

2022-2028年中国数字创意 市场评估与投资前景评估报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2022-2028年中国数字创意市场评估与投资前景评估报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202209/320624.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、说明、目录、图表目录

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。

中企顾问网发布的《2022-2028年中国数字创意市场评估与投资前景评估报告》共九章。首先介绍了数字创意行业市场发展环境、数字创意整体运行态势等，接着分析了数字创意行业市场运行的现状，然后介绍了数字创意市场竞争格局。随后，报告对数字创意做了重点企业经营状况分析，最后分析了数字创意行业发展趋势与投资预测。您若想对数字创意产业有个系统的了解或者想投资数字创意行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

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 数字创意产业的应用

1.2 数字创意产业的主要范畴

1.2.1 动漫

1.2.2 电影

1.2.3 网络文化

1.2.4 虚拟现实（VR）

1.2.5 创意设计

第二章 2016-2020年中国数字创意产业发展环境

2.1 宏观经济环境

2.1.1 国际经济发展形势分析

- 2.1.2 中国经济运行情况分析
- 2.1.3 国内服务行业快速增长
- 2.1.4 中国宏观经济运行趋势
- 2.2 政策环境分析
 - 2.2.1 数字创意产业支持性政策综述
 - 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 国内电影行业政策红利分析
 - 2.2.5 “十四五”动漫业免税政策分析
- 2.3 社会环境分析
 - 2.3.1 居民收入现状
 - 2.3.2 居民消费现状
 - 2.3.3 文化消费现状
 - 2.3.4 “互联网+”时代背景
- 2.4 文化创意产业环境
 - 2.4.1 全球文创产业经济贡献
 - 2.4.2 重点国家文创产业格局
 - 2.4.3 国内文创产业发展特征
 - 2.4.4 国内文创产业园区现状

第三章 2016-2020年中国数字创意产业发展分析

- 3.1 数字创意产业的特征
 - 3.1.1 高附加值性
 - 3.1.2 知识产权性
 - 3.1.3 横向协同性
 - 3.1.4 产业高技术性
- 3.2 2016-2020年国内数字创意产业发展现状
 - 3.2.1 中国产业发展综述
 - 3.2.2 产业区域发展格局
 - 3.2.3 细分领域发展情况
 - 3.2.4 长三角产业运行状况
- 3.3 2016-2020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 中关村软件园
- 3.3.3 常州创意产业基地
- 3.3.4 深圳F518时尚创意园
- 3.4 2016-2020年数字创意产业投资现状分析
 - 3.4.1 投资规模
 - 3.4.2 投资领域
 - 3.4.3 投资轮次
 - 3.4.4 投资排行榜
 - 3.4.5 投资案例分析
 - 3.4.6 投资并购分析
- 3.5 数字创意产业发展建议
 - 3.5.1 拓宽产业发展领域
 - 3.5.2 发挥产业溢出效应
 - 3.5.3 《规划》的落实
 - 3.5.4 创意人才的培育

第四章 2016-2020年动漫产业发展分析

- 4.1 世界动漫产业发展概况
 - 4.1.1 国际动漫产业发展综述
 - 4.1.2 国际动漫产业集聚模式
 - 4.1.3 美国动漫产业发展模式
 - 4.1.4 日本动漫产业发展状况
 - 4.1.5 韩国动漫产业发展状况
- 4.2 中国动漫产业发展综述
 - 4.2.1 产业发展因素分析
 - 4.2.2 市场运营要素分析
 - 4.2.3 产业发展特点解析
 - 4.2.4 动漫产业区域格局
- 4.3 2016-2020年中国动漫产业发展现状
 - 4.3.1 2020年动漫产业规模
 - 4.3.2 2020年动漫行业热点

- 4.3.3 2020年动漫产业规模
- 4.3.4 中国原创动漫发展提速
- 4.3.5 国内初创企业加快布局
- 4.3.6 网络动漫发展提速分析
- 4.4 2016-2020年中国动画产业发展分析
 - 4.4.1 中国动画片商业模式分析
 - 4.4.2 2020年电视动画产出情况
 - 4.4.3 2020年动画电影市场火热
 - 4.4.4 2020年动画电影市场现状
- 4.5 2016-2020年中国漫画产业发展分析
 - 4.5.1 国内漫画产业发展历程
 - 4.5.2 新媒体漫画发展态势
 - 4.5.3 漫画市场消费情况分析
 - 4.5.4 2020年漫画业步入IP时代
 - 4.5.5 2020年产业发展特点分析
- 4.6 中国动漫产业存在的问题
 - 4.6.1 产业存在的主要问题
 - 4.6.2 产业面临的三重威胁
 - 4.6.3 产业发展的突出困难
 - 4.6.4 企业面临投融资困境
- 4.7 发展中国动漫产业的建议
 - 4.7.1 加快产业化速度
 - 4.7.2 亟需进行体制改革
 - 4.7.3 产品实行分级制度
 - 4.7.4 市场营销策略建议

第五章 2016-2020年中国电影产业发展分析

- 5.1 中国电影产业的总体分析
 - 5.1.1 中国电影产业链分析
 - 5.1.2 电影制片业运行特点
 - 5.1.3 电影制片业盈利模式
 - 5.1.4 电影院消费特点分析

