2026-2031年全球数字创意行业深度调研及投资前景预测报告

报告简介

数字创意行业研究报告主要分析了数字创意行业的国内外发展概况、行业的发展环境、市场分析(市场规模、市场结构、市场特点等)、生产分析(生产总量、供需平衡等)、竞争分析(行业集中度、竞争格局、竞争组群、竞争因素等)、产品价格分析、用户分析、替代品和互补品分析、行业主导驱动因素、行业渠道分析、行业赢利能力、行业成长性、行业偿债能力、行业营运能力、数字创意行业重点企业分析、子行业分析、区域市场分析、行业风险分析、行业发展前景预测及相关的经营、投资建议等。报告研究框架全面、严谨，分析内容客观、公正、系统，真实准确地反映了我国数字创意行业的市场发展现状和未来发展趋势。

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行业报告网以及国内外多种相关报刊杂志媒体提供的最新研究资料。本报告对国内外数字创意行业的发展状况进行了深入透彻地分析，对我国数字创意行业市场情况、技术现状、供需形势作了详尽研究，重点分析了国内外重点企业、行业发展趋势以及行业投资情况，报告还对数字创意行业上下游行业的发展进行了探讨，是相关企业、投资部门、研究机构准确了解目前中国市场发展动态，把握数字创意行业发展方向，为企业经营决策提供重要参考的依据。

