

2023-2029年中国数字娱乐 市场深度研究与投资战略报告

报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制

www.chinairr.org

一、报告报价

《2023-2029年中国数字娱乐市场深度研究与投资战略报告》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/R13/R1303/202308/21-549230.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

数字娱乐产业是使用数字技术，为大众提供精神快乐感受的文化创意产业。数字娱乐涉及面广，通过网络或数字平台上利用现代化计算机技术将声音、文字、形象等进行有机地融合和整合，从而为消费者提供数字化的娱乐产品。其涵盖网络游戏、网络文学、数字短片、数字音乐、数字电视电影、动漫和数字出版物等为主体内容的多种娱乐产品。

随着互联网产业的蓬勃发展，数字娱乐开始广泛出现在人们的日常生活中。而近几年来网络技术的突飞猛进，更在极大程度上推动了数字娱乐产业的发展，曾经只是初具雏形的数字内容和数字娱乐，在短短十几年间，就成长为一个年产值在数百亿美元的庞大产业。2014-2021年中国数字娱乐核心产业规模复合年增长率达到17.6%，至2021年数字娱乐核心产业规模达到7824亿元人民币，同比2020年增速13.5%。数字文娱将成为数字经济产业的重要组成部分，并持续为数字经济产业发展赋能。

产业飞跃式的发展让无数的人才、资本、政策开始关注数字娱乐，而这样的关注则更加快了产业本身的发展，良性循环让整个产业拥有着不可限量的未来。“十四五”规划纲要提出，要实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业。作为接近7000亿的市场，数字娱乐产业的融合发展正在日益成熟，以IP作为核心要素，以阅读和动漫为IP源头，以影视和音乐为影响力放大器，以游戏为商业变现环节并反哺内容，从而实现资源流转和产业协作的良好局面正在不断扩大，数字娱乐产业前景可期。

产业研究报告网发布的《2023-2029年中国数字娱乐市场深度研究与投资战略报告》共十二章。首先介绍了数字娱乐行业的发展环境，对数字娱乐行业的发展情况进行了全面的梳理；然后，报告深入分析了中国数字娱乐行业包括数字视频、数字音频、数字阅读以及数字游戏在内的主要业务领域，并按照视频、音频、阅读、游戏以及网络版权的层次对相关细分市场进行了丰富的分析；随后，报告对数字娱乐产业园区发展状况及典型案例进行了详细解析，同时，报告按照细分领域选取一系列典型企业或产品代表进行了详实的介绍；最后，报告重点分析了数字娱乐行业的投资机会，对相关投资领域做出风险预警，并对数字娱乐行业的发展趋势及市场规模进行了科学的预测。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、工信部、文旅部、产业研究报告网、产业研究报告网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对数字娱乐有个系统深入的了解、或者想投资数字娱乐相关行业，本报告将是您不可或缺的重要参考工具。

