

2020年中国文娱行业分析报告- 行业现状与发展趋势分析

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国文娱行业分析报告-行业现状与发展趋势分析》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：<http://baogao.chinabaogao.com/wentiule/431101431101.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

中国文娱产业经过快速发展与变革，各种商业模式创新不断涌现，文娱内容更加多样化。从总体上来看，人均可支配收入提升、消费更替、移动互联网快速发展和产业政策的大力扶持，四大利好因素成为支撑中国文娱产业迅速发展的核心驱动因素，预计到2021年中国文娱及媒体产业规模将突破2万亿。

2013-2021年中国文娱及媒体产业市场规模及增长预测 数据来源：中国文化艺术行业协会
2019年的文娱行业，正呈现出冰火两重天的态势。

一面是巨头火热的战场：以抖音、快手为代表的短视频正在迅猛抢占用户的注意力；直播带货的商业价值让整个行业为之震惊，背后的MCN格局也基本稳固；在社交领域，阿里、腾讯、微博等头部互联网企业也开始寻找新的增长点，不断推出新产品……

另一面则是初创企业的寒冬：2015年，二次元、直播、短视频刚开始显露生命力，整个文娱行业十分繁荣、游戏、影视、音乐、动漫以及衍生品等领域均开始全面发力。有数据显示，2016年，文娱产业的投资数量多达1116起、涉及投资金额超1000亿。然而，2017年，文娱产业投资数量为912起，直到2019，这一数据已经迅速减少至300起不到。

猎云网发布的2019「年度大文娱领域最具影响力创新企业TOP 10」榜单。奖项评选结果均为线上投票和专属评委会审核综合评定得出，评分细则全透明公布，企业类榜单投票占比10%+评委评选占比90%，评审团综合企业实力、发展前景、行业口碑、团队潜力等多方面指标，最终评定得出2019「年度大文娱领域最具影响力创新企业TOP 10」。

2019年度大文娱领域最具影响力创新企业TOP 10（排名不分先后）

企业名称

简介

贝壳视频

贝壳视频联合济南市委宣传部、腾讯、济南广播电视台举办的“网红济南”是行业在融媒体方向的首次尝试。以“网红济南”为题，活动创新性地融入“红人节”概念，依托政府号召力、自身品牌实力和传统媒体硬实力，借助新兴媒体手段和网络红人资源，在腾讯全流量平台的辅助下助力城市品牌推广，打造城市IP。

华星酷娱

北京华星酷娱文化传媒有限公司成立于2018年6月，核心团队来自北京华谊兄弟创星娱乐科技有限公司，在与腾讯、阿里深度合作下创造“股改百日即挂牌”记录。现华星酷娱专注与字

节跳动的战略合作，是抖音首批官方认证的MCN机构、抖音汽车服务商、抖音明星特效师独家合作伙伴等。

昆仑决

2017年5月，昆仑决完成B+轮融资，由亿润投资、前海梧桐并购基金领投，B轮投资方晨兴资本及北极光创投跟投。此次融资，昆仑决投前估值为5亿美金，融资之后昆仑决整体品牌估值创下了中国搏击的历史记录。

连尚文学

连尚文学集网络文学原创、移动阅读分发、IP开发运营于一体的综合数字阅读品牌。旗下拥有逐浪小说网、逐浪小说APP、连尚读书APP、连尚免费读书APP，已成为国内第三大网络文学移动端平台。目前，估值达到10亿美金，成新晋独角兽。

十二栋文化

十二栋文化围绕形象IP持续深耕娱乐消费领域：一方面以LLJ夹机占为阵地，打造IP与用户互动场景，成就年轻人喜爱的娱乐潮流文化。另一方面推出衍生品品牌BC12，推动IP产品消费升级。十二栋“IP-产品-

场景”产业联动模式创新，对形象IP商业化运作、产业融合发展具有一定意义。

TT语音

TT语音是一家以即时语音，开黑约玩、电子竞技等场景于一体的游戏社交平台。企业秉持着“愿天下没有孤单的玩家”的理念，旨在解决玩家游戏中的社交痛点，目前已成为国内移动端中重度游戏玩家人数最多、最喜爱的游戏社交平台。

小象互娱

小象互娱旗下原创IP有“王者荣耀小药店”和“绝地求生小药店”，已出品《王者急诊室》、《王者TOP10》、《荣耀短视频》和《绝地养鸡场》、《呆阿拿》、《中三侠》等，其中呆阿拿单条视频最高点播超5.6亿；头部KOL账号包括PDD、大司马、韦神、寅子、JY、灵魂刀神等。

