

2024-2030年中国数字创意 行业发展态势与投资方向研究报告

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

《2024-2030年中国数字创意行业发展态势与投资方向研究报告》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/202310/412408.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。

消费需求升级和创新驱动数字创意装备和创意设计产业实现高速增长。智能手机、智能电视市场渗透率超过80%，智能可穿戴设备、智能家居产品、虚拟现实设备等新兴数字创意装备产品种类不断丰富。

2021年，全国6.5万家规模以上文化及相关产业企业实现营业收入119064亿元，按可比口径计算，比上年增长16.0%；两年平均增长8.9%。分业态看，文化新业态特征较为明显的16个行业小类实现营业收入39623亿元，比上年增长18.9%；两年平均增长20.5%，高于全部规模以上文化及相关产业企业11.6个百分点。分行业类别看，新闻信息服务营业收入13715亿元，比上年增长15.5%，两年平均增长16.7%；内容创作生产25163亿元，增长14.8%，两年平均增长9.7%；创意设计服务19565亿元，增长16.6%，两年平均增长13.8%；文化传播渠道12962亿元，增长20.7%，两年平均增长3.2%；文化投资运营547亿元，增长14.3%，两年平均增长8.4%；文化娱乐休闲服务1306亿元，增长18.1%，两年平均下降9.2%；文化辅助生产和中介服务16212亿元，增长14.6%，两年平均增长3.3%；文化装备生产6940亿元，增长13.6%，两年平均增长7.2%；文化消费终端生产22654亿元，增长16.2%，两年平均增长10.5%。

2020年9月21日，国家发展改革委、科技部、工业和信息化部、财政部联合出台了《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》，其中第八条意见提出，加快数字创意产业融合发展。2021年5月6日，文化和旅游部印发《“十四五”文化产业发展规划》，提出顺应数字产业化和产业数字化发展趋势，深度应用5G、大数据、云计算、人工智能、超高清、物联网、虚拟现实、增强现实等技术，推动数字文化产业高质量发展，培育壮大线上演播、数字创意、数字艺术、数字娱乐、沉浸式体验等新型文化业态。2022年5月，中共中央办公厅 国务院办公厅印发了《关于推进实施国家文化数字化战略的意见》，明确到“十四五”时期末，基本建成文化数字化基础设施和服务平台，形成线上线下融合互动、立体覆盖的文化服务供给体系；到2035年，建成物理分布、逻辑关联、快速链接、高效搜索、全面共享、重点集成的国家文化大数据体系，中华文化全景呈现，中华文化数字化成果全民共享。

随着数字创意产业成为与新兴技术、生物、高端制造和绿色低碳产业并列的五大新兴支柱之一，可以看出，国内数字创意产业正处于政策与市场需求双重利好的黄金发展阶段。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国数字创意行业发展态势与投资方向研究报告》共十三章。首先介绍了数字创意产业的内涵、应用、主要范畴等，然后分析了国内数字创意产业的发展环境与具体发展情况。随后，报告对数字创意产业的几个细分产业做了深入的分析，最后详细描述了国内数字创意产业的投资价值、项目案例及发展前景。

本研究报告数据主要来自于国务院、国家统计局、商务部、财政部、中企顾问网、中企顾问网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对数字创意产业有个系统深入的了解、或者想投资数字创意相关行业，本报告将是您不可或缺的重要参考工具。

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 数字创意产业的概念

1.1.2 数字创意产业的测度

1.1.3 数字创意产业的内涵

1.1.4 数字创意产业的分类

1.1.5 数字创意产业的逻辑

1.1.6 数字创意产业集群分析

1.2 数字创意产业的特征

1.2.1 具有全连接的网络结构

1.2.2 具有多重的价值输出

1.2.3 需要想象力的引领

1.2.4 具有强大的内生动力

第二章 2021-2023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 产业政策环境利好
- 2.2.2 “十四五”产业相关规划
- 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 行业技术总析
 - 2.4.2 大数据技术
 - 2.4.3 人工智能技术
 - 2.4.4 云计算技术
 - 2.4.5 区块链技术
 - 2.4.6 5G技术

