

# 2018年中国动漫产业分析报告- 市场深度调研与发展前景预测

报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2018年中国动漫产业分析报告-市场深度调研与发展前景预测》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/355534355534.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

狭义概念通常仅仅指动漫产业的内容模块。在产业链上，动漫设计、制作公司为上游，版权代理公司、动漫发行公司为中游，与庞大的动漫受众和消费群体直接接触的动漫产品销售和播映渠道，则构成了内容产业链的下游。

而动漫衍生品的产业链与之并行不悖，是广义上动漫产业延伸的部分。虽然这部分产品的设计、开发与销售是一条新的产业链，但不可否认其围绕的核心依然是内容模块，基于这种根与源的固有关系，也可以将衍生品归属于动漫产业的下游领域。

因而，按照理论来讲，动漫设计和制作必然是整个产业的核心，对中下游及衍生品产业链的正常运转起到决定性作用。但我国显然是个例，漫长的“中世纪”黑暗笼罩导致动漫制作和发行停滞不前，反而衍生品链条凭借自主设计或是海外授权渐趋壮大，奥飞娱乐、美盛文化等都是其中的佼佼者，这种相对畸形的发展形式在资本助推下进一步放大，并集中表现在产业链上的变化。

其一，产业链下游企业成为上市主体的中流砥柱，传统动漫制作公司的地位被取代。数娱梦工厂近日统计了30家在A股、新三板挂牌的动漫公司的业绩情况，根据这份表格可以清楚的看到，一半以上的公司皆由动漫衍生品起家，而且这部分业务撑起了公司主要的盈利，致使以奥飞娱乐为首的衍生品公司成为动漫产业最有实力的一批企业。

与之相反，像河马股份、银河长兴等最初聚焦原创作品的老牌公司，基本上都陷入了长期亏损的困境，而逐渐扩增新业务的尝试也正是集体挣扎的写照。其二，上游公司逐渐沦为附属。一方面，众多衍生品公司扩大后，开始布局全产业链运作，为此大量并购上游公司，包括漫画公司、平台以及新兴的专业动漫制作公司，这点在奥飞娱乐的泛娱乐化扩张中尤为突出。而另一方面则是巨头疯狂砸钱，通过持股的方式以更大范围、更强力度控制中上游公司，甚至与其长期合作的动漫制作公司，也将很大程度上受制于巨头的威压。

其三，中游的专业版权代理或发行公司本身在我国就极为稀少，如今在IP热潮的驱动下，主流动漫公司和几大巨头都开始积累各自的版权，使得相关公司生存堪忧、开始插手上下游及衍生品开发。比如杰外动漫，在传统业务的基础上，增加动画节目的投资制作业务，加大自有版权的项目投入。至于动漫发行，光线传媒以此为突破口并购了大批动漫公司，成为该行业的又一有力竞争者。

纯动漫制作或发行公司的利润不足以维持运营，是我国动漫产业链有如此演变的根源

，如今资本的驱动使得这种趋势进一步强化。虽然大体上只是特定时期的特殊状态，但如果为目前过度吹捧的行业繁盛所蒙蔽而忽视其中的潜在威胁，那么这一波资本青睐显然并不能解决国漫的顽疾。

全球调查显示，2017年，中国以动漫为主的形象授权市场规模为36.9亿美元，占世界动漫品牌授权市场的3.9%，授权金为2.6亿美元，其中，玩具、饰品、服装排名前三位，规模分别为8.9亿美元、4.4亿美元和3.4亿美元。

2017年中国以动漫为主的形象授权市场分布数据来源：观研天下数据中心整理（ZPP）

观研天下发布的《2018年中国动漫产业分析报告-市场深度调研与发展前景预测》内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、市场前景、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

