

# 2020-2026年中国泛娱乐行业深度调研与投资战略报告

## 报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制

[www.chinairr.org](http://www.chinairr.org)

## 一、报告报价

《2020-2026年中国泛娱乐行业深度调研与投资战略报告》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.chinairr.org/report/R09/R0904/201910/21-317518.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: [sales@chyxx.com](mailto:sales@chyxx.com)

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

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

随着文化多业态融合和联动，以文学、动漫、影视、音乐、游戏等多元文化娱乐形态组成的开放协同，共融共生的泛娱乐生态系统逐渐形成。

由于泛娱乐生态系统拥有相近或互补的受众市场，细分领域之间的边界逐渐打破，泛娱乐形态逐步发展到内容联动、融合开发和全价值链共享的阶段。随着国民经济增长轨道的切换，泛娱乐产业受到高度关注。

在中国泛娱乐核心产业市场规模情况中，数据显示，2017年中国泛娱乐核心产业市场规模达到5484亿元，同比增长32%；随着中国数字化进程的推进，预计中国泛娱乐核心产业将进一步增长。2016-2020年中国泛娱乐核心产业市场规模及预测 数据来源：公开资料整理

中国产业研究报告网发布的《2020-2026年中国泛娱乐行业深度调研与投资战略报告》共十八章。首先介绍了中国泛娱乐行业市场发展环境、泛娱乐整体运行态势等，接着分析了中国泛娱乐行业市场运行的现状，然后介绍了泛娱乐市场竞争格局。随后，报告对泛娱乐做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国泛娱乐行业发展趋势与投资预测。您若想对泛娱乐产业有个系统的了解或者想投资中国泛娱乐行业，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 泛娱乐特征及产业链构成

#### 1.1 泛娱乐概念界定

##### 1.1.1 产业定义

##### 1.1.2 产业分类

##### 1.1.3 行业特征

#### 1.2 泛娱乐链构成情况

##### 1.2.1 产业链范畴

##### 1.2.2 生产准备阶段

##### 1.2.3 产品生产环节

##### 1.2.4 产品销售环节

#### 1.3 泛娱乐统计标准

- 1.3.1 国外统计口径
- 1.3.2 国内统计标准
- 1.3.3 国内统计口径
- 1.3.4 国内统计方法
- 1.4 泛娱乐战略意义
  - 1.4.1 各级政府工作重点
  - 1.4.2 优化经济产业结构
  - 1.4.3 带动居民消费升级
  - 1.4.4 缓解就业难题及带动创业
  - 1.4.5 促进区域跨越式发展
  - 1.4.6 推动经济社会可持续发展

## 第二章 2014-2019年国际泛娱乐发展现状及经验借鉴

### 2.1 国际泛娱乐总体概况

- 2.1.1 产业运行现状
- 2.1.2 行业结构分析
- 2.1.3 产业发展特征
- 2.1.4 典型模式分析
- 2.1.5 政策扶持情况
- 2.1.6 投资重点分析
- 2.1.7 发展趋势分析

### 2.2 美国泛娱乐发展经验借鉴

- 2.2.1 产业运行现状
- 2.2.2 产业发展特征
- 2.2.3 政策扶持情况
- 2.2.4 产业融资模式
- 2.2.5 成功经验借鉴

### 2.3 英国泛娱乐发展经验借鉴

- 2.3.1 产业运行现状
- 2.3.2 产业发展特征
- 2.3.3 政策扶持情况
- 2.3.4 产业融资模式

- 2.3.5 成功经验借鉴
- 2.4 法国泛娱乐发展经验借鉴
  - 2.4.1 产业运行现状
  - 2.4.2 产业发展特征
  - 2.4.3 政策扶持情况
  - 2.4.4 产业融资模式
  - 2.4.5 成功经验借鉴
- 2.5 日本泛娱乐发展经验借鉴
  - 2.5.1 产业运行现状
  - 2.5.2 产业发展特征
  - 2.5.3 政策扶持情况
  - 2.5.4 产业融资模式
  - 2.5.5 成功经验借鉴
- 2.6 韩国泛娱乐发展经验借鉴
  - 2.6.1 产业运行现状
  - 2.6.2 产业发展特征
  - 2.6.3 政策扶持情况
  - 2.6.4 产业融资模式
  - 2.6.5 成功经验借鉴

