

2021-2027年中国数字娱乐行业市场全景调研及发展趋势分析报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2021-2027年中国数字娱乐行业市场全景调研及发展趋势分析报告》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：<https://www.chyxx.com/research/202108/966713.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

数字娱乐是指以动漫、卡通、网络游戏等基于数字技术的娱乐产品。

随着互联网产业的蓬勃发展，数字娱乐开始出现在每个人的身边。数字娱乐涉及移动内容、互联网、游戏、动画、影音、数字出版和数字化教育培训等多个领域，数字娱乐产业以强力的发展支持了新经济，在新兴的文化产业价值链中，数字娱乐产业是创造性最强、对高科技的依存度最高、对日常生活渗透最直接、对相关产业带动最广、增长最快、发展潜力最大的部分。

智研咨询发布的《2021-2027年中国数字娱乐行业市场全景调研及发展趋势分析报告》共十二章。首先介绍了数字娱乐行业市场发展环境、数字娱乐整体运行态势等，接着分析了数字娱乐行业市场运行的现状，然后介绍了数字娱乐市场竞争格局。随后，报告对数字娱乐做了重点企业经营状况分析，最后分析了数字娱乐行业发展趋势与投资预测。您若想对数字娱乐产业有个系统的了解或者想投资数字娱乐行业，本报告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 2016-2020年中国数字娱乐行业发展环境分析