## 【报告大纲】

### 第一章 动漫产业基本概述 1

#### 1.1 动漫 1

##### 1.1.1 动漫的定义 1

##### 1.1.2 动漫的划分 1

## 1.2 动漫产业 6

### 1.2.1 动漫产业的概念 6

### 1.2.2 动漫产业的经济特性 8

## 第二章 2013-2018 年国外动漫产业发展分析 10

### 2.1 2013-2018 年世界动漫产业运行综述 10

#### 2.1.1 产业现状 10

#### 2.1.2 发展模式 11

#### 2.1.3 发展特点 13

#### 2.1.4 热点分析 13

### 2.2 2013-2018 年主要国家或地区动漫产业分析 14

#### 2.2.1 日本 14

#### 2.2.2 美国 19

#### 2.2.3 韩国 22

#### 2.2.4 印度 23

#### 2.2.5 台湾地区 24

### 2.3 国外动漫产业政策分析 30

#### 2.3.1 产业定位政策导向 30

#### 2.3.2 职能机构指导监管 32

#### 2.3.3 政府资本扶持 33

#### 2.3.4 政府行政手段 34

## 第三章 2013-2018 年中国动漫产业发展环境分析 37

### 3.1 人口环境 37

#### 3.1.1 中国处于高速城镇化阶段 37

#### 3.1.2 城市人口是主要消费群体 38

#### 3.1.3 最终消费者以儿童为主 39

### 3.2 经济环境 39

#### 3.2.1 国民经济总体情况 39

#### 3.2.2 全国居民消费情况 71

#### 3.2.3 宏观经济发展 73

### 3.3 社会环境 75

#### 3.3.1 文化产业蓬勃发展 75

#### 3.3.2 动漫产业需求量巨大 76

#### 3.3.3 民众文化消费奠定产业基础 76

3.3.4 儿童消费品行业迅速发展 77

3.4 技术环境 78

3.4.1 网络动漫持续繁荣 78

3.4.2 4G 技术的出现和应用 80

第四章 2013-2018 年中国动漫产业发展分析 82

4.1 中国动漫产业发展因素分析 82

4.1.1 政治、法律要素 82

4.1.2 经济、技术要素 82

4.1.3 市场发展要素 83

4.2 2013-2018 年中国动漫产业发展现状分析 85

4.2.1 产业规模 85

4.2.2 运行状况 86

4.2.3 发展特点 87

4.2.4 发展亮点 92

4.2.5 盈利模式 92

4.3 中国动漫产品经营情况分析 98

4.3.1 动漫项目的成本与收益情况 98

4.3.2 动漫项目的制作技术对收益的影响 100

4.3.4 动漫项目的衍生开发情况对收益的影响 102

4.4 中国动漫产业战略模式分析 102

4.4.1 动漫产业发展战略模式的必要性 102

4.4.2 国际动漫产业发展的基本战略模式和发展规律 103

4.4.3 创建我国动漫产业战略模式的探讨 106

4.4.4 动漫产业发展模式要处理好五方面的关系 108

4.5 中国动漫产业面临的问题分析 112

4.5.1 中国动漫产业发展的软肋 112

4.5.2 中国动漫产业发展的主要问题 113

4.5.3 中国动漫产业发展的瓶颈分析 115

4.6 发展中国动漫产业的建议 119

4.6.1 中国动漫业要加快产业化速度 119

4.6.2 中国动漫产品需要实行分级制度 120

第五章 2013-2018 年动画产业分析 126

5.1 2013-2018 年全球动画产业发展现状 126

- 5.1.1 全球动画产业发展概况 126
- 5.1.2 全球十大经典动画片回眸 129
- 5.1.3 全球动画产业发展现状 131
- 5.1.4 日本动画产业发展现状 135
- 5.1.5 英国动画产业发展动态 136
- 5.2 2013-2018 年中国动画产业体系及规模 139
  - 5.2.1 中国动画产业整体运行态势 139
  - 5.2.2 中国动画产业播映体系分析 140
  - 5.2.3 2018 年中国动画片制作发行情况 140
