

# 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>