.6.4 我国动漫产业应走强强联盟道路 135

第五章 2014-2016年动画产业分析 137

- 5.1 2014-2016年全球动画产业发展现状 137
 - 5.1.1 全球动画产业发展概况 137
 - 5.1.2 全球十大经典动画片回眸 141
 - 5.1.3 全球动画产业发展现状 143
 - 5.1.4 日本动画产业发展现状 146
 - 5.1.5 英国动画产业发展动态 161
- 5.2 2014-2016年中国动画产业体系及规模 163
 - 5.2.1 中国动画产业整体运行态势 163
 - 5.2.2 中国动画产业播映体系分析 165
 - 5.2.3 2013年中国动画片制作发行情况 170
 - 5.2.4 2015年中国动画电影市场发展状况 173
 - 5.2.5 2015年中国动画电影市场发展态势 175
 - 5.2.6 中国动画电影的成功路径分析 178
- 5.3 动画片市场化运作的商业模式解析 180
 - 5.3.1 动画片的三个市场层次 180
 - 5.3.2 动画片的三种商业类型 185
 - 5.3.3 动画片的市场化出路 188
- 5.4 中日动画比较分析 192
 - 5.4.1 画面效果 192
 - 5.4.2 内容 193
 - 5.4.3 配音 194
 - 5.4.4 音乐 195
 - 5.4.5 收看对象 195

- 5.5 中国动画产业发展的问题与对策分析 196
 - 5.5.1 中国动画产业发展的三大软肋 196
 - 5.5.2 国内影视动画产业发展存在的缺失 198
 - 5.5.3 中国动画产业面临供求失衡困境 201
 - 5.5.4 改革中国动画产业管理体制的措施 203
 - 5.5.5 发展中国动画产业的若干建议 206

第六章 2014-2016年漫画产业分析 208

- 6.1 2014-2016年全球漫画产业格局分析 208
 - 6.1.1 世界漫画产业发展概述 208
 - 6.1.2 北美漫画市场发展状况 210
 - 6.1.3 日本漫画产业发展现状 210
 - 6.1.4 韩国漫画产业发展动态 215
- 6.2 2014-2016年中国漫画产业现状分析 216
 - 6.2.1 中国漫画发展的七个阶段 216
 - 6.2.2 中国漫画产业发展现状综述 220
 - 6.2.3 中国漫画出版业发展状况 221
 - 6.2.4 中国手机漫画业发展分析 222
 - 6.2.5 多方合力推动漫画产业发展 222
 - 6.2.6 中国漫画消费市场发展分析 224
- 6.3 香港漫画产业 225
 - 6.3.1 香港漫画业的崛起 225
 - 6.3.2 香港漫画市场概况 226
 - 6.3.3 日本漫画对香港漫画的影响分析 230
 - 6.3.4 香港进军电子漫画书市场 238
- 6.4 漫画新闻产业 239
 - 6.4.1 漫画新闻的定义 239
 - 6.4.2 中国漫画新闻的概况 239
 - 6.4.3 漫画新闻的传播优势分析 239
 - 6.4.4 漫画新闻发展中的问题分析 240
 - 6.4.5 漫画新闻发展的策略 241
- 6.5 中国漫画产业的问题与发展趋势分析 242

- 6.5.1 新漫画通向连环画主流遭遇的阻碍 242
- 6.5.2 中国漫画期刊产业存在的突出问题 243
- 6.5.3 动漫时代传统漫画的发展走向 245
- 6.5.4 成人漫画市场发展前景广阔 248