### 第三章 2014-2019年中国泛娱乐发展环境分析

- 3.1 经济环境
  - 3.1.1 国际经济运行现状
  - 3.1.2 中国经济运行现状
  - 3.1.3 宏观经济走势预测
  - 3.1.4 宏观经济与泛娱乐相关性
- 3.2 政策环境
  - 3.2.1 行业管理体制
  - 3.2.2 行业政策基调
  - 3.2.3 主要政策解读
  - 3.2.4 税收优惠政策
  - 3.2.5 行业规划解读

- 3.2.6 产业体制改革
- 3.2.7 体制对泛娱乐的影响
- 3.3 社会环境
  - 3.3.1 居民收入水平分析
  - 3.3.2 居民文化消费特征
  - 3.3.3 居民文化消费指数
  - 3.3.4 居民文化消费潜力
  - 3.3.5 文化消费影响因素
  - 3.3.6 社会环境对泛娱乐的影响
- 3.4 技术环境
  - 3.4.1 信息技术
  - 3.4.2 网络技术
  - 3.4.3 三网融合
  - 3.4.4 新媒体技术
  - 3.4.5 数字技术
  - 3.4.6 技术环境对泛娱乐的影响
  - 3.4.7 技术视角泛娱乐发展趋势

#### 第四章 2014-2019年中国泛娱乐所属行业发展现状分析

- 4.1 2014-2019年泛娱乐市场规模
  - 4.1.1 市场主体规模
  - 4.1.2 产业增加值规模
  - 4.1.3 占国内生产总值比重
  - 4.1.4 细分产业增加值规模
- 4.2 2014-2019年泛娱乐需求规模
  - 4.2.1 文化消费支出规模
  - 4.2.2 文化消费支出比重
  - 4.2.3 文化消费总量规模
  - 4.2.4 政府财政文化支出
- 4.3 泛娱乐供需特征分析
  - 4.3.1 供给优势及弊端
  - 4.3.2 需求优势及弊端

#### 4.4 2014-2019年泛娱乐并购整合状况

##### 4.4.1 泛娱乐并购规模

##### 4.4.2 影视产业并购整合

##### 4.4.3 动漫游戏并购整合

##### 4.4.4 音乐产业并购整合

##### 4.4.5 国内企业重组整合

##### 4.4.6 跨国企业并购整合

#### 4.5 泛娱乐市场化改革研究

##### 4.5.1 行业市场化现状

##### 4.5.2 体制改革进程

##### 4.5.3 体制改革效益

#### 4.6 泛娱乐发展瓶颈及障碍

##### 4.6.1 体制弊病分析

##### 4.6.2 开发缺失分析

##### 4.6.3 产业困惑分析

#### 4.7 泛娱乐发展建议

##### 4.7.1 运营策略

##### 4.7.2 主体战略

##### 4.7.3 政策路径

##### 4.7.4 创新思路

### 第五章 2014-2019年文化核心产业发展分析

#### 5.1 广播电视产业

##### 5.1.1 产业发展特征

##### 5.1.2 行业运行现状

##### 5.1.3 业务发展态势

##### 5.1.4 行业驱动因素

#### 5.2 电影产业

##### 5.2.1 行业监管体系

##### 5.2.2 产业发展特征

##### 5.2.3 行业运行现状

##### 5.2.4 行业驱动因素

- 5.2.5 行业发展建议
- 5.2.6 未来前景分析
- 5.3 电视剧产业
  - 5.3.1 行业监管体系
  - 5.3.2 产业发展特征
  - 5.3.3 行业运行现状
  - 5.3.4 行业构成要素
  - 5.3.5 行业发展建议
  - 5.3.6 未来前景分析
- 5.4 动漫产业
  - 5.4.1 产业发展要素
  - 5.4.2 产业发展特征
  - 5.4.3 行业运行现状
  - 5.4.4 盈利模式分析
  - 5.4.5 行业发展建议
  - 5.4.6 未来前景分析
- 5.5 音像产业
  - 5.5.1 产业发展要素
  - 5.5.2 产业发展特征
  - 5.5.3 行业运行现状
  - 5.5.4 行业发展建议
  - 5.5.5 未来前景分析
- 5.6 新闻出版业
  - 5.6.1 产业发展环境
  - 5.6.2 产业发展特征
  - 5.6.3 行业运行现状
  - 5.6.4 业务发展态势
  - 5.6.5 行业发展建议
  - 5.6.6 未来前景分析
- 5.7 网络泛娱乐
  - 5.7.1 行业监管体系
  - 5.7.2 产业发展特征



