

中国数字创意行业市场深度调研及发展趋势与投资前景研究报告(2026-2031版)

报告简介

数字创意产业是现代信息技术与文化创意产业逐渐融合而产生的一种新经济形态，和传统文化创意产业以实体为载体进行艺术创作不同，数字创意是以CG(Computer Graphics)等现代数字技术为主要技术工具，强调依靠团队或个人通过技术、创意和产业化的方式进行数字内容开发、视觉设计、策划和创意服务等。目前数字创意产业的应用主要体现在会展领域、虚拟现实领域等、产品可视化领域。

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、国家海关总署、全国商业信息中心、中国经济景气监测中心、51行业报告网、全国及海外相关报刊杂志的基础信息以及数字创意行业研究单位等公布和提供的大量资料。报告对我国数字创意行业的供需状况、发展现状、子行业发展变化等进行了分析，重点分析了国内外数字创意行业的发展现状、如何面对行业的发展挑战、行业的发展建议、行业竞争力，以及行业的投资分析和趋势预测等等。报告还综合了数字创意行业的整体发展动态，对行业在产品方面提供了参考建议和具体解决办法。报告对于数字创意产品生产企业、经销商、行业管理部门以及拟进入该行业的投资者具有重要的参考价值，对于研究我国数字创意行业发展规律、提高企业的运营效率、促进企业的发展壮大有学术和实践的双重意义。

