

# 2022-2028年中国数字内容 行业深度分析与投资策略报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

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

## 一、报告报价

《2022-2028年中国数字内容行业深度分析与投资策略报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.abaogao.com/b/ruanjian/I58532KQUS.html>

报告价格：印刷版：RMB 8000 电子版：RMB 8000 印刷版+电子版：RMB 8200

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

数字内容，是以数字形式存在的文本、图象、声音等内容，它可以存储在如光盘、硬盘等数字载体上，并通过网络等手段传播。

智研数据研究中心发布的《2022-2028年中国数字内容行业深度分析与投资策略报告》共十五章。首先介绍了数字内容行业市场发展环境、数字内容整体运行态势等，接着分析了数字内容行业市场运行的现状，然后介绍了数字内容市场竞争格局。随后，报告对数字内容做了重点企业经营状况分析，最后分析了数字内容行业发展趋势与投资预测。您若想对数字内容产业有个系统的了解或者想投资数字内容行业，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 数字内容产业相关概述

#### 1.1 数字内容产业介绍

##### 1.1.1 界定及范畴

##### 1.1.2 产业分类

##### 1.1.3 构成要素

#### 1.2 数字内容产业的特征分析

##### 1.2.1 创新性强

##### 1.2.2 附加值高

##### 1.2.3 关联程度高

##### 1.2.4 网络化传播

#### 1.3 数字内容产业系统分析

##### 1.3.1 产业控制系统

##### 1.3.2 创造与生产系统

##### 1.3.3 产业销售系统

##### 1.3.4 技术支持系统

##### 1.3.5 经济支持系统

- 1.3.6 数据收集系统
- 1.4 数字内容产品分析
  - 1.4.1 特点分析
  - 1.4.2 经济性分析
  - 1.4.3 增值途径分析
  - 1.4.4 双边市场结构
  - 1.4.5 交易市场特征

## 第二章 2016-2020年国际数字内容产业发展分析

- 2.1 2016-2020年国际数字内容产业运行现状
  - 2.1.1 产业规模分析
  - 2.1.2 市场消费分析
  - 2.1.3 数字游戏市场
  - 2.1.4 电子书阅读器市场
  - 2.1.5 数字音乐市场
- 2.2 2016-2020年欧洲数字内容产业发展分析
  - 2.2.1 英国市场现状
  - 2.2.2 法国市场现状
  - 2.2.3 数字出版商机
  - 2.2.4 税改影响分析
  - 2.2.5 未来发展计划
- 2.3 2016-2020年美国数字内容产业发展分析
  - 2.3.1 发展历程
  - 2.3.2 运行现状
  - 2.3.3 贸易投资分析
  - 2.3.4 细分市场分析
  - 2.3.5 知识产权保护
- 2.4 2016-2020年日本数字内容产业发展分析
  - 2.4.1 运行现状
  - 2.4.2 细分市场发展
  - 2.4.3 消费税影响
- 2.5 2016-2020年韩国数字内容产业发展分析

- 2.5.1 发展现状
- 2.5.2 传统文化数字化
- 2.5.3 市场消费分析
- 2.6 2016-2020年台湾数字内容产业发展分析
  - 2.6.1 发展现状
  - 2.6.2 政策分析
  - 2.6.3 电子书市场分析
  - 2.6.4 两岸合作分析

### 第三章 2016-2020年中国数字内容产业发展环境分析

- 3.1 政策（Political）环境
  - 3.1.1 数字内容产业政策体系分析
  - 3.1.2 中央各部委支持数字内容产业的发展
  - 3.1.3 数字内容细分行业的政策与管理
- 3.2 经济环境
  - 3.2.1 全球经济金融环境分析
  - 3.2.2 中国宏观经济环境分析
  - 3.2.3 中国宏观经济发展趋势
- 3.3 社会环境
  - 3.3.1 社会就业人口
  - 3.3.2 城乡居民收入
  - 3.3.3 居民消费价格
  - 3.3.4 居民恩格尔系数
  - 3.3.5 人口规模及城镇化水平
  - 3.3.6 中国信息化水平的提升
- 3.4 技术（Technological）环境
  - 3.4.1 技术体系分析
  - 3.4.2 技术发展模式
  - 3.4.3 技术重点内容
  - 3.4.4 技术问题分析
  - 3.4.5 技术发展策略