  - 5.2.4 2018 年中国动画电影市场发展状况 141
  - 5.2.5 2018 年中国动画电影市场发展态势 142
  - 5.2.6 中国动画电影的成功路径分析 143
- 5.3 动画片市场化运作的商业模式解析 145
  - 5.3.1 动画片的三个市场层次 145
  - 5.3.2 动画片的三种商业类型 146
  - 5.3.3 动画片的市场化出路 147
- 5.4 中日动画比较分析 148
  - 5.4.1 画面效果 148
  - 5.4.2 内容 149
  - 5.4.3 配音 150
  - 5.4.4 音乐 151
  - 5.4.5 收看对象 151
- 5.5 中国动画产业发展的问题与对策分析 151
  - 5.5.1 中国动画产业发展的五大软肋 151
  - 5.5.2 国内影视动画产业发展存在的缺失 152
  - 5.5.3 中国动画产业面临供求失衡困境 154
  - 5.5.4 改革中国动画产业管理体制的措施 157
  - 5.5.5 发展中国动画产业的若干建议 159
  
- 第六章 2013-2018 年漫画产业分析 162
  - 6.1 2013-2018 年全球漫画产业格局分析 162
    - 6.1.1 世界漫画产业发展概述 162
    - 6.1.2 北美漫画市场发展状况 164
    - 6.1.3 日本漫画产业发展现状 165
    - 6.1.4 韩国漫画产业发展动态 165

## 6.2 2013-2018 年中国漫画产业现状分析 166

### 6.2.1 中国漫画发展的七个阶段 166

### 6.2.2 中国漫画产业发展现状综述 168

### 6.2.3 中国漫画出版业发展状况 170

### 6.2.4 中国手机漫画业发展分析 172

### 6.2.5 多方合力推动漫画产业发展 173

### 6.2.6 中国漫画消费市场发展分析 175

## 6.3 香港漫画产业 178

### 6.3.1 香港漫画业的崛起 178

### 6.3.2 香港漫画市场概况 178

### 6.3.3 日本漫画对香港漫画的影响分析 179

### 6.3.4 香港进军电子漫画书市场 182

## 6.4 漫画新闻产业 183

### 6.4.1 漫画新闻的定义 183

### 6.4.2 中国漫画新闻的概况 183

### 6.4.3 漫画新闻的传播优势分析 184

### 6.4.4 漫画新闻发展中的问题分析 186

### 6.4.5 漫画新闻发展的策略 186

## 6.5 中国漫画产业的问题与发展趋势分析 187

### 6.5.1 新漫画通向连环画主流遭遇的阻碍 187

### 6.5.2 中国漫画期刊产业存在的突出问题 190

### 6.5.3 动漫时代传统漫画的发展走向 195

### 6.5.4 成人漫画市场发展前景广阔 199

## 第七章 2013-2018 年手机动漫产业分析 202

### 7.1 手机动漫概述 202

#### 7.1.1 手机动漫的概念 202

#### 7.1.2 手机动漫的产业价值链 202

#### 7.1.3 手机动漫市场的特点 203

#### 7.1.4 手机动漫的传播性与受众分析 206

### 7.2 2013-2018 年手机动漫产业发展规模 207

#### 7.2.1 国外手机动漫产业发展综述 207

#### 7.2.2 中国手机网民规模及网络应用现状 209

#### 7.2.3 中国手机动漫产业链发展解析 210

#### 7.2.4 中国手机动漫市场发展概况 212

- 7.2.5 中国手机动漫行业发展态势良好 213
- 7.3 手机动漫产业面临的问题与对策 214
  - 7.3.1 中国手机动漫产业发展的短板透析 214
  - 7.3.2 手机动漫存在的其它不足 215
  - 7.3.3 手机动漫的内容匮乏原因及应对策略 215
  - 7.3.4 4G 手机动漫业务的总体开发策略 219
- 7.4 手机动漫发展前景及趋势分析 221
  - 7.4.1 手机动漫产业具备良好的发展契机 221
  - 7.4.2 手机动漫市场发展前景分析 222
  - 7.4.3 未来手机动漫将趋向社区化互动化 223