报告目录

第一章 数字创意产业相关概述

第一节 数字创意产业的内涵与应用

一、 数字创意产业的概念

二、 数字创意产业的测度

三、 数字创意产业的内涵

四、 数字创意产业的分类

五、 数字创意产业的逻辑

六、 数字创意产业集群分析

第二节 数字创意产业的特征

一、 具有全连接的网络结构

二、 具有多重的价值输出

三、 需要想象力的引领

四、 具有强大的内生动力

第二章 2021-2026年中国数字创意产业发展环境

第一节 经济环境分析

一、 世界经济形势分析

二、 国内宏观经济概况

三、 中国对外经济分析

四、 国内固定资产投资

五、 国内宏观经济展望

第二节 政策环境分析

一、 产业政策环境利好

二、 “十四五”产业相关规划

第三节 社会环境分析

一、 居民收入水平分析

二、 居民文化消费特征

三、 居民文化消费指数

第四节 技术环境分析

一、 行业技术总析

二、 大数据技术

三、 人工智能技术

四、 云计算技术

五、 区块链技术

六、 5G技术

第三章 2021-2026年中国数字创意产业发展分析

第一节 数字创意产业全球价值链分析

一、 全球价值链提出背景

二、 全球价值链现状分析

三、 全球价值链发展模式

四、 全球价值链发展趋势

五、 全球价值链发展路径

第二节 2021-2026年全球数字创意产业发展分析

一、 全球数字创意产业综述

二、 全球数字创意产业竞争力

三、 英国数字创意产业分析

四、 美国数字创意产业分析

五、 日本数字创意产业分析

第三节 2021-2026年国内数字创意产业发展现状

一、 产业发展战略意义

二、 产业发展现状综述

三、 产业发展历程分析

四、 产业总体规模分析

五、 独角兽企业数量情况

六、 产业园区分布情况

七、 细分行业发展综述

第四节 中国部分地区数字创意产业发展状况

一、 长三角地区

二、 粤港澳大湾区

三、 北京市

四、 浙江省

五、 安徽省

六、 深圳市

七、 成都市

八、 天津市

第五节 中国数字创意产业知识产权证券化创新发展分析

一、 知识产权证券化发展背景

二、 知识产权证券化发展分析

三、 数字创意产业知识产权证券化问题

四、 数字创意产业知识产权证券化结构比较

五、 数字创意产业知识产权证券化创新发展建议

第六节 中国数字创意产业面临的挑战

一、 市场规模问题

二、 系统管理问题

三、 品牌意识问题

四、 其他问题分析

第七节 促进中国数字创意产业发展的对策

一、 宏观层面对策

二、 微观层面对策

第八节 加快中国发展数字创意产业的思考

一、 赋能传统产业

二、 发挥数字化优势

三、 促进乡村振兴

四、 提升自主创新能力

五、 培养专业人才队伍

六、 其他策略分析

第四章 2021-2026年动漫产业发展分析

第一节 2021-2026年国际动漫产业发展概况

一、 国际动漫产业发展现状

二、 美国动漫产业模式特征

三、 日本动漫产业发展状况

四、 美日动漫产业发展经验

第二节 2021-2026年中国动漫产业发展总体分析

一、 动漫产业政策

二、 产业发展特点

三、 行业产值规模

四、 市场用户规模

五、 动漫企业数量

六、 产业运作图谱

七、 行业舆论环境

八、 企业竞争格局

九、 国漫出海进展

十、 产业发展路径

十一、 未来发展趋势

第三节 2021-2026年中国动画产业发展分析

一、 市场发展历程

二、 市场发展现状

三、 市场发展特点

四、 市场运行规模

五、 票房收入情况

六、 细分市场分析

七、 国产动画电影

八、 动画番剧市场

九、 市场运作模式

十、 未来发展趋势

第四节 2021-2026年中国漫画产业分析

一、 漫画行业产业链分析

二、 漫画市场发展规模

三、 新上动态漫画盘点

四、 互联网漫画用户规模

五、 漫画平台运行现状分析

六、 漫画市场竞争发展态势

七、 漫画市场未来发展趋势

第五节 中国动漫产业存在的问题

一、 中国动漫产业总体发展问题

二、 国产漫画市场有待进一步规范

三、 国产动画电影制作水平有待提高

四、 国产动漫题材亟须多样化发展

五、 动漫的版权保护制度仍需完善

第六节 中国动漫产业发展的建议

一、 产业发展对策建议

二、 需要进行体制改革

三、 市场营销策略分析

四、 产业发展战略模式

五、 产业加速发展建议

六、 跨界融合发展路径

第五章 2021-2026年中国电影产业发展分析

第一节 中国电影产业发展综述

一、 产业全景图谱

二、 产业发展特点

三、 产业监管政策

四、 产业利好政策

五、 产业发展变革

六、 疫情影响分析

第二节 中国电影市场运行数据分析

一、 票房收入情况

二、 观影人次统计

三、 市场票房排名

四、 电影影片状况

五、 衍生品市场分析

六、 资本市场运作

第三节 电影放映行业上市公司财务状况分析

一、 上市公司规模

二、 上市公司分布

三、 经营状况分析

四、 盈利能力分析

五、 营运能力分析

六、 成长能力分析

七、 现金流量分析

第四节 中国电影档期市场分析

一、 电影档期票房规模

二、 档期购票用户画像

三、 档期分线城市票房

第五节 中国电影院线发展分析

一、 院线基本概念

二、 院线建设规模

三、 院线银幕数量

四、 疫情影响分析

五、 疫情应对情况

