

行業概覽

本文件本節及其他節所載之資料及統計數據，除另有說明外，均摘錄自各類官方政府刊物及其他出版物，以及由獨立市場研究及諮詢公司弗若斯特沙利文應本公司委託就本次[編纂]編製的行業報告。來自政府官方來源的資訊，未經本公司、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂][編纂]、[編纂]、其各自董事及顧問，或參與本次[編纂]的任何其他人士或各方獨立核實，且不對其準確性作出任何陳述。

數字文娛產業概覽

數字文娛的定義

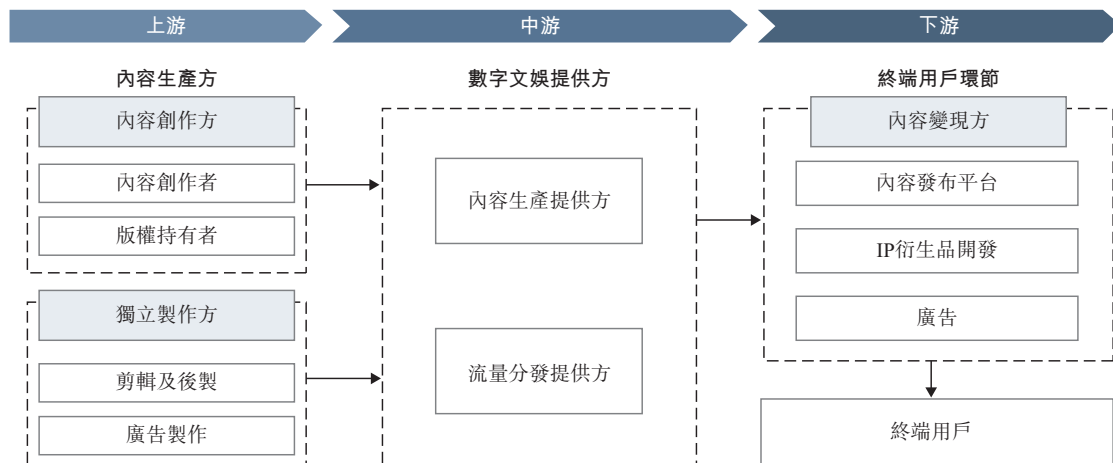
數字文娛是指以數字技術為載體與創作工具，通過移動互聯網、智能設備等渠道進行傳播的娛樂內容產品及服務，涵蓋網絡文學、網絡動漫、網絡影視、網絡音頻、數字音樂、網絡遊戲及虛擬演出等多種形態，核心目的在於滿足用戶在娛樂、審美及情感共鳴層面的需求。

全球和中國數字文娛產業的市場規模

在數字文娛消費行為演進及數字內容形式與分銷渠道持續豐富的推動下，全球數字文娛市場的規模從2020年的人民幣17,785億元增長至2024年的人民幣25,117億元，複合年增長率達9.0%。隨著內容創作者借助互動娛樂、訂閱制服務及廣告變現模式開展創作與變現的方式得到更廣泛的應用，預計到2029年，全球數字文娛市場的規模將達到人民幣43,925億元，2024年至2029年的複合年增長率為11.8%。

受短視頻快速普及和AI技術在內容製作和發行效率方面的提升所推動，中國數字文娛市場在全球數字文娛市場中所佔份額不斷擴大。中國數字文娛市場的規模由2020年的人民幣4,221億元增至2024年的人民幣6,096億元，年複合增長率達9.6%。在產業合作日益緊密、內容製作生態系統日趨成熟以及AI驅動的製作效率提升的推動下，預計市場將保持穩定增長。到2029年，市場規模預計將達到人民幣10,832億元，2024年至2029年的複合年增長率為12.2%。

數字文娛產業鏈分析與商業模式



資料來源：專家訪談和弗若斯特沙利文報告

行業概覽

數字文娛內容價值鏈主要由上游內容製作提供者、中游數字發行提供者和下游最終用戶市場組成。

上游內容製作提供者主要包括內容創作者、版權所有者以及負責內容策劃、製作、創意開發和IP孵化的獨立製作方。該環節是核心創新和內容供應樞紐，內容品質直接決定其對觀眾的長期吸引力和商業潛力。中游數字文娛提供方主要包括內容生產供應商和流量分配提供方，它們能夠實現大規模的內容發行和覆蓋，並提供用戶推薦機制，同時負責用戶營運和生態系統協調。該環節是內容製作提供者與終端用戶市場之間最重要的橋樑。下游終端用戶市場主要由終端消費者組成，其獲利方式包括長期訂閱、非訂閱內容付費和廣告互動。