## 第八章 2013-2018 年网络动漫产业分析 225

- 8.1 网络动漫概述 225
  - 8.1.1 网络媒体的定义及分类 225
  - 8.1.2 网络动漫的用户特征 227
  - 8.1.3 网络动漫市场特点分析 228
  - 8.1.4 网络动漫的两种经营模式 229
- 8.2 2013-2018 年网络动漫产业发展规模 229
  - 8.2.1 网络传媒对传统动画的影响 229
  - 8.2.2 中国网络动漫市场基本情况 232
  - 8.2.3 国家级网络动漫研究基地落户天津滨海 233
  - 8.2.4 我国互联网与动漫业加速融合 233
  - 8.2.5 我国网络文学漫画开始萌芽 234
  - 8.2.6 中国网络动漫面临的机遇与挑战 235
- 8.3 网络动漫产业赢利分析 236
  - 8.3.1 动漫网站盈利模式单一 236
  - 8.3.2 网络动漫面临“有价无市”尴尬 236
  - 8.3.3 网络动漫企业冷待风险投资 238
  - 8.3.4 网络动漫企业的赢利对策分析 239

## 第九章 2013-2018 年动漫游戏（偏网络）产业分析 241

- 9.1 2013-2018 年网络游戏产业发展规模 241
  - 9.1.1 中国网络游戏产业政策环境分析 241
  - 9.1.2 中国网络游戏市场消费群体分析 244
  - 9.1.3 2018 年网络游戏市场发展概况 245

- 9.1.4 2018 年网络游戏市场规模分析 248
- 9.1.5 2018 年中国网络游戏市场分析 249
- 9.2 2013-2018 年动漫游戏产业现状分析 250
  - 9.2.1 动漫游戏产业的特征解析 250
  - 9.2.2 动漫网络游戏业最能体现文化创意实质 251
  - 9.2.3 全球动漫游戏产业推动三大市场发展 253
  - 9.2.4 我国动漫游戏产业发展现状 253
  - 9.2.5 网络游戏与动漫之间的融合发展 255
- 9.3 发展中国动漫游戏产业的建议 256
  - 9.3.1 正确认识动漫游戏业的战略机遇期 256
  - 9.3.2 走中国道路让国产原创作品占主流 257
  - 9.3.3 高端人才培养是关键 257
  - 9.3.4 培育动漫游戏产业链 258
  - 9.3.5 保护知识产权及提升行业自律意识 259
- 9.4 动漫游戏的发展前景与趋势分析 260
  - 9.4.1 网游业与动漫业结合前景看好 260
  - 9.4.2 动漫游戏改编电影具有广阔发展前景 260
  - 9.4.3 中国网游市场的发展趋势与投资形势 262
  
- 第十章 2013-2018 年动漫产业分区域分析 265
  - 10.1 广东省 265
    - 10.1.1 政策情况 265
    - 10.1.2 产业现状 265
    - 10.1.3 发展特点 265
  - 10.2 北京市 267
    - 10.2.1 政策情况 267
    - 10.2.2 产业现状 268
  - 10.3 上海市 270
    - 10.3.1 政策情况 270
    - 10.3.2 产业现状 272
  - 10.4 湖南省 274
    - 10.4.1 政策情况 274
    - 10.4.2 产业现状 274
  - 10.5 湖北省 279
    - 10.5.1 政策情况 279