- 5.7.3 行业运行现状
- 5.7.4 行业发展建议
- 5.7.5 未来前景分析
- 5.8 文化旅游产业
  - 5.8.1 产业发展特征
  - 5.8.2 产业价值分析
  - 5.8.3 行业运行现状
  - 5.8.4 行业发展建议
  - 5.8.5 未来前景分析
- 5.9 文化艺术产业
  - 5.9.1 产业发展环境
  - 5.9.2 行业运行现状
  - 5.9.3 行业驱动因素
  - 5.9.4 行业发展建议
  - 5.9.5 未来前景分析
- 5.10 视听新媒体产业
  - 5.10.1 产业发展特征
  - 5.10.2 行业运行现状
  - 5.10.3 产业发展态势
  - 5.10.4 行业发展建议
  - 5.10.5 未来前景分析
- 5.11 培训产业
  - 5.11.1 产业发展要素
  - 5.11.2 产业发展特征
  - 5.11.3 行业运行现状
  - 5.11.4 行业发展建议
  - 5.11.5 未来前景分析
- 5.12 创意设计产业
  - 5.12.1 产业发展环境
  - 5.12.2 行业运行现状
  - 5.12.3 行业发展建议
  - 5.12.4 未来前景分析

## 第六章 2014-2019年文化延伸产业分析

### 6.1 文化地产业

#### 6.1.1 文化地产业产生背景

#### 6.1.2 文化地产业发展现状

#### 6.1.3 文化地产的开发模式

#### 6.1.4 文化地产业投资建议

#### 6.1.5 文化地产业前景分析

### 6.2 文化设施行业

#### 6.2.1 文化设施行业投资特征

#### 6.2.2 文化设施行业投资环境

#### 6.2.3 文化设施发展存在的不足

#### 6.2.4 文化设施行业发展建议

#### 6.2.5 文化设施投资建设规划

### 6.3 文化专用设备行业

#### 6.3.1 电影机械制造业经营状况

#### 6.3.2 幻灯及投影设备制造业经营状况

#### 6.3.3 照相机及器材制造业经营状况

#### 6.3.4 复印和胶印设备制造业经营状况

### 6.4 文化信息传输服务行业

#### 6.4.1 互联网产业总体状况

#### 6.4.2 互联网信息服务业运行现状

#### 6.4.3 增值电信服务业运行现状

#### 6.4.4 广播电视传输服务业运行现状

### 6.5 文化衍生品行业

#### 6.5.1 文化衍生品开发潜力

#### 6.5.2 图书出版衍生品开发

#### 6.5.3 动漫衍生品开发

#### 6.5.4 电影衍生品开发

#### 6.5.5 艺术衍生品开发

## 第七章 2014-2019年泛娱乐进出口贸易分析

- 7.1 2014-2019年泛娱乐对外贸易概况
  - 7.1.1 对外贸易规模
  - 7.1.2 对外贸易格局
  - 7.1.3 对外贸易特征
  - 7.1.4 对外贸易战略
  - 7.1.5 对外贸易政策
- 7.2 2014-2019年核心文化产品进出口贸易情况
  - 7.2.1 2017年核心文化产品进出口情况
  - 7.2.2 2019年核心文化产品进出口情况
- 7.3 2014-2019年图书、期刊、报纸进出口贸易情况
  - 7.3.1 2017年图书、期刊、报纸进出口数据分析
  - 7.3.2 2019年图书、期刊、报纸进出口数据分析
- 7.4 2014-2019年音像、电子出版物进出口贸易情况
  - 7.4.1 2017年音像、电子出版物进出口数据分析
  - 7.4.2 2019年音像、电子出版物进出口数据分析
- 7.5 2014-2019年电视节目进出口贸易情况
  - 7.5.1 2017年电视节目进出口数据分析
  - 7.5.2 2019年电视节目进出口数据分析
- 7.6 2014-2019年版权引进和输出情况
  - 7.6.1 2017年版权引进和输出情况
  - 7.6.2 2019年版权引进和输出情况

## 第八章 2014-2019年泛娱乐区域格局分析

- 8.1 北京市泛娱乐
  - 8.1.1 产业运行现状
  - 8.1.2 政策扶持情况
  - 8.1.3 主要问题分析
  - 8.1.4 产业发展建议
- 8.2 河北省泛娱乐
  - 8.2.1 产业运行现状
  - 8.2.2 政策扶持情况
  - 8.2.3 主要问题分析