第七章 2014-2016年手机动漫产业分析 254

- 7.1 手机动漫概述 254
 - 7.1.1 手机动漫的概念 254
 - 7.1.2 手机动漫的产业价值链 254
 - 7.1.3 手机动漫市场的特点 255
 - 7.1.4 手机动漫的传播性与受众分析 256
- 7.2 2014-2016年手机动漫产业发展规模 257
 - 7.2.1 国外手机动漫产业发展综述 257
 - 7.2.2 中国手机网民规模及网络应用现状 257
 - 7.2.3 中国手机动漫产业链发展解析 258
 - 7.2.4 中国手机动漫市场发展概况 259
 - 7.2.5 中国手机动漫行业发展态势良好 259
- 7.3 手机动漫产业面临的问题与对策 260
 - 7.3.1 中国手机动漫产业发展的短板透析 260
 - 7.3.2 手机动漫存在的其它不足 261
 - 7.3.3 手机动漫的内容匮乏原因及应对策略 263
 - 7.3.4 3G手机动漫业务的总体开发策略 264
- 7.4 手机动漫发展前景及趋势分析 265
 - 7.4.1 手机动漫产业具备良好的发展契机 265
 - 7.4.2 手机动漫市场发展前景分析 266
 - 7.4.3 未来手机动漫将趋向社区化互动化 268

第八章 2014-2016年网络动漫产业分析 270

- 8.1 网络动漫概述 270
 - 8.1.1 网络媒体的定义及分类 270
 - 8.1.2 网络动漫的用户特征 270
 - 8.1.3 网络动漫市场特点分析 270

- 8.1.4 网络动漫的两种经营模式 271
- 8.2 2014-2016年网络动漫产业发展规模 276
 - 8.2.1 网络传媒对传统动画的影响 276
 - 8.2.2 中国网络动漫市场基本情况 279
 - 8.2.3 国家级网络动漫研究基地落户天津滨海 285
 - 8.2.4 我国互联网与动漫业加速融合 287
 - 8.2.5 我国网络文学漫画开始萌芽 288
 - 8.2.6 中国网络动漫面临的机遇与挑战 290
- 8.3 网络动漫产业赢利分析 291
 - 8.3.1 动漫网站盈利模式单一 291
 - 8.3.2 网络动漫面临“有价无市”尴尬 295
 - 8.3.3 网络动漫企业冷待风险投资 302
 - 8.3.4 网络动漫企业的赢利对策分析 304

第九章 2014-2016年动漫游戏（偏网络）产业分析 308

- 9.1 2014-2016年网络游戏产业发展规模 308
 - 9.1.1 中国网络游戏产业政策环境分析 308
 - 9.1.2 中国网络游戏市场消费群体分析 311
 - 9.1.3 2013年网络游戏市场发展概况 312
 - 9.1.4 2015年网络游戏市场规模分析 317
 - 9.1.5 2015年中国网络游戏市场分析 319
- 9.2 2014-2016年动漫游戏产业现状分析 322
 - 9.2.1 动漫游戏产业的特征解析 322
 - 9.2.2 动漫网络游戏业最能体现文化创意实质 323
 - 9.2.3 全球动漫游戏产业推动三大市场发展 324
 - 9.2.4 我国动漫游戏产业发展现状 325
 - 9.2.5 网络游戏与动漫之间的融合发展 326
- 9.3 发展中国动漫游戏产业的建议 329
 - 9.3.1 正确认识动漫游戏业的战略机遇期 329
 - 9.3.2 走中国道路让国产原创产品占主流 330
 - 9.3.3 高端人才培养是关键 332
 - 9.3.4 培育动漫游戏产业链 333

- 9.3.5 保护知识产权及提升行业自律意识 333
- 9.4 动漫游戏的发展前景与趋势分析 334
 - 9.4.1 网游业与动漫业结合前景看好 334
 - 9.4.2 动漫游戏改编电影具有广阔发展前景 335
 - 9.4.3 中国网游市场的发展趋势与投资形势 337

第十章 2014-2016年动漫产业分区域分析 339

- 10.1 广东省 339
 - 10.1.1 政策情况 339
 - 10.1.2 产业现状 340
 - 10.1.3 发展特点 340
 - 10.1.4 存在问题 341
 - 10.1.5 发展对策 342
- 10.2 北京市 343
 - 10.2.1 政策情况 343
 - 10.2.2 产业现状 343
 - 10.2.3 存在问题 344
 - 10.2.4 发展对策 344
- 10.3 上海市 345
 - 10.3.1 政策情况 345
 - 10.3.2 产业现状 349
 - 10.3.3 发展特点 350
 - 10.3.4 发展对策 350
- 10.4 湖南省 351
 - 10.4.1 政策情况 351
 - 10.4.2 产业现状 352
 - 10.4.3 发展动态 352
 - 10.4.4 存在问题 353
 - 10.4.5 发展对策 354
- 10.5 湖北省 354
 - 10.5.1 政策情况 354
 - 10.5.2 产业现状 354