10.5.2 产业现状 280

10.6 浙江省 282

10.6.1 政策情况 282

10.6.2 产业现状 283

第十一章 2013-2018 年动漫产业基地分析 286

11.1 中国动漫产业集群发展综述 286

11.1.1 发展现状 286

11.1.2 存在问题 287

11.1.3 理论模式 289

11.1.4 建设模式 290

11.1.5 政府角色定位 292

11.2 中国动漫产业基地整体分析 294

11.2.1 建设加速 294

11.2.2 运营模式 295

11.2.3 存在问题 296

11.2.4 路径选择 298

11.3 北京动漫产业发展分析 303

11.3.1 发展态势 303

11.3.2 建设动态 304

11.3.3 主要基地概况 305

11.4 上海动漫产业发展分析 306

11.4.1 发展态势 306

11.4.2 建设动态 308

11.4.3 主要基地概况 309

11.5 天津动漫产业发展分析 311

11.5.1 发展态势 311

11.5.2 建设动态 311

11.5.3 主要基地概况 311

11.6 深圳动漫产业发展分析 312

11.6.1 发展态势 312

11.6.2 建设动态 313

11.6.3 主要基地概况 313

11.7 浙江动漫产业发展分析 315

11.7.1 发展态势 315

11.7.2 建设动态 316

11.7.3 主要基地概况 317

11.8 江苏动漫产业发展分析 319

11.8.1 发展态势 319

11.8.2 建设动态 320

11.8.3 主要基地概况 320

第十二章 2013-2018 年动漫产业链分析 330

12.1 动漫产业链概述 330

12.1.1 动漫产业链的界定 330

12.1.2 动漫产业链的内涵 331

12.2 国外动漫产业链特点分析 333

12.2.1 美国动漫产业链的特点 333

12.2.2 日本动漫产业链的特点 334

12.2.3 韩国动漫产业链的特点 334

12.3 2013-2018 年中国动漫出版市场分析 335

12.3.1 动漫出版渐成规模 335

12.3.2 动漫出版物市场格局 335

12.3.3 动漫出版与市场对接 336

12.3.4 动漫期刊加速发展 336

12.4 2013-2018 年中国动漫衍生品市场分析 338

12.4.1 开发现状 338

12.4.2 发展特点 339

12.4.3 存在问题 339

12.4.4 发展出路 340

12.5 2013-2018 年动漫业衍生品细分市场分析 340

12.5.1 动漫与广告和游戏 340

12.5.2 动漫与服装 342

12.5.3 动漫与玩具 344

12.5.4 动漫与食品 345

12.5.5 动漫与主题公园 347

12.5.6 动漫与服务业 348

第十三章 2013-2018 年动漫产业重点企业分析 351

13.1 迪斯尼公司 351

- 13.1.1 企业概况 351
- 13.1.2 经营状况 352
- 13.1.3 发展动态 357
- 13.2 梦工厂电影公司 357
  - 13.2.1 企业概况 357
  - 13.2.2 经营状况 358
  - 13.2.3 发展动态 363
- 13.3 东映动画株式会社 364
  - 13.3.1 企业概况 364
  - 13.3.2 经营状况 365
  - 13.3.3 发展动态 366
- 13.4 环球数码创意控股有限公司 367
  - 13.4.1 企业概况 367
  - 13.4.2 经营状况 368
    - (一) 企业偿债能力分析 368
    - (二) 企业运营能力分析 370
    - (三) 企业盈利能力分析 371
  - 13.4.3 发展动态 372
- 13.5 湖南拓维信息系统股份有限公司 372
  - 13.5.1 企业概况 372
    - (一) 企业偿债能力分析 372
    - (二) 企业运营能力分析 374
    - (三) 企业盈利能力分析 374
  - 13.5.2 产业探索 375
  - 13.5.3 战略动向 377
- 13.6 骅威科技股份有限公司 378
  - 13.6.1 企业概况 378
    - (一) 企业偿债能力分析 378
    - (二) 企业运营能力分析 380
    - (三) 企业盈利能力分析 380
  - 13.6.2 产业探索 381
  - 13.6.3 战略动向 383
- 13.7 广东奥飞动漫文化股份有限公司 385
  - 13.7.1 企业发展概况 385
  - 13.7.2 经营效益分析 386

