



**CBNData**

第一财经商业数据中心

# 2016互联网文化娱乐产业洞察



## 目录

1. 互联网文化娱乐生态发展现状

2. 在线视频行业三大趋势和一个现象

3. 被视频改变的商业模式

4. 视频行业新势力

5. 总结



目录

1. 互联网文化娱乐生态发展现状

2. 在线视频行业三大趋势和一个现象

3. 被视频改变的商业模式

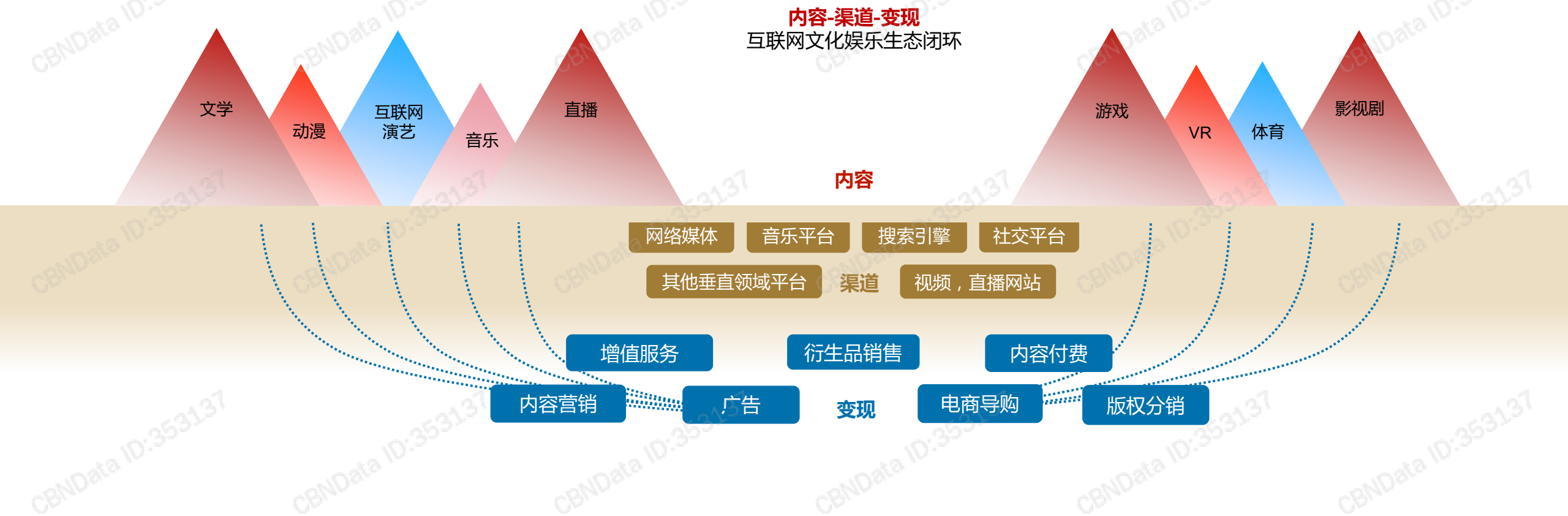
4. 视频行业新势力

5. 总结

