

广东省数字创意行业“十五五”规划发展趋势与战略规划研究报告(2026-2031版)

报告简介

数字创意产业是指以数字技术为主要驱动力，围绕文化创意内容进行创作、生产、传播和服务而融合形成的新经济。它涵盖了游戏、动漫、电竞等多个领域，并随着AI、区块链、5G等新一代信息技术的应用，与前沿技术构建双向赋能的新生态。

随着人工智能、大数据、云计算等技术的发展，数字创意产业正成为全球经济增长的新引擎。广东凭借其深厚的文化底蕴、强大的科创实力和开放的市场环境，数字创意产业发展水平走在全国前列。未来，数字创意产业将继续与前沿技术深度融合，推动产业创新与发展。

广东省将继续推进数字创意产业高质量发展，通过推出系列政策支持、培育产业生态集群、深挖岭南文化资源、广聚文化英才、强化关键技术攻关等措施，释放出大力推进数字创意产业高质量发展的强信号。

广东省作为中国数字经济与文化创意产业的前沿阵地，其数字创意行业正处于技术革新与产业融合的黄金期。本报告以中道泰和产业咨询师视角，结合政策导向、市场动态与技术趋势，系统性梳理广东省数字创意行业在“十五五”期间的战略定位与发展路径。

数字创意产业是数字经济与文化产业深度融合的产物，涵盖数字内容生产、数字媒体传播、创意设计服务、文化科技融合等领域。广东省凭借其深厚的制造业基础、开放的市场环境、领先的数字技术生态以及丰富的文化资源，已成为全国数字创意产业的核心集聚区。然而，行业仍面临技术壁垒、跨界协同不足、原创IP孵化能力待提升等挑战。