- 13.7.3 业务经营分析 387
- 13.7.4 财务状况分析 390
  - (一) 企业偿债能力分析 390
  - (二) 企业运营能力分析 391
  - (三) 企业盈利能力分析 391
- 13.7.5 未来前景展望 392
- 13.8 深圳华强数字动漫有限公司 394
  - 13.8.1 企业概况 394
    - (一) 企业偿债能力分析 394
    - (二) 企业运营能力分析 396
    - (三) 企业盈利能力分析 396
  - 13.8.2 产业探索 397
  - 13.8.3 战略动向 399
- 13.9 杭州飞龙动画材料有限公司 402
  - 13.9.1 企业概况 402
    - (一) 企业偿债能力分析 402
    - (二) 企业运营能力分析 402
    - (三) 企业盈利能力分析 403
  - 13.9.2 产业探索 403
  - 13.9.3 战略动向 403
- 13.10 浙江中南卡通股份有限公司 404
  - 13.10.1 企业概况 404
    - (一) 企业偿债能力分析 404
    - (二) 企业运营能力分析 404
    - (三) 企业盈利能力分析 405
  - 13.10.2 产业探索 405
  - 13.10.3 战略动向 406
  
- 第十四章 2013-2018 年动漫产业政策背景分析 408
  - 14.1 中国动漫产业政策回顾 408
    - 14.1.1 政策大力推动动漫产业发展 408
    - 14.1.2 我国政府重视动漫产业发展 409
    - 14.1.3 国家财税政策扶持动漫产业发展 409
    - 14.1.4 国家政策鼓励民间资本投资动漫产业 410
  - 14.2 2013-2018 年中国动漫产业政策动态 410

- 14.2.1 关于国家动漫奖 410
- 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 411
- 14.2.3 扶持动漫产业发展的增值税和营业税政策 411
- 14.2.4 动漫企业营改增试点政策明确 412
- 14.2.5 政策支持小微文化产业发展 412
- 14.3 国家动漫产业政策的主要特点 414
  - 14.3.1 促进动漫产业链良性发展成为基本出发点 414
  - 14.3.2 发挥市场机制以需求拉动生产 414
  - 14.3.3 鼓励动漫核心技术研发和产业化 414
  - 14.3.4 以增强企业竞争力为核心大力培育市场主体 415
- 14.4 相关政策法规文件 415
  - 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》 415
  - 14.4.2 《关于推动中国动漫产业发展若干意见的通知》 417
  - 14.4.3 《关于发展中国影视动画产业的若干意见》 421
  - 14.4.4 《动漫企业认定管理办法（试行）》 429
  - 14.4.5 《互联网文化管理暂行规定》 435
  - 14.4.6 《音像制品管理条例》 442
  - 14.4.7 《网络游戏管理暂行办法》 453

## 第十五章 动漫产业发展规划分析 461

- 15.1 我国动漫产业发展规划分析 461
  - 15.1.1 面临的形势 461
  - 15.1.2 主要任务 461
  - 15.1.3 保障措施 462
- 15.2 部分地区动漫产业发展规划 464
  - 15.2.1 安徽省 464
  - 15.2.2 河南省 471
  - 15.2.3 湖北省 477
  - 15.2.4 深圳市 481
  - 15.2.5 汕头市 486
  - 15.2.6 成都市双流县 487

## 第十六章 动漫产业前景展望 493

- 16.1 中国动漫产业发展前景分析 493
  - 16.1.1 中国动漫产业前景光明 493

16.1.2 发展机遇与空间 493

16.1.3 面临的挑战 494

16.2 2018-2024 年中国动漫产业发展预测 495

16.2.1 2018-2024 年中国动漫产业走势预测 495

16.2.2 2018-2024 年中国动漫行业趋势预测 497

16.2.3 2018-2024 年中国动漫市场规模预测 498

图表详见正文

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/yingshidongman/355534355534.html>