## 1.1 互联网文化娱乐生态构成

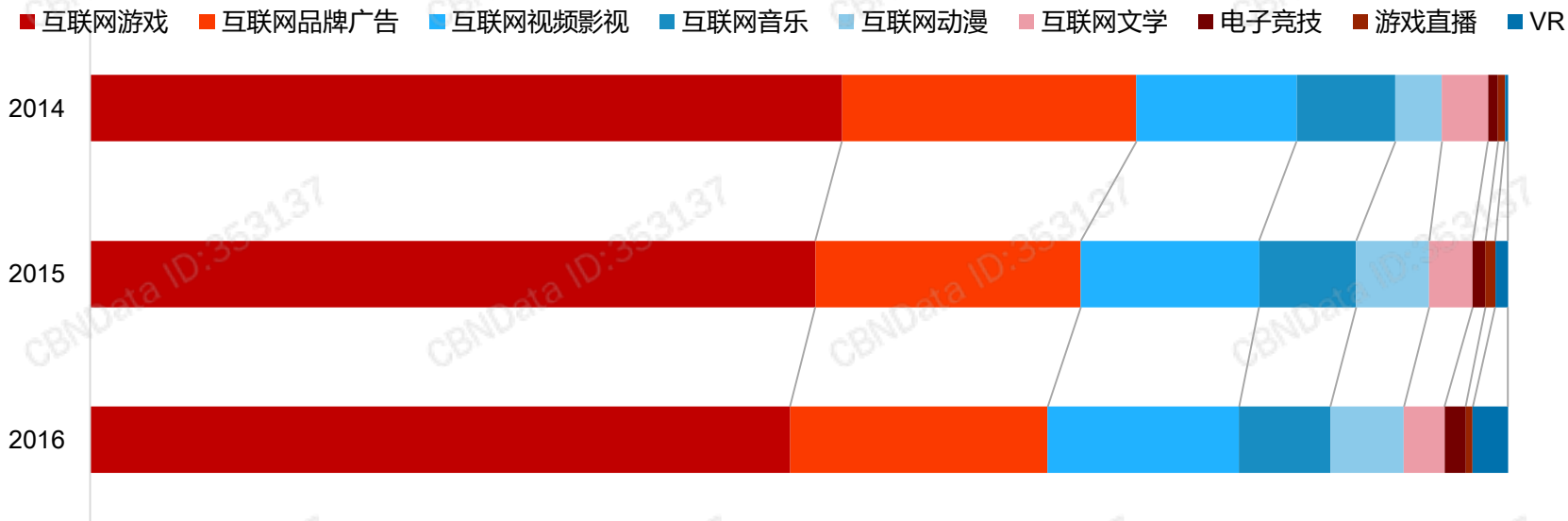
# 互联网文娱生态圈由内容、渠道和变现形成闭环

- 随着国民经济持续性快速增长,国民对文化娱乐产品的消费意愿和能力均得到了快速的提升。在相关政策及资本参与的带动下,互联网文娱市场已形成“内容-渠道-变现”三个层次的完整商业生态闭环。



- 观察近两年文化娱乐产业规模的营收结构，游戏和新闻营收占比下降，影视、音乐、动漫占比提升，发展日益多元化，而随着电竞、直播、VR等新形式的出现，未来的内容产业将不断升级和迭代。