## 第四章 2016-2020年中国数字内容产业分析

### 4.1 中国数字内容产业发展概述

#### 4.1.1 产业发展历程

#### 4.1.2 产业规模分析

#### 4.1.3 影响因素分析

#### 4.1.4 基础设施建设

#### 4.1.5 技术应用现状

### 4.2 中国数字内容产业集群分析

#### 4.2.1 产业集群特征

#### 4.2.2 产业集群类型

#### 4.2.3 产业集群成因

#### 4.2.4 产业集群发展策略

### 4.3 2016-2020年中国新型数字内容发展分析

#### 4.3.1 发展意义

#### 4.3.2 发展现状

#### 4.3.3 服务支撑体系

#### 4.3.4 发展前景分析

### 4.4 中国数字内容产业面临的问题及对策分析

#### 4.4.1 多头管理问题

#### 4.4.2 资源共享不足

#### 4.4.3 产业结构失衡

#### 4.4.4 发展对策研究

## 第五章 2016-2020年中国数字出版产业发展分析

### 5.1 中国数字出版产业简介

#### 5.1.1 发展回顾

#### 5.1.2 产业特征

#### 5.1.3 产业模式

### 5.2 2016-2020年中国数字出版产业运行分析

#### 5.2.1 2018年行业运行分析

#### 5.2.2 2019年行业运行分析

#### 5.2.3 2020年行业运行动态

- 5.3 2016-2020年中国数字化阅读市场分析
  - 5.3.1 市场规模分析
  - 5.3.2 市场结构分析
  - 5.3.3 收费模式分析
  - 5.3.4 移动阅读市场结构
- 5.4 2016-2020年中国数字出版产业问题和对策分析
  - 5.4.1 侵权问题严重
  - 5.4.2 商业模式不成熟
  - 5.4.3 管理体制不合理
  - 5.4.4 发展对策分析
- 5.5 “十四五”中国数字出版行业规划展望
  - 5.5.1 发展形势
  - 5.5.2 发展思路
  - 5.5.3 主要目标
  - 5.5.4 重点项目
  - 5.5.5 保障措施
- 5.6 2016-2020年中国数字出版行业竞争分析
  - 5.6.1 内容资源竞争
  - 5.6.2 数字技术竞争
  - 5.6.3 人才资源竞争
  - 5.6.4 出版渠道竞争
- 5.7 中国数字出版产业发展前景分析
  - 5.7.1 媒体融合加快
  - 5.7.2 数字教育高峰
  - 5.7.3 移动支付机制
  - 5.7.4 多屏融合与互动

## 第六章 2016-2020年中国数字游戏产业发展分析

- 6.1 数字游戏产业介绍
  - 6.1.1 产业内涵
  - 6.1.2 产业特点
  - 6.1.3 行业分类

## 6.2 2016-2020年中国数字游戏产业运行分析

### 6.2.1 发展回顾

### 6.2.2 市场规模分析

### 6.2.3 用户行为分析

### 6.2.4 行业风险分析

## 6.3 2016-2020年中国手机数字游戏产业分析

### 6.3.1 市场分析

### 6.3.2 用户分析

### 6.3.3 投资风险分析

### 6.3.4 面临的挑战

### 6.3.5 行业并购分析

## 6.4 中国数字游戏产业中的问题及对策

### 6.4.1 创新能力不足

### 6.4.2 精品力作偏少

### 6.4.3 管理工作滞后

### 6.4.4 国际竞争力弱

### 6.4.5 发展对策分析

## 6.5 中国数字游戏产业发展趋势分析

### 6.5.1 用户付费趋势

### 6.5.2 市场规模预测

### 6.5.3 市场结构预测

### 6.5.4 客户端网络市场预测

### 6.5.5 配套服务市场前景

## 第七章 2016-2020年中国数字音乐产业发展分析

### 7.1 数字音乐介绍

#### 7.1.1 行业定义

#### 7.1.2 行业特点

#### 7.1.3 发展历程

#### 7.1.4 产业特征

### 7.2 2016-2020年中国数字音乐市场的发展

#### 7.2.1 市场规模



- 7.2.2 用户分析
- 7.3 2016-2020年中国移动数字音乐发展分析
  - 7.3.1 市场规模
  - 7.3.2 市场结构
  - 7.3.3 用户分析
- 7.4 2016-2020年中国数字音乐产业收费分析
  - 7.4.1 收费现状
  - 7.4.2 收费竞争
  - 7.4.3 付费模式
- 7.5 中国数字音乐产业版权分析
  - 7.5.1 版权变革历程
  - 7.5.2 版权重要性分析
  - 7.5.3 盗版危害分析
  - 7.5.4 版权问题现状
  - 7.5.5 版权管理对策
- 7.6 中国数字音乐产业面临的问题及对策
  - 7.6.1 盗版侵权严重
  - 7.6.2 保障机制落后
  - 7.6.3 内容创新不足
  - 7.6.4 商业模式陈旧
  - 7.6.5 产业发展对策
- 7.7 中国数字音乐产业发展趋势分析
  - 7.7.1 市场规模预测
  - 7.7.2 互联网新变革
  - 7.7.3 开放音乐平台
  - 7.7.4 “音乐云”服务