第三章 2021-2023年中国数字创意产业发展分析

- 3.1 数字创意产业全球价值链分析
 - 3.1.1 全球价值链提出背景
 - 3.1.2 全球价值链现状分析
 - 3.1.3 全球价值链发展模式
 - 3.1.4 全球价值链发展趋势
 - 3.1.5 全球价值链发展路径
- 3.2 2021-2023年全球数字创意产业发展分析
 - 3.2.1 全球数字创意产业综述
 - 3.2.2 全球数字创意产业竞争力
 - 3.2.3 英国数字创意产业分析
 - 3.2.4 美国数字创意产业分析
 - 3.2.5 日本数字创意产业分析
- 3.3 2021-2023年国内数字创意产业发展现状
 - 3.3.1 产业发展战略意义
 - 3.3.2 产业发展现状综述
 - 3.3.3 产业发展历程分析
 - 3.3.4 产业总体规模分析

- 3.3.5 独角兽企业数量情况
- 3.3.6 产业园区分布情况
- 3.3.7 细分行业发展综述
- 3.4 中国部分地区数字创意产业发展状况
 - 3.4.1 长三角地区
 - 3.4.2 粤港澳大湾区
 - 3.4.3 北京市
 - 3.4.4 浙江省
 - 3.4.5 安徽省
 - 3.4.6 深圳市
 - 3.4.7 成都市
 - 3.4.8 天津市
- 3.5 中国数字创意产业知识产权证券化创新发展分析
 - 3.5.1 知识产权证券化发展背景
 - 3.5.2 知识产权证券化发展分析
 - 3.5.3 数字创意产业知识产权证券化问题
 - 3.5.4 数字创意产业知识产权证券化结构比较
 - 3.5.5 数字创意产业知识产权证券化创新发展建议
- 3.6 中国数字创意产业面临的挑战
 - 3.6.1 市场规模问题
 - 3.6.2 系统管理问题
 - 3.6.3 品牌意识问题
 - 3.6.4 其他问题分析
- 3.7 促进中国数字创意产业发展的对策
 - 3.7.1 宏观层面对策
 - 3.7.2 微观层面对策
- 3.8 加快中国发展数字创意产业的思考
 - 3.8.1 赋能传统产业
 - 3.8.2 发挥数字化优势
 - 3.8.3 促进乡村振兴
 - 3.8.4 提升自主创新能力
 - 3.8.5 培养专业队伍

3.8.6 其他策略分析

第四章 2020-2023年动漫产业发展分析

4.1 2020-2023年国际动漫产业发展概况

4.1.1 国际动漫产业发展现状

4.1.2 美国动漫产业模式特征

4.1.3 日本动漫产业发展状况

4.1.4 美日动漫产业发展经验

4.2 2020-2023年中国动漫产业发展总体分析

4.2.1 动漫产业政策

4.2.2 产业发展特点

4.2.3 行业产值规模

4.2.4 市场用户规模

4.2.5 动漫企业数量

4.2.6 产业运作图谱

4.2.7 行业舆论环境

4.2.8 企业竞争格局

4.2.9 国漫出海进展

4.2.10 产业发展路径

4.2.11 未来发展趋势

4.3 2020-2023年中国动画产业发展分析

4.3.1 市场发展历程

4.3.2 市场发展现状

4.3.3 市场发展特点

4.3.4 市场运行规模

4.3.5 票房收入情况

4.3.6 细分市场分析

4.3.7 国产动画电影

4.3.8 动画番剧市场

4.3.9 市场运作模式

4.3.10 未来发展趋势

4.4 2020-2023年中国漫画产业分析

- 4.4.1 漫画行业产业链分析
- 4.4.2 漫画市场发展规模
- 4.4.3 新上动态漫画盘点
- 4.4.4 互联网漫画用户规模
- 4.4.5 漫画平台运行现状分析
- 4.4.6 漫画市场竞争发展态势
- 4.4.7 漫画市场未来发展趋势
- 4.5 中国动漫产业存在的问题
 - 4.5.1 中国动漫产业总体发展问题
 - 4.5.2 国产漫画市场有待进一步规范
 - 4.5.3 国产动画电影制作水平有待提高
 - 4.5.4 国产动漫题材亟须多样化发展
 - 4.5.5 动漫的版权保护制度仍需完善
- 4.6 中国动漫产业发展的建议
 - 4.6.1 产业发展对策建议
 - 4.6.2 需要进行体制改革
 - 4.6.3 市场营销策略分析
 - 4.6.4 产业发展战略模式
 - 4.6.5 产业加速发展建议
 - 4.6.6 跨界融合发展路径