报告目录：

第一章 2021-2023年中国数字娱乐行业发展环境分析

1.1 经济环境

1.1.1 宏观经济概况

1.1.2 对外经济分析

1.1.3 数字经济发展

1.1.4 宏观经济展望

1.2 社会环境

1.2.1 社会消费规模

1.2.2 居民收入水平

1.2.3 居民消费水平

1.2.4 服务业运行情况

1.3 产业环境

1.3.1 文化产业运行

1.3.2 文化产业规模

1.3.3 文化产业指数

1.3.4 文化产业规划

1.3.5 文化产业趋势

1.4 技术环境

1.4.1 国家科技投入状况

1.4.2 国家创新指数情况

1.4.3 数字技术发展情况

第二章 2021-2023年中国数字娱乐行业发展情况综述

2.1 中国数字娱乐发展概况

2.1.1 中国数字娱乐产业概念

2.1.2 中国数字娱乐产业特点

2.1.3 中国数字娱乐市场规模

2.1.4 中国数字娱乐地方规划

2.2 新冠疫情对数字娱乐行业影响

2.2.1 手游行业直接获益大

2.2.2 长视频行业增长温和

2.2.3 短视频行业增量不增收

2.3 中国数字娱乐行业发展问题

2.3.1 产业融合程度不够深入

2.3.2 尚未形成成熟盈利模式

2.3.3 硬件水平存在一定制约

2.3.4 监管缺位现象较为普遍

2.3.5 国际竞争能力有待提升

2.3.6 容错试错机制尚未完善

2.4 中国数字娱乐行业发展路径

2.4.1 宏观发展路径

2.4.2 中观发展路径

2.4.3 微观发展路径

第三章 2021-2023年中国数字娱乐行业主要业务模式发展情况分析

3.1 数字视频娱乐

3.1.1 数字娱乐视频发展历程

3.1.2 数字娱乐视频产业链

3.1.3 数字娱乐视频产业图谱

3.1.4 数字娱乐视频竞争情况

3.1.5 数字娱乐视频发展趋势

3.2 数字音频娱乐

3.2.1 数字音频基本概念

3.2.2 数字音频产业图谱

3.2.3 数字音频市场规模

3.2.4 数字音频发展动态

3.3 数字阅读娱乐

3.3.1 数字阅读发展历程

3.3.2 数字阅读产业链

3.3.3 数字阅读市场规模

3.3.4 数字阅读类型偏好

3.3.5 数字阅读竞争格局

3.3.6 数字阅读创新趋势

3.4 数字游戏娱乐

- 3.4.1 游戏行业发展历程
- 3.4.2 游戏行业政策环境
- 3.4.3 游戏行业市场情况
- 3.4.4 游戏行业经营情况
- 3.4.5 游戏行业用户规模
- 3.4.6 游戏行业审批情况

第四章 2021-2023年中国数字娱乐视频细分市场深入分析

4.1 网络剧

- 4.1.1 网络剧管理标准
- 4.1.2 网络剧发行情况
- 4.1.3 网络剧播出数量
- 4.1.4 网络剧播出类型
- 4.1.5 网络剧内容出海
- 4.1.6 网络剧发展态势

4.2 网络综艺

- 4.2.1 网络综艺创新情况
- 4.2.2 网络综艺播放指数
- 4.2.3 网络综艺播放类目
- 4.2.4 网络综艺创作类目
- 4.2.5 网络综艺热度排名
- 4.2.6 网络综艺竞争情况

4.3 网络动漫

- 4.3.1 网络动漫基本概念
- 4.3.2 网络动漫产业图谱
- 4.3.3 网络动漫市场规模
- 4.3.4 网络动漫用户画像
- 4.3.5 网络动漫融资情况
- 4.3.6 网络动漫平台布局

4.4 网络直播

- 4.4.1 网络直播行业政策环境
- 4.4.2 网络直播行业市场运行

- 4.4.3 网络直播行业市场规模
- 4.4.4 网络直播行业用户规模
- 4.4.5 网络直播行业细分市场
- 4.4.6 网络直播行业商业模式
- 4.4.7 网络直播行业发展思路
- 4.5 短视频
 - 4.5.1 短视频行业发展阶段
 - 4.5.2 短视频行业产业图谱
 - 4.5.3 短视频行业市场运行
 - 4.5.4 短视频行业市场规模
 - 4.5.5 短视频行业用户规模
 - 4.5.6 短视频行业竞争格局
 - 4.5.7 短视频行业发展趋势

第五章 2021-2023年中国数字娱乐音频细分市场深入分析

- 5.1 网络音乐
 - 5.1.1 网络音乐行业发展现状
 - 5.1.2 网络音乐企业扶持策略
 - 5.1.3 网络音乐行业产业链
 - 5.1.4 网络音乐行业市场运行
 - 5.1.5 网络音乐行业用户规模
 - 5.1.6 网络音乐行业发展趋势
 - 5.1.7 网络音乐行业发展思路
- 5.2 线上音乐演出
 - 5.2.1 线上音乐演出行业市场运行
 - 5.2.2 线上音乐演出行业产业图谱
 - 5.2.3 线上音乐演出行业运行模式
 - 5.2.4 线上音乐演出行业用户画像
 - 5.2.5 线上音乐演出行业竞争格局
 - 5.2.6 线上音乐演出行业主流平台
 - 5.2.7 线上音乐演出行业发展趋势
- 5.3 在线音频

- 5.3.1 在线音频产业图谱
- 5.3.2 在线音频用户规模
- 5.3.3 在线音频盈利模式
- 5.3.4 在线音频竞争格局
- 5.3.5 在线音频企业布局
- 5.3.6 在线音频发展趋势

第六章 2021-2023年中国数字娱乐阅读细分市场深入分析

6.1 网络文学

- 6.1.1 网络文学行业市场现状
- 6.1.2 网络文学行业用户规模
- 6.1.3 网络文学行业市场规模
- 6.1.4 网络文学行业商业模式
- 6.1.5 网络文学市场竞争情况
- 6.1.6 网络文学热门网站作家
- 6.1.7 网络文学行业发展趋势

