

2024-2030年中国数字内容 产业发展现状与行业竞争对手分析报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2024-2030年中国数字内容产业发展现状与行业竞争对手分析报告》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.cction.com/report/202401/433412.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

中企顾问网发布的《2024-2030年中国数字内容产业发展现状与行业竞争对手分析报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局市场服务行业的重要决策参考依据。 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 中国数字出版产业运行分析 5.2.1 2014年行业运行分析 5.2.2 行业运行分析 5.2.3 行业运行动态 5.3 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 中国数字动漫产业发展分析 8.1 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 数字内容相关产业发展分析 13.1 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 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 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

