

2020-2025年中国数字内容行业发展前景预测及投资战略研究报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2020-2025年中国数字内容行业发展前景预测及投资战略研究报告》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.huaon.com/detail/497020.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.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。

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

1.3 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 数字内容产品特征及定价分析

1.4.1 物理特征

1、不可破坏性

2、可改变性

3、较快的传播速度

1.4.2 经济学特征

1、个人偏好依赖性

2、特殊的成本结构

3、高附加值

4、时效性

1.4.3 产品定价策略

第二章 国际数字内容产业发展分析

2.1 国际数字内容产业运行现状

2.1.1 产业规模分析

2.1.2 数字游戏市场

2.1.3 数字阅读市场

2.1.4 数字视频市场

2.2 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

2.3 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 细分市场分析

2.3.4 知识产权保护

2.4 日本数字内容产业发展分析

2.4.1 运行现状

2.4.2 产业发展规模

2.4.3 产业发展战略

2.5 中国台湾数字内容产业发展分析

2.5.1 发展现状

2.5.2 产业发展规模

2.5.3 政策分析

第三章 2015-2019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 政策支持数字内容产业的发展

3.1.2 数字内容细分行业的政策与管理

3.2 经济环境

3.2.1 全球经济发展环境分析

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 城乡居民收入

3.3.2 人口规模

3.3.3 城镇化水平

3.3.4 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 技术重点内容

3.4.3 技术问题分析

3.4.4 技术发展策略

第四章 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 用户基础发展

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 2015-2019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 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 面临的问题

4.4.2 发展对策研究

第五章 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 行业界定

5.1.2 产业政策

5.1.3 产业技术

5.1.4 产业基础

5.2 中国数字出版产业产业链分析

5.2.1 产业链分析

5.2.2 电子书阅读器

5.2.3 数字出版分发平台

5.2.4 数字报刊杂志平台

5.2.5 出版社（公司）

5.2.6 「H·J 327」互动类图书APP开发商

5.3 2015-2019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 有声阅读市场

5.4 2015-2019年中国数字出版产业问题分析

5.4.1 行业根基浅

5.4.2 盗版冲击行业损失惨重

5.4.3 低定价损害行业长期健康发展

5.4.4 电子书制作转码成本高昂

5.4.5 阅读体验难以和纸书相媲美

5.5 “十三五”中国数字出版行业规划分析

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 2015-2019年欧美数字出版业发展启示

5.6.1 发展背景

5.6.2 电子书定价分析

5.6.3 发展总结

5.6.4 发展启示

5.7 中国数字出版产业发展前景分析

5.7.1 社交化发展

5.7.2 出版公司服务转型

5.7.3 有声化发展

第六章 2015-2019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

6.1.4 产业链

6.2 2015-2019年中国数字游戏产业运行分析

6.2.1 发展环境分析

6.2.2 市场规模分析

6.2.3 市场结构分析

6.2.4 用户规模分析

6.3 2015-2019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 行业上市分析

6.3.4 行业并购分析

6.4 中国手机游戏产业市场分析

6.4.1 手机游戏产品分析

6.4.2 手机游戏渠道分析

6.4.3 手机游戏用户分析

6.5 中国数字移动游戏产业发展趋势分析

6.5.1 移动电竞从轻到重，未来提升空间巨大

6.5.2 硬件提升带来新的蓝海

6.5.3 棋牌游戏大洗牌

6.5.4 区块链游戏崭露头角

6.5.5 市场仍有提升空间

第七章 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 产业链

7.2 中国数字音乐市场的发展

7.2.1 市场规模

7.2.2 用户规模

7.2.3 消费特征

7.3 2015-2019年中国数字音乐发展特征分析

7.3.1 商业化仍处于初级阶段

7.3.2 竞争格局

7.3.3 主要平台特色

7.4 2015-2019年中国数字音乐产业收费分析

7.4.1 收费现状

7.4.2 付费模式

7.5 中国数字音乐消费者特征分析

7.5.1 更加年轻化、高端化

7.5.2 热衷购物与社交

7.5.3 更爱享受生活

7.5.4 追求时尚创新

7.5.5 生活习惯健康

7.5.6 消费观超前

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 利益分配机制不合理

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 音乐人地位不断提升

7.7.2 数字音乐的应用将贯穿各种娱乐消费场景

7.7.3 音乐也将成为IP孵化的一种主要内容源

7.7.4 付费订阅是趋势

7.7.5 版权保护提升行业入局门槛

第八章 中国数字动漫产业发展分析

8.1 2015-2019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

8.1.4 产业链分析

8.2 2015-2019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 各环节协作要求高

8.3.2 放映环节亟待完善

8.3.3 动漫产品制作水平低

8.3.4 缺乏高端人才

8.3.5 衍生品环节尚不健全

8.3.6 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

第九章 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 2015-2019年中国数字电视产业运行分析

9.2.1 发展现状

9.2.2 市场规模

9.2.3 市场占有率

9.3 中国数字电视行业市场趋势分析

9.3.1 高清数字电视

9.3.2 卫星直播电视

9.3.3 网络电视

9.3.4 地面无线数字电视

第十章 2015-2019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 产业目标

10.1.3 发展优势

10.1.4 发展路径

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 存在问题

10.2.5 发展规划

10.3 深圳市

10.3.1 发展现状

10.3.2 发展规划

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 产业基地

10.4.3 发展的对策

第十一章 2015-2019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 中国数字阅读盈利模式分析

11.4 中国数字游戏商业模式分析

11.4.1 盈利模式

11.4.2 移动游戏收费模式

11.4.3 移动游戏经营模式

11.4.4 买断制模式

11.5 中国数字音乐盈利模式分析

11.6 中国数字动漫盈利模式分析

11.6.1 “文化产业化”盈利模式

11.6.2 “产业文化化”盈利模式

11.6.3 两种盈利模式的比较

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

第十三章 2015-2019年数字内容相关产业发展分析

13.1 2015-2019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 数字经济产业发展分析

13.2.1 全球产业发展

13.2.2 国内产业发展

第十四章 2015-2019年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 掌阅科技股份有限公司

14.2.4 时代出版传媒股份有限公司

14.3 数字动漫业重点企业

14.3.1 奥飞娱乐股份有限公司

14.3.2 长城国际动漫游戏股份有限公司

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 东方明珠新媒体股份有限公司

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对策

15.1 中国数字内容产业投融资分析

15.1.1 融资渠道分析「AK LT」

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 个性化趋势

15.3.2 体系化趋势

15.3.3 融合化趋势

图表目录：

图表 1：全国国内生产总值情况

图表 2：全国固定资产投资情况

图表 3：2015-2019年社会消费品零售总额情况 单位：万元

图表 4：全国居民人均可支配收入及其增速统计

图表 5：中国人口情况

图表 6：中国城镇化率情况 单位：万人

图表 7：中国网民规模和互联网普及率

图表 8：中国手机网民规模及其占网民比例

图表 9：我国数字内容产业发展历程

图表 10：中国互联网内容厂商营收规模及内容产业产值规模

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/497020.html>