數字文娛產業的商業模式以內容價值為核心，主要透過訂閱模式、版權授權和發行以及廣告變現來創造收入，同時也會拓展多元化的收入來源，例如基於IP的衍生性商品開發。同時，平台也會利用用戶數據洞察發揮優勢。利用AI技術實現更精細的營運，進而加強內容價值轉換效率並提高內容生產效率，進一步增加數字內容資產的長期商業回報。

輕衍生娛樂內容正成為數字文娛產業的核心趨勢

數字文娛內容正日益朝向輕衍生方向發展，指主要透過互聯網傳播的媒體格式，旨在適應碎片化的消費場景，其特徵是准入門檻低而消費效率高。它的核心目的是透過簡潔易懂和便於消費的形式滿足用戶即時的娛樂需求，包括網絡文學、短劇、短視頻、網絡漫畫和漫劇。網絡文學和線上漫畫源自傳統的線下出版，大約在2003年開始興起，隨後進入市場穩定增長期。相比之下，短劇和漫劇作為現有網絡文學和動畫IP的創新改編，自2022年以來迅速普及並呈現爆炸性增長。從用戶行為的角度來看，數字文娛內容正逐漸從以長時間沉浸式體驗為主的模式轉向以高頻次、短時長互動為特徵的使用模式。隨著用戶日常數字使用場景的不斷擴展，時間利用變得越來越碎片化，單次內容使用的連續性減弱。在通勤等碎片化時段，用戶傾向選擇能夠在幾分鐘內提供完整體驗的內容形式。

行業概覽

- **消費者行為的轉變加速輕衍生內容的滲透**

用戶在通勤、用餐、等候和其他短暫的消費場景中更傾向瀏覽迷你、節奏快速且有即時回應的內容，以滿足諸如情感釋放、社交表達和休閒娛樂等需求。輕衍生內容也展現出強大的用戶參與度和高用戶留存率，促使用戶更頻繁地每日參與其中。

- **IP資產增強輕衍生內容的可持續性和可擴展性**

成熟的IP能夠提供現成的故事世界、角色認知度和情感共鳴，幫助內容製作方縮短觀眾獲取週期，並提高內容接受效率。對於迷你形式內容而言，IP驅動的敘事方式有助用戶在有限的時間內快速沉浸其中，從而支持高頻次消費和重複互動。此外，強大的IP基礎令內容能夠改編和擴展，以適應多種迷你形式，從而加強盈利靈活性和生命週期價值。

- **科技作為內容製作和發行效率變革的催化劑**

AI的應用降低創作門檻和製作成本，同時提高劇本創作、角色建模、配音和剪輯等關鍵流程的效率，令獨立創作團隊乃至個人創作者都能進行規模化的製作。同時，短視頻和數字文娛平台的興起有助透過算法推薦和數據驅動發行，實現精準的內容與觀眾匹配，從而提高傳播效率並延長內容的生命週期價值。隨著AIGC、虛擬化身技術和其他生成式內容創作工具的不斷成熟，該行業有望實現更強大的多模態內容生成能力、跨格式的自動適配以及更廣泛的可擴展內容供應。

中國數字文娛市場的競爭格局

由於中國的數字文娛市場涵蓋多個細分領域，市場參與者眾多，遂呈現分散的結構。然而，各細分領域之間的重疊競爭依然有限，企業主要在其各自的垂直領域內競爭，造就了整體多元化的競爭格局。

網絡文學市場概覽

網絡文學的定義

網絡文學是指以文字為核心媒介，在互聯網上創作、出版和發行的文學作品及相關內容服務。作為相對成熟的輕衍生數字文娛形式，它由創作者面向廣泛的線上讀者群體製作，涵蓋小說、散文等多種體裁，並具有互動和即時回應的特性。