- 8.2.4 产业发展建议
- 8.3 山东省泛娱乐
  - 8.3.1 产业运行现状
  - 8.3.2 政策扶持情况
  - 8.3.3 主要问题分析
  - 8.3.4 产业发展建议
  - 8.3.5 未来发展规划
- 8.4 上海市泛娱乐
  - 8.4.1 产业运行现状
  - 8.4.2 产业发展特征
  - 8.4.3 政策扶持情况
  - 8.4.4 主要问题分析
- 8.5 浙江省泛娱乐
  - 8.5.1 产业运行现状
  - 8.5.2 政策扶持情况
  - 8.5.3 主要问题分析
  - 8.5.4 产业发展建议
- 8.6 江苏省泛娱乐
  - 8.6.1 产业运行现状
  - 8.6.2 政策扶持情况
  - 8.6.3 主要问题分析
  - 8.6.4 产业发展建议
- 8.7 河南省泛娱乐
  - 8.7.1 产业运行现状
  - 8.7.2 政策扶持情况
  - 8.7.3 主要问题分析
  - 8.7.4 产业发展建议
- 8.8 湖南省泛娱乐
  - 8.8.1 产业运行现状
  - 8.8.2 政策扶持情况
  - 8.8.3 主要问题分析
  - 8.8.4 产业发展建议

- 8.9 湖北省泛娱乐
  - 8.9.1 产业运行现状
  - 8.9.2 政策扶持情况
  - 8.9.3 主要问题分析
  - 8.9.4 产业发展建议
- 8.10 四川省泛娱乐
  - 8.10.1 产业运行现状
  - 8.10.2 政策扶持情况
  - 8.10.3 主要问题分析
  - 8.10.4 产业发展建议
- 8.11 广东省泛娱乐
  - 8.11.1 产业运行现状
  - 8.11.2 政策扶持情况
  - 8.11.3 主要问题分析
  - 8.11.4 产业发展建议
- 8.12 福建省泛娱乐
  - 8.12.1 产业运行现状
  - 8.12.2 政策扶持情况
  - 8.12.3 主要问题分析
  - 8.12.4 产业发展建议

## 第九章 2014-2019年泛乐园的建设及运营分析

- 9.1 文化创意产业园的基本特征
  - 9.1.1 产生背景
  - 9.1.2 概念界定
  - 9.1.3 基本特征
  - 9.1.4 产业链条
- 9.2 2014-2019年中国文化创意产业园区的发展现状
  - 9.2.1 整体发展态势
  - 9.2.2 运行特点分析
  - 9.2.3 示范建设情况
  - 9.2.4 经济社会效益

- 9.2.5 成功经验及影响
- 9.3 中国文化创意产业园区的空间形态分布
  - 9.3.1 园区总数及其分布
  - 9.3.2 园区类型构成状况
  - 9.3.3 园区区域分布格局
- 9.4 中国文化创意产业园区发展的政策环境
  - 9.4.1 产业政策综述
  - 9.4.2 法规性文件
  - 9.4.3 规范性政策
  - 9.4.4 调控性政策
- 9.5 文化创意产业园区的开发投资要素
  - 9.5.1 架构设计
  - 9.5.2 经济地理要素
  - 9.5.3 地理成本要素
  - 9.5.4 文化要素
  - 9.5.5 经济成本要素
  - 9.5.6 竞争力要素分析
- 9.6 文化创意产业园区的开发模式
  - 9.6.1 政策导向型园区
  - 9.6.2 艺术家主导型园区
  - 9.6.3 开发商导向型园区
  - 9.6.4 资源依赖型园区
  - 9.6.5 成本导向型园区
  - 9.6.6 环境导向型园区
- 9.7 文化创意产业园区的盈利模式
  - 9.7.1 物业租赁收入
  - 9.7.2 活动策划收入
  - 9.7.3 项目投资收入
  - 9.7.4 产权投资收入
  - 9.7.5 其他服务性收入
  - 9.7.6 盈利模式评价
- 9.8 典型文化创意产业园区运营经验剖析

- 9.8.1 北京798艺术区
- 9.8.2 中国（怀柔）影视基地
- 9.8.3 上海张江文化科技创意产业基地
- 9.8.4 上海田子坊泛娱乐园区
- 9.8.5 西安曲江新区
- 9.8.6 杭州之江文化创意园
- 9.8.7 深圳大芬油画村
- 9.8.8 深圳华侨城主题公园

