

A person is shown from the chest up, wearing a VR headset. The scene is filled with a dense field of colorful, glowing particles (red, blue, green, yellow) that appear to be floating in the air, creating a futuristic and immersive atmosphere. The person's face is partially visible through the VR lenses.

2016 中国大文娱产业升级报告

——全民娱乐时代的新风向

CBNData

第一财经商业数据中心

CONTENTS

目录

- 01 | 大文娱产业升级
- 02 | 内容日渐丰富繁荣
- 03 | 用户日益成为影响文娱行业的关键
- 04 | 商业模式革新升级
- 05 | 总结

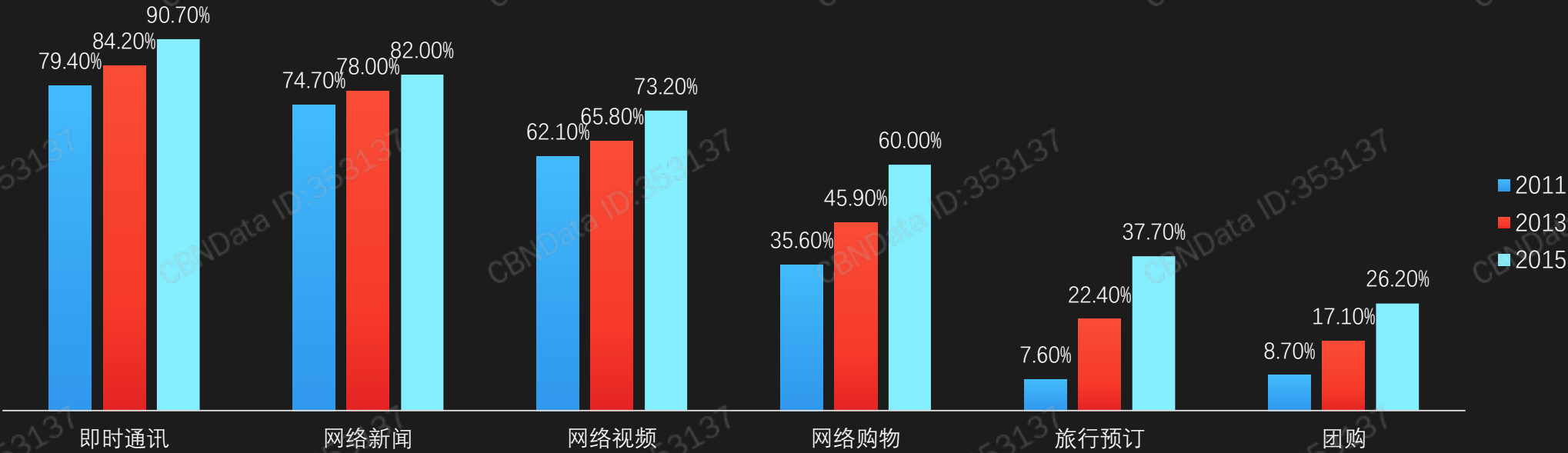


全民娱乐 时代到来

超七成网民有文化娱乐需求

- 我国2015年人均GDP突破8千美元，物质消费的主导位置将逐渐被精神消费所取代，文化娱乐类应用的渗透率进一步提升，单网络视频领域即可覆盖超7成网民，全民娱乐时代已然到来。

2011-2015 部分领域互联网应用网民渗透率



数据来源：CNNIC《中国互联网络发展状况统计调查》

||| 文娱消遣占近半上网时间



在PC端

- 人们每月浏览的网页中**24%**属于文化娱乐领域
- 人们每月花**54%**的上网时间在文化娱乐上



在移动端

- 人们每月使用app次数的**20%**属于文化娱乐领域
- 人们每月花**42%**的上网时间在文化娱乐上

大数据·全洞察

升级新风向



产业

- 开发一体化趋势
- 视频重要性增强



内容

- 优质IP的体系化运营
- 网生内容快速发展



用户

- 对内容影响力增强
- 付费意愿增加
- 会员愈发重要
- 年轻一代崛起



商业模式

- 广告即内容
- 跨平台联动
- 视频成为连接人与商品服务的新入口

CONTENTS

目录

01 | 大文娱产业升级

1.1 开发一体化趋势

1.2 视频重要性增强

02 | 内容日渐丰富繁荣

03 | 用户日益成为影响文娱行业的关键

04 | 大文娱商业模式革新升级

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_17284