本报告聚焦“十四五”规划成果与“十五五”新机遇，从以下维度展开分析：

政策环境与战略定位：解读国家及广东省对数字创意产业的支持政策，明确行业在区域经济转型升级中的战略角色。

技术驱动与产业融合：探讨5G、人工智能、虚拟现实(VR/AR)、区块链等技术对数字创意内容生产、传播与消费模式的重构作用⁸。

市场需求与生态构建：分析消费者对沉浸式体验、个性化内容的需求升级，以及产业链上下游协同创新的必要性。

文化赋能与国际化布局：挖掘岭南文化资源与数字技术的结合潜力，探索粤港澳大湾区文化贸易合作与全球市场拓展路径。

可持续发展路径：提出绿色低碳技术应用、知识产权保护、人才培育等保障措施，推动行业高质量发展。

通过前瞻性研判与实操性建议，本报告旨在为政府决策、企业战略制定及投资方向提供参考，助力广东省数字创意产业在“十五五”期间实现从“规模扩张”向“价值深耕”的跃迁。

本报告也可以用于专精特新“小巨人”申请申报。

报告目录

第一章 绪论

第一节 研究背景与意义

一、研究背景

二、研究意义

第二节 研究方法与数据来源

一、研究方法

二、数据来源

第三节 研究内容与框架

一、研究内容

二、研究框架

第二章 数字创意行业概述

第一节 数字创意行业定义与范畴

一、定义

二、范畴界定

第二节 数字创意行业特征与分类

一、行业特征

二、行业分类

第三节 数字创意行业发展历程与现状

一、发展历程

二、发展现状

第三章 广东省数字创意行业发展环境分析

第一节 政策环境

一、国家相关政策

二、广东省地方政策

第二节 经济环境

一、宏观经济现状

二、经济对行业的影响

第三节 社会环境

一、人口结构与消费趋势

二、社会文化氛围

第四节 技术环境

一、关键技术发展现状

二、技术对行业的推动作用

第四章 广东省数字创意行业市场规模与增长分析

第一节 市场规模现状

一、总体市场规模

二、细分领域市场规模

第二节 市场增长趋势

一、历史增长情况

二、未来增长预测

第五章 广东省数字创意行业产业链分析

第一节 产业链结构

一、上游环节

二、中游环节

三、下游环节

第二节 产业链各环节企业分析

一、上游企业特点与竞争格局

二、中游企业特点与竞争格局

三、下游企业特点与竞争格局

第三节 产业链协同发展分析

一、协同发展现状

二、协同发展问题与对策

第六章 广东省数字创意行业细分领域分析——数字游戏

第一节 数字游戏市场规模与增长

一、市场规模现状

二、增长趋势预测

第二节 数字游戏用户分析

一、用户规模与特征

二、用户需求与偏好

第三节 数字游戏企业竞争格局

一、主要企业分析

二、竞争态势与趋势

第四节 数字游戏技术创新与发展

一、关键技术应用

二、技术创新趋势

第七章 广东省数字创意行业细分领域分析——数字影视

第一节 数字影视市场规模与增长

一、市场规模现状

二、增长趋势预测

第二节 数字影视内容创作与传播

一、内容创作特点与趋势

二、传播渠道与平台分析

第三节 数字影视企业竞争格局

一、主要企业分析

二、竞争态势与趋势

第四节 数字影视技术创新与发展

一、 关键技术应用

二、 技术创新趋势

第八章 广东省数字创意行业细分领域分析——数字动漫

第一节 数字动漫市场规模与增长

一、 市场规模现状

二、 增长趋势预测

第二节 数字动漫内容创作与消费

一、 内容创作特点与趋势

二、 消费市场分析

第三节 数字动漫企业竞争格局

一、 主要企业分析

二、 竞争态势与趋势

第四节 数字动漫技术创新与发展

一、 关键技术应用

二、 技术创新趋势

第九章 广东省数字创意行业细分领域分析——虚拟现实与增强现实

第一节 虚拟现实与增强现实市场规模与增长

一、 市场规模现状

二、 增长趋势预测

第二节 虚拟现实与增强现实应用领域分析

一、 主要应用领域

二、应用发展趋势

第三节 虚拟现实与增强现实企业竞争格局

一、主要企业分析

二、竞争态势与趋势

第四节 虚拟现实与增强现实技术创新与发展

一、关键技术应用

二、技术创新趋势

第十章 广东省数字创意行业区域发展分析

第一节 区域发展现状

一、不同区域市场规模与分布

二、区域发展特点与差异

第二节 区域发展优势与劣势分析

一、优势区域分析

二、劣势区域分析

第三节 区域协同发展策略

一、协同发展的必要性

二、协同发展的模式与路径

第十一章 广东省数字创意行业人才现状与需求分析

第一节 人才现状

一、人才规模与结构

二、人才培养与引进情况

第二节 人才需求预测

一、总体需求趋势

二、细分领域人才需求

第三节 人才发展对策

一、人才培养体系建设

二、人才引进与激励机制

第十二章 广东省数字创意行业创新能力分析

第一节 创新投入现状

一、研发投入规模与结构

二、创新资金来源

第二节 创新产出情况

一、专利与软件著作权数量

二、创新成果应用与转化

第三节 创新平台建设

一、重点实验室与工程技术研究中心

二、众创空间与孵化器

第四节 创新能力提升策略

一、政府引导与支持

二、企业主体作用发挥

第十三章 广东省数字创意行业品牌建设分析

第一节 品牌现状

一、知名品牌数量与影响力

二、品牌建设存在的问题

第二节 品牌建设策略

一、品牌定位与规划

二、品牌传播与推广

第三节 品牌保护与发展

一、知识产权保护

二、品牌可持续发展

第十四章 广东省数字创意行业投融资分析

第一节 投融资现状

一、投资规模与结构

二、融资渠道与方式

第二节 投融资趋势

一、投资热点与方向

二、融资模式创新

第三节 投融资风险与对策

一、风险识别与评估

二、风险应对措施

第十五章 广东省数字创意行业国际合作与交流分析

第一节 国际合作现状

一、合作项目与领域

二、合作模式与机制

第二节 国际交流活动

一、展会与研讨会

二、学术与人才交流

第三节 国际合作与交流的机遇与挑战

一、机遇分析

二、挑战与应对

第十六章 广东省数字创意行业政策支持与保障体系分析

第一节 现有政策支持效果评估

一、政策实施情况

二、政策效果分析

第二节 政策需求与建议

一、行业发展的政策需求

二、政策优化建议

第三节 保障体系建设

一、法律法规保障

二、标准体系建设

第十七章 广东省数字创意行业面临的挑战与机遇分析

第一节 挑战分析

一、技术创新瓶颈

二、市场竞争压力

三、人才短缺问题

第二节 机遇分析

一、政策利好机遇

二、技术发展机遇

三、市场需求机遇

第十八章 广东省数字创意行业“十五五”规划目标与策略

第一节 规划目标设定

一、总体目标

二、细分目标

第二节 发展策略制定

一、技术创新策略

二、产业融合策略

三、市场拓展策略

四、人才培养策略

第十九章 广东省数字创意行业“十五五”规划实施保障措施

第一节 组织保障

一、政府部门职责分工

二、行业协会作用发挥

第二节 资金保障

一、财政资金支持

二、社会资本参与

第三节 监督评估保障

一、评估指标体系

二、评估周期与方式

第二十章 结论与展望

第一节 研究结论总结

一、主要研究成果

二、研究结论的意义

第二节 研究不足与展望

一、研究存在的不足

二、未来研究方向

图表目录

图表：数字创意行业分类示意图

图表：广东省数字创意行业政策环境分析框架图

图表：广东省数字创意行业市场规模增长趋势图

图表：数字创意行业范畴界定表

图表：广东省数字创意行业细分领域市场规模统计表

图表：广东省数字游戏主要企业竞争指标对比表

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：2981008

本文地址：<https://www.51baogao.cn/baogao/20250421/2981008.shtml>

在线订购：[点击这里](#)