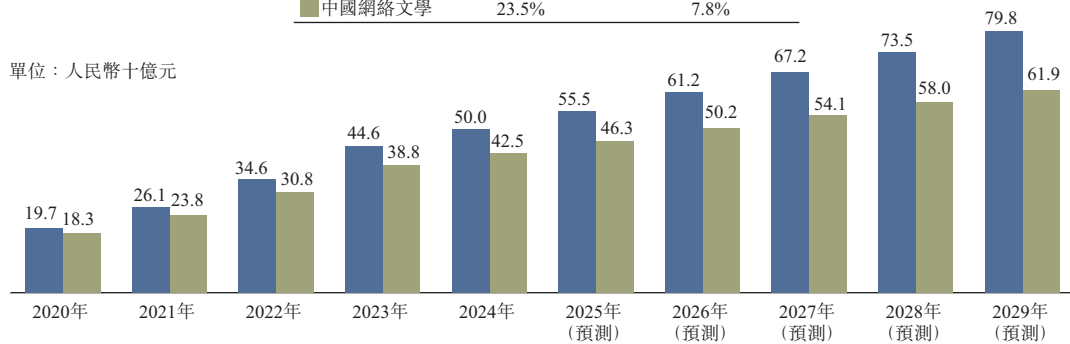
行業概覽

全球和中國網絡文學產業的市場規模

全球網絡文學市場保持增長動力，預計將從2020年的人民幣197億元增長至2029年的人民幣798億元，2020年至2024年的複合年增長率高達26.3%，而2024年至2029年的複合年增長率則為9.8%。同時，中國網絡文學市場也從2020年的人民幣183億元增長至預計2029年的人民幣619億元，顯示國內市場正逐漸成熟。儘管中國網絡文學市場相對成熟，但除中國以外的世界其他地區的市場仍處於發展初期，擁有巨大的增長潛力，此主要得益於用戶滲透率快速提升、內容類型多元化以及AI驅動的翻譯和本地化能力不斷進步。

全球和中國網絡文學市場規模，2020年至2029年（預測）

複合年增長率	2020年至2024年	2024年至2029年（預測）
全球網絡文學	26.3%	9.8%
中國網絡文學	23.5%	7.8%



資料來源：專家訪談、中國互聯網絡信息中心、弗若斯特沙利文報告

網絡文學產業的市場驅動因素和趨勢

- **加強網絡文學IP衍生品的開發**

在輕衍生數字文娛生態系統中，網絡文學已成為主要的IP來源。隨著業界日益重視精細化和長期的IP營運，網絡文學IP的全鏈條開發—延伸至電影、電視、動畫、遊戲等內容形式—也日益成熟。跨媒體拓展能提升原創作品的商業價值，並催生多層次、多周期的商業化路徑。

- **拓展跨區域市場及全球影響力**

在AI驅動的翻譯技術進步、多元文類供應以及數字內容庫規模持續擴大的支持下，網絡文學正獲得全球讀者群更廣泛的認可。有效的本地化能力降低全球發行門檻，加速用戶增長、收入提升以及在主要國際市場的文化影響力。

- **深度AI賦能與創意生態系統轉型**

AI輔助創作，包括智能生成大綱、角色設定優化和多章節內容生成，發展迅速，最初僅限於文法糾錯和簡單的情節延續，如今已發展到人機深度協作創作。該等轉變顯著提高製作效率，加強內容的一致性，並使創作者能夠擴大創作規模，從而重塑整個創作流程。

中國網絡文學市場競爭格局

中國網絡文學市場集中度較高，領先的平台佔據顯著份額的用戶參與度、優質IP資源和商業收入。隨著市場日趨成熟，競爭優勢日益體現在內容品質、IP

行業概覽

開發能力和技術驅動的營運模式等方面，以上因素共同鞏固現有市場領導者的穩定地位。

中國網絡文學市場的排名

在中國網絡文學市場，參與者大致可分為兩類。版權驅動型內容平台專注於原創內容製作、作者生態系統和IP擁有權，而流量驅動型內容平台主要作為內容發行管道，利用龐大的用戶群和推薦系統發行通常不具備完整IP擁有權的內容。

2024年，中國網絡文學市場規模達人民幣425億元。本公司在版權驅動型內容平台中排名第三，市場佔有率為1.6%。下表列出2024年中國網絡文學市場版權驅動型內容平台按收入排名的情況。