## 第十章 2014-2019年国外泛娱乐标杆企业运营状况分析

- 10.1 迪斯尼集团
  - 10.1.1 企业发展概况
  - 10.1.2 经营效益分析
  - 10.1.3 业务运营分析
  - 10.1.4 区域运营分析
- 10.2 梦工厂动画公司
  - 10.2.1 企业发展概况
  - 10.2.2 经营效益分析
  - 10.2.3 业务运营分析
  - 10.2.4 区域运营分析
- 10.3 时代华纳公司
  - 10.3.1 企业发展概况
  - 10.3.2 经营效益分析
  - 10.3.3 业务运营分析
  - 10.3.4 区域运营分析
- 10.4 新闻集团
  - 10.4.1 企业发展概况
  - 10.4.2 经营效益分析
  - 10.4.3 业务运营分析
  - 10.4.4 区域运营分析
- 10.5 索尼公司
  - 10.5.1 企业发展概况

- 10.5.2 经营效益分析
- 10.5.3 业务运营分析
- 10.5.4 区域运营分析
- 10.6 维旺迪公司
- 10.6.1 企业发展概况
- 10.6.2 经营效益分析
- 10.6.3 业务运营分析
- 10.6.4 区域运营分析

## 第十一章 2014-2019年国内泛娱乐标杆企业运营状况分析

### 11.1 中视传媒股份有限公司

- 11.1.1 企业发展概况
- 11.1.2 经营效益分析
- 11.1.3 业务运营分析
- 11.1.4 区域运营分析

### 11.2 湖南电广传媒股份有限公司

- 11.2.1 企业发展概况
- 11.2.2 经营效益分析
- 11.2.3 业务运营分析
- 11.2.4 区域运营分析

### 11.3 北方联合出版传媒（集团）股份有限公司

- 11.3.1 企业发展概况
- 11.3.2 经营效益分析
- 11.3.3 业务运营分析
- 11.3.4 区域运营分析

### 11.4 华谊兄弟传媒股份有限公司

- 11.4.1 企业发展概况
- 11.4.2 经营效益分析
- 11.4.3 业务运营分析
- 11.4.4 区域运营分析

### 11.5 广东奥飞动漫文化股份有限公司

- 11.5.1 企业发展概况



- 11.5.2 经营效益分析
- 11.5.3 业务运营分析
- 11.5.4 区域运营分析
- 11.6 浙江华策影视股份有限公司
  - 11.6.1 企业发展概况
  - 11.6.2 经营效益分析
  - 11.6.3 业务运营分析
  - 11.6.4 区域运营分析
- 11.7 北京华录百纳影视股份有限公司
  - 11.7.1 企业发展概况
  - 11.7.2 经营效益分析
  - 11.7.3 业务运营分析
  - 11.7.4 区域运营分析
- 11.8 杭州宋城旅游发展股份有限公司
  - 11.8.1 企业发展概况
  - 11.8.2 经营效益分析
  - 11.8.3 业务运营分析
  - 11.8.4 区域运营分析
- 11.9 乐视网信息技术（北京）股份有限公司
  - 11.9.1 企业发展概况
  - 11.9.2 经营效益分析
  - 11.9.3 业务运营分析
  - 11.9.4 区域运营分析

## 第十二章 2014-2019年泛娱乐竞争状况分析

- 12.1 中国泛娱乐竞争情况分析
  - 12.1.1 行业进入壁垒
  - 12.1.2 行业退出壁垒
  - 12.1.3 行业准入条件
- 12.2 中国泛娱乐竞争结构分析
  - 12.2.1 区域综合竞争比较
  - 12.2.2 文化企业竞争比较

- 12.2.3 文化贸易竞争比较
- 12.3 中国文化子行业竞争格局分析
  - 12.3.1 新闻出版业
  - 12.3.2 电影制作行业
  - 12.3.3 电影发行行业
  - 12.3.4 电视剧行业
  - 12.3.5 动画电影行业
  - 12.3.6 网络游戏行业
- 12.4 泛娱乐核心竞争力构成要素
  - 12.4.1 产业实力
  - 12.4.2 产业效益
  - 12.4.3 产业关联
  - 12.4.4 产业资源
  - 12.4.5 产业能力
  - 12.4.6 产业结构
  - 12.4.7 产业环境
- 12.5 泛娱乐核心竞争力评价指标
  - 12.5.1 整体创造能力
  - 12.5.2 市场拓展能力
  - 12.5.3 成本控制能力
  - 12.5.4 可持续发展能力
- 12.6 中国泛娱乐国际竞争力剖析
  - 12.6.1 评价指标构建及研究方法
  - 12.6.2 国际竞争力比较分析
  - 12.6.3 国际竞争力影响因素
  - 12.6.4 国际竞争力提升对策

