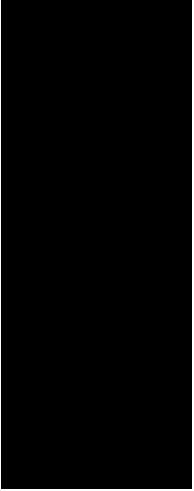






**THESE PROS ARE**

选题意见











顺应市场，应用广泛

符合国情，发扬传统

对传统艺术的转化和创新性的发展

题材新颖，  
仍待挖掘

游戏阅读影视及周边等衍生物

国内相似应用较少且尚未成熟









SUNKU

興 耶 明 朝



# 装甲明朝

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

あいうえおかきけアイウエオカキ

専用塗装武人零式鉄壁劣化輸送号

刀剣乱射無限準備乗車空中戦時空

# 雷 幻

Future

incarnation

# 電 生



網生肉屋 肉屋 肉屋



森田平田源家本

**SIL OpenFont License 1.1**

# 2019年度中国科幻产业报告 (中国社会科学院)

增长,科幻电子游戏异军突起,周边产品暂露头角,具有

正在逐渐演变成产业。。

独占鳌头的局面,国产科幻影视作品取得了不凡的成绩,

2018年中国科幻产业发展高速增长,总产值为456.35亿

引领用的科幻影视在最近两年已经改变了过去国外影片



元。2019年上半年总产值为315.64亿元。科幻阅读平稳

**2. 产业树成长将更加健壮和丰富。在政府的产业支持拉动**

---

也是一样。阅读产业估计会平稳增长，周边产值可能

较强的产业形式在未来几年仍然会有强劲表现，游戏产业

車

中

。



读、影视、游戏、周边产品以外，科幻主题游乐园、科幻

---



新 来 赶 热 吃 新



中,从业人数将稳步提升。目前,科幻影视和游戏开发吸

纳了大量人员。但并不是的现象仍然十分明显。具有原

创能力科幻作家仍严重缺乏。科幻产业的职业培训

影视将继续成为带动性产业表现强劲。影视作为带动性

之下,产业分布正在趋于丰富和完整。除了前面提到的阅

---

能够使用。相信在未来的几年有更多新的产业形式会加入

---

3. 创业人数将会稳步增长。在投资产业富化的过程

会展、科幻演艺等也在逐渐发展,但暂时还没有可靠数据

---



可能在这里兴起。