第五章 2020-2023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 产业发展特点
 - 5.1.3 产业监管政策
 - 5.1.4 产业利好政策
 - 5.1.5 产业发展变革
 - 5.1.6 疫情影响分析
- 5.2 中国电影市场运行数据分析
 - 5.2.1 票房收入情况
 - 5.2.2 观影人次统计

- 5.2.3 市场票房排名
- 5.2.4 电影影片状况
- 5.2.5 衍生品市场分析
- 5.2.6 资本市场运作
- 5.3 电影放映行业上市公司财务状况分析
 - 5.3.1 上市公司规模
 - 5.3.2 上市公司分布
 - 5.3.3 经营状况分析
 - 5.3.4 盈利能力分析
 - 5.3.5 营运能力分析
 - 5.3.6 成长能力分析
 - 5.3.7 现金流量分析
- 5.4 中国电影档期市场分析
 - 5.4.1 电影档期票房规模
 - 5.4.2 档期购票用户画像
 - 5.4.3 档期分线城市票房
- 5.5 中国电影院线发展分析
 - 5.5.1 院线基本概念
 - 5.5.2 院线建设规模
 - 5.5.3 院线银幕数量
 - 5.5.4 疫情影响分析
 - 5.5.5 疫情应对情况
 - 5.5.6 发展趋势分析
- 5.6 中国电影制作行业分析
 - 5.6.1 电影制片业发展格局
 - 5.6.2 电影制片业运行特点
 - 5.6.3 票房分账基本规则
 - 5.6.4 电影制片业盈利模式
- 5.7 中国电影产业跨国发展分析
 - 5.7.1 产业跨国发展环境
 - 5.7.2 产业跨国发展现状
 - 5.7.3 产业跨国发展的路径

5.8 中国电影产业发展对策分析

5.8.1 主旋律影片与多样化影片协调发展

5.8.2 影院放映和线上播映协调发展

5.8.3 城市电影和农村电影协调发展

5.8.4 境内市场和境外市场协调发展

5.9 中国电影投资状况分析

5.9.1 电影投资方式

5.9.2 电影投资现状

5.9.3 电影投资规模

5.9.4 上市公司分析

5.9.5 项目投资主体

5.9.6 电影投资困境

5.9.7 电影投资对策

5.9.8 电影投资机遇

5.10 中国电影产业众筹融资状况分析

5.10.1 众筹融资概述

5.10.2 众筹融资的阶段

5.10.3 众筹融资的应用

5.10.4 众筹融资的现状

5.10.5 众筹存在的问题

5.10.6 众筹风险控制分析

第六章 2020-2023年中国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 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 “走出去”发展趋势
- 6.2.5 产业前景可期
- 6.3 2020-2023年中国网络游戏产业发展分析
 - 6.3.1 产业发展态势
 - 6.3.2 产业规模分析
 - 6.3.3 用户规模分析
 - 6.3.4 细分市场现状
 - 6.3.5 海外出口状况
 - 6.3.6 行业竞争格局
 - 6.3.7 市场发展困境
 - 6.3.8 产业发展方向
- 6.4 2020-2023年中国网络文学产业发展分析
 - 6.4.1 产业发展历程
 - 6.4.2 产业发展现状
 - 6.4.3 产业用户规模
 - 6.4.4 产业市场规模
 - 6.4.5 商业模式分析
 - 6.4.6 行业竞争格局
 - 6.4.7 发展前景展望
- 6.5 2020-2023年中国网络剧产业发展分析
 - 6.5.1 产业链分析
 - 6.5.2 产业发展环境
 - 6.5.3 市场发展现状
 - 6.5.4 市场发展规模
 - 6.5.5 播放平台分析
 - 6.5.6 受众特征分析
 - 6.5.7 播放指数分析
 - 6.5.8 产业发展挑战
 - 6.5.9 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 产业监管整治建议

- 6.6.3 加强未成年人保护
- 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 2021-2023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 2021-2023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 2021-2023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 投融资发展情况
 - 7.3.4 市场总体规模
 - 7.3.5 企业竞争格局
 - 7.3.6 创新应用场景
 - 7.3.7 区域发展格局
- 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 国产化发展趋势
 - 7.5.2 市场发展趋势
 - 7.5.3 技术发展趋势
- 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 医疗领域应用前景
- 7.6.3 旅游领域应用场景
- 7.6.4 其他领域应用前景

第八章 2021-2023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 2021-2023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 2021-2023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 新工艺应用分析
 - 8.4.5 企业发展模式
 - 8.4.6 平台建设模式
 - 8.4.7 行业发展前景
- 8.5 2021-2023年国内建筑设计行业发展分析