6.2 在线漫画

- 6.2.1 在线漫画行业发展历程
- 6.2.2 在线漫画行业产业链
- 6.2.3 在线漫画行业市场规模
- 6.2.4 在线漫画行业竞争情况
- 6.2.5 在线漫画行业用户分析
- 6.2.6 在线漫画行业发展趋势

6.3 网络新闻

- 6.3.1 网络新闻行业市场运行
- 6.3.2 网络新闻行业市场规模
- 6.3.3 网络新闻行业用户规模
- 6.3.4 网络新闻行业需求情况
- 6.3.5 网络新闻行业发展趋势

第七章 2021-2023年中国数字娱乐游戏细分市场深入分析

7.1 移动游戏

- 7.1.1 移动游戏行业市场运行
- 7.1.2 移动游戏行业产业链
- 7.1.3 移动游戏行业市场规模
- 7.1.4 移动游戏类型偏好排名
- 7.1.5 移动游戏行业出海情况
- 7.1.6 移动游戏行业发展格局
- 7.1.7 移动游戏行业发展趋势
- 7.2 电子竞技
 - 7.2.1 电子竞技行业发展历程
 - 7.2.2 电子竞技行业发展现状
 - 7.2.3 电子竞技行业市场规模
 - 7.2.4 电子竞技行业用户规模
 - 7.2.5 电子竞技行业产业布局
 - 7.2.6 电子竞技行业发展瓶颈
 - 7.2.7 电子竞技行业发展趋势

第八章 2021-2023年中国数字娱乐网络版权市场深入分析

- 8.1 网络版权市场运行状况
 - 8.1.1 版权保护依据
 - 8.1.2 产业市场规模
 - 8.1.3 细分市场结构
 - 8.1.4 市场营收情况
 - 8.1.5 版权产业前景
- 8.2 网络版权产业行业动态
 - 8.2.1 内容聚焦疫情，助力信息传播
 - 8.2.2 涉农产品创新，推动乡村振兴
 - 8.2.3 灵活吸纳人才，缓冲就业压力
 - 8.2.4 创意激活消费，培育市场动能
 - 8.2.5 基础技术升级，用户体验增效
- 8.3 数字娱乐版权保护案例——阅文集团
 - 8.3.1 阅文集团版权保护现状
 - 8.3.2 阅文集团版权运营模式

- 8.3.3 阅文集团版权保护依据
- 8.3.4 阅文集团版权保护难点
- 8.3.5 阅文集团版权保护思路

第九章 中国数字娱乐产业园区发展状况及典型案例解析

- 9.1 文化创意产业园发展综述
 - 9.1.1 文化创意产业园基本概念
 - 9.1.2 文化创意产业园类型划分
 - 9.1.3 文化创意产业园发展特点
 - 9.1.4 文化创意产业园区域分布
 - 9.1.5 文化创意产业园发展趋势
- 9.2 数字娱乐产业园区发展情况
 - 9.2.1 数字娱乐产业园发展现状
 - 9.2.2 数字娱乐产业园发展模式
- 9.3 数字娱乐产业园典型案例解析
 - 9.3.1 数字娱乐新技术联合实验室
 - 9.3.2 广州大湾区数字娱乐产业园
 - 9.3.3 北京数字娱乐产业示范基地
 - 9.3.4 璧山国家级数字娱乐产业园
 - 9.3.5 大众数字创意文化产业园
 - 9.3.6 杭州西湖数字娱乐产业园

第十章 2020-2023年中国数字娱乐行业典型企业经营分析

- 10.1 视频领域
 - 10.1.1 芒果超媒
 - 10.1.1.1 企业基本介绍
 - 10.1.1.2 企业主要业务
 - 10.1.1.3 经营效益分析
 - 10.1.1.4 业务经营分析
 - 10.1.1.5 财务状况分析
 - 10.1.1.6 核心竞争力分析
 - 10.1.1.7 公司发展战略

- 10.1.1.8 未来前景展望
- 10.1.2 哔哩哔哩
 - 10.1.2.1 企业基本介绍
 - 10.1.2.2 企业经营情况
 - 10.1.2.3 企业竞争能力
 - 10.1.2.4 2021年企业经营状况分析
 - 10.1.2.5 2022年企业经营状况分析
 - 10.1.2.6 2023年企业经营状况分析
- 10.2 阅读领域
 - 10.2.1 掌阅科技
 - 10.2.1.1 企业基本介绍
 - 10.2.1.2 企业发展动态
 - 10.2.1.3 经营效益分析
 - 10.2.1.4 业务经营分析
 - 10.2.1.5 财务状况分析
 - 10.2.1.6 核心竞争力分析
 - 10.2.1.7 公司发展战略
 - 10.2.1.8 未来前景展望
 - 10.2.2 阅文集团
 - 10.2.2.1 企业基本介绍
 - 10.2.2.2 企业经营动态
 - 10.2.2.3 2021年企业经营状况分析
 - 10.2.2.4 2022年企业经营状况分析
 - 10.2.2.5 2023年企业经营状况分析
- 10.3 游戏领域
 - 10.3.1 完美世界
 - 10.3.1.1 企业基本介绍
 - 10.3.1.2 企业经营动态
 - 10.3.1.3 经营效益分析
 - 10.3.1.4 业务经营分析
 - 10.3.1.5 财务状况分析
 - 10.3.1.6 核心竞争力分析