## 第八章 2016-2020年中国数字动漫产业发展分析

- 8.1 2016-2020年中国数字动漫产业运行
  - 8.1.1 产业定义
  - 8.1.2 发展现状
  - 8.1.3 市场规模

## 8.2 2016-2020年中国手机动漫产业发展分析

### 8.2.1 发展现状

### 8.2.2 发展机遇

### 8.2.3 市场预测

## 8.3 中国数字动漫产业面临的问题及对策

### 8.3.1 依靠补贴生存

### 8.3.2 产业结构失调

### 8.3.3 下游开发困难

### 8.3.4 缺乏高端人才

### 8.3.5 发展的对策

## 8.4 中国数字动漫产业发展趋势分析

### 8.4.1 发展主要任务

### 8.4.2 发展前景分析

### 8.4.3 大动漫趋势

## 第九章 2016-2020年中国数字电视产业发展分析

### 9.1 数字电视相关概述

#### 9.1.1 数字电视的定义

#### 9.1.2 数字电视的分类

#### 9.1.3 优势分析

#### 9.1.4 产业链结构

### 9.2 2016-2020年中国数字电视产业运行分析

#### 9.2.1 发展历程

#### 9.2.2 影响因素

#### 9.2.3 发展现状

#### 9.2.4 市场规模

#### 9.2.5 市场占有率

### 9.3 中国数字电视行业投资壁垒分析

#### 9.3.1 技术壁垒

#### 9.3.2 人才壁垒

#### 9.3.3 资金壁垒

#### 9.3.4 退出壁垒

### 9.3.5 客户资源壁垒

## 9.4 “十四五”中国数字电视产业规划展望

### 9.4.1 产业面临的形势

### 9.4.2 发展思路及目标

### 9.4.3 发展重点

### 9.4.4 重大工程

### 9.4.5 保障措施

## 第十章 2016-2020年中国数字内容产业重点城市发展

### 10.1 北京市

#### 10.1.1 发展现状

#### 10.1.2 产业基础

#### 10.1.3 发展优势

#### 10.1.4 产业基地

#### 10.1.5 面临的问题

### 10.2 上海市

#### 10.2.1 发展历程

#### 10.2.2 发展现状

#### 10.2.3 管理体系

#### 10.2.4 制度改革

#### 10.2.5 发展规划

### 10.3 深圳市

#### 10.3.1 发展现状

#### 10.3.2 政策支持

#### 10.3.3 产业特点

#### 10.3.4 基地建设

### 10.4 西安市

#### 10.4.1 发展优势

#### 10.4.2 面临的挑战

#### 10.4.3 发展的对策

### 10.5 贵阳市

#### 10.5.1 发展现状

10.5.2 产业园规划

10.5.3 发展能力

10.5.4 合作创新

## 第十一章 2016-2020年数字内容产品模式分析

### 11.1 数字内容产品商业模式

11.1.1 定价策略

11.1.2 收费对象

11.1.3 收费模式

### 11.2 中国数字内容产业的商业模式

11.2.1 商业价值

11.2.2 价值网络

11.2.3 价值维护

11.2.4 价值实现

### 11.3 中国数字出版盈利模式分析

11.3.1 盈利模式

11.3.2 基于市场细分的盈利模式

11.3.3 基于长尾理论的盈利模式

11.3.4 面临的困境

11.3.5 模式发展预测

### 11.4 中国数字游戏盈利模式分析

11.4.1 盈利模式

11.4.2 收费方式

11.4.3 影响因素

11.4.4 买断制模式

11.4.5 模式趋势分析

### 11.5 中国数字音乐盈利模式分析

11.5.1 市场模式

11.5.2 付费模式

11.5.3 社交模式

11.5.4 广告游戏模式

11.5.5 增值服务模式

- 11.5.6 模式发展趋势
- 11.6 中国数字动漫盈利模式分析
  - 11.6.1 “6+1”盈利模式
  - 11.6.2 有效性分析
  - 11.6.3 途径分析