- 8.5.1 企业数量规模
- 8.5.2 企业经营状况
- 8.5.3 行业准入标准
- 8.5.4 专利申请情况
- 8.5.5 行业竞争分析
- 8.5.6 行业发展趋势
- 8.5.7 行业发展方向
- 8.5.8 行业发展展望
- 8.6 2021-2023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 天津市
 - 8.6.5 黑龙江省
- 8.7 国内创意设计产业面临的问题
 - 8.7.1 创新人才吸引力度不足
 - 8.7.2 产权保护形势严峻
 - 8.7.3 产业资金投入不足
 - 8.7.4 缺乏完善的培养体系
- 8.8 国内创意设计产业未来可持续发展路径
 - 8.8.1 智能技术融合
 - 8.8.2 产品设计应用
 - 8.8.3 公共服务体系
 - 8.8.4 市场主体培育

第九章 2021-2023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 行业发展历程
 - 9.1.3 行业发展规模
 - 9.1.4 行业收入结构
 - 9.1.5 行业用户规模

- 9.1.6 行业发展困境
- 9.1.7 市场发展趋势
- 9.2 在线音频市场
 - 9.2.1 发展模式分析
 - 9.2.2 产业链解析
 - 9.2.3 行业用户规模
 - 9.2.4 行业发展规模
 - 9.2.5 行业竞争格局
 - 9.2.6 行业驱动因素
 - 9.2.7 行业发展潜力
 - 9.2.8 行业发展展望
- 9.3 数字音乐行业
 - 9.3.1 产业链解析
 - 9.3.2 行业发展历程
 - 9.3.3 行业政策支持
 - 9.3.4 典型平台分析
 - 9.3.5 行业发展特征
 - 9.3.6 行业发展规模
 - 9.3.7 行业类型变化
 - 9.3.8 企业布局情况
 - 9.3.9 行业发展痛点
 - 9.3.10 行业发展建议
 - 9.3.11 行业发展趋势

第十章 2020-2023年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 企业发展概况
 - 10.1.2 经营效益分析
 - 10.1.3 业务经营分析
 - 10.1.4 财务状况分析
 - 10.1.5 核心竞争力分析
 - 10.1.6 公司发展战略

- 10.1.7 未来前景展望
- 10.2 杭州顺网科技股份有限公司
 - 10.2.1 企业发展概况
 - 10.2.2 经营效益分析
 - 10.2.3 业务经营分析
 - 10.2.4 财务状况分析
 - 10.2.5 核心竞争力分析
 - 10.2.6 未来前景展望
- 10.3 北京光线传媒股份有限公司
 - 10.3.1 企业发展概况
 - 10.3.2 经营效益分析
 - 10.3.3 业务经营分析
 - 10.3.4 财务状况分析
 - 10.3.5 未来前景展望
- 10.4 科大讯飞股份有限公司
 - 10.4.1 企业发展概况
 - 10.4.2 经营效益分析
 - 10.4.3 业务经营分析
 - 10.4.4 财务状况分析
 - 10.4.5 核心竞争力分析
 - 10.4.6 公司发展战略
 - 10.4.7 未来前景展望
- 10.5 中文天地出版传媒股份有限公司
 - 10.5.1 企业发展概况
 - 10.5.2 经营效益分析
 - 10.5.3 业务经营分析
 - 10.5.4 财务状况分析
 - 10.5.5 核心竞争力分析
 - 10.5.6 公司发展战略
 - 10.5.7 未来前景展望
- 10.6 拓维信息系统股份有限公司
 - 10.6.1 企业发展概况

- 10.6.2 经营效益分析
- 10.6.3 业务经营分析
- 10.6.4 财务状况分析
- 10.6.5 核心竞争力分析
- 10.6.6 公司发展战略
- 10.6.7 未来前景展望
- 10.7 广州凡拓数字创意科技股份有限公司
 - 10.7.1 企业发展概况
 - 10.7.2 数字创意产业发展状况
 - 10.7.3 经营效益分析
 - 10.7.4 业务经营分析
 - 10.7.5 财务状况分析
 - 10.7.6 核心竞争力分析
 - 10.7.7 公司发展战略
 - 10.7.8 未来前景展望
- 10.8 深圳市杰恩创意设计股份有限公司
 - 10.8.1 企业发展概况
 - 10.8.2 经营效益分析
 - 10.8.3 业务经营分析
 - 10.8.4 财务状况分析
 - 10.8.5 核心竞争力分析
 - 10.8.6 公司发展战略
 - 10.8.7 未来前景展望