六、 发展趋势分析

第六节 中国电影制作行业分析

一、 电影制片业发展格局

二、 电影制片业运行特点

三、 票房分账基本规则

四、 电影制片业盈利模式

第七节 中国电影产业跨国发展分析

一、 产业跨国发展环境

二、 产业跨国发展现状

三、 产业跨国发展的路径

第八节 中国电影产业发展对策分析

一、 主旋律影片与多样化影片协调发展

二、 影院放映和线上播映协调发展

三、 城市电影和农村电影协调发展

四、 境内市场和境外市场协调发展

第九节 中国电影投资状况分析

一、 电影投资方式

二、 电影投资现状

三、 电影投资规模

四、 上市公司分析

五、 项目投资主体

六、 电影投资困境

七、 电影投资对策

八、 电影投资机遇

第十节 中国电影产业众筹融资状况分析

一、 众筹融资概述

二、 众筹融资的阶段

三、 众筹融资的应用

四、 众筹融资的现状

五、 众筹存在的问题

六、 众筹风险控制分析

第六章 2021-2026年中国网络文化业发展分析

第一节 网络文化的基本概述

一、 网络文化的定义

二、 网络文化的特点

三、 网络文化的功能

四、 与传统文化的互动

第二节 中国网络文化产业发展概况

一、 产业内涵界定

二、 产业发展模式

三、 产业发展热点

四、 “走出去”发展趋势

五、 产业前景可期

第三节 2021-2026年中国网络游戏产业发展分析

一、 产业发展态势

二、 产业规模分析

三、 用户规模分析

四、 细分市场现状

五、 海外出口状况

六、 行业竞争格局

七、 市场发展困境

八、 产业发展方向

第四节 2021-2026年中国网络文学产业发展分析

一、 产业发展历程

二、 产业发展现状

三、 产业用户规模

四、 产业市场规模

五、 商业模式分析

六、 行业竞争格局

七、 发展前景展望

第五节 2021-2026年中国网络剧产业发展分析

一、 产业链分析

二、 产业发展环境

三、 市场发展现状

四、 市场发展规模

五、 播放平台分析

六、 受众特征分析

七、 播放指数分析

八、 产业发展挑战

九、 产业发展趋势

第六节 中国网络文化产业的问题及对策

一、 产业面临主要问题

二、 产业监管整治建议

三、 加强未成年人保护

四、 利用市场机制引导

五、 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

第一节 虚拟现实产业链剖析

一、 产业链结构

二、 产业链全景

三、 设备层

四、 应用层

五、 内容层

第二节 2021-2026年虚拟现实产业商业模式分析

一、 平台型商业模式

二、 产品型商业模式

三、 技术型商业模式

第三节 2021-2026年中国虚拟现实产业现状

一、 行业发展历程

二、 产业政策分析

三、 投融资发展情况

四、 市场总体规模

五、 企业竞争格局

六、 创新应用场景

七、 区域发展格局

第四节 关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见

一、 总体要求

二、 重点任务

三、 推进措施

第五节 虚拟现实产业发展趋势

一、 国产化发展趋势

二、 市场发展趋势

三、 技术发展趋势

第六节 虚拟现实产业应用前景

一、 产业发展驱动因素

二、 医疗领域应用前景

三、 旅游领域应用场景

四、 其他领域应用前景

第八章 2021-2026年中国创意设计产业发展分析

第一节 创意设计产业相关概述

一、 创意设计的内涵

二、 发展社会氛围

三、 产业发展意义

四、 产业发展模式

第二节 创意设计促进产业融合的相关分析

一、 作用机制

二、 主要模式

三、 主要策略

第三节 2021-2026年国内创意设计产业发展综述

一、 产业发展历程

二、 产业发展现状

三、 产业技术应用

四、 产业发展动态

五、 发展经验借鉴

六、 产业发展态势

七、 产业发展方向

第四节 2021-2026年国内工业设计行业发展分析

一、 行业基本介绍

二、 行业发展特征

三、 行业发展状况

四、 新工艺应用分析

五、 企业发展模式

六、 平台建设模式

七、 行业发展前景

第五节 2021-2026年国内建筑设计行业发展分析

一、 企业数量规模

二、 企业经营状况

三、 行业准入标准

四、 专利申请情况

五、 行业竞争分析

六、 行业发展趋势

七、 行业发展方向

八、 行业发展展望

第六节 2021-2026年部分区域创意设计产业发展情况

一、 北京市

二、 上海市

三、 深圳市

四、 天津市

五、 黑龙江省

第七节 国内创意设计产业面临的问题

一、 创新人才吸引力度不足

二、 产权保护形势严峻

三、 产业资金投入不足

四、 缺乏完善的培养体系

第八节 国内创意设计产业未来可持续发展路径

一、 智能技术融合

二、 产品设计应用

三、 公共服务体系

四、 市场主体培育

第九章 2021-2026年中国数字创意其他热点细分产业发展分析

第一节 数字阅读产业

一、 产业发展环境

二、 行业发展历程

三、 行业发展规模

四、 行业收入结构

五、 行业用户规模

六、 行业发展困境

七、 市场发展趋势

第二节 在线音频市场

一、 发展模式分析

二、 产业链解析

三、 行业用户规模

