

2023-2029年中国数字文创 市场前景研究与市场供需预测报告

报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制

www.chinairr.org

一、报告报价

《2023-2029年中国数字文创市场前景研究与市场供需预测报告》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.chinairr.org/report/R13/R1303/202308/18-548414.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: sales@chyxx.com

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

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

数字文创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。数字文创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。

数字化浪潮风起云涌，“十四五”规划纲要明确提到，要推动互联网、大数据、人工智能和实体经济的深度融合。加速数字化发展，数字文创正在成为现代人的文化消费潮流，这也成为文化产业发展的新赛道。数字文创，基于“科技+文化”，以文化创意内容为核心，依托于数字技术进行创作、生产、传播和服务的产品。相比传统文创产品，数字文创产品最大特点便是互动化和智能化。

文化消费市场受市场经济发展影响较大，2022上半年，受国内疫情形势影响，文化消费市场整体收紧。2022上半年，全国居民人均消费支出11756元，扣除价格因素影响实际增长0.8%，其中人均教育文化娱乐消费支出1037元，下降7.4%，占人均消费支出的比重为8.8%。

2020年，文化科技融合的进程被新冠肺炎疫情按下加速键，众多依托实体场景的文化企业出于自救走上互联网，意外地发现了一片新的领地，原本就在快速发展的数字文化产业加速增长，规模提升，范围扩大，效益显著，2020年数字文化创意行业市场规模达到2.91万亿元。

“文化+科技”相融合的数字文化产业是国家大力支持的新兴产业。2017年4月11日出台的《文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》指出：“培育若干社会效益和经济效益突出、具有较强创新能力和核心竞争力的数字文化领军企业。”；2020年文化和旅游部发布了《关于推动数字文化产业高质量发展的意见》，相关内容是支持文化文物单位与融媒体平台、数字文化企业合作，运用5C、VR/AR、人工智能、多媒体等数字技术开发馆藏资源，发展“互联网+展陈”新模式，打造一批博物馆、美术馆数字化展示示范项目；2020年国家发改委、科技部、工信部，财政部发布了《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》，相关内容是鼓励数字创意产业与生产制造、文化教育、旅游体育、健康医疗与养老、智慧农业等领域融合发展，激发市场消费活动；2022年6月，作为业内航标的国家级数字文创规范治理生态矩阵发布《数字文创规范治理生态矩阵公约》，以构建健康、规范、绿色、安全的标准共识机制，推动和强化行业规范治理，引导行业合理有序发展。

产业研究报告网发布的《2023-2029年中国数字文创市场前景研究与市场供需预测报告》共十六章。首先介绍了数字文创产业的基本概念，接下来阐述了国外数字文创产业发展情况及借鉴经验，随后分析了国内数字文创产业所处发展环境和整体发展情况，接着分析了数字文创

产业的重点城市发展情况，随后对数字文创产业的重点领域进行了详细的分析，然后分析了数字文创产业的国内外重点企业经营现状。最后，本报告对数字文创产业做出了投资潜力分析，并对其发展前景及趋势进行了科学的预测。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、商务部、财政部、工信部、文化和旅游部、产业研究报告网、产业研究报告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。您或贵单位若对数字文化产业有个系统深入的了解、或者想投资数字文化相关产业，本报告将是您不可或缺的重要参考工具。

