

团 体 标 准

T/CSWA XXXX—202X
代替 T/CSWA XXXX—201X

科幻产业认定标准体系（企业）

Science fiction industry identification standard system
(enterprise)

(征求意见稿)

XXXX-XX-XX 发布

XXXX-XX-XX 实施

中国科普作家协会 发布

目 次

前 言 II

1 范围 1

2 规范性引用文件 1

3 术语和定义 1

4 认定原则 2

 4.1 公正性原则 2

 4.2 专业性原则 2

 4.3 引导性原则 2

 4.4 科学性原则 2

 4.5 独立性原则 2

 4.6 动态性原则 2

 4.7 保密性原则 2

 4.8 可操作性原则 2

5 基本要求 3

6 认定指标体系和等级划分 3

 6.1 体系概述 3

 6.2 体系内容 3

 6.3 企业等级认定 10

附录 A（资料性）科幻产业统计分类..... 11

前 言

本文件依据 GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第 1 部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由中国科普研究所提出。

本文件由中国科普作家协会归口。

本文件起草单位：

本文件主要起草人：

本文件首次发布。

科幻产业认定标准体系（企业）

1 范围

本文件界定了科幻产业中企业认定中的术语和定义，明确了认定原则、基本要求、认定指标体系和等级划分等内容。
本文件适用于科幻企业的认定活动。

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。
GB/T 4754—2017 国民经济行业分类
文化及相关产业分类（2018）

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1

科幻 science fiction
科学幻想的简称，是一种兼具科学想象力和文学创造力的文艺类型。

3.2

科幻技术 science fiction technology
具有前瞻性和创新性、面向科幻内容创作与呈现的技术，包括支撑科幻文学、影视、游戏等内容创作与产品、场景实现的核心关键技术；或具有科幻超越性的前沿探索性技术。

3.3

科幻产品 science fiction products
以科学幻想为核心元素，依托科幻创意及前沿技术，通过原创内容创作、技术创新、装备集成与商业运营等环节所形成的产品和服务的总和。
注：涵盖①科幻阅读、科幻影视、科幻游戏、科幻文旅等内容与体验性产品，以及②支持虚拟现实、人工智能、影视特效、感知交互等面向科幻内容创作与呈现的，或具有前沿探索性的技术性产品，同时包括③相关的版权运营、出版发行、金融服务、市场推广等服务性产品。

3.4

科幻企业 science fiction enterprises

从事科幻内容创作与传播、产品设计与生产、相关设备设施研发、相关服务提供等业务，或运用前沿科技实现科幻内容商业化应用的经营实体。

3.5

科幻产业 science fiction industry

以科学幻想为核心，通过创作、生产、传播、消费等系列经济活动，形成文化创意类或技术创新类产品与服务的综合性产业体系。

注：科幻产业是科幻文化外溢并产生经济价值的领域，具有文化与科技融合的属性，充分应用前沿技术和科技创新成果，涵盖科幻创意内容业态、支撑科幻内容呈现的前沿技术研发与制造业态、科幻版权运营与金融服务业态等多种业态。