1.1 经济环境

1.1.1 宏观经济概况

1.1.2 对外经济分析

1.1.3 数字经济发展

1.1.4 宏观经济展望

1.2 社会环境

1.2.1 社会消费规模

1.2.2 居民收入水平

1.2.3 居民消费水平

1.2.4 服务业运行情况

1.3 产业环境

1.3.1 文化产业运行

1.3.2 文化产业规模

1.3.3 文化产业指数

1.3.4 文化产业规划

1.3.5 文化产业趋势

1.4 技术环境

1.4.1 国家科技投入状况

1.4.2 国家创新指数情况

1.4.3 数字技术发展情况

第二章 2016-2020年中国数字娱乐行业发展情况综述

2.1 中国数字娱乐发展概况

2.1.1 中国数字娱乐产业概念

2.1.2 中国数字娱乐产业特点

2.1.3 中国数字娱乐市场规模

2.1.4 中国数字娱乐地方规划

2.2 数字娱乐行业影响

2.2.1 手游行业直接获益大

2.2.2 长视频行业增长温和

2.2.3 短视频行业增量不增收

2.3 中国数字娱乐行业发展问题

2.3.1 产业融合程度不够深入

2.3.2 尚未形成成熟盈利模式

2.3.3 硬件水平存在一定制约

2.3.4 监管缺位现象较为普遍

2.3.5 国际竞争能力有待提升

2.3.6 容错试错机制尚未完善

2.4 中国数字娱乐行业发展路径

2.4.1 宏观发展路径

2.4.2 中观发展路径

2.4.3 微观发展路径

第三章 2016-2020年中国数字娱乐行业主要业务模式发展情况分析

3.1 数字视频娱乐

3.1.1 数字娱乐视频发展历程

3.1.2 数字娱乐视频产业链

3.1.3 数字娱乐视频产业图谱

3.1.4 数字娱乐视频竞争情况

3.1.5 数字娱乐视频发展趋势

3.2 数字音频娱乐

3.2.1 数字音频基本概念

3.2.2 数字音频产业图谱

3.2.3 数字音频市场规模

3.2.4 数字音频发展动态

3.3 数字阅读娱乐

3.3.1 数字阅读发展历程

3.3.2 数字阅读产业链

3.3.3 数字阅读市场规模

3.3.4 数字阅读类型偏好

3.3.5 数字阅读竞争格局

3.3.6 数字阅读创新趋势

3.4 数字游戏娱乐

3.4.1 游戏行业发展历程

3.4.2 游戏行业政策环境

3.4.3 游戏行业市场情况

3.4.4 游戏行业经营情况

3.4.5 游戏行业用户规模

3.4.6 游戏行业审批情况

第四章 2016-2020年中国数字娱乐视频细分市场深入分析

4.1 网络剧

4.1.1 网络剧管理标准

4.1.2 网络剧发行情况

4.1.3 网络剧播出数量

4.1.4 网络剧播出类型

4.1.5 网络剧内容出海

4.1.6 网络剧发展态势

4.2 网络综艺

4.2.1 网络综艺创新情况

4.2.2 网络综艺播放指数

4.2.3 网络综艺播放类目

4.2.4 网络综艺创作类目

4.2.5 网络综艺热度排名

4.2.6 网络综艺竞争情况

4.3 网络动漫

4.3.1 网络动漫基本概念

4.3.2 网络动漫产业图谱

4.3.3 网络动漫市场规模

4.3.4 网络动漫用户画像

4.3.5 网络动漫融资情况

4.3.6 网络动漫平台布局

4.4 网络直播

4.4.1 网络直播行业政策环境

4.4.2 网络直播行业市场运行

4.4.3 网络直播行业市场规模

4.4.4 网络直播行业用户规模

4.4.5 网络直播行业细分市场

4.4.6 网络直播行业商业模式

4.4.7 网络直播行业发展思路

4.5 短视频

4.5.1 短视频行业发展阶段

4.5.2 短视频行业产业图谱

4.5.3 短视频行业市场运行

4.5.4 短视频行业市场规模

4.5.5 短视频行业用户规模

4.5.6 短视频行业竞争格局

4.5.7 短视频行业发展趋势

第五章 2016-2020中国数字娱乐音频细分市场深入分析

5.1 网络音乐

5.1.1 网络音乐行业发展现状

5.1.2 网络音乐企业扶持策略

5.1.3 网络音乐行业产业链

5.1.4 网络音乐行业市场运行

5.1.5 网络音乐行业用户规模

5.1.6 网络音乐行业发展趋势

5.1.7 网络音乐行业发展思路

5.2 线上音乐演出

5.2.1 线上音乐演出行业市场运行

5.2.2 线上音乐演出行业产业图谱

5.2.3 线上音乐演出行业运行模式

5.2.4 线上音乐演出行业用户画像

5.2.5 线上音乐演出行业竞争格局

5.2.6 线上音乐演出行业主流平台

5.2.7 线上音乐演出行业发展趋势

5.3 在线音频

5.3.1 在线音频产业图谱

5.3.2 在线音频用户规模

5.3.3 在线音频盈利模式

5.3.4 在线音频竞争格局

5.3.5 在线音频企业布局

5.3.6 在线音频发展趋势

第六章 2016-2020中国数字娱乐阅读细分市场深入分析

6.1 网络文学

6.1.1 网络文学行业市场现状

6.1.2 网络文学行业用户规模

6.1.3 网络文学行业市场规模

6.1.4 网络文学行业商业模式

6.1.5 网络文学市场竞争情况

6.1.6 网络文学热门网站作家

6.1.7 网络文学行业发展趋势

6.2 在线漫画

6.2.1 在线漫画行业发展历程

6.2.2 在线漫画行业产业链

6.2.3 在线漫画行业市场规模

6.2.4 在线漫画行业竞争情况

6.2.5 在线漫画行业用户分析