中国互联网文化娱乐产业规模（按收入来源）



内容来源：综合艺恩，艾瑞，腾讯研究院等多家机构研究结果估算，以行业营收作为统计对象



目录

1. 互联网文化娱乐生态发展现状

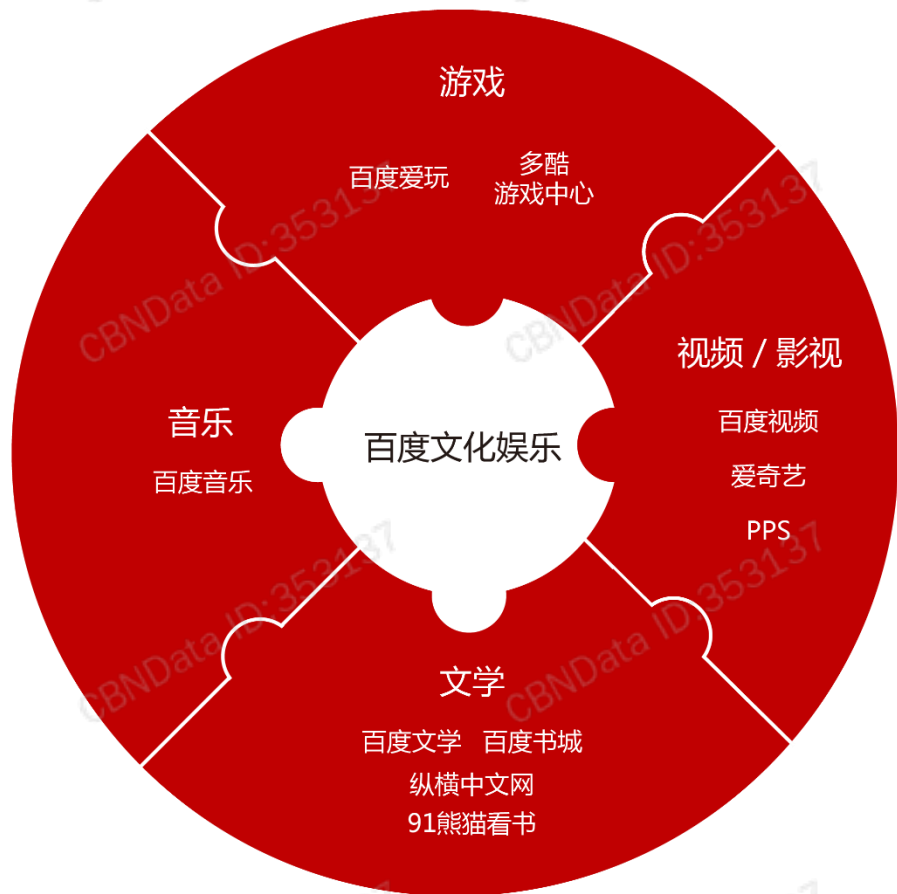
2. 在线视频行业三大趋势和一个现象

3. 被视频改变的商业模式

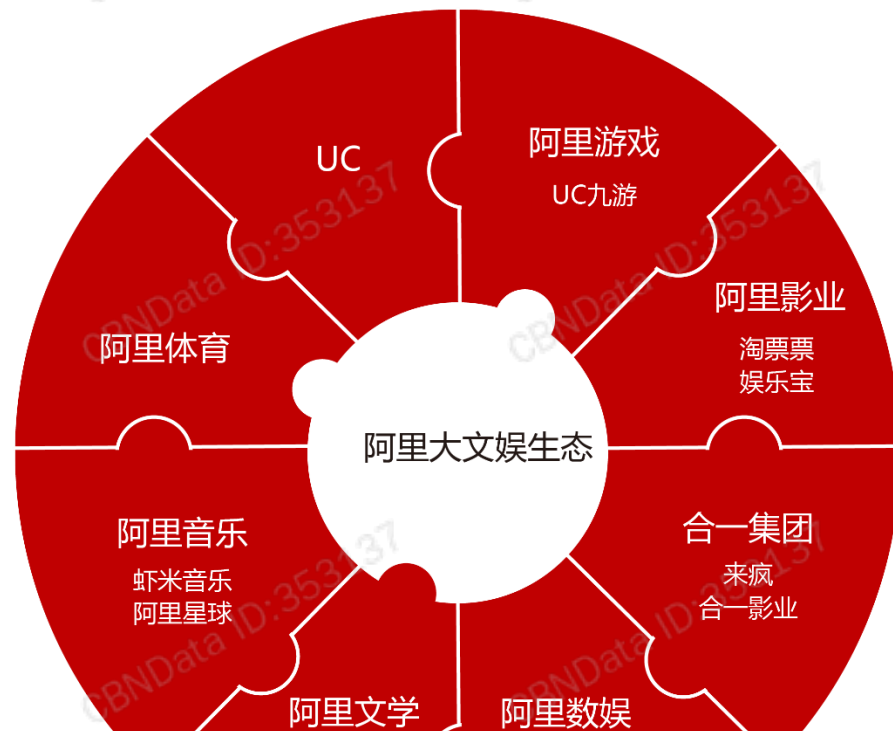
4. 视频行业新势力

5. 总结

## 1.2 BAT的文化娱乐生态布局



资料来源：公开资料



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\\_17292](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_17292)

