

# 2017-2022年中国网络文化 市场深度调查分析及投资风险评估报告

## 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

《2017-2022年中国网络文化市场深度调查分析及投资风险评估报告》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/wenhuatiyu/U727193ALG.html>

报告价格：印刷版：RMB 7000 电子版：RMB 7200 印刷版+电子版：RMB 7500

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

网络文化以网络信息技术为基础、在网络空间形成的文化活动、文化方式、文化产品、文化观念的集合。网络文化是现实社会文化的延伸和多样化的展现，同时也形成了其自身独特的文化行为特征、文化产品特色和价值观念和思维方式的特点。

文化产业发展持续受到国家重视，今年以来国家层面已多次出台有利文化传媒行业健康发展的政策。传统传媒行业今年来通过新媒体转型及不断开拓互联网新兴业务，在低迷的经济环境中成本传导能力较强，受经济周期波动影响较小，传媒总体盈利水平相对稳定。随着居民娱乐性消费支出的不断增长，成本相对低廉的娱乐消费将获得大幅增长。2015年传媒行业公司多数实现正增长，其中新文化预计净利润增幅超过100%，万达院线、华谊兄弟、光线传媒等也有较大增幅。

### 2011-2015年IP电影数量与票房

2016年上半年，我国网络文化相关行业保持良好发展态势，网络文化市场营收突破千亿元。

2016年上半年，我国网络文化市场整体营收达1017.2亿元。其中，网络游戏市场营收838.9亿元，占比79.7%；网络音乐市场营收25.4亿元，网络表演（直播）市场营收82.6亿元，网络动漫市场营收70.3亿元。同时，网络文化行业保持较高增长速度，网络游戏市场同比增长24.1%，网络音乐市场同比增长43.5%，网络动漫市场同比增长77.1%；网络表演（直播）市场实现井喷式发展，同比增长209.3%。

网络游戏方面，2016年上半年，移动游戏、电脑客户端网络游戏、网页游戏市场的销售收入分别为359.3亿元、344.5亿元、135.1亿元，同比分别增长43.2%、11.5%和9.4%。通过依靠端游手游化、移动电竞驱动，2016年上半年，移动游戏市场份额超越电脑客户端游戏跃居细分市场首位，达到43.8%；电脑客户端游戏借助影游联动、虚拟现实等技术，重新激发老玩家热情，市场份额占40.3%；网页游戏由“以量取胜”转为“以质取胜”，推出多款精品，市场份额占15.9%。整体而言，网络游戏市场进入成熟发展阶段，影游联动、端游手游化、移动电竞、游戏直播、虚拟现实技术等新因素助推行业持续增长。

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国网络文化市场深度调查分析及投资风险评估报告》共十四章。首先介绍了网络文化行业市场发展环境、网络文化整体运行态势等，接着分析了网络文化行业市场运行的现状，然后介绍了网络文化市场竞争格局。随后，报告对网络文化做了重点企业经营状况分析，最后分析了网络文化行业发展趋势与投资预测。您若想对网络文化产业有个系统的了解或者想投资网络文化行业，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 网络文化行业基础剖析

### 第一节 网络文化的基本概述

- 一、网络文化的定义与产生
- 二、网络文化的功能
- 三、网络文化与传统文化的互动共生

### 第二节 网络文化的特点

- 一、网络文化是全球同步的文化
- 二、网络文化是全民参与的文化
- 三、网络文化是个性十足的“客”文化
- 四、网络文化是集大成的文化
- 五、网络文化是强势的文化
- 六、网络文化是增大社会风险的文化

## 第二章 2016年中国文化产业运行形势综述

### 第一节 2016年中国文化产业总体状况

- 一、中国新时期文化产业发展的三个阶段
- 二、改革开放以来我国文化建设的主要成就  
2006年-2014年全国文化单位机构数及从业人员数  
2006年-2014年全国公共图书馆人均资源情况

- 三、中国文化产业渐入佳境
- 四、发展中国文化产业战略意义分析
- 五、经济体制环境对文化产业的影响

### 第二节 2016年中国文化体制改革分析

- 一、中国文化体制改革的历程
- 二、体制改革助推文化产业逆势上扬

三、全国文化体制改革取得可喜成绩

四、应正确把握文化生产的双重性质

五、推进文化体制改革需要解决的问题

第三节 2016年中国文化产业存在的问题

一、文化产业经营管理体制观念滞后

二、我国文化产业发展的制约瓶颈

三、中国文化产业可持续发展的主要障碍

四、新一轮文化产业发展面临的制约因素

第四节 2016年中国文化产业策略分析

一、文化产业的运营策略

二、发展文化产业的相关对策与建议

三、文化产业实施的主体战略和对策

四、促进国内文化消费增长的建议

五、促进我国文化产业发展的主要政策建议

六、3G时代发展我国文化产业的对策

第三章 2016年中国网络文化行业市场发展环境分析

第一节 2016年中国经济环境分析

一、国民经济运行情况GDP(季度更新)