报告目录

第一章 数字创意产业相关概述

1.1 数字创意产业的内涵与应用

1.1.1 数字创意产业的内涵

1.1.2 数字创意产业的范畴

1.2 数字创意产业的特征

1.2.1 高附加值性

1.2.2 知识产权性

1.2.3 横向协同性

1.2.4 产业高技术性

第二章 2021-2026年中国数字创意产业发展环境

2.1 经济环境分析

2.1.1 世界经济形势分析

2.1.2 国内宏观经济概况

2.1.3 中国对外经济分析

2.1.4 国内固定资产投资

2.1.5 国内宏观经济展望

2.2 政策环境分析

2.2.1 产业政策红利频出

2.2.2 “十四五”战略性新兴产业规划

2.2.3 创意和设计相关产业发展意见

2.2.4 “十四五”动漫业免税政策分析

2.3 社会环境分析

2.3.1 居民收入水平分析

2.3.2 居民文化消费特征

2.3.3 居民文化消费指数

2.4 技术环境分析

2.4.1 人工智能技术

2.4.2 云计算技术

2.4.3 虚拟现实(vr)技术

2.4.4 区块链技术

第三章 2021-2026年中国数字创意产业发展分析

3.1 2021-2026年全球数字创意产业发展分析

3.1.1 全球数字创意产业现状综述

3.1.2 英国数字产业产业分析

3.1.3 美国数字创意产业分析

3.1.4 日本数字创意产业分析

3.2 2021-2026年国内数字创意产业发展现状

3.2.1 产业研究状况

3.2.2 产业发展战略意义

3.2.3 产业总体规模分析

3.2.4 企业数量增长情况

3.2.5 细分行业发展综述

3.3 2021-2026年国内典型数字创意产业园区发展分析

3.3.1 园区分布情况

3.3.2 北京中关村软件园

3.3.3 常州创意产业基地

3.3.4 深圳龙岗产业集群区

3.3.5 上海张江文创园区

3.4 数字创意产业面临的挑战

3.4.1 产业基础待夯实

3.4.2 优质内容待拓展

3.4.3 理论建设落后

3.4.4 产业发展短板

3.4.5 人才培养问题

3.5 数字创意产业发展建议

3.5.1 数字创意装备方面

3.5.2 数字创意内容方面

3.5.3 数字创意设计方面

3.5.4 人才培养机制方面

第四章 2021-2026年动漫产业发展分析

4.1 2021-2026年国际动漫产业发展概况

4.1.1 产业发展综况

4.1.2 产业发展模式

4.1.3 产业发展特点

4.1.4 产业政策分析

4.1.5 全球动漫ip

4.1.6 企业发展启示

4.2 中国动漫产业发展概况

4.2.1 行业影响因素

4.2.2 产业发展历程

4.2.3 产业运作图谱

4.2.4 主要参与者介绍

4.3 2021-2026年中国动漫产业发展规模分析

4.3.1 行业产值规模

4.3.2 市场用户规模

4.3.3 行业投资规模

4.4 2021-2026年中国动画产业发展分析

4.4.1 动画产业发展历程

4.4.2 动画业产业链结构

4.4.3 动画产业业务模式

4.4.4 电视动画备案状况

4.4.5 动画电影市场分析

4.5 2021-2026年中国漫画产业分析

4.5.1 漫画产业发展历程

4.5.2 漫画业产业链结构

4.5.3 漫画市场竞争状况

4.5.4 漫画用户行为变化

4.6 中国动漫产业存在的问题

4.6.1 主要问题分析

4.6.2 产业面临的威胁

4.6.3 发展瓶颈分析

4.6.4 人才供给问题

4.7 中国动漫产业发展建议

4.7.1 产业发展对策

4.7.2 体制改革建议

4.7.3 产品分级制度

4.7.4 产品营销策略

4.8 “十四五”时期我国动漫产业发展规划

4.8.1 相关内容

4.8.2 发展方向

4.8.3 保障措施

4.8.4 发展预测

第五章 2021-2026年中国电影产业发展分析

5.1 中国电影产业发展综述

5.1.1 产业全景图谱

5.1.2 产业运行状况

5.1.3 产业发展特点

5.1.4 产业监管政策

5.1.5 产业发展变革

5.2 中国电影市场运行数据分析

5.2.1 市场运行状况

5.2.2 市场运行特点

5.2.3 市场票房排名

5.2.4 市场竞争状况

5.2.5 市场发展态势

5.2.6 资本市场运作

5.3 中国电影档期市场分析

5.3.1 电影档期分布

5.3.2 电影定档流程

5.3.3 档期票房规模

5.4 中国电影院线发展分析

5.4.1 院线基本概念

5.4.2 院线建设规模

5.4.3 影院运营效率

5.4.4 影院业绩表现

5.4.5 院线票房表现

5.5 中国电影制作行业分析

5.5.1 电影制片主体构成

5.5.2 电影制片业运行特点

5.5.3 票房分账基本规则

5.5.4 电影制片业盈利模式

5.6 中国电影产业跨国发展分析

5.6.1 产业跨国发展的必要性

5.6.2 产业跨国发展的特性

5.6.3 产业跨国发展的路径

5.7 中国电影产业发展对策分析

5.7.1 实施精品战略

5.7.2 力促市场规范

5.7.3 推动科技创新

5.7.4 加强国际交流

5.8 中国电影投资状况分析

5.8.1 电影产业投资价值

5.8.2 电影行业投资现状

5.8.3 电影投资规模及产出能力

5.8.4 电影类型供需及投资回报

5.9 中国电影产业众筹融资状况分析

5.9.1 众筹融资概述

5.9.2 众筹融资的应用

5.9.3 众筹融资模式

5.9.4 众筹融资策略

第六章 2021-2026年网络文化业发展分析

6.1 网络文化的基本概述