6.2.6 在线漫画行业发展趋势

6.3 网络新闻

6.3.1 网络新闻行业市场运行

6.3.2 网络新闻行业市场规模

6.3.3 网络新闻行业用户规模

6.3.4 网络新闻行业需求情况

6.3.5 网络新闻行业发展趋势

第七章 2016-2020中国数字娱乐游戏细分市场深入分析

7.1 移动游戏

7.1.1 移动游戏行业市场运行

7.1.2 移动游戏行业产业链

7.1.3 移动游戏行业市场规模

7.1.4 移动游戏类型偏好排名

7.1.5 移动游戏行业出海情况

7.1.6 移动游戏行业发展格局

7.1.7 移动游戏行业发展趋势

7.2 电子竞技

7.2.1 电子竞技行业发展历程

7.2.2 电子竞技行业发展现状

7.2.3 电子竞技行业市场规模

7.2.4 电子竞技行业用户规模

7.2.5 电子竞技行业产业布局

7.2.6 电子竞技行业发展瓶颈

7.2.7 电子竞技行业发展趋势

第八章 2016-2020中国数字娱乐网络版权市场深入分析

8.1 网络版权市场运行状况

8.1.1 版权保护依据

8.1.2 产业市场规模

8.1.3 细分市场结构

8.1.4 市场营收情况

8.1.5 版权产业前景

8.2 网络版权产业行业动态

8.2.1 内容聚焦疫情，助力信息传播

8.2.2 涉农产品创新，推动乡村振兴

8.2.3 灵活吸纳人才，缓冲就业压力

8.2.4 创意激活消费，培育市场动能

8.2.5 基础技术升级，用户体验增效

8.3 数字娱乐版权保护案例——阅文集团

8.3.1 阅文集团版权保护现状

8.3.2 阅文集团版权运营模式

8.3.3 阅文集团版权保护依据

8.3.4 阅文集团版权保护难点

8.3.5 阅文集团版权保护思路

第九章 中国数字娱乐产业园区发展状况及典型案例解析

9.1 文化创意产业园发展综述

9.1.1 文化创意产业园基本概念

9.1.2 文化创意产业园类型划分

9.1.3 文化创意产业园发展特点

9.1.4 文化创意产业园区域分布

9.1.5 文化创意产业园发展趋势

9.2 数字娱乐产业园区发展情况

9.2.1 数字娱乐产业园发展现状

9.2.2 数字娱乐产业园发展模式

9.3 数字娱乐产业园典型案例解析

9.3.1 数字娱乐新技术联合实验室

9.3.2 广州大湾区数字娱乐产业园

9.3.3 北京数字娱乐产业示范基地

9.3.4 璧山国家级数字娱乐产业园

9.3.5 大众数字创意文化产业园

9.3.6 杭州西湖数字娱乐产业园

第十章 中国数字娱乐行业典型企业经营分析

10.1 视频领域

10.1.1 芒果超媒

10.1.2 哔哩哔哩

10.2 阅读领域

10.2.1 掌阅科技

10.2.2 阅文集团

10.3 游戏领域

10.3.1 完美世界

10.3.2 吉比特

10.4 音乐领域

10.4.1 腾讯音乐

10.4.2 网易云音乐

10.5 直播领域

10.5.1 快手科技

10.5.2 字节跳动

10.6 在线漫画

10.6.1 快看漫画

10.6.2 有妖气漫画

第十一章 中国数字娱乐行业投资分析及风险预警

11.1 上市公司在娱乐行业投资动态分析

- 11.1.1 投资项目综述
- 11.1.2 投资区域分布
- 11.1.3 投资模式分析
- 11.1.4 典型投资案例
- 11.2 中国数字娱乐行业投资机会分析
 - 11.2.1 数字娱乐行业支持政策
 - 11.2.2 数字娱乐行业基金建设
 - 11.2.3 数字娱乐行业投资热点
- 11.3 中国数字娱乐行业投资风险分析
 - 11.3.1 在线视频行业投资风险
 - 11.3.2 数字音乐行业投资风险
 - 11.3.3 数字阅读行业投资风险
 - 11.3.4 网络游戏行业投资风险
- 11.4 中国数字娱乐行业投资建议分析
 - 11.4.1 数字视频领域投资建议
 - 11.4.2 数字音乐领域投资建议
 - 11.4.3 数字阅读领域投资建议
 - 11.4.4 网络游戏领域投资建议
- 第十二章 2021-2027年中国数据娱乐行业前景趋势预测
 - 12.1 中国数字娱乐行业发展趋势分析
 - 12.1.1 产品产业边界不断延伸
 - 12.1.2 头部企业集聚效应强化
 - 12.1.3 外资机构鲶鱼效应增强 (ZY ZS)
 - 12.1.4 内容供给多元化平民化
 - 12.1.5 数字付费消费习惯成型
 - 12.1.6 行业市场规范化成熟化
 - 12.2 2021-2027年中国数字娱乐行业预测分析
 - 12.2.1 2021-2027年中国数字娱乐行业影响因素分析
 - 12.2.2 2021-2027年中国数字阅读产业市场规模预测
 - 12.2.3 2021-2027年中国数字音频产业市场规模预测
 - 12.2.4 2021-2027年中国网络版权产业市场规模预测
 - 12.2.5 2021-2027年中国数字游戏产业市场规模预测
- 图表目录
 - 图表 2016-2020年国内生产总值及其增长速度
 - 图表 2016-2020年三次产业增加值占国内生产总值比重

图表 2016-2020年国内生产总值及其增长速度

图表 2016-2020年三次产业增加值占国内生产总值比重

图表 2020年国内生产总值初步核算数据

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202108/966713.html>