二、消费价格指数CPI、PPI(按月度更新)

三、全国居民收入情况(季度更新)

四、恩格尔系数(年度更新)

五、工业发展形势(季度更新)

六、固定资产投资情况(季度更新)

七、中国汇率调整(人民币升值)

八、对外贸易&进出口

第二节 2016年中国网络文化行业政策环境分析

一、2009-2013年文化企业获4年税收优惠政策

二、文化产业振兴规划

三、国家支持引导数字文化产业创新发展

第三节 2016年中国网络文化行业社会环境分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、中国城镇化率

六、居民的各种消费观念和习惯

第四节 2016年中国网络文化行业技术环境分析

第四章2016年中国网络文化行业运行态势剖析

第一节 网络文化产业发展概述

一、网络文化产业的内涵

二、浅析网络文化产业的运行规律

三、网络文化的优势和劣势解析

第二节2016年中国网络文化产业发展的整体概况

一、网络文化呈现多元并存状态

二、加强网络文化和现实社会的互动

三、新形势下校园网络文化建设探析

第三节2016年中国网络文化产业的问题及对策

一、我国网络文化产业面临的主要问题

二、用市场机制引导网络文化产业的健康发展

三、促进我国网络文化产业健康发展的措施

第五章2016年中国网络文化产业运行走势研究

第一节 党的十八大以来我国网络文化建设综述

一、各类网站发展迅猛

二、网络文化产品日益丰富

三、网络问政

四、加强网络文化管理

第二节2016年中国网络文化的特征分析

一、网络文化具有开放性和平等性

二、网络文化的传播速度非常迅速

三、网络文化具有共享性

四、网络文化是一种虚拟的文化形式

## 第六章2016年中国网络文化产业双刃性认识与建设措施分析

### 第一节 对网络文化的“双刃性”的认识

- 一、网络实现了真正意义上的全民教育和终身教育
- 二、网络文化促进经济增长方式的根本改变
- 三、网络文化影响了劳动力布局
- 四、网络文化加速了全球一体化的进程

### 第二节2016年中国特色的网络文化建设的措施

- 一、加强立法，从法律角度规范网络行为
- 二、明确网络文化建设的指导思想
- 三、加强全民的网络文化教育
- 四、加强网络文化内容建设

## 第七章2016年中国网络文化管理问题及策略分析

### 第一节 网络文化管理的内涵

### 第二节2016年中国网络文化管理存在问题分析

- 一、管理体制相对落后
- 二、相关法律法规不健全
- 三、网络监管技术发展滞后
- 四、网络文化管理队伍不足
- 五、网络文化道德的缺失

### 第三节2016年中国加强网络文化管理的对策分析

## 第八章 政府在网络文化建设中的地位和作用

### 第一节 网络时代背景下的政府

- 一、政府组织结构形态的扁平化和网络化
- 二、政府决策的民主化与科学化
- 三、效率提高、成本降低
- 四、信息公开化

### 第二节 政府在网络文化建设中的作用体现

- 一、加强网络道德规范
- 二、加强网络对规范和管理

### 三、积极促进网络技术发展

#### 第三节 政府在网络文化建设中存在的问题

- 一、网络安全问题有待解决
- 二、可能引发民主政治危机
- 三、传统文化与外来文化相冲突

## 第九章 2016年中国网络游戏市场深度剖析

### 第一节 2016年我国网络游戏产业运行总况

- 一、中国网络游戏企业联合运营模式分析
- 二、中国社交网游的发展分析
- 三、网络游戏收费模式分析

## 第十章 2016年中国网络文学行业市场运行动态研究

### 第一节 中国网络文学行业市场运行动态

- 一、中国网络文学行业市场运行模式

## 第十一章 2016年中国文学网站运营状况分析

### 第一节 2016年中国文学网站运营状况

- 一、中国文学网站运营模式

## 第十二章 2016年中国网络文化重点企业分析

### 第一节 中国网络文化重点企业

## 第十三章 2017-2022年中国网络文化发展趋势预测分析

### 第一节 中国网络文化发展趋势预测

- 一、中国网络文化发展趋势

## 第十四章 2017-2022年中国网络文化产业投资机会与风险研究 (ZY GXH)

### 第一节 中国网络文化产业投资机会与风险

- 一、中国网络文化产业投资机会
- 二、中国网络文化产业投资风险 (ZY GXH)

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/wenhuatiyu/U727193ALG.html>