

2014-2020年中国动漫企业 行业研究及投资潜力研究报告

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

《2014-2020年中国动漫企业行业研究及投资潜力研究报告》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/ruanjian/V818941PKP.html>

报告价格：印刷版：RMB 7000 电子版：RMB 7200 印刷版+电子版：RMB 7500

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	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/ruanjian/V818941PKP.html>