

数字娱乐引领新生活

中国数字娱乐职业培训行业报告

2018年



核心结论



宏观环境

- **宏观环境**：一方面，国内数字娱乐**进入黄金发展期**、国家**频发利好政策**为数字娱乐保驾护航、市场用户**消费主体变迁**为数字娱乐在国内的发展提供天时地利人和的宏观条件；另一方面，**用户需求的变更**和**用户消费能力增加**为数字娱乐的发展提供了良好的市场空间和坚实的经济基础。
- **发展驱动力**：**国内就业压力大**、**对数字娱乐内容需求旺盛**和**供需落差大**等问题是国内数字娱乐职业培训发展的三大驱动力。



发展现状

- **市场规模**：2018年我国数字娱乐职业培训的市场规模预计达**116亿元**。
- **产业链**：目前国内数字娱乐职业培训的**产业链结构简单且界限模糊**，培训机构和B端用户均可反向作用于上游内容提供方。
- **市场特征**：市场处于**发展早期阶段**，教学和教研都在不断摸索中；**就业模式简单**且同质化严重；**培训机构少**，市场人才供不应求；市场**人才共同性和流动性**都比较强；市场颗粒度大，**细分市场**有很大的发展空间。



发展趋势

- 未来数字娱乐市场业务竞争的**重合度越来越强**，**一方面**是主营数字娱乐企业之间品类扩张的市场争夺；**另一方面**是主营数字娱乐企业与非主营数字娱乐企业之间就同一品类或同一品类的细分领域之间的角逐。
- 培训机构同品类的课程**将走向系统化**，培训模式**不再局限于单点作战**，而是重视人才综合素养的培养。
- 培训机构产业链服务**向后端延伸**，打造招生+培训+就业的商业闭环，寻找**新的盈利点**。
- 培训用户群体之争将**下沉至青少年阶段**。