排名	公司	2024年收入 (人民幣十億元)	市場 佔有率
1	公司A ²	7.5	17.6%
2	公司B ³	1.4	3.3%
3	本公司	0.7	1.6%
4	公司C ⁴	0.6	1.4%
其他		32.3	76.0%
總計		42.5	100.0%

資料來源：專家訪談和弗若斯特沙利文報告

短劇市場概覽

短劇的定義

作為新興的輕衍生數字文娛內容形式，短劇是指以互聯網為主要傳播平臺，適配手機等智能終端豎屏觀看，單集時長通常在1分鐘至10分鐘內，以輕量化製作、碎片化傳播為特點，滿足用戶即時娛樂需求的網絡視聽內容形態。同時，短劇正日益成為典型的移動原生娛樂形式，具有相對較高的商業潛力。

附註：

- ¹ 根據2024年中國網絡文學市場規模計算
- ² 一家於2014年成立並在中國設有總部的上市公司，主要從事網絡文學出版、IP運營，以及跨多種形式的文學內容開發與變現。
- ³ 一家於2003年成立的私人控股公司，總部位於中國，主要通過其自有在線平台專注於面向女性的網絡文學出版及原創內容分銷。
- ⁴ 一家於2010年成立的私人公司，總部位於中國，主要從事網絡文學出版，專注於類型小說，包括懸疑、奇幻及都市題材內容。

行業概覽

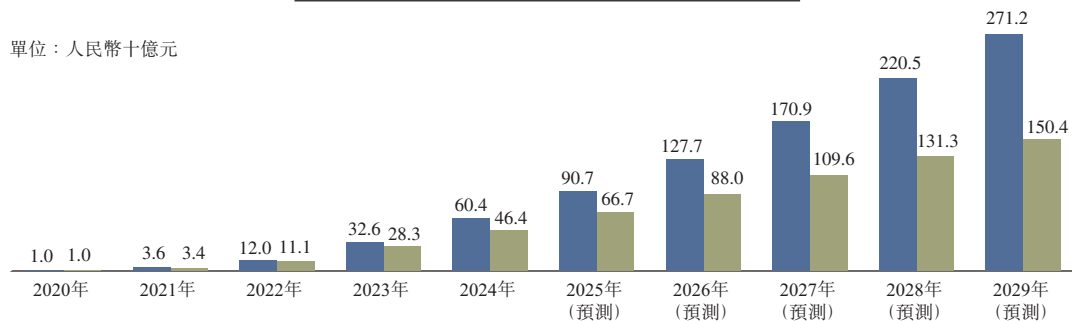
全球和中國短劇產業的市場規模

全球短劇市場的規模從2020年的人民幣10億元增長至2024年的人民幣604億元，複合年增長率達181.4%。隨著訂閱模式、廣告變現、IP延展和海外發行能力不斷提升，預計到2029年，市場規模將達到人民幣2,712億元，2024年至2029年的複合年增長率為35.0%。

受移動互聯網內容消費持續升級、碎片化娛樂需求上升以及平台投資加速等因素所推動，中國短劇市場的規模從2020年的人民幣10億元增長至2024年的人民幣464億元，複合年增長率達163.5%。預計2029年的市場規模將達到人民幣1,504億元，2024年至2029年的複合年增長率為26.5%。海外短劇市場仍處於發展初期，預計將從2024年的人民幣140億元增長至2029年的人民幣1,208億元，複合年增長率為53.9%。在海外市場中，北美洲市場在2024年佔最大份額，佔海外短劇市場總額的51.2%，預計將從2024年的人民幣72億元增長至2029年的人民幣556億元。同時，東南亞短劇市場預計將從2024年的人民幣14億元增長至2029年的人民幣165億元，複合年增長率為64.0%，成為增長最快的區域市場。

全球和中國短劇產業的市場規模，2020年至2029年（預測）

複合年增長率	2020年至2024年	2024年至2029年（預測）
■ 全球	181.4%	35.0%
■ 中國	163.5%	26.5%



資料來源：美國數字娛樂集團、中國互聯網絡信息中心、專家訪談和弗若斯特沙利文報告

短劇產業的市場驅動因素與趨勢

- **海外本地團隊組建與實地拍攝**

本地化製作團隊和實地拍攝正成為中國短劇全球擴張的一大趨勢，有關模式已從本地製作海外發行，演變為在目標市場進行本地化創作及全流程拍攝。領先企業正在歐洲和北美洲等特定地區設立本地工作室，組成由當地編劇、演員和攝製人員組成的製作團隊。該模式不單可加增強文化聯繫和觀眾接受程度，更可提高商業效率和加強全球營運的長期可擴展性。