报告目录：

第一章 数字文创产业相关概述

1.1 数字文创产业概况介绍

1.1.1 行业基本概念

1.1.2 行业主要特点

1.2 数字文创产业发展特性分析

1.2.1 周期性

1.2.2 区域性

1.2.3 季节性

第二章 2021-2023年国际数字文创产业发展状况分析及经验借鉴

2.1 美国数字文创产业发展分析

2.1.1 文化创意产业发展现状

2.1.2 文化创意产业发展模式

2.1.3 文化创意产业空间布局

2.1.4 典型文化创意产业基地

2.1.5 文化产业发展借鉴经验

2.2 英国数字文创产业发展分析

2.2.1 文化创意行业起源

2.2.2 文化创意扶持政策

2.2.3 文化创意产业模式

2.2.4 文创产业空间布局

2.2.5 文化创意城市建设

- 2.2.6 文创行业经验借鉴
- 2.3 日本数字文创产业发展分析
 - 2.3.1 文创产业空间分布
 - 2.3.2 文创产业发展模式
 - 2.3.3 不同领域文创融合
 - 2.3.4 文创发展经验借鉴
- 2.4 韩国数字文创产业发展分析
 - 2.4.1 文创产业市场规模
 - 2.4.2 文创产业空间分布
 - 2.4.3 政府重视数字文创
 - 2.4.4 文化产业出口经验

第三章 2021-2023年中国数字文创产业发展发展环境分析

- 3.1 政策环境
 - 3.1.1 数字文创产业政策回顾
 - 3.1.2 数字文创产业自律公约
 - 3.1.3 数字文创业务规范公约
 - 3.1.4 元宇宙数字文创培育计划
- 3.2 经济环境
 - 3.2.1 宏观经济概况
 - 3.2.2 工业经济运行
 - 3.2.3 对外经济分析
 - 3.2.4 固定资产投资
 - 3.2.5 宏观经济展望
- 3.3 社会环境
 - 3.3.1 居民收入水平
 - 3.3.2 居民消费水平
 - 3.3.3 互联网发展现状
- 3.4 技术环境
 - 3.4.1 技术发展提供良好终端体验
 - 3.4.2 数字技术助推VR商业化进程
 - 3.4.3 5G技术助推云游戏市场发展

3.4.4 AI技术与在线教育的融合

3.5 文化消费环境

3.5.1 文化消费市场整体情况

3.5.2 文化消费市场整体特征

3.5.3 文化消费市场发展趋势

3.5.4 文化消费市场发展展望

第四章 2021-2023年中国文创产业发展分析

4.1 文化创意行业概况

4.1.1 文创产业特征

4.1.2 文创产业分类

4.1.3 文创商业模式

4.2 文创产业市场发展综况

4.2.1 文创发展相关政策

4.2.2 文创市场发展现状

4.2.3 文创设计服务占比

4.2.4 文创产业企业规模

4.2.5 文创跨界融合联动

4.3 文创产品行业发展分析

4.3.1 文创产品产业链条

4.3.2 文创产品市场规模

4.3.3 文创产品企业竞争

4.4 文创产业文化资源资本化

4.4.1 文化资源资本化概况

4.4.2 文创资源资本化路径

4.4.3 文创资源资本化建议

4.5 产业经济学视角下文创产业的发展分析

4.5.1 产业经济学下文创产业特点

4.5.2 产业经济学下文创产业现状

4.5.3 产业经济学下文创产业策略

第五章 2021-2023年中国数字文创产业发展综况

- 5.1 数字文创产业发展概况
 - 5.1.1 产业发展现状
 - 5.1.2 产业驱动因素
 - 5.1.3 产业盈利模式
 - 5.1.4 产业链条分析
- 5.2 数字文创产业市场发展分析
 - 5.2.1 产业市场规模
 - 5.2.2 产业细分格局
 - 5.2.3 典型竞争企业
- 5.3 科技创新与文创产业融合发展思考
 - 5.3.1 科技创新与文创产业融合关系
 - 5.3.2 科技创新下文创产业发展趋势
 - 5.3.3 科技创新给文创产业的弊端
 - 5.3.4 科技创新与文创产业融合建议
- 5.4 数字文创产业发展问题对策
 - 5.4.1 数字文创产业存在问题
 - 5.4.2 数字文创产业发展对策
 - 5.4.3 数字文创融合发展思路
 - 5.4.4 数字文化发展借鉴经验