- 10.3.1.7 公司发展战略
- 10.3.1.8 未来前景展望
- 10.3.2 吉比特
 - 10.3.2.1 企业基本介绍
 - 10.3.2.2 企业经营模式
 - 10.3.2.3 经营效益分析
 - 10.3.2.4 业务经营分析
 - 10.3.2.5 财务状况分析
 - 10.3.2.6 核心竞争力分析
 - 10.3.2.7 公司发展战略
 - 10.3.2.8 未来前景展望
- 10.4 音乐领域
 - 10.4.1 腾讯音乐
 - 10.4.1.1 企业基本介绍
 - 10.4.1.2 企业经营情况
 - 10.4.1.3 2021年企业经营状况分析
 - 10.4.1.4 2022年企业经营状况分析
 - 10.4.1.5 2023年企业经营状况分析
 - 10.4.2 网易云音乐
 - 10.4.2.1 企业基本介绍
 - 10.4.2.2 企业经营情况
 - 10.4.2.3 产品融资情况
 - 10.4.2.4 产品发展阶段
 - 10.4.2.5 产品竞争能力
- 10.5 直播领域
 - 10.5.1 快手科技
 - 10.5.1.1 企业基本介绍
 - 10.5.1.2 企业融资情况
 - 10.5.1.3 2021年企业经营状况分析
 - 10.5.1.4 2022年企业经营状况分析
 - 10.5.1.5 2023年企业经营状况分析
 - 10.5.2 字节跳动

- 10.5.2.1 企业基本情况
- 10.5.2.2 代表产品抖音
- 10.5.2.3 抖音运行逻辑
- 10.5.2.4 抖音竞争优势
- 10.5.2.5 抖音变现分析
- 10.6 在线漫画
 - 10.6.1 快看漫画
 - 10.6.1.1 产品基本介绍
 - 10.6.1.2 产品经营情况
 - 10.6.1.3 产品出海情况
 - 10.6.1.4 榜首作品情况
 - 10.6.2 有妖气漫画
 - 10.6.2.1 企业基本介绍
 - 10.6.2.2 产品经营情况
 - 10.6.2.3 产品收入情况
 - 10.6.2.4 榜首作品情况

第十一章 中国数字娱乐行业投资分析及风险预警

- 11.1 上市公司在娱乐行业投资动态分析
 - 11.1.1 投资项目综述
 - 11.1.2 投资区域分布
 - 11.1.3 投资模式分析
 - 11.1.4 典型投资案例
- 11.2 中国数字娱乐行业投资机会分析
 - 11.2.1 数字娱乐行业支持政策
 - 11.2.2 数字娱乐行业基金建设
 - 11.2.3 数字娱乐行业投资热点
- 11.3 中国数字娱乐行业投资风险分析
 - 11.3.1 在线视频行业投资风险
 - 11.3.2 数字音乐行业投资风险
 - 11.3.3 数字阅读行业投资风险
 - 11.3.4 网络游戏行业投资风险