行業概覽

- **短劇內容題材愈發多元化**

憑藉多元化和創新的內容主題，短劇得以蓬勃發展，有效打破觀眾細分的界限，並擴大整體的用戶覆蓋率。面向年輕觀眾的內容主題，例如歷史奇幻、穿越主題和超自然題材，在製作規模和觀眾覆蓋範圍方面均呈現增長趨勢。同時，傳統類型短劇也不斷演變，融合愛情、商業競爭和政治陰謀等多種敘事元素。此外，懷舊主題和寫實治癒系內容也開始湧現，本地化的文化融合和細膩的情感表達進一步豐富主題深度和敘事範圍。

- **AIGC技術發展深度賦能短劇**

AIGC技術的發展正在從成本效益和創意賦能兩方面重塑短劇產業。它減少對傳統高成本製作流程(例如實地拍攝)的依賴，而該等流程需要支付場地租金和演員的參與。AIGC可優化內容製作方的成本結構，並可提高營運效率。同時，AIGC緩解涉及實際環境、設備可用性和演員日程安排的限制，從而創造出不受實際製作條件限制的故事情節。

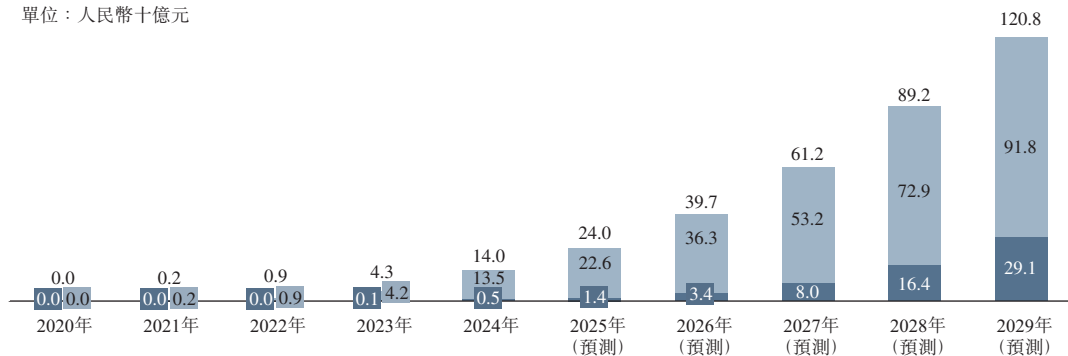
- **源自中國的海外短劇市場展現巨大的未來增長潛力**

由於全球分銷渠道的增強及本地化內容生產能力的提升，源自中國的海外短劇市場的規模於2024年已擴大至人民幣135億元。隨著海外營銷的加速、本地化運營團隊的不斷擴展以及包括訂閱、廣告和付費內容在內的多元化變現模式逐步實現規模化，該市場預計至2029年市場規模將達人民幣918億元，其中源自中國的海外短劇將主導增長。

海外短劇市場規模，2020年至2029年（預測）

複合年增長率	2025年至2029年（預測）
源自中國的海外短劇	46.8%
非源自中國的海外短劇	122.6%

單位：人民幣十億元



資料來源：中國互聯網絡信息中心、專家訪談和弗若斯特沙利文報告

行業概覽

短劇市場競爭格局

中國短劇市場格局

中國短劇市場正日益趨向集中化。隨著行業進入規模化運營階段，內容製作費用、營銷支出和技術驅動的運營需求持續上升。具備強大資源整合能力、高效用戶獲取策略和大規模內容生產能力的公司正在擴大其市場份額。

海外短劇市場格局

海外短劇市場目前仍處於發展初期，相對分散。各個市場對本地化內容的需求存在差異，導致市場呈現區域化細分和多方競爭格局。具有強大內容開發能力、用戶獲取經驗和運營效率的公司在用戶增長和獲利方面表現出明顯優勢。源自中國的海外短劇公司在東南亞和北美等多個區域市場已建立了先發優勢。