第六章 2021-2023年中国数字文创产业重点城市发展分析

- 6.1 北京市
 - 6.1.1 文创产业发展现状
 - 6.1.2 数字藏品相关政策
 - 6.1.3 数字文化发展特点
 - 6.1.4 机构助力数字文创
 - 6.1.5 数字赋能文旅案例
- 6.2 上海市
 - 6.2.1 文创产业发展现状
 - 6.2.2 文创产业园区发展
 - 6.2.3 资金助力数字文创转型
 - 6.2.4 数字文创发展动态

- 6.2.5 数字文旅建设成效
- 6.2.6 数字文创赋能博物馆
- 6.3 广州市
 - 6.3.1 文创产业发展规模
 - 6.3.2 数字文创政策环境
 - 6.3.3 数字文创发展规模
 - 6.3.4 数字文创建设动态
 - 6.3.5 科技赋能文化产业
 - 6.3.6 1978数字文创小镇
- 6.4 深圳市
 - 6.4.1 文化产业发展现状
 - 6.4.2 文创产业发展特点
 - 6.4.3 数字文创产业政策
 - 6.4.4 数字文创产业基地
 - 6.4.5 数字文创发展经验
- 6.5 成都市
 - 6.5.1 文创产业产值规模
 - 6.5.2 数字文创发展背景
 - 6.5.3 数字文创园区建设
 - 6.5.4 数字文创企业合作
 - 6.5.5 数字文创发展趋势
 - 6.5.6 数字文创发展规划
- 6.6 长沙市
 - 6.6.1 文创产业发展规模
 - 6.6.2 数字文创发展现状
 - 6.6.3 数字赋能文旅产业
 - 6.6.4 园区数字文创发展
 - 6.6.5 数字文创发展方向
 - 6.6.6 数字文创发展对策

第七章 2021-2023年中国数字文创产业重点细分领域发展分析——数字文旅

7.1 2021-2023年中国旅游业发展现状

- 7.1.1 旅游业发展政策支持
- 7.1.2 旅游业市场规模统计
- 7.1.3 旅行社接待游客数据
- 7.1.4 星级酒店运营数据
- 7.1.5 星级酒店餐饮营收
- 7.1.6 国内旅游市场发展趋势
- 7.2 数字文旅发展综况分析
 - 7.2.1 数字文旅基本概念
 - 7.2.2 数字文旅政策环境
 - 7.2.3 数字文旅发展意义
 - 7.2.4 数字文旅创新业态
 - 7.2.5 数字文旅转型进展
 - 7.2.6 企业战略合作标杆
 - 7.2.7 数字文旅发展方向
- 7.3 文旅产业数字化转型机遇
 - 7.3.1 文旅企业融资需求迫切
 - 7.3.2 政策引导新基建风口
 - 7.3.3 疫情带动数字文旅需求
 - 7.3.4 智慧科技赋能文旅发展
- 7.4 数字文旅发展面临难点和重点分析
 - 7.4.1 文旅数字价值挖掘
 - 7.4.2 文旅数字化治理
 - 7.4.3 文旅产业业态重点

第八章 2021-2023年中国数字文创产业重点细分领域发展分析——网络文学

- 8.1 网络文学相关概况
 - 8.1.1 网络文学基本概念
 - 8.1.2 网络文学不同分类
 - 8.1.3 网络文学发展特点
 - 8.1.4 网络文学发展历程
- 8.2 2021-2023年网络文学发展综况
 - 8.2.1 行业发展政策环境