## 第十三章 泛娱乐运营模式分析

- 13.1 泛娱乐主要商业模式
  - 13.1.1 品牌先行的商业模式
  - 13.1.2 内容为王的商业模式
  - 13.1.3 产业链经营的商业模式

- 13.2 泛娱乐商业模式构成要素
  - 13.2.1 产品价值的实现
  - 13.2.2 目标消费者的确定
  - 13.2.3 销售渠道和合作伙伴关系网
  - 13.2.4 资源的整合能力
- 13.3 泛娱乐商业模式创新策略
  - 13.3.1 企业或产品价值的延伸
  - 13.3.2 目标消费群体的维持和扩大
  - 13.3.3 企业内部资源的整合创新
  - 13.3.4 企业外部资源的维持和扩大
  - 13.3.5 保护利润的制度屏障创新
- 13.4 泛娱乐典型盈利模式
  - 13.4.1 专业化利润模式
  - 13.4.2 卖座大制作影片模式
  - 13.4.3 拳头产品模式
  - 13.4.4 速度创新模式
  - 13.4.5 利润乘数模式
  - 13.4.6 价值网模式
- 13.5 从产业链角度探索文化企业赢利模式
  - 13.5.1 基于产业价值链定位的赢利模式
  - 13.5.2 基于资源优化整合的赢利模式
  - 13.5.3 基于顾客价值创造的赢利模式

## 第十四章 2014-2019年中国泛娱乐投融资分析

- 14.1 泛娱乐投融资主体
  - 14.1.1 公有资本投融资
  - 14.1.2 民间资本投融资
  - 14.1.3 国外资本投融资
- 14.2 泛娱乐投融资模式
  - 14.2.1 BOT模式
  - 14.2.2 TOT模式
  - 14.2.3 ABS模式

- 14.2.4 PPP模式
- 14.3 泛娱乐典型融资渠道
  - 14.3.1 国家财政拨款
  - 14.3.2 资本市场直接融资
  - 14.3.3 民营资本与外商投资
  - 14.3.4 银行融资
  - 14.3.5 风险投资
  - 14.3.6 产业基金融资
- 14.4 泛娱乐投融资状况综述
  - 14.4.1 产业投融资体系
  - 14.4.2 产业投融资特征
  - 14.4.3 产业投融资需求
- 14.5 泛娱乐投融资规模及结构
  - 14.5.1 2019年行业投融资规模及结构
  - 14.5.2 2019年行业投融资规模及结构
  - 14.5.3 2019年行业投融资规模及结构
- 14.6 泛娱乐固定资产投资规模及结构
  - 14.6.1 行业投资规模
  - 14.6.2 行业投资结构
  - 14.6.3 行业投资比重
- 14.7 泛娱乐投融资障碍及不足
  - 14.7.1 政府投入不足
  - 14.7.2 民营资本投资缺失
  - 14.7.3 外资利用水平不高
  - 14.7.4 资本市场融资困难
- 14.8 泛娱乐的投融资对策
  - 14.8.1 调整政府投资布局
  - 14.8.2 疏通泛娱乐投融资渠道
  - 14.8.3 加强资本市场在泛娱乐投融资中的作用
  - 14.8.4 提高泛娱乐投融资客体的科技含量
  - 14.8.5 规范泛娱乐法律法规