四、 行业发展规模

五、 行业竞争格局

六、 行业驱动因素

七、 行业发展潜力

八、 行业发展展望

第三节 数字音乐行业

一、 产业链解析

二、 行业发展历程

三、 行业政策支持

四、 典型平台分析

五、 行业发展特征

六、 行业发展规模

七、 行业类型变化

八、 企业布局情况

九、 行业发展痛点

十、 行业发展建议

十一、 行业发展趋势

第十章 2021-2026年中国数字创意产业重点企业经营状况分析

第一节 奥飞娱乐股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 经营效益分析

三、 业务经营分析

四、 财务状况分析

五、 核心竞争力分析

六、 公司发展战略

七、 未来前景展望

第二节 杭州顺网科技股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 经营效益分析

三、 业务经营分析

四、 财务状况分析

五、 核心竞争力分析

六、 未来前景展望

第三节 北京光线传媒股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 经营效益分析

三、 业务经营分析

四、 财务状况分析

五、 未来前景展望

第四节 科大讯飞股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 经营效益分析

三、 业务经营分析

四、 财务状况分析

五、 核心竞争力分析

六、 公司发展战略

七、 未来前景展望

第五节 中文天地出版传媒股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 经营效益分析

三、 业务经营分析

四、 财务状况分析

五、 核心竞争力分析

六、 公司发展战略

七、 未来前景展望

第六节 拓维信息系统股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 经营效益分析

三、 业务经营分析

四、 财务状况分析

五、 核心竞争力分析

六、 公司发展战略

七、 未来前景展望

第七节 广州凡拓数字创意科技股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 数字创意产业发展状况

三、 经营效益分析

四、 业务经营分析

五、 财务状况分析

六、 核心竞争力分析

七、 公司发展战略

八、 未来前景展望

第八节 深圳市杰恩创意设计股份有限公司

一、 企业发展概况

二、 经营效益分析

三、 业务经营分析

四、 财务状况分析

五、 核心竞争力分析

六、 公司发展战略

七、 未来前景展望

第十一章 2026-2031年中国数字创意产业的投资建议

第一节 A股及新三板上市公司在文化创意产业投资动态分析

一、 投资项目综述

二、 投资区域分布

三、 投资模式分析

四、 典型投资案例

第二节 中国数字创意产业投融资状况分析

一、 市场发展现状

二、 市场项目建设

三、 市场融资动态

四、 市场融资问题

五、 产业融资策略

六、 行业投资前景

第三节 中国数字创意产业投资价值评估分析

一、 投资价值综合评估

二、 市场机会矩阵分析

三、 进入市场时机判断

第四节 中国数字创意产业投资壁垒分析

一、 技术壁垒

二、 人才壁垒

三、 品牌壁垒

四、 规模壁垒

第五节 2026-2031年数字创意产业投资建议综述

一、 项目投资建议

二、 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

第一节 游戏IP运营项目

一、 项目基本概述

二、 项目投资概算

三、 投资价值分析

四、 项目进度安排

五、 经济效益分析

第二节 影视剧项目

一、 项目基本情况

二、 项目投资必要性

三、 项目投资可行性

第三节 数字创意制作基地项目

一、 项目建设概况

二、 项目投资价值

三、 项目投资概算

四、 项目投资周期

五、 项目经济效益

第十三章 2026-2031年数字创意产业发展趋势及前景展望

第一节 数字创意产业未来重点发展方向

一、 数字文化创意

二、 新型媒体服务

三、 设计服务

四、 融合应用服务

五、 创新方向

六、 其他发展方向

第二节 “十四五”数字创意产业发展趋势

一、 技术及商业模式趋势

二、 产业质量发展趋势

三、 产业融合发展趋势

四、 产业生态发展趋势

第三节 2026-2031年中国数字创意产业预测分析

一、 2026-2031年中国数字创意产业影响因素分析

二、 2026-2031年中国文化创意和设计服务营业收入预测

附录：

附录一：“十四五”文化产业发展规划

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：关于扩大战略性新兴产业投资 培育壮大新增长点增长极的指导意见

附录五：关于推动数字文化产业高质量发展的意见

把握投资 决策经营！

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

报告编号：1546928

本文地址：https://www.51baogao.cn/baogao/20241226/1546928.shtml

在线订购：点击这里