- 8.2.2 网络文学产业链条
- 8.2.3 行业发展商业模式
- 8.2.4 市场规模统计分析
- 8.2.5 行业企业竞争格局
- 8.3 2020-2022网络文学内容题材分析
 - 8.3.1 网络文学社会现实题材
 - 8.3.2 网络文学传统文化传承
 - 8.3.3 网络文学科幻题材发展
- 8.4 2020-2022网络文学受众消费者分析
 - 8.4.1 网络文学全民阅读现状
 - 8.4.2 “Z世代”读者发展特征
 - 8.4.3 网络文学用户阅读频率
 - 8.4.4 网络文学用户阅读时长
 - 8.4.5 网络文学用户年龄分布
- 8.5 2021-2023年网络文学IP产品发展
 - 8.5.1 网络文学IP产品现状
 - 8.5.2 全链路改编激发IP价值
 - 8.5.3 网楼文学精品IP发展
- 8.6 2021-2023年网络文学出海发展分析
 - 8.6.1 网络文学出海规模现状
 - 8.6.2 网络文学出海市场规模
 - 8.6.3 网络文学出海发展趋势
 - 8.6.4 网络文学出海发展前景

第九章 2021-2023年中国数字文创产业重点细分领域发展分析——数字影视

- 9.1 影视行业发展综况分析
 - 9.1.1 影视行业包含种类
 - 9.1.2 影视行业产业链条
 - 9.1.3 影视行业规模分析
 - 9.1.4 影视行业投融资分析
 - 9.1.5 影视行业发展趋势
- 9.2 数字影视行业发展综况分析

- 9.2.1 数字影视行业发展特点
- 9.2.2 数字影视藏品发展分析
- 9.2.3 数字影视行业发展方向
- 9.3 2021-2023年网络电影行业发展分析
 - 9.3.1 网络电影上新数量
 - 9.3.2 网络电影市场规模
 - 9.3.3 网络电影内容趋势
- 9.4 2021-2023年数字影视基地建设动态
 - 9.4.1 影视产业创新服务中心
 - 9.4.2 东方明珠数字影视基地
 - 9.4.3 无锡数字影视基地建设
 - 9.4.4 沃典数字影视摄制基地
- 9.5 数字影视行业商业模式分析
 - 9.5.1 电影产业链及商业模式
 - 9.5.2 电视产业链及商业模式
 - 9.5.3 在线视频产业链及商业模式

第十章 2021-2023年中国数字文创产业重点细分领域发展分析——数字音乐

- 10.1 数字音乐概况分析
 - 10.1.1 数字音乐基本概念
 - 10.1.2 数字音乐变革分析
 - 10.1.3 数字音乐比较区别
 - 10.1.4 数字音乐相关特点
 - 10.1.5 数字音乐全球历程
- 10.2 数字音乐产业发展综况分析
 - 10.2.1 数字音乐政策环境
 - 10.2.2 数字音乐产业链条
 - 10.2.3 数字音乐市场规模
 - 10.2.4 数字音乐用户规模
 - 10.2.5 数字音乐典型平台
- 10.3 数字音乐用户画像分析
 - 10.3.1 不同性别曲风偏好

- 10.3.2 不同年龄曲风偏好
- 10.3.3 不同城市线级曲风偏好
- 10.3.4 数字音乐用户偏好总结
- 10.4 区块链技术应用用于数字音乐产业的思考
 - 10.4.1 区块链技术应用用于数字音乐作用
 - 10.4.2 区块链技术应用用于数字音乐隐患
 - 10.4.3 区块链技术在数字音乐产业思考
- 10.5 数字音乐发展痛点
 - 10.5.1 原创音乐传唱度低
 - 10.5.2 数字音乐版权问题
 - 10.5.3 产业集聚发展不足

