

表 目 錄

表1-1	全球娛樂與媒體市場調查（包含54國家）	28
表1-2	2014年亞太地區前十大娛樂與媒體市場排名	32
表1-3	日本內容產業之內容類別與媒介類別	50
表1-4	動畫業界銷售額與動畫產業銷售額的定義	53
表1-5	2007~2013年日本電視動畫作品數與製作分鐘數	55
表1-6	日本動畫電影作品之來源	57
表1-7	2007~2013年日本動畫電影製作部數、分鐘數與票房收入	58
表1-8	2013年票房超過10億日圓的日本國產電影	59
表1-9	2007~2013年日本數位遊戲市場規模	61
表1-10	日本手機遊戲之範疇與定義	66
表1-11	2007~2013年日本手機遊戲市場規模	67
表1-12	南韓內容產業數位化比重變化	77
表1-13	南韓內容產業銷售額及出口額一覽表	78
表1-14	南韓遊戲產業銷售額及出口額一覽表	80
表1-15	第二次南韓內容產業振興基本計畫（2014~2016）	86
表1-16	中國大陸客戶端網路遊戲市場規模	93
表1-17	中國大陸網頁遊戲市場規模	94
表1-18	中國大陸行動遊戲市場規模	95
表1-19	2014年中國大陸iOS手機遊戲排名	96
表1-20	2013年中國大陸前十大電視動畫製作企業	98
表1-21	中國大陸36個主要城市電視台動畫片收視率及市場份額	99
表1-22	2013年中國大陸國產動畫電影票房排行榜	101
表1-23	2013年中國手機動漫銷售排行榜（動畫類）	103
表1-24	11個重點行業及其發展目標	115
表2-1	數位遊戲產業範疇與定義	128
表2-2	台灣第三方支付之業者	133

表2-3	電腦動畫產業範疇與定義	137
表2-4	智崴、兔將、奇銳之介紹	139
表2-5	智崴 i-Ride (飛行劇院) 體感設備之動感影片	139
表2-6	全球十大最受歡迎的主題樂園	142
表2-7	數位影音產業範疇與定義	146
表2-8	數位音樂主要直播平台商	154
表2-9	數位出版產業範疇與定義	162
表2-10	數位學習產業範疇與定義	170
表2-11	行動應用產業範疇與定義	180
表2-12	內容軟體產業範疇與定義	181
表2-13	網路服務產業範疇與定義	183
表4-1	東協5國之總體環境	257
表4-2	2011年東協5國之人口結構	258