海外短劇平台及應用程式排名

本公司於2025年4月推出FlareFlow，該應用平台自上線後成為市場上最受歡迎、表現最佳的短劇應用平台之一。

根據2025年9月的收入、月活躍用戶數及下載量，FlareFlow於海外短劇平台的排名分別居第8、第7及第4。

按2025年9月收入劃分*

排名	平台	收入 (百萬)
1	平台F ⁵	174.2
2	平台J ⁶	151.8
3	平台K ⁷	90.0
4	平台D ⁸	84.0
5	平台L ⁹	72.7
6	平台F ¹⁰	37.7
7	平台E ¹¹	35.7
8	FlareFlow	33.8

按2025年9月的月活躍用戶數劃分*

排名	平台	月活躍用戶數 (百萬)
1	平台I	49.2
2	平台J	40.2
3	平台D	17.8
4	平台K	14.5
5	平台L	13.9
6	平台E	10.8
7	FlareFlow	7.0
8	平台F	5.9

按2025年9月下載量劃分*

排名	平台	下載量 (百萬)
1	平台I	16.4
2	平台J	15.5
3	平台K	6.7
4	FlareFlow	6.2
5	平台L	5.7

* 2025年9月1日至2025年9月30日收入。收入包含透過iOS App Store及Google Play產生的所有付費下載及應用程式內的購買，扣除適用平台佣金且不包含透過其他第三方平台或渠道產生的收入，包括但不限於廣告及電子商務。

* 2025年9月1日至2025年9月30日的月活躍用戶數。

* 2025年9月1日至2025年9月30日的下載量。

資料來源：Sensor Tower、弗若斯特沙利文報告

行業概覽

根據應用推出後首七個月期間的平均月活躍用戶計算，FlareFlow在海外短劇平台中排名第二。

根據應用推出後首七個月期間的累計收入計算，FlareFlow在海外短劇平台中排名第三。

按產品推出後首七個月期間的 平均月活躍用戶計算*

按產品推出後首七個月期間的 累計收入計算*

排名	平台	平均月活躍用戶(百萬)	排名	平台	累計收入(人民幣百萬元)
1	平台D	9.1	1	平台D	162.7
2	FlareFlow	3.6	2	平台F	129.5
3	平台E	2.7	3	FlareFlow	123.2
4	平台F	2.3	4	平台E	103.4
5	平台G ¹²	1.7	5	平台H ¹³	93.9

* 按各應用程式推出後首七個月的平均月活躍用戶計算。

* 按各應用程式推出後首七個月的累計收入計算。累計收入包含透過iOS App Store及Google Play產生的所有付費下載及應用程序內購買，扣除適用平台佣金且不包含透過其他第三方平台或渠道(包括但不限於廣告及電子商務)所產生的收入。

來源：Sensor Tower、弗若斯特沙利文報告

附註：

- 5 於2023年推出，為由公司I營運的短劇應用平台，而公司I成立於2011年，總部位於北京。
- 6 於2022年推出，為由公司J營運的短劇應用平台，而公司J成立於2016年，總部位於加利福尼亞州。
- 7 於2023年推出，為由公司K營運的短劇應用平台，而公司K成立於2020年，總部位於北京。
- 8 於2024年推出，為由公司D營運的短劇應用平台，而公司D成立於2008年，總部位於北京。
- 9 於2024年推出，為由公司L營運的短劇應用平台，而公司L成立於2015年，總部位於重慶。
- 10 於2024年推出，為由公司F營運的短劇應用平台，而公司F成立於2014年，總部位於杭州。
- 11 於2023年推出，為由公司E營運的短劇應用平台，而公司E成立於2021年，總部位於嘉興。
- 12 於2024年推出，為由公司G營運的短劇應用平台，而公司G成立於2023年，總部位於南寧。
- 13 於2024年推出，為由公司H營運的短劇應用平台，而公司H成立於2012年，總部位於北京。

行業概覽

AI漫劇市場概覽

AI漫劇的定義

AI漫劇是網絡文學與漫畫經由AI驅動的動態視覺改編作品，以2D及3D等多種視覺格式呈現，並透過分鏡動畫、AI配音、智能剪輯及算法節奏控制等技術創製而成。AI漫劇將漫畫的視覺風格與短劇的節奏相結合，顯著降低製作門檻和縮短製作時間，並提供短小但極具衝擊力的內容，完美契合移動設備和碎片化的消費方式。因此，AI漫劇已成為數字文娛領域內一種全新的「AI+內容」形式。