- 10.5.3 发展动态 355
- 10.5.4 存在问题 355
- 10.5.5 发展对策 356
- 10.6 浙江省 356
 - 10.6.1 政策情况 356
 - 10.6.2 产业现状 358
 - 10.6.3 发展动态 359
 - 10.6.4 存在问题 360
- 10.7 其他地区 361
 - 10.7.1 江苏省 361
 - 10.7.2 安徽省 368
 - 10.7.3 吉林省 370
 - 10.7.4 福建省 371

第十一章 2014-2016年动漫产业基地分析 373

- 11.1 中国动漫产业集群发展综述 373
 - 11.1.1 发展现状 373
 - 11.1.2 存在问题 374
 - 11.1.3 理论模式 374
 - 11.1.4 建设模式 375
 - 11.1.5 政府角色定位 375
- 11.2 中国动漫产业基地整体分析 376
 - 11.2.1 建设加速 376
 - 11.2.2 运营模式 377
 - 11.2.3 存在问题 377
 - 11.2.4 路径选择 378
- 11.3 北京动漫产业基地发展分析 378
 - 11.3.1 发展态势 378
 - 11.3.2 建设动态 380
 - 11.3.3 主要基地概况 385
- 11.4 上海动漫产业基地发展分析 386
 - 11.4.1 发展态势 386

- 11.4.2 建设动态 388
- 11.4.3 主要基地概况 389
- 11.5 天津动漫产业基地发展分析 391
 - 11.5.1 发展态势 391
 - 11.5.2 建设动态 392
 - 11.5.3 主要基地概况 392
- 11.6 深圳动漫产业基地发展分析 394
 - 11.6.1 发展态势 394
 - 11.6.2 建设动态 395
 - 11.6.3 主要基地概况 396
- 11.7 浙江动漫产业基地发展分析 397
 - 11.7.1 发展态势 397
 - 11.7.2 建设动态 397
 - 11.7.3 主要基地概况 400
- 11.8 江苏动漫产业基地发展分析 401
 - 11.8.1 发展态势 401
 - 11.8.2 建设动态 401
 - 11.8.3 主要基地概况 402
- 11.9 其他地区 403
 - 11.9.1 山东 403
 - 11.9.2 河北 405
 - 11.9.3 辽宁 407
 - 11.9.4 黑龙江 408
 - 11.9.5 福建 410
 - 11.9.6 安徽 411
- 第十二章 2014-2016年动漫产业链分析 413
 - 12.1 动漫产业链概述 413
 - 12.1.1 动漫产业链的界定 413
 - 12.1.2 动漫产业链的内涵 413
 - 12.2 国外动漫产业链特点分析 417
 - 12.2.1 美国动漫产业链的特点 417

- 12.2.2 日本动漫产业链的特点 418
- 12.2.3 韩国动漫产业链的特点 420
- 12.3 2014-2016年中国动漫出版市场分析 421
 - 12.3.1 动漫出版渐成规模 421
 - 12.3.2 动漫出版物市场格局 422
 - 12.3.3 动漫出版与市场对接 423
 - 12.3.4 动漫期刊加速发展 423
- 12.4 2014-2016年中国动漫衍生品市场分析 424
 - 12.4.1 开发现状 424
 - 12.4.2 发展特点 425
 - 12.4.3 存在问题 425
 - 12.4.4 发展出路 425
- 12.5 2014-2016年动漫业衍生品细分市场分析 426
 - 12.5.1 动漫与广告和游戏 426
 - 12.5.2 动漫与服装 427
 - 12.5.3 动漫与玩具 428
 - 12.5.4 动漫与食品 430
 - 12.5.5 动漫与主题公园 431
 - 12.5.6 动漫与服务业 432