中国数字娱乐职业培训的行业概述

1

中国数字娱乐职业培训行业发展现状

2

中国数字娱乐职业培训行业典型案例

3

中国数字娱乐职业培训行业发展趋势

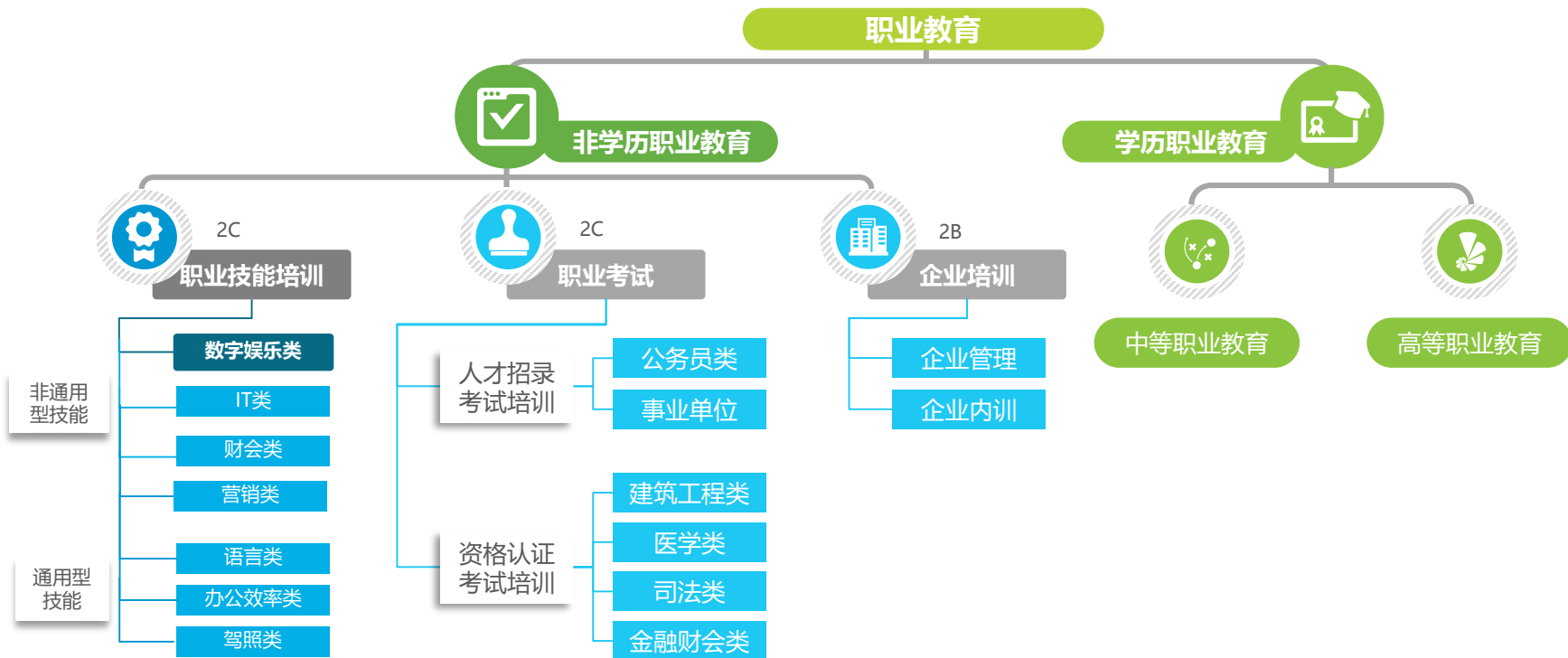
4

研究对象界定及定义

职业教育的定义及分类

职业教育以“是否颁发学历证书”为标准分为学历和非学历两类，其中学历职业教育分为中等和高等职业教育，非学历职业教育则主要包含职业技能、职业考试和企业培训三大类型。职业技能培训的落脚点在于提高职业技能而非通过某项考试，其培训难度相对较高，培训周期也较长，而职业考试类则以通过考试为主要目的。本报告仅针对职业技能培训下的**数字娱乐类**培训进行分析（即下图深蓝色部分），这主要得益于国内文化产业产值逐年攀升、人们对精神文化的追求愈加强烈且数字娱乐已成为人们文化消费的主流、生产和创作数字娱乐内容的企业逐年增加，而市场对数字娱乐类人才的供需失衡带动数字娱乐类职业培训行业的繁荣发展。

研究对象界定



来源：艾瑞研究院自主研究绘制。

研究对象界定及定义

数字娱乐产业的定义及分类

数字娱乐产业是基于数字技术的一系列文化产业，包括数字游戏、数字动漫、数字影视、数字音乐、网络文学等多种文化领域及门类，它是满足个人和家庭休闲娱乐需求的各种产品和服务，是现代娱乐方式的典型体现，是构成现代文化产业的重要组成部分。

数字娱乐的主要类型



研究对象界定及定义

数字娱乐职业培训的定义及类别

本文定义的数字娱乐职业培训是指与数字娱乐产业各品类（如数字游戏、数字影视、数字动漫、VR/AR等）相关的内容设计、内容实现等活动进行的以提升技能或以就业为目的的职业培训称为数字娱乐职业培训。

数字娱乐职业培训的主要类别



- 场景原画设计
- 游戏3D美术设计
- 游戏特效设计
- 游戏动作设计
- 游戏模型设计
- 跨平台游戏开发
- 次世代模型设计
- 游戏策划
-



- 影视广告设计
- 影视模型渲染设计
- 影视角色动画设计
- 影视数字特效设计
- 影视后期合成设计
- 影视原画设计
- 剪辑与包装
-



- 动漫模型渲染
- 动漫模型设计
- 动漫动画设计
- 动漫特效设计
- 插画设计
- 漫画设计
-



- VR/AR产品设计
- VR/AR游戏开发
-



- 电竞内容
- 电竞媒体
- 电竞运动
- 赛事管理
-



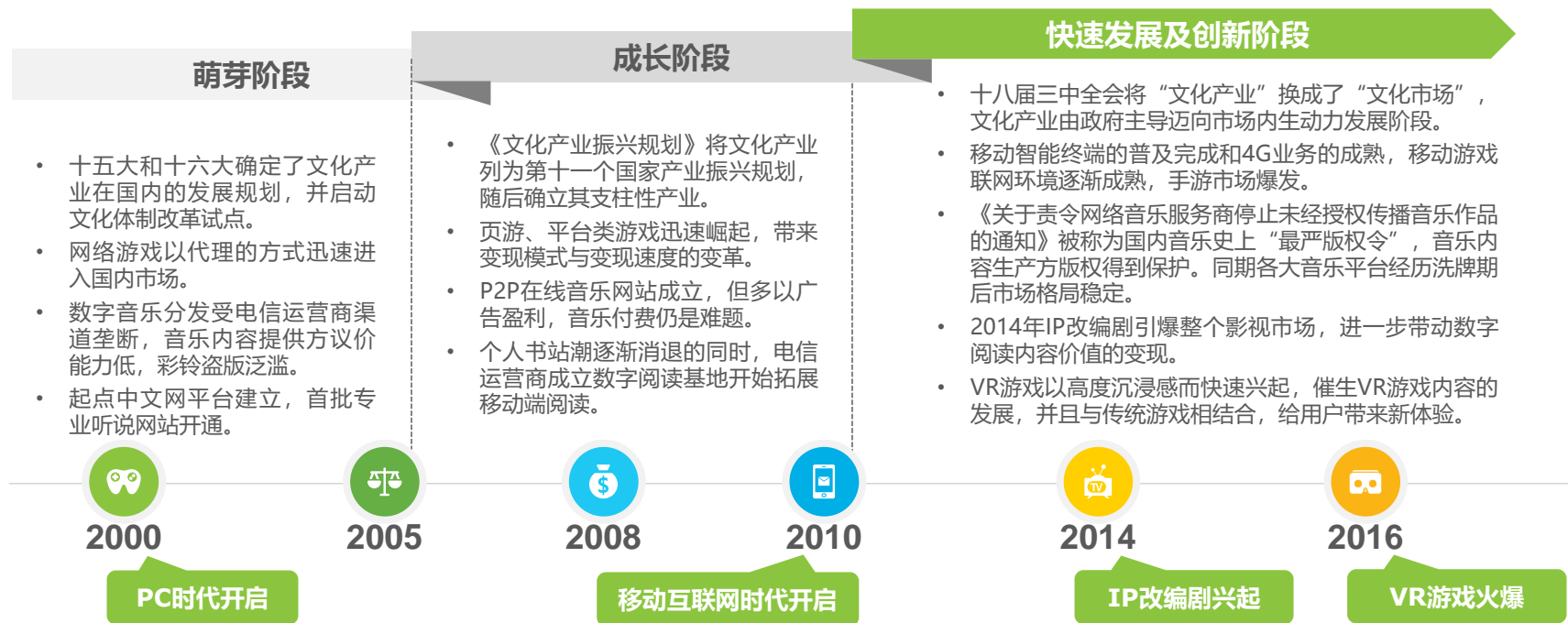
- UI/UE设计师
- UI视觉设计
- 游戏UI设计
- 视觉广告与动效设计
- 商业插画设计师
- WEB前端
-