笑果文化

笑果文化创立于上海，是一家以内容为驱动的年轻态戏剧产业公司。通过发力于线上生活、线下演出、消费场景三大领域，打造新型生活方式，增加“喜剧人口”，形成年轻态喜剧生态闭环。

洋葱视频

洋葱成立于2016年，是全国首家互联网内容生态服务商。涉足IP研发孵化、内容电商、IP商业化增值、内容IP出海、直播等多个业务板块。旗下孵化包括办公室小野、代古拉k、七舅脑爷在内的IP超400个，已成为国内最大的短视频IP自主研发机构，国内最大的短视频IP出海机构，国内领先的内容电商企业，国内领先的IP商业增值服务机构。

Yuki动漫

YUKI动漫是一家专注于泛娱乐产业的衍生品综合服务商，拥有专业的衍生品开发团队，

目前已经涵盖动漫、游戏、影视、文创等各个领域，在圈内积累了极高的口碑。自2018年4月品牌联运计划启动至今，已与不同领域的品牌方进行IP跨界合作。

经历了被资本追着跑，爆发式增长后，影视行业渐渐冷静，内容监管日趋严格，资本入市愈发谨慎，行业洗牌迅速又绝情，在内外夹击下，文娱行业的2019年确实不太好过。据企查查数据显示，2019年吊销或注销的影视公司已经多达2996家。

2019年文娱公司“阵亡”名单（部分）

公司名

成立时间

细分领域

印纪传媒

2003年

上市娱乐集团

搜狐晶茂

2009年

影院营销

音悦台

2009年

MV分享

咪蒙

2014年

自媒体大V

熊猫直播

2015年

直播平台

美贝网

2015年

演艺服务

影视宝

2015年

影视众筹

直播帝

2016年

体育直播

Enjoy音乐

2015年

音乐社交

北冥鱼游戏

2018年

H5游戏 图表来源：观研天下整理

2020年，文娱大环境依然一言难尽，但需要所有创业者拒绝投机，放平心态，先求稳，再求大。（ZQ）

中国报告网是观研天下集团旗下打造的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2021年中国文娱行业分析报告-行业现状与发展趋势分析》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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【报告大纲】

第一章 2016-2019年中国文娱行业发展概述

第一节 文娱行业发展情况概述

- 一、文娱行业相关定义
- 二、文娱行业基本情况介绍
- 三、文娱行业发展特点分析

第二节 中国文娱行业上下游产业链分析

一、产业链模型原理介绍

二、文娱行业产业链条分析

三、中国文娱行业产业链环节分析

1、上游产业

2、下游产业

第三节 中国文娱行业生命周期分析

一、文娱行业生命周期理论概述

二、文娱行业所属的生命周期分析

第四节 文娱行业经济指标分析

一、文娱行业的赢利性分析

二、文娱行业的经济周期分析

三、文娱行业附加值的提升空间分析

第五节 中国文娱行业进入壁垒分析

一、文娱行业资金壁垒分析

二、文娱行业技术壁垒分析

三、文娱行业人才壁垒分析

四、文娱行业品牌壁垒分析

五、文娱行业其他壁垒分析

第二章 2016-2019年全球文娱行业市场发展现状分析

第一节 全球文娱行业发展历程回顾

第二节 全球文娱行业市场区域分布情况

第三节 亚洲文娱行业地区市场分析

一、亚洲文娱行业市场现状分析

二、亚洲文娱行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲文娱行业市场前景分析

第四节 北美文娱行业地区市场分析

一、北美文娱行业市场现状分析

二、北美文娱行业市场规模与市场需求分析

三、北美文娱行业市场前景分析

第五节 欧盟文娱行业地区市场分析

一、欧盟文娱行业市场现状分析

二、欧盟文娱行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟文娱行业市场前景分析

第六节 2020-2026年世界文娱行业分布走势预测

第七节 2020-2026年全球文娱行业市场规模预测

第三章 中国文娱产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

- 一、中国GDP增长情况分析
- 二、工业经济发展形势分析
- 三、社会固定资产投资分析
- 四、全社会消费品文娱总额
- 五、城乡居民收入增长分析
- 六、居民消费价格变化分析
- 七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国文娱行业政策环境分析