第十一章 2021-2023年中国数字文创产业重点细分领域发展分析——网络动漫

- 11.1 动漫产业发展概况分析
 - 11.1.1 动漫产业发展历程
 - 11.1.2 动漫产业政策环境
 - 11.1.3 动漫行业产业链条
 - 11.1.4 动漫产业市场规模
 - 11.1.5 动漫产业竞争格局
 - 11.1.6 动漫产业发展前景
- 11.2 网络动漫行业发展概况
 - 11.2.1 网络动漫产业基本内涵
 - 11.2.2 网络动漫产业主要特点
 - 11.2.3 动画产业链及商业模式
 - 11.2.4 网络动漫产业政策环境
- 11.3 2021-2023年网络动漫产业市场综合分析
 - 11.3.1 网络动漫产业市场规模
 - 11.3.2 网络动漫产业细分格局
 - 11.3.3 网络动漫产业用户规模
 - 11.3.4 网络动漫产业投融资
 - 11.3.5 网络动漫产业用户画像
- 11.4 新媒介视域下的网络动漫价值网研究

- 11.4.1 网络动漫价值链的网络化延伸
- 11.4.2 互联网平台的价值聚合网络
- 11.4.3 网络动漫价值网潜在问题分析
- 11.4.4 网络动漫价值网增值路径优化

第十二章 2021-2023年中国数字文创产业重点细分领域发展分析——电竞游戏

- 12.1 电竞游戏行业发展概况
 - 12.1.1 电子竞技游戏主要分类
 - 12.1.2 电子竞技游戏行业发展历程
 - 12.1.3 电子竞技游戏行业产业链条
 - 12.1.4 网络游戏产业链及商业模式
 - 12.1.5 电子竞技游戏行业政策环境
- 12.2 电竞游戏市场发展分析
 - 12.2.1 游戏行业发展规模分析
 - 12.2.2 电竞游戏市场规模分析
 - 12.2.3 电竞游戏行业用户规模
 - 12.2.4 电竞游戏行业投融资
- 12.3 电竞游戏行业用户画像分析
 - 12.3.1 行业用户类型偏好
 - 12.3.2 行业用户消费水平
 - 12.3.3 行业用户消费形式
 - 12.3.4 行业用户游戏时间
- 12.4 电竞游戏行业发展趋势分析
 - 12.4.1 电竞游戏行业核心趋势
 - 12.4.2 电竞游戏产业生态趋势
 - 12.4.3 电竞游戏场景融合趋势
 - 12.4.4 电竞游戏社会责任趋势

第十三章 2021-2023年中国数字文创产业其他重点细分领域发展分析

- 13.1 数字博物馆行业发展分析
 - 13.1.1 博物馆行业规模分析
 - 13.1.2 数字博物馆主要特点

- 13.1.3 数字技术改变博物馆
- 13.1.4 大运河数字博物馆
- 13.1.5 博物馆数字化趋势
- 13.2 数字藏品行业发展分析
 - 13.2.1 数字藏品行业发展特点
 - 13.2.2 数字藏品行业产业链条
 - 13.2.3 全球数字藏品市场规模
 - 13.2.4 中国数字藏品市场规模
 - 13.2.5 数字藏品激活文创市场

第十四章 2020-2023年数字文创产业国内外重点企业经营现状分析

- 14.1 华特迪士尼公司 (DIS)
 - 14.1.1 企业发展概况
 - 14.1.2 2021年企业经营状况分析
 - 14.1.3 2022年企业经营状况分析
 - 14.1.4 2023年企业经营状况分析
- 14.2 Meta (FB)
 - 14.2.1 企业发展概况
 - 14.2.2 2021年企业经营状况分析
 - 14.2.3 2022年企业经营状况分析
 - 14.2.4 2023年企业经营状况分析
- 14.3 爱奇艺 (IQ)
 - 14.3.1 企业发展概况
 - 14.3.2 2021年企业经营状况分析
 - 14.3.3 2022年企业经营状况分析
 - 14.3.4 2023年企业经营状况分析
- 14.4 网易公司
 - 14.4.1 企业发展概况
 - 14.4.2 2021年企业经营状况分析
 - 14.4.3 2022年企业经营状况分析
 - 14.4.4 2023年企业经营状况分析
- 14.5 腾讯公司