第十三章 2014-2016年动漫产业重点企业分析 434

- 13.1 迪斯尼公司 434
 - 13.1.1 企业概况 434
 - 13.1.2 经营状况 434
 - 13.1.3 发展动态 437
- 13.2 梦工厂电影公司 439
 - 13.2.1 企业概况 439
 - 13.2.2 经营状况 439
 - 13.2.3 发展动态 440
- 13.3 东映动画株式会社 441
 - 13.3.1 企业概况 441
 - 13.3.2 经营状况 441

- 13.3.3 发展动态 442
- 13.4 环球数码创意控股有限公司 443
 - 13.4.1 企业概况 443
 - 13.4.2 经营状况 443
 - (一) 企业偿债能力分析 443
 - (二) 企业运营能力分析 445
 - (三) 企业盈利能力分析 448
 - 13.4.3 发展动态 449
- 13.5 湖南三辰卡通集团有限公司 450
 - 13.5.1 企业概况 450
 - (一) 企业偿债能力分析 450
 - (二) 企业运营能力分析 452
 - (三) 企业盈利能力分析 455
 - 13.5.2 产业探索 456
 - 13.5.3 战略动向 457
- 13.6 湖南宏梦卡通传播有限公司 462
 - 13.6.1 企业概况 462
 - (一) 企业偿债能力分析 462
 - (二) 企业运营能力分析 464
 - (三) 企业盈利能力分析 467
 - 13.6.2 产业探索 468
 - 13.6.3 战略动向 469
- 13.7 广东奥飞动漫文化股份有限公司 471
 - 13.7.1 企业发展概况 471
 - 13.7.2 经营效益分析 471
 - 13.7.3 业务经营分析 472
 - 13.7.4 财务状况分析 473
 - (一) 企业偿债能力分析 473
 - (二) 企业运营能力分析 475
 - (三) 企业盈利能力分析 477
 - 13.7.5 未来前景展望 479
- 13.8 广东原创动力文化传播有限公司 479

- 13.8.1 企业概况 479
 - (一) 企业偿债能力分析 479
 - (二) 企业运营能力分析 481
 - (三) 企业盈利能力分析 484
- 13.8.2 产业探索 486
- 13.8.3 战略动向 486
- 13.9 上海美术电影制片厂 490
 - 13.9.1 企业概况 490
 - (一) 企业偿债能力分析 490
 - (二) 企业运营能力分析 492
 - (三) 企业盈利能力分析 495
 - 13.9.2 产业探索 496
 - 13.9.3 战略动向 498
- 13.10 浙江中南卡通股份有限公司 499
 - 13.10.1 企业概况 499
 - (一) 企业偿债能力分析 499
 - (二) 企业运营能力分析 501
 - (三) 企业盈利能力分析 504
 - 13.10.2 产业探索 505
 - 13.10.3 战略动向 506

第十四章 2014-2016年动漫产业政策背景分析 507

- 14.1 中国动漫产业政策回顾 507
 - 14.1.1 政策大力推动动漫产业发展 507
 - 14.1.2 我国政府重视动漫产业发展 509
 - 14.1.3 国家财税政策扶持动漫产业发展 511
 - 14.1.4 国家政策鼓励民间资本投资动漫产业 512
- 14.2 2014-2016年中国动漫产业政策动态 513
 - 14.2.1 关于国家动漫奖 513
 - 14.2.2 关于动漫企业进口开发生产用品免征进口税收的政策 513
 - 14.2.3 扶持动漫产业发展的增值税和营业税政策 516
 - 14.2.4 动漫企业营改增试点政策明确 517