## 第十二章 数字内容产业链分析

- 12.1 数字内容产业链基本形态
  - 12.1.1 产业链结构
  - 12.1.2 价值链分析
  - 12.1.3 产业链特征
  - 12.1.4 产业链生态网络
- 12.2 数字内容产业链主导模式
  - 12.2.1 内容商主导
  - 12.2.2 网络运营商主导
  - 12.2.3 终端商主导
- 12.3 数字内容产业链关键环节分析
  - 12.3.1 内容创造环节
  - 12.3.2 内容制作环节
  - 12.3.3 内容营销环节
- 12.4 数字内容产业链竞合关系分析
  - 12.4.1 合作基础
  - 12.4.2 竞争原因
  - 12.4.3 产业链竞合关系
- 12.5 2016-2020年中国数字出版产业链分析
  - 12.5.1 产业链介绍
  - 12.5.2 基本特点分析
  - 12.5.3 分工思路分析
  - 12.5.4 整合模式分析
  - 12.5.5 存在的问题
- 12.6 2016-2020年中国数字游戏产业链分析
  - 12.6.1 产业链介绍

- 12.6.2 特点分析
- 12.6.3 结构分析
- 12.6.4 价值分析
- 12.7 2016-2020年中国数字动漫产业链分析
  - 12.7.1 产业链介绍
  - 12.7.2 完善机制
  - 12.7.3 关键因素
  - 12.7.4 面临的问题

### 第十三章 2016-2020年数字内容相关产业发展分析

- 13.1 2016-2020年大数据产业发展分析
  - 13.1.1 产业现状
  - 13.1.2 市场规模
  - 13.1.3 发展趋势分析
  - 13.1.4 市场规模预测
- 13.2 2016-2020年互联网行业发展分析
  - 13.2.1 市场分析
  - 13.2.2 并购分析
  - 13.2.3 “十四五”规划
  - 13.2.4 行业规模预测
  - 13.2.5 发展趋势分析

### 第十四章 中国数字内容重点企业发展

- 14.1 数字内容产业重点企业
  - 14.1.1 百度
  - 14.1.2 新浪
  - 14.1.3 网易
  - 14.1.4 腾讯
  - 14.1.5 盛大
- 14.2 数字出版业重点企业
  - 14.2.1 万方数据股份有限公司
  - 14.2.2 北京方正阿帕比技术有限公司

- 14.2.3 中国出版集团公司
- 14.2.4 江西省出版集团公司
- 14.3 数字动漫业重点企业
  - 14.3.1 环球数码创意控股有限公司
  - 14.3.2 湖南三辰卡通集团有限公司
  - 14.3.3 浙江中南卡通股份有限公司
  - 14.3.4 广东原创动力文化传播有限公司
- 14.4 数字电视业重点企业
  - 14.4.1 中视传媒股份有限公司
  - 14.4.2 上海东方明珠（集团）股份有限公司
  - 14.4.3 北京歌华有限电视网络有限公司
  - 14.4.4 陕西广电网络传媒（集团）股份有限公司

## 第十五章 中国数字内容产业投融资及趋势预测

- 15.1 中国数字内容产业投融资分析
  - 15.1.1 融资渠道分析
  - 15.1.2 投资目标分析
  - 15.1.3 融资趋势分析
- 15.2 中国数字内容产业发展前景及规模预测
  - 15.2.1 发展前景
  - 15.2.2 规模预测
- 15.3 中国数字内容产业发展趋势分析
  - 15.3.1 融合趋势
  - 15.3.2 合作趋势
  - 15.3.3 付费订阅趋势

### 部分图表目录：

- 图表1 数字内容产品消费图示
- 图表2 全球数字内容消费分布
- 图表3 全球主要国家数字内容消费增长趋势
- 图表4 全球iOS和Android平台音乐应用消费
- 图表5 全球主要国家音乐应用消费增长

- 图表6 电影相关应用收入比例
- 图表7 电影相关应用收入模式比例
- 图表8 全球主要市场数字游戏增长趋势
- 图表9 2020年全球主要市场的数字内容消费和人口比例
- 图表10 全球主要市场的设备普及率和数字内容消费额比较
- 图表11 2022-2028年全球电子书阅读器出货量预测
- 图表12 美国主要信息产品贸易情况
- 图表13 美国部分数字化产业海外和国内投资情况
- 图表14 2016-2020年美国数字游戏市场销售额
- 图表15 2016-2020年日本游戏市场规模
- 图表16 2016-2020年日本手机游戏市场规模
- 图表17 两岸数字内容产业的SWOT分析
- 图表18 数字游戏政策法规的分类
- 图表19 各国际组织下调世界及主要经济体经济增长率预测值
- 图表20 世界工业生产同比增长率
- 更多图表见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/ruanjian/158532KQUS.html>