- 14.5.1 企业发展概况
- 14.5.2 2021年企业经营状况分析
- 14.5.3 2022年企业经营状况分析
- 14.5.4 2023年企业经营状况分析
- 14.6 三七互娱
 - 14.6.1 企业发展概况
 - 14.6.2 经营效益分析
 - 14.6.3 业务经营分析
 - 14.6.4 财务状况分析
 - 14.6.5 核心竞争力分析
 - 14.6.6 公司发展战略
 - 14.6.7 未来前景展望
- 14.7 掌阅科技
 - 14.7.1 企业发展概况
 - 14.7.2 经营效益分析
 - 14.7.3 业务经营分析
 - 14.7.4 财务状况分析
 - 14.7.5 核心竞争力分析
 - 14.7.6 公司发展战略
 - 14.7.7 未来前景展望
- 14.8 中国电影
 - 14.8.1 企业发展概况
 - 14.8.2 经营效益分析
 - 14.8.3 业务经营分析
 - 14.8.4 财务状况分析
 - 14.8.5 核心竞争力分析
 - 14.8.6 公司发展战略
 - 14.8.7 未来前景展望

第十五章 2021-2023年中国数字文创产业投融资分析及风险预警

- 15.1 数字文创产业投资机遇
 - 15.1.1 跨界融合型的业态更加多元

- 15.1.2 人工智能为数字文创赋能
- 15.1.3 数字多媒体应用领域广泛
- 15.1.4 传统文化为数字文创提供基础
- 15.1.5 用户对数字文创产品接受度高
- 15.2 数字文创产业投融资壁垒分析
 - 15.2.1 技术壁垒
 - 15.2.2 人才壁垒
 - 15.2.3 品牌壁垒
 - 15.2.4 规模壁垒
- 15.3 数字文创产业投资风险
 - 15.3.1 内容供给不足风险
 - 15.3.2 产业创新失败风险
 - 15.3.3 复合人才缺乏风险
 - 15.3.4 核心竞争力下降风险
- 15.4 数字文创产业投融资建议
 - 15.4.1 行业投资建议
 - 15.4.2 企业投资建议

第十六章 对2023-2029年中国数字文创行业发展趋势预测

- 16.1 数字文创产业发展前景预测
 - 16.1.1 数字文创市场前景
 - 16.1.2 数字文创发展展望
 - 16.1.3 数字文创规划方向
 - 16.1.4 数字文创发展新业态
- 16.2 数字文创产业发展趋势分析
 - 16.2.1 文创产业发展趋势
 - 16.2.2 数字文化产业趋势
 - 16.2.3 数字文创发展趋势
- 16.3 对2023-2029年中国数字文创产业预测分析
 - 16.3.1 对2023-2029年中国数字文创驱动因素分析
 - 16.3.2 对2023-2029年中国数字文创市场规模预测

图表目录

- 图表 美国文化创意产业空间布局格局示意图
- 图表 英国文化创意产业空间分布格局
- 图表 日本文化创意产业空间分布格局
- 图表 韩国文化创意产业空间分布格局
- 图表 2017-2021年中国生产总值及其增长速度
- 图表 2017-2021年中国三次产业增加值占国内生产总值比重
- 图表 2022年二季度和上半年GDP初步核算数据
- 图表 2017-2021年全部工业增加值及其增长速度
- 图表 2021年主要工业产品产量及其增长速度
- 图表 2021-2022年中国规模以上工业增加值同比增长速度
- 图表 2022年规模以上工业生产主要数据
- 图表 2017-2021年中国货物进出口总额
- 图表 2021年货物进出口总额及其增长速度
- 图表 2021年主要商品出口数量、金额及其增长速度
- 图表 2021年主要商品进口数量、金额及其增长速度
- 图表 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 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 2021年对外非金融类直接投资额及其增长速度
- 图表 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 2021年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度
- 图表 2021年固定资产投资新增主要生产与运营能力
- 图表 2021年房地产开发和销售主要指标及其增长速度
- 图表 2021-2022年中国固定资产投资（不含农户）同比增速
- 图表 2022年固定资产投资（不含农户）主要数据
- 图表 2022年居民人均可支配收入平均数与中位数
- 图表 2022年居民人均消费支出及构成
- 图表 2022年全国居民收支主要数据
- 图表 数字产业底层科技
- 图表 2021年5G套餐用户数
- 图表 云游戏产业链
- 图表 2022年需求侧线下文化休闲频次和文化消费支出变化