5.2 2016-2020年中国电影产业发展的政策红利

5.2.1 电影发展促进意见

5.2.2 电影专项资金管理

5.2.3 电影产业促进法

5.3 2016-2020年中国电影产业发展现状

5.3.1 2020年产业运行状况

5.3.2 2020年市场运行情况

5.3.3 2020年市场发展要点

5.3.4 2020年市场运行现状

5.3.5 民营企业竞争格局

5.3.6 IP电影改编态势

5.4 2016-2020年中国电影院线发展现状

5.4.1 电影院线概述

5.4.2 银幕建设现状

5.4.3 院线数量及规模

5.4.4 影院运营效率分析

5.4.5 重点省市分布格局

5.5 中国电影产业投资分析

5.5.1 产业投资价值分析

5.5.2 影院投资构成分析

5.5.3 电影行业投资现状

5.5.4 行业投资壁垒分析

5.5.5 行业投资风险分析

5.6 电影产业未来发展趋势

5.6.1 未来发展方向

5.6.2 行业发展趋势

5.6.3 电影投融资趋势

第六章 2016-2020年中国网络文化业发展分析

6.1 2016-2020年中国网络文化产业发展综述

6.1.1 产业运行规律

6.1.2 产业规模分析

- 6.1.3 产业加速发展
- 6.1.4 融合发展趋势
- 6.1.5 产业前景可期
- 6.2 2016-2020年中国网络游戏产业发展分析
 - 6.2.1 产业政策环境
 - 6.2.2 市场发展规模
 - 6.2.3 市场发展趋势
 - 6.2.4 市场规模预测
- 6.3 2016-2020年中国网络文学产业发展分析
 - 6.3.1 文化范式分析
 - 6.3.2 产业链分析
 - 6.3.3 产业发展背景
 - 6.3.4 版权价值提升
 - 6.3.5 产业竞争加剧
 - 6.3.6 产业运行现状
 - 6.3.7 企业发展动态
- 6.4 2016-2020年中国网络剧产业发展分析
 - 6.4.1 网络剧的基本内涵
 - 6.4.2 网络剧产业链分析
 - 6.4.3 网络剧政策监管体系
 - 6.4.4 网络剧产业发展特点
 - 6.4.5 网络视频用户规模
 - 6.4.6 2020年市场运行情况
 - 6.4.7 2020年所属行业市场运行分析
- 6.5 中国网络文化产业的问题及对策
 - 6.5.1 产业主要问题
 - 6.5.2 侵权情况严重
 - 6.5.3 净化产业环境
 - 6.5.4 政府加强引导
 - 6.5.5 产业发展措施
 - 6.5.6 产业融合问题及对策

第七章 2016-2020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 产业链全景

7.1.2 设备层

7.1.3 应用层

7.1.4 内容层

7.2 2016-2020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 2016-2020年中国虚拟现实产业现状

7.3.1 产业政策分析

7.3.2 市场发展现状

7.3.3 市场发展规模

7.3.4 市场竞争格局

7.4 虚拟现实产业发展趋势

7.4.1 整体市场趋势

7.4.2 技术发展趋势

7.4.3 内容发展趋势

7.4.4 商品形态趋势

7.5 虚拟现实产业应用前景

7.5.1 产业发展驱动因素

7.5.2 产业的应用机遇

7.5.3 商业化应用前景

第八章 2016-2020年中国创意设计产业发展分析

8.1 创意设计相关概述

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 2016-2020年国内创意设计产业发展分析
 - 8.3.1 国内产业发展历程
 - 8.3.2 供需平台发展现状
 - 8.3.3 众筹平台发展现状
 - 8.3.4 产业发展态势分析
- 8.4 2016-2020年部分区域创意设计产业发展现状
 - 8.4.1 北京市
 - 8.4.2 上海市
 - 8.4.3 深圳市
 - 8.4.4 成都市
- 8.5 国内创意设计产业面临的问题
 - 8.5.1 产业未得到足够重视
 - 8.5.2 产业地域发展失衡
 - 8.5.3 国内产业链尚不完善
- 8.6 国内创意设计产业未来可持续发展路径
 - 8.6.1 创意设计产业政策扶植
 - 8.6.2 创意设计产业推广策略
 - 8.6.3 创意设计产业金融支持
 - 8.6.4 创意设计产业人才支撑

第九章 2022-2028年数字创意产业发展趋势及前景展望（ ）

- 9.1 数字创意产业未来重点发展方向
 - 9.1.1 数字文化创意
 - 9.1.2 新型媒体服务
 - 9.1.3 设计服务
 - 9.1.4 融合应用服务
- 9.2 数字创意产业发展前景展望
 - 9.2.1 重磅政策促进产业发展
 - 9.2.2 未来市场发展潜力巨大

9.2.3 与传统文化业融合发展

9.3 部分区域数字文化产业相关发展计划

9.3.1 北京市

9.3.2 上海市

9.3.3 广东省

9.3.4 成都市

9.3.5 晋城市

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：2016-2020年美国失业率

图表：2016-2020年美国劳动力参与率

图表：2016-2020年美国零售和食品服务销售额同比增长率

图表：2016-2020年美国个人消费支出

图表：2016-2020年欧元区经济增长速度

图表：2016-2020年欧元区PMI指数

更多图表见正文.....

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202209/320624.html>