- 一、行业监管体制现状
- 二、行业主要政策法规

第三节 中国文娱产业社会环境发展分析

- 一、人口环境分析
- 二、教育环境分析
- 三、文娱环境分析
- 四、生态环境分析
- 五、消费观念分析

第四章 中国文娱行业运行情况

第一节 中国文娱行业发展状况情况介绍

- 一、行业发展历程回顾
- 二、行业创新情况分析
- 三、行业发展特点分析

第二节 中国文娱行业市场规模分析

第三节 中国文娱行业供应情况分析

第四节 中国文娱行业需求情况分析

第五节 中国文娱行业供需平衡分析

第六节 中国文娱行业发展趋势分析

第五章 中国文娱所属行业运行数据监测

第一节 中国文娱所属行业总体规模分析

- 一、企业数量结构分析
- 二、行业资产规模分析

第二节 中国文娱所属行业产销与费用分析

- 一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国文娱所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第六章 2016-2019年中国文娱市场格局分析

第一节 中国文娱行业竞争现状分析

一、中国文娱行业竞争情况分析

二、中国文娱行业主要品牌分析

第二节 中国文娱行业集中度分析

一、中国文娱行业市场集中度分析

二、中国文娱行业企业集中度分析

第三节 中国文娱行业存在的问题

第四节 中国文娱行业解决问题的策略分析

第五节 中国文娱行业竞争力分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2016-2019年中国文娱行业需求特点与动态分析

第一节 中国文娱行业消费市场动态情况

第二节 中国文娱行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 文娱行业成本分析

第四节 文娱行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国文娱行业价格现状分析

第六节 中国文娱行业平均价格走势预测

一、中国文娱行业价格影响因素

二、中国文娱行业平均价格走势预测

三、中国文娱行业平均价格增速预测

第八章 2016-2019年中国文娱行业区域市场现状分析

第一节 中国文娱行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区文娱市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区文娱市场规模分析

四、华东地区文娱市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区文娱市场规模分析

四、华中地区文娱市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区文娱市场规模分析

四、华南地区文娱市场规模预测

第九章 2016-2019年中国文娱行业竞争情况

第一节 中国文娱行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国文娱行业SWOT分析

一、行业优势分析

二、行业劣势分析

三、行业机会分析

四、行业威胁分析

第三节 中国文娱行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章文娱行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十一章 2020-2026年中国文娱行业发展前景分析与预测

第一节 中国文娱行业未来发展前景分析

一、文娱行业国内投资环境分析

二、中国文娱行业市场机会分析

三、中国文娱行业投资增速预测

第二节 中国文娱行业未来发展趋势预测

第三节 中国文娱行业市场发展预测

一、中国文娱行业市场规模预测

二、中国文娱行业市场规模增速预测

三、中国文娱行业产值规模预测

四、中国文娱行业产值增速预测

五、中国文娱行业供需情况预测

第四节 中国文娱行业盈利走势预测

一、中国文娱行业毛利润同比增速预测

二、中国文娱行业利润总额同比增速预测

第十二章 2020-2026年中国文娱行业投资风险与营销分析

第一节 文娱行业投资风险分析

一、文娱行业政策风险分析

二、文娱行业技术风险分析

三、文娱行业竞争风险

四、文娱行业其他风险分析

第二节 文娱行业企业经营发展分析及建议

一、文娱行业经营模式

二、文娱行业销售模式

三、文娱行业创新方向

第三节 文娱行业应对策略

一、把握国家投资的契机

二、竞争性战略联盟的实施

三、企业自身应对策略

第十三章 2020-2026年中国文娱行业发展战略及规划建议

第一节 中国文娱行业品牌战略分析

一、文娱企业品牌的重要性

二、文娱企业实施品牌战略的意义

三、文娱企业品牌的现状分析

四、文娱企业的品牌战略

五、文娱品牌战略管理的策略

第二节 中国文娱行业市场重点客户战略实施

一、实施重点客户战略的必要性

二、合理确立重点客户

三、对重点客户的营销策略

四、强化重点客户的管理

五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国文娱行业战略综合规划分析

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

第十四章 2020-2026年中国文娱行业发展策略及投资建议

第一节 中国文娱行业产品策略分析

一、服务产品开发策略

二、市场细分策略

三、目标市场的选择

第二节 中国文娱行业定价策略分析

第三节 中国文娱行业营销渠道策略

一、文娱行业渠道选择策略

二、文娱行业营销策略

第四节 中国文娱行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国文娱行业重点投资区域分析

二、中国文娱行业重点投资产品分析

图表详见正文

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/wentiyule/431101431101.html>