图表 2022年国内疫情形势对本单位文化消费业务的影响

图表 2022年线上文化消费场景分布

图表 2022年线上文化体验及愿意情况

图表 文化消费在旅游花费中的占比分布

图表 2016-2022年城镇与乡村居民人均教育文化娱乐支出对比

图表 2022年城镇及乡村居民文化消费地点

图表 2022年城镇及乡村居民线下文化休闲频次

图表 2022年主要文化消费场景体验频率

图表 国内文化消费市场主要集中的领域（企业端调研）

图表 2022年国内居民加入社群的主要类型

图表 文化创意行业主要特征

图表 文创产业分类

图表 我国文创行业产业相关政策

图表 2019-2020年国家文化产业创新实验区指数情况

图表 2017-2021年中国规模以上文化及相关产业营收情况

图表 2017-2020年中国文化及相关产业增加值情况

图表 2017-2021年中国文化创意设计服务营收情况

图表 2017-2021年中国规模以上文化创意设计营收占比情况

图表 2017-2021年中国文创行业新增相关企业年度注册量情况

图表 文创跨界融合产业形式

图表 文创产品产业链

图表 2016-2021年中国文创产品行业市场规模

图表 我国文创产品主要上市企业

图表 文化资源与文化资本的关系

图表 文创产业文化资源与资本的关系

图表 IP内容创作

图表 Z世代线上文娱市场规模

图表 数字文创产业全景图

图表 数字创意产业链

图表 2018-2020年数字文化创意行业市场规模

图表 2020数字创意产业细分行业规模占比

图表 2017-2021年北京市规模以上文化产业规模情况

图表 2021年北京市规模以上文化产业发展结构

图表 北京市三大文化创意产业园区发展现状

图表 2019-2020年规模以上文化及相关产业企业营业收入

图表 2021年长沙市百强文化及相关产业企业营业收入情况

图表 2021年长沙市百强文化及相关产业营业收入占比情况

图表 2021年长沙市各区域“百强文化企业”数量及营业收入情况

图表 长沙市夜经济发展现状

图表 2021年浏阳花炮产业集群成绩单

图表 2020-2022年各季度国内旅游人数情况统计

图表 2016-2022年国内旅游收入及收入同比增速

图表 2022年旅行社接待数据top15省市

图表 2022年全国星级酒店经营情况指标比较

图表 2022年星级酒店运营数据top10省市

图表 2022年星级酒店餐饮营收top10

图表 2022年各节假日国内旅游市场情况

图表 网络文学行业发展历程

图表 网络文学相关政策

图表 中国网络文学行业产业链

图表 网络文学商业模式

图表 2016-2020年中国网络文学市场规模

图表 2016-2020年中国网络文学市场营收结构

图表 中国网络文学行业竞争格局

图表 2020年网络文学用户每天网文阅读频率分布

图表 2020年网络文学用户固定周期追更比例分布

图表 2020年网络文学用户每周网文阅读时长分布

图表 2020年网络文学用户年龄分布

图表 2019-2021年中国网络文学出海市场规模及用户规模

图表 2021年中国影视作品的形式与题材分类

图表 影视行业产业链图谱

图表 2014-2024年中国影视行业市场规模分析

图表 2012-2021年中国影视行业投融资状况分析

图表 中国影视行业内容提质趋势

图表 中国影视行业IP衍生发展趋势

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R13/R1303/202308/18-548414.html>