- 14.2.5 政策支持小微文化产业发展 517
- 14.3 国家动漫产业政策的主要特点 518
 - 14.3.1 促进动漫产业链良性发展成为基本出发点 518
 - 14.3.2 发挥市场机制以需求拉动生产 522
 - 14.3.3 鼓励动漫核心技术研发和产业化 523
 - 14.3.4 以增强企业竞争力为核心大力培育市场主体 524
- 14.4 相关政策法规文件 527
 - 14.4.1 《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》 527
 - 14.4.2 《关于推动中国动漫产业发展若干意见的通知》 528
 - 14.4.3 《关于发展中国影视动画产业的若干意见》 533
 - 14.4.4 《动漫企业认定管理办法（试行）》 539
 - 14.4.5 《互联网文化管理暂行规定》 547
 - 14.4.6 《音像制品管理条例》 555
 - 14.4.7 《网络游戏管理暂行办法》 567

第十五章 动漫产业发展规划分析 581

- 15.1 我国动漫产业发展规划分析 581
 - 15.1.1 面临的形势 581
 - 15.1.2 主要任务 581
 - 15.1.3 保障措施 582
- 15.2 部分地区动漫产业发展规划 582
 - 15.2.1 安徽省 582
 - 15.2.2 河南省 592
 - 15.2.3 湖北省 599
 - 15.2.4 深圳市 600
 - 15.2.5 汕头市 606
 - 15.2.6 成都市双流县 607

第十六章 动漫产业前景展望 609 (ZY CW)

- 16.1 中国动漫产业发展前景分析 609
 - 16.1.1 中国动漫产业前景光明 609
 - 16.1.2 发展机遇与空间 610

- 16.1.3 面临的挑战 610
- 16.2 2017-2022年中国动漫产业发展预测 613
 - 16.2.1 2017-2022年中国动漫产业走势预测 613
 - 16.2.2 2017-2022年中国动漫行业趋势预测 613
 - 16.2.3 2017-2022年中国动漫市场规模预测 617

部分图表目录：

- 图表 1 全球动漫市场发展情况比较 32
- 图表 2 2005年 季度—2016年1季度国内生产总值季度累计同比增长率（%） 59
- 图表 3 2014-2016年工业增加值月度同比增长率（%） 61
- 图表 4 2014-2016年社会消费品零售总额月度同比增长率（%） 64
- 图表 5 2014-2016年固定资产投资完成额月度累计同比增长率（%） 65
- 图表 6 2014-2016年出口总额月度同比增长率与进口总额月度同比增长率（%） 68
- 图表 7 2014-2016年工业品出厂价格指数（上年同月=100） 70
- 图表 8 2014-2016年货币供应量月度同比增长率（%） 71
- 图表 9 2016年居民消费价格主要数据 74
- 图表 10 2014-2016年居民消费价格指数（上年同月=100） 75
- 图表 11 国家政策扶持动漫产业发展 93
- 图表 12 中国动漫行业总规模（亿元） 97
- 图表 13 ACGN产业构成 102
- 图表 14 产业化的两种模式示意图 121
- 图表 15 2014-2016年国产电视动画片生产数量 170
- 图表 16 2014-2016年 国产动画在以时光网和豆瓣网打分 177
- 图表 17 世界漫画销量排行前20位 181
- 图表 18 百度动漫搜索风云榜前30位 183
- 图表 19 中国动画片的三种商业模式 185
- 图表 20 三种不同商业模式的经营导向 186
- 图表 21 三种不同商业模式的动画片情况 186
- 图表 22 中国动漫衍生品规模（亿元） 204
- 图表 23 中国年人均 GDP（人民币元） 205
- 图表 24 全球动漫市场发展情况比较 208
- 图表 25 2011年~2015年 TV 动画播放作品数量(单位:作) 211

图表 26 2011年~2015年 TV 动画制作分数推移(单位:min) 211

图表 27 手机动漫运营商业务分成比例 263

图表 28 喜洋洋与灰太狼系列贺岁片票房（万元） 272

图表 29 动画电影累计票房 273

图表 30 厂商创新及运营能力 279

图表 31 2009-2015年中国网络游戏市场规模：亿万 320

图表 32 2015年中国网络游戏细分市场市场份额 320

更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/wenhuatiyu/V818942YIP.html>