11.4 中国数字娱乐行业投资建议分析

11.4.1 数字视频领域投资建议

11.4.2 数字音乐领域投资建议

11.4.3 数字阅读领域投资建议

11.4.4 网络游戏领域投资建议

第十二章 对2023-2029年中国数据娱乐行业前景趋势预测

12.1 中国数字娱乐行业发展趋势分析

12.1.1 产品产业边界不断延伸

12.1.2 头部企业集聚效应强化

12.1.3 外资机构鲶鱼效应增强

12.1.4 内容供给多元化平民化

12.1.5 数字付费消费习惯成型

12.1.6 行业市场规范化成熟化

12.2 对2023-2029年中国数字娱乐行业预测分析

12.2.1 2023-2029年中国数字娱乐行业影响因素分析

12.2.2 2023-2029年中国数字阅读产业市场规模预测

12.2.3 2023-2029年中国数字音频产业市场规模预测

12.2.4 2023-2029年中国网络版权产业市场规模预测

12.2.5 2023-2029年中国数字游戏产业市场规模预测

图表目录

图表 2018-2022年国内生产总值及其增长速度

图表 2018-2022年三次产业增加值占国内生产总值比重

图表 2018-2022年货物进出口总额

图表 2022年货物进出口总额及其增长速度

图表 2022年主要商品出口数量、金额及其增长速度

图表 2022年主要商品进口数量、金额及其增长速度

图表 2022年对主要国家和地区货物进出口金额、增长速度及其比重

图表 2022年外商直接投资及其增长速度

图表 2022年对外非金融类直接投资额及其增长速度

图表 2021年全国三次产业投资占固定资产投资（不含农户）比重

图表 2021年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度

图表 2021年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2022年三次产业投资占固定资产投资（不含农户）比重

图表 2022年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度

图表 2022年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2023年三次产业投资占固定资产投资（不含农户）比重

图表 2023年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度

图表 2023年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2020年全国居民人均可支配收入平均数与中位数

图表 2021年全国居民人均可支配收入平均数与中位数

图表 2018-2022年全国居民人均可支配收入及其增长速度

图表 2021年居民人均消费支出及构成

图表 2022年全国居民人均消费支出及其构成

图表 2023年居民人均消费支出及构成

图表 2020年全国规模以上文化及相关产业企业营业收入情况

图表 2021年全国规模以上文化及相关产业企业营业收入情况

图表 2022年全国规模以上文化及相关产业企业营业收入情况

图表 2021年专利授权和有效专利情况

图表 2016-2021年研究与试验发展（R&D）支出及其增长速度

图表 2015-2021年中国创新指数全球排名变化情况

图表 2015-2021年中国固定宽带家庭普及率、移动宽带用户普及率增长情况

图表 2013-2021年中国IPv6地址数量

图表 主要地区“十四五”数字娱乐领域规划情况

图表 中国数字娱乐视频发展历程

图表 中国数字娱乐视频行业产业链

图表 中国数字娱乐视频行业产业图谱

图表 中国数字娱乐视频行业竞争整体分析

图表 中国数字娱乐视频行业竞争路径

图表 中国数字视频娱乐用户运营趋势

图表 数字音频娱乐市场划分

图表 数字音频产业图谱

图表 2016-2021年中国数字音乐行业市场规模

图表 2016-2021年中国衍生音频娱乐服务市场规模

图表 中国数字阅读行业发展阶段及标志性事件

图表 数字阅读行业产业链

图表 2016-2021年中国数字阅读行业市场规模

图表 2021年数字阅读用户不同年龄阶段阅读类型偏好

图表 国内数字阅读行业四类参与者及主要阅读平台

图表 中国数字阅读智能化进程

图表 游戏行业发展历程

图表 A股游戏指数与游戏政策相关性情况

图表 2009-2022年中国游戏行业政策梳理

图表 2014-2021年中国游戏产业实际销售收入及增速

图表 2021年中国游戏市场收入占比

图表 2016-2021年中国网络游戏行业用户规模及使用率

图表 2016-2021年中国手机网络游戏行业用户规模及使用率

图表 2015-2021年中国游戏版号下发情况

图表 2021年电视剧/网络剧管理标准

图表 2017-2021年中国获准发行国产电视剧数量

图表 2021年获准发行电视剧部数

图表 2021年获准发行电视剧集数

图表 2021年重点网络剧备案情况

图表 2017-2021年中国五大视频平台播出剧集数量

图表 2019-2021年上新剧集数量

图表 2021年网络剧单部集数分布情况

图表 2021年视频平台超前点播剧数量

图表 2021年网络剧播出TOP50各播放量区间剧目数量

图表 2021年网络剧播放量TOP50平台分布

图表 2021网络剧播放量TOP50类型分布

图表 2021年主流网络视频平台海外业务发展情况

图表 2023-2029年中国网络剧发展态势

图表 网络综艺节目与电视综艺节目差异性和创新性对比

图表 2021年网络综艺播放指数TOP20

图表 2021年网络综艺播放TOP20类目

图表 2021年上新综艺创作类型分布

图表 2021年网络综艺热度TOP10

图表 2021年上星综艺网络播放TOP10

图表 2021年芒果综艺上新综艺TOP10

图表 2021年腾讯综艺上新综艺TOP10

图表 2021年爱奇艺综艺上新综艺TOP10

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R13/R1303/202308/21-549230.html>