第十一章 对2024-2030年中国数字创意产业的投资建议

- 11.1 A股及新三板上市公司在文化创意产业投资动态分析
 - 11.1.1 投资项目综述
 - 11.1.2 投资区域分布
 - 11.1.3 投资模式分析
 - 11.1.4 典型投资案例
- 11.2 中国数字创意产业投融资状况分析
 - 11.2.1 市场发展现状

- 11.2.2 市场项目建设
- 11.2.3 市场融资动态
- 11.2.4 市场融资问题
- 11.2.5 产业融资策略
- 11.2.6 行业投资前景
- 11.3 对中国数字创意产业投资价值评估分析
 - 11.3.1 投资价值综合评估
 - 11.3.2 市场机会矩阵分析
 - 11.3.3 进入市场时机判断
- 11.4 对中国数字创意产业投资壁垒分析
 - 11.4.1 技术壁垒
 - 11.4.2 人才壁垒
 - 11.4.3 品牌壁垒
 - 11.4.4 规模壁垒
- 11.5 对2024-2030年数字创意产业投资建议综述
 - 11.5.1 项目投资建议
 - 11.5.2 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 游戏IP运营项目
 - 12.1.1 项目基本概述
 - 12.1.2 项目投资概算
 - 12.1.3 投资价值分析
 - 12.1.4 项目进度安排
 - 12.1.5 经济效益分析
- 12.2 影视剧项目
 - 12.2.1 项目基本情况
 - 12.2.2 项目投资必要性
 - 12.2.3 项目投资可行性
- 12.3 数字创意制作基地项目
 - 12.3.1 项目建设概况
 - 12.3.2 项目投资价值

- 12.3.3 项目投资概算
- 12.3.4 项目投资周期
- 12.3.5 项目经济效益

第十三章 2024-2030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
- 13.1.5 创新方向
- 13.1.6 其他发展方向

13.2 “十四五”数字创意产业发展趋势

- 13.2.1 技术及商业模式趋势
- 13.2.2 产业质量发展趋势
- 13.2.3 产业融合发展趋势
- 13.2.4 产业生态发展趋势

13.3 对2024-2030年中国数字创意产业预测分析

- 13.3.1 2024-2030年中国数字创意产业影响因素分析
- 13.3.2 2024-2030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

图表目录

- 图表1 国内外数字经济相关指标体系一览
- 图表2 欧盟数字经济与社会指数（DESI）指标体系
- 图表3 数字创意产业下属细分行业
- 图表4 中国数字创意产业各细分领域市场规模

- 图表5 数字创意产业的分类
- 图表6 我国数字创意产业体系构成
- 图表7 数字创意产业网络结构全景图
- 图表8 数字创意产业的多重价值输出
- 图表9 数字创意产业的3种能力构成
- 图表10 2016-2020年中国国内生产总值及其增长速度
- 图表11 2016-2020年三次产业增加值占国内生产总值比重
- 图表12 2017-2021年中国生产总值及其增长速度
- 图表13 2017-2021年中国三次产业增加值占国内生产总值比重
- 图表14 2022年GDP初步核算数据
- 图表15 2017-2022年GDP同比增长速度
- 图表16 2017-2022年GDP环比增长速度
- 图表17 2017-2021年中国货物进出口总额
- 图表18 2021年货物进出口总额及其增长速度
- 图表19 2021年主要商品出口数量、金额及其增长速度
- 图表20 2021年主要商品进口数量、金额及其增长速度
- 图表21 2021年对主要国家和地区货物进出口金额、增长速度及其比重
- 图表22 2021年外商直接投资（不含银行、证券、保险领域）及其增长速度
- 图表23 2021年对外非金融类直接投资额及其增长速度
- 图表24 2020年中国三次产业投资占固定资产投资（不含农户）比重
- 图表25 2020年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度
- 图表26 2020年固定资产投资新增主要生产与运营能力
- 图表27 2020年房地产开发和销售主要指标及其增长速度
- 图表28 2021年中国三次产业投资占固定自查投资（不含农户）比重
- 图表29 2021年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度
- 图表30 2021年固定资产投资新增主要生产与运营能力

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202310/412408.html>