6.1.1 网络文化的定义

6.1.2 网络文化的特点

6.1.3 网络文化的功能

6.1.4 与传统文化的互动

6.2 2021-2026年中国网络文化产业发展概况

6.2.1 产业内涵界定

6.2.2 产业发展模式

6.2.3 产业发展热点

6.2.4 融合发展趋势

6.2.5 产业前景可期

6.3 2021-2026年中国网络游戏产业发展分析

6.3.1 产业政策环境

6.3.2 产业规模分析

6.3.3 细分市场现状

6.3.4 海外出口状况

6.3.5 用户规模分析

6.3.6 产业发展问题

6.3.7 行业发展态势

6.3.8 产业发展方向

6.4 2021-2026年中国网络文学产业发展分析

6.4.1 产业文学与商业性

6.4.2 产业用户规模

6.4.3 产业发展现状

6.4.4 网文ip经济效益

6.4.5 平台发展现状

6.4.6 发展前景展望

6.5 2021-2026年中国网络剧产业发展分析

6.5.1 产业链分析

6.5.2 政策监管状况

6.5.3 市场发展现状

6.5.4 产业用户规模

6.5.5 播放平台分析

6.5.6 受众特征分析

6.5.7 商业模式分析

6.5.8 产业发展趋势

6.6 中国网络文化产业的问题及对策

6.6.1 产业面临主要问题

6.6.2 产业监管整治行动

6.6.3 融合发展问题及对策

6.6.4 利用市场机制引导

6.6.5 促进产业发展措施

第七章 2021-2026年中国虚拟现实（vr）产业发展分析

7.1 虚拟现实产业链剖析

7.1.1 产业链结构

7.1.2 产业链全景

7.1.3 设备层

7.1.4 应用层

7.1.5 内容层

7.2 2021-2026年虚拟现实产业商业模式分析

7.2.1 平台型商业模式

7.2.2 产品型商业模式

7.2.3 技术型商业模式

7.3 2021-2026年中国虚拟现实产业现状

7.3.1 行业发展历程

7.3.2 产业政策分析

7.3.3 投资发展动态

7.3.4 市场总体规模

7.3.5 细分市场规模

7.3.6 市场竞争格局

7.4 关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见

7.4.1 总体要求

7.4.2 重点任务

7.4.3 推进措施

7.5 虚拟现实产业发展趋势

7.5.1 整体市场趋势

7.5.2 技术发展趋势

7.5.3 商品形态趋势

7.6 虚拟现实产业应用前景

7.6.1 产业发展驱动因素

7.6.2 产业应用机遇

7.6.3 商业化应用前景

第八章 2021-2026年中国创意设计产业发展分析

8.1 创意设计产业相关概述

8.1.1 创意设计的内涵

8.1.2 发展社会氛围

8.1.3 产业发展意义

8.1.4 产业发展模式

8.2 创意设计促进产业融合的相关分析

8.2.1 作用机制

8.2.2 主要模式

8.2.3 主要策略

8.3 2021-2026年国内创意设计产业发展综述

8.3.1 产业发展历程

8.3.2 产业发展现状

8.3.3 产业技术应用

8.3.4 产业发展动态

8.3.5 发展经验借鉴

8.3.6 产业发展态势

8.3.7 产业发展方向

8.4 2021-2026年国内工业设计行业发展分析

8.4.1 行业基本介绍

8.4.2 行业发展特征

8.4.3 行业发展状况

8.4.4 企业发展模式

8.4.5 平台建设模式

8.4.6 行业发展前景

8.5 2021-2026年国内建筑设计行业发展分析

8.5.1 企业经营状况

8.5.2 行业竞争状况

8.5.3 市场供需分析

8.5.4 行业投资方向

8.5.5 行业发展方向

8.5.6 行业发展展望

8.6 2021-2026年部分区域创意设计产业发展情况

8.6.1 北京市

8.6.2 上海市

8.6.3 深圳市

8.6.4 武汉市

8.6.5 天津市

8.7 国内创意设计产业面临的问题

8.7.1 产业未得到足够重视

8.7.2 产业地域发展失衡

8.7.3 国内产业链尚不完善

8.8 国内创意设计产业未来可持续发展路径

8.8.1 创意计产业政策扶植

8.8.2 创意设计产业推广策略

8.8.3 创意设计产业人才支撑

8.8.4 创意设计产业版权管理

第九章 2021-2026年中国数字创意其他热点细分产业发展分析

9.1 数字阅读产业

9.1.1 产业发展环境

9.1.2 产业发展历程

9.1.3 市场发展现状

9.1.4 标杆企业分析

9.1.5 未来发展前景

9.2 在线音频市场

9.2.1 行业整体状况

9.2.2 内容模式分析

9.2.3 产业链解析

9.2.4 头部企业战略

9.2.5 行业发展机遇

9.2.6 市场面临挑战

9.2.7 行业发展前景

9.3 数字音乐行业

9.3.1 行业发展历程

9.3.2 市场规模分析

9.3.3 产业链解析

9.3.4 盈利模式分析

9.3.5 标杆企业分析

9.3.6 企业竞争格局

9.3.7 行业发展痛点

9.3.8 行业发展趋势

第十章 中国数字创意产业重点企业经营状况分析

10.1 奥飞娱乐股份有限公司

10.1.1 经营效益分析

10.1.2 业务经营分析

10.1.3 财务状况分析

10.1.4 核心竞争力分析

10.1.5 公司发展战略

10.1.6 未来前景展望

10.2 杭州顺网科技股份有限公司

10.2.1 经营效益分析

10.2.2 业务经营分析

10.2.3 财务状况分析

10.2.4 核心竞争力分析

10.2.5 未来前景展望