## 第十五章 泛娱乐投资机会分析

### 15.1 泛娱乐投资特征

#### 15.1.1 投入高风险大

#### 15.1.2 投资回报链长

#### 15.1.3 子行业交叉融合

#### 15.1.4 关联产业广泛

### 15.2 泛娱乐投资导向

#### 15.2.1 鼓励类

#### 15.2.2 限制类

#### 15.2.3 禁止类和允许类

### 15.3 泛娱乐投资价值及潜力

#### 15.3.1 投资回报分析

#### 15.3.2 投资潜力分析

### 15.4 泛娱乐投资机会

#### 15.4.1 内生产业投资机会

#### 15.4.2 外延产业投资机会

#### 15.4.3 行业迎来实质利好

### 15.5 未来泛娱乐链热点投资领域

#### 15.5.1 新广电

#### 15.5.2 新广告

#### 15.5.3 新终端

#### 15.5.4 新电视

#### 15.5.5 大数据

#### 15.5.6 内容银行

## 第十六章 泛娱乐热点领域投资潜力分析

### 16.1 电影产业

#### 16.1.1 产业投资环境

#### 16.1.2 产业投资特征

#### 16.1.3 主要投资领域

#### 16.1.4 投资机会分析

### 16.2 电视剧行业

- 16.2.1 产业投资环境
- 16.2.2 产业投资现状
- 16.2.3 投资机会分析
- 16.2.4 投资壁垒分析
- 16.3 动漫产业
  - 16.3.1 产业投资环境
  - 16.3.2 产业投资方式
  - 16.3.3 投资机会分析
  - 16.3.4 投资风险分析
- 16.4 网络游戏产业
  - 16.4.1 产业投资环境
  - 16.4.2 行业增长前景
  - 16.4.3 产业投融资特征
  - 16.4.4 投资机会分析
- 16.5 网络文学产业
  - 16.5.1 产业发展特征
  - 16.5.2 产业投资环境
  - 16.5.3 投资机会分析
  - 16.5.4 投资风险分析
- 16.6 数字出版产业
  - 16.6.1 产业发展特征
  - 16.6.2 产业投资环境
  - 16.6.3 投资机会分析
  - 16.6.4 投资风险分析
- 16.7 数字音乐产业
  - 16.7.1 产业发展特征
  - 16.7.2 盈利模式分析
  - 16.7.3 投资机会分析
  - 16.7.4 投资风险分析

## 第十七章 泛娱乐投资风险及建议

### 17.1 泛娱乐投资风险分析

- 17.1.1 市场风险
- 17.1.2 政策风险
- 17.1.3 信用风险
- 17.1.4 技术风险
- 17.2 泛娱乐投融资风险控制
  - 17.2.1 联合投资
  - 17.2.2 风险隔离
  - 17.2.3 信用增级
- 17.3 文化企业运营风险控制
  - 17.3.1 引入战略投资者
  - 17.3.2 整合与拓展产业链
  - 17.3.3 收购或者与外国公司合作
  - 17.3.4 贴近市场格式化操作
- 17.4 各方主体投资建议
  - 17.4.1 投资者
  - 17.4.2 被投资方
  - 17.4.3 政府方面

## 第十八章 2020-2026年泛娱乐前景分析

- 18.1 2020-2026年世界泛娱乐预测分析
  - 18.1.1 2020-2026年世界泛娱乐规模预测
  - 18.1.2 2020-2026年世界电影产业规模预测
  - 18.1.3 2020-2026年世界音乐产业规模预测
  - 18.1.4 2020-2026年世界网游产业规模预测
- 18.2 2020-2026年中国泛娱乐预测分析
  - 18.2.1 2020-2026年中国泛娱乐规模预测
  - 18.2.2 2020-2026年中国广播电视产业规模预测
  - 18.2.3 2020-2026年中国电影产业规模预测
  - 18.2.4 2020-2026年中国动漫产业规模预测
  - 18.2.5 2020-2026年中国新闻出版产业规模预测
  - 18.2.6 2020-2026年中国网游产业规模预测
- 18.3 泛娱乐发展趋势分析

- 18.3.1 国际泛娱乐发展趋势
- 18.3.2 中国泛娱乐发展趋势
- 18.3.3 未来泛娱乐发展方向

图表目录：

图表 文化及相关产业的类别名称和行业代码（第一部分）

图表 文化及相关产业的类别名称和行业代码（第二部分）

图表 对延伸层文化生产活动内容的说明

图表 泛娱乐链构成图

图表 2019年韩国泛娱乐输出类别比重示意图

图表 2005-2019年我国泛娱乐增加值情况

图表 2005-2019年文化及相关产业法人单位增加值及构成

图表 2005-2019年全国城乡居民人均文化消费支出

图表 2014-2019年全国文化体育与传媒经费总量及增长速度

图表 2014-2019年中国文化行业并购市场一览

图表 2019年中国文化行业并购类型细分

图表 2019年中国泛娱乐并购案例TOP10

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R09/R0904/201910/21-317518.html>