数字娱乐的发展历程

数字娱乐行业进入黄金发展期，并迎来创新高潮

国内数字娱乐行业发展时间较短，主要分为三个阶段。第一个阶段是萌芽阶段，当时国内处于PC端互联网时代，与数字娱乐相关的游戏、动漫等均由国外引入，国内也没有原创意识和能力；第二阶段则是快速成长阶段，这与我国的政治迭代有极为密切的关系，文化产业上升至国家产业振兴规划，从法律法规层面调动社会各界力量为数字娱乐相关领域的发展保驾护航，该时期资历较早的数字娱乐职业培训机构获得利好发展时机，如汇众教育、火星时代。现如今，数字娱乐的价值被国家和资本市场进一步确认，数字娱乐各细分领域呈百花齐放的态势，一方面，影视、VR及电竞频频引领数字娱乐新热点，并引导新的娱乐类型；另一方面，数字娱乐各细分领域之间越发趋于融合，娱乐内容的品质、新颖性等将迈上新台阶。

中国数字娱乐的发展历程



来源：艾瑞研究院自主研究绘制。

宏观环境-国家重视

国内外数字娱乐产业的发展情况对比

目前全球处于数字技术与创意产业交汇的新拐点，动漫、游戏、影视、电子竞技等互动发展，欧美日韩等国家处于数字技术创新的前沿地带，并在文化创意产业布局深远，形成相对完善的数字创意产业链体系。中国的数字娱乐产业虽然处于起步阶段，但借鉴欧美日韩等国数字创意产业的发展经验，国内政府也纷纷出台相关政策，逐步形成以政府为引导、多方驱动企业参与的文化创意产业体系，为数字娱乐的发展提供良好的政策基础。

各国数字娱乐产业布局的对比

芬兰



芬兰政府于1997年组建了“文化产业文员会”，检视全球和芬兰的文化产业发展状况，并与其他各部合作提出促进芬兰文化产业发展的行动方案。开展SISU计划，系统研究文化产业，并且加强各阶层的艺术、文化教育，支持传统文化。

英国于1997年将“创意产业”列为国家重要政策。设立“产业任务小组”，探讨并理清创意产业将遭遇的主要问题，维持其稳定成长所需的支助。根据产业特性提供适合的辅导工具，如评估产业的优先次序并全力促进推广与输出、为有意从事创意产业的青年提供支持辅助、设立创意投资的财务支持以及将智慧财产权下放给地方政府机构以快速有效整合地方资源。



英国

美国



美国重视版权产业发展，现已形成了全球范围最广、相关规定最为详尽的版权相关法律系统，并对违法行为进行有效制裁。实施数字化版权保护战略，为大众和版权产业界提供数字化版权保护。美国政府采取多方投资和多种经营的方式鼓励非文化部门和外来资本的投入。美国政府定期做系统性的文化产业调查，保证美国创意产业的创新性、连续性。

日本将振兴和发展内容产业定位为国家战略，并于2003年设立“知识财产战略本部”。针对数字内容事业的制作及投资给予税制上的优惠。支持高等教育机关进行企划制作人等人才培养计划。支持设立影像产业振兴机关。支持并加强普及新技术的研究。



日本

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21222