全球和中國AI漫劇產業的市場規模

全球AI漫劇市場正處於早期但快速擴張階段，從2024年的人民幣120億元增長至2029年的人民幣1,332億元，複合年增長率高達61.8%。中國作為其中一個核心創新樞紐，其發展動能更為強勁，市場規模預計從2024年的人民幣80億元增長至2029年的人民幣923億元，複合年增長率為63.1%。以上的指數級增長顯示生成式AI與內容創作工作流程的深度融合，能顯著降低製作成本和縮短創作週期，並推動短視頻和數字文娛平台作大規模商業化。中國的接納速度、平台驅動的需求以及強大的IP生態系統，使其有望在未來五年內成為全球最具活力的AI漫劇市場之一。

AI漫劇產業的市場驅動因素和趨勢

- **技術帶動的效率提升與成本降低**

AI透過自動化分鏡動畫、AI配音、智慧編輯和快速內容迭代，大幅降低製作門檻，使製作公司能夠以更小的團隊和更短的周期擴大產量。效率提升可支持高產量而低成本的內容供應，並加速跨平台的商業化進程。

- **IP生態系統整合與多格式融合**

AI漫劇日益成為一種高效的IP可視化呈現形式，加速了網絡文學、漫畫及短劇的改編。其高效、靈活及成本較低的特點，可用於早期的愛好者測試、內容孵化，並在IP全生命週期內實現多形態變現。

- **平台對可擴展和高留存率內容的需求**

短視頻和內容平台越來越重視連載式和互動性高的內容，以提高用戶留存率。AI漫劇製作速度快、採用分集式設計、適合算法推薦，正好滿足平台對持續和低成本內容供應的需求。

行業概覽

數字文娛市場的成功因素

- **持續的優質內容生產能力**

隨著用戶對美學的期望不斷提高和市場競爭日益激烈，行業參與者須建立基於用戶洞察和前瞻性趨勢判斷的長期內容生產能力。透過運用專業創意團隊和標準化製作流程的優勢，企業需要持續提供具有創新價值、情感共鳴和正面主題的內容，以保持持續的競爭力。

- **IP資產和內容生態系統壁壘**

雄厚的IP資源儲備和成熟的衍生品開發能力是建立可持續競爭優勢的基礎。多元的IP組合，結合經實證的本地化與跨市場執行能力，有助於企業有效地將IP價值轉化為具商業價值的內容產品，並且構建涵蓋「IP原創→多形式轉換→全鏈條變現」的閉環生態系統。完善的知識產權保護機制，可進一步保障核心資產、降低侵權風險、維護長期商業價值，並構築可持續的競爭壁壘。

- **科技與內容創作的融合**

AI技術的快速發展正重塑數字文娛產業，科技實力已成為企業競爭優勢的關鍵來源。擁有深厚技術專長和豐富運營經驗的公司，可透過將AI應用於內容創作的整個工作流程—從創意構思、製作到呈現優化—以獲得先發優勢，從而不斷提高效率並推動內容創新。

- **全球化營運能力與跨市場執行經驗**

隨著數字文娛在不同地區擴展，全球化的運營經驗對有效的跨市場執行能力越來越重要。具備成熟跨市場執行能力的公司更有能力管理跨地區的內容本地化、發行和日常運營，從而實現更有效率和可擴展的內容部署和海外擴張。

資料來源及研究方法

我們委聘弗若斯特沙利文就本次[編纂]編製獨立行業報告。文件中披露的弗若斯特沙利文資料摘自該公司受我們委託編製的報告(委託費用為人民幣500,000元)，並經弗若斯特沙利文同意後予以披露。弗若斯特沙利文報告由該機構獨立編製，未受本公司或其他利害關係方影響。弗若斯特沙利文為成立於1961年紐約的獨立全球諮詢公司，服務涵蓋產業諮詢、市場戰略諮詢及企業培訓等領域。弗若斯特沙利文進行了：(i) 初級研究，包括與特定行業領先參與者討論行業現狀，並盡最大努力採訪行業專家以收集資訊輔助深入分析；以及(ii) 次級研究，包括審查政府統計數據、行業協會出版物、公司報告、獨立研究報告及基於其自有研究數據庫的資料。