10.3 北京光线传媒股份有限公司

10.3.1 经营效益分析

10.3.2 业务经营分析

10.3.3 财务状况分析

10.3.4 公司发展战略

10.3.5 未来前景展望

10.4 科大讯飞股份有限公司

10.4.1 经营效益分析

10.4.2 业务经营分析

10.4.3 财务状况分析

10.4.4 核心竞争力分析

10.4.5 公司发展战略

10.4.6 未来前景展望

10.5 美盛文化创意股份有限公司

10.5.1 经营效益分析

10.5.2 业务经营分析

10.5.3 财务状况分析

10.5.4 核心竞争力分析

10.5.5 公司发展战略

10.5.6 未来前景展望

10.6 中文天地出版传媒股份有限公司

10.6.1 经营效益分析

10.6.2 业务经营分析

10.6.3 财务状况分析

10.6.4 核心竞争力分析

10.6.5 公司发展战略

10.6.6 未来前景展望

10.7 拓维信息系统股份有限公司

10.7.1 经营效益分析

10.7.2 业务经营分析

10.7.3 财务状况分析

10.7.4 核心竞争力分析

10.7.5 公司发展战略

10.7.6 未来前景展望

10.8 广州凡拓数字创意科技股份有限公司

10.8.1 经营效益分析

10.8.2 业务经营分析

10.8.3 财务状况分析

10.8.4 核心竞争力分析

10.8.5 公司发展战略

10.8.6 未来前景展望

第十一章 中道泰和对2026-2031年中国数字创意产业的投资建议

11.1 中国数字创意产业投融资状况分析

11.1.1 整体融资情况

11.1.2 巨头投资分析

11.1.3 腾讯战略升级

11.2 对中国数字创意产业投资价值评估分析

11.2.1 投资价值综合评估

11.2.2 市场机会矩阵分析

11.2.3 进入市场时机判断

11.3 对中国数字创意产业投资壁垒分析

11.3.1 技术壁垒

11.3.2 竞争壁垒

11.3.3 资金壁垒

11.4 对2026-2031年数字创意产业投资建议综述

11.4.1 项目投资建议

11.4.2 行业风险提示

第十二章 中国数字创意产业项目投资建设案例深度解析

12.1 “内容+”知识产权投资与运营平台建设项目

12.1.1 项目基本概述

12.1.2 投资价值分析

12.1.3 项目建设目标

12.1.4 项目投资测算

12.1.5 项目投资计划

12.2 动漫ip视频化运营项目

12.2.1 项目基本概述

12.2.2 投资价值分析

12.2.3 资金需求测算

12.2.4 经济效益分析

12.2.5 项目影响分析

12.3 游戏研发及运营建设项目

12.3.1 项目基本概述

12.3.2 项目投资背景

12.3.3 投资价值分析

12.3.4 资金需求测算

12.3.5 项目影响分析

12.4 数据运营平台建设项目

12.4.1 项目基本概述

12.4.2 投资价值分析

12.4.3 项目投资安排

12.4.4 项目影响分析

第十三章 2026-2031年数字创意产业发展趋势及前景展望

13.1 数字创意产业未来重点发展方向

13.1.1 数字文化创意

13.1.2 新型媒体服务

13.1.3 设计服务

13.1.4 融合应用服务

13.2 数字创意产业未来发展趋势

13.2.1 产业层面

13.2.2 城市层面

13.2.3 国家层面

13.3 2026-2031年中国数字创意产业预测分析

13.3.1 2026-2031年中国数字创意产业影响因素分析

13.3.2 2026-2031年中国数字创意产业规模预测

附录

附录一：“十四五”国家战略性新兴产业发展规划

附录二：动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定

附录三：中华人民共和国电影产业促进法

附录四：推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见

图表目录

图表：两部门对数字创意产业的理解

图表：《战略性新兴产业分类》之数字创意产业

图表：数字创意产业各环节附加值分析

图表：2021-2026年中国gdp核算数据

图表：2021-2026年全国固定资产投资(不含农户)同比增速

图表：2021-2026年全国固定资产投资(不含农户)主要数据

图表：2021-2026年全国居民人均可支配收入平均数与中位数

图表：2021-2026年居民人均可支配收入平均数与中位数

图表：2021-2026年居民文化诉求

图表：2021-2026年“文化惠民消费季”活动参与情况

图表：2021-2026年文化消费动机

图表：2021-2026年文化活动参与形式

图表：2021-2026年城乡文化需求对比

图表：2021-2026年文化消费拉动增长情况

图表：2021-2026年文化消费项目

图表：2021-2026年外地旅行文化消费比重

图表：2021-2026年日本地和异地文化消费满意度

图表：2021-2026年日本地各类文化消费场馆满意度

图表：2021-2026年中国省市文化产业综合指数

图表：2021-2026年中国省市文化生产力指数

图表：2021-2026年中国省市文化影响力指数

图表：2021-2026年中国省市文化驱动力指数

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

报告编号：217340

本文地址：<https://www.51baogao.cn/baogao/20210708/217340.shtml>

在线订购：[点击这里](#)