

2022-2028年中国数字内容 市场深度研究与未来前景预测报告

报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制
www.chinairr.org

一、报告报价

《2022-2028年中国数字内容市场深度研究与未来前景预测报告》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/R03/R0305/202112/22-442051.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

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

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。

中国产业研究报告网发布的《2022-2028年中国数字内容市场深度研究与未来前景预测报告》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……

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R03/R0305/202112/22-442051.html>