4 认定原则

4.1 公正性原则

企业认定活动应以客观事实为依据，遵循统一的、公开的规则和认定程序，给出公正的结论。

4.2 专业性原则

企业认定活动应突出科幻企业的特性，将企业主营业务限定科幻领域，如科幻内容创作与传播、科幻产品设计与生产、相关设备设施研发、相关运营服务提供等业务。

4.3 引导性原则

企业认定活动旨在引导科幻企业找准并确认自身角色定位，明确发展方向，增强科幻企业在产业链中的协同与引领能力。

4.4 科学性原则

认定指标的设计既要符合所在领域专业理论，又要能真实反映实际情况，认定方法应科学，结果应严谨、可验证。

4.5 独立性原则

认定机构和人员应保持独立，不受外界干扰和利益驱动影响，确保评价的专业性和权威性。

4.6 动态性原则

认定指标参数以及认定结果在一定时间内有效服务于评价目的，同时考虑指标体系具备可扩展性，使之通过融入或剔除某些要素动态适应面向不同阶段或不同需求的认定等活动。

4.7 保密性原则

未经申请单位同意，认定过程中所提交的申请材料 and 相关信息不得对外公开。

4.8 可操作性原则

认定指标具有可追溯、可量化的特性，使之能够相对便捷地进行计算并直观地进行比较。同时

指标体系尽可能全面地反映科幻企业的基本情况和主要特征。

5 基本要求

参与认定的企业应满足以下基本要求：

- a) 依法在中国境内成立，具有独立法人资格，且申请认定时须注册成立一年（含）以上；
- b) 合法诚信经营，依法纳税，企业法人、法定代表人和主要负责人不存在重大行政处罚、严重失信等记录，综合信用查询中无不良记录；
- c) 具备良好的财务状况，能够持续稳定经营；
- d) 主要经营活动应集中在科幻领域，包括但不限于科幻出版、科幻影视制作（含动漫）、科幻游戏开发、科幻会展、科幻文旅、科幻衍生品等。除科幻外若同时从事多种业务，则科幻相关业务收入或投入应满足 6.2.1 中相关共性指标的要求；
- e) 持续从事科幻相关业务，并具备与从事科幻业务相适应的生产经营场所、基础设施设施，以及与所提供服务的专业人才、技术支撑；
- f) 企业自有缴纳社保专业技术人员不低于 3 名，且社保缴纳年限满一年（含）以上；
- g) 具有符合业务要求的业务运营团队，团队成员具备科幻产业相关的技术背景或工作经验。

6 认定指标体系和等级划分

6.1 体系概述

认定指标体系包括共性指标和个性指标。共性指标包括营收基准、业务占比、业务持续性 3 个核心维度；个性指标包括 13 类业务领域。认定企业同时满足至少 1 项共性指标和 1 项个性指标的基础要求，可认定为“科幻企业”。

基于共性指标得分总和（G）与单类别个性指标得分（S）的乘积结果，形成综合评分（T），其中，共性指标选取三项指标得分之和，个性指标仅选一项一级指标得分总和。

依据综合评分情况，科幻企业可划分为 5 个等级。

6.2 体系内容

6.2.1 共性指标

共性指标是评估企业与科幻产业关联度的基础标准，主要从科幻业务占比、经济活动规模和科幻业务持续性 3 个维度进行衡量。指标适用于所有类型的科幻企业认定，确保被认定企业具备一定科幻业务基础和市场参与度。

在进行科幻企业认定时，企业应至少满足共性指标“分值标准”中的 1 项，即共性指标得分不少于 1 分。企业应同时满足后述个性指标的相关要求方可被认定为科幻企业。共性指标指标分值见表 1。

在进行企业等级综合评分时，应对共性指标表中的 3 个指标都进行评估，并在“分值标准”中选取最符合企业目前发展情况的选项，依据对应的分值进行累积求和。最后 3 项指标得分相加，得出总分。

注：如果没有匹配到相符的“分值标准”则计为 0 分；每个指标对应的“分值标准”为单选。

表 1 共性指标分值表

指标	分值标准		打分
a) 开展与科幻业务相关的开发、创作、制作、研发、组织、推广、运营、销售等经济活动，且科幻产品营收/投入占该企业总营收/投入有一定比例。	科幻产品营收/投入占该企业总营收/投入>0%	1 分	
	科幻产品营收/投入占该企业总营收/投入≥10%	2 分	
	科幻产品营收/投入占该企业总营收/投入≥30%	3 分	
	科幻产品营收/投入占该企业总营收/投入≥50%	4 分	
	科幻产品营收/投入占该企业总营收/投入≥70%	5 分	
	科幻产品营收/投入占该企业总营收/投入≥90%	6 分	
b) 开展与科幻业务相关的开发、创作、制作、研发、组织、推广、运营、销售等经济活动，且科幻产品年营收/投入具有一定规模。	科幻产品营收≥5 万元/年或科幻产品投入≥10 万元/年	1 分	
	科幻产品营收≥50 万元/年或科幻产品投入≥100 万元/年	1.5 分	
	科幻产品营收≥500 万元/年或科幻产品投入≥1000 万元/年	2 分	
c) 开展与科幻业务相关的开发、创作、制作、研发、组织、推广、运营、销售等经济活动，且科幻业务具有一定持续性。	近 10 年内，科幻相关业务持续 3 个月（含）—1 年（不含）	1 分	
	近 10 年内，科幻相关业务持续 1 年（含）—5 年（不含）	1.5 分	
	近 10 年内，科幻相关业务持续 5 年及以上	2 分	

6.2.2 个性指标

个性指标根据科幻产业链不同环节特点设计，评估企业在科幻产业特定领域的专业能力和市场表现。一级指标基于科幻产业统计分类（见附录 A）确定，涵盖从内容创作、技术研发到服务运营的全产业链各环节，确保不同类型企业能获得公平、精准的评价。指标设计兼顾数量规模、质量水平、市场影响和创新能力等多个维度。

在进行科幻企业认定时，企业应首先在个性指标表中选择最符合企业经营情况的 1 个一级指标，在该一级指标范围内，满足二级指标“分值标准”中的至少 1 项，即个性指标得分不少于 1 分。企业应同时满足前述共性指标的相关要求，方可被认定为科幻企业。个性指标指标分值见表 2。

在进行企业等级综合评分时，应首先在个性指标表中选择最符合企业经营情况的 1 个一级指标，之后对该一级指标范围内的所有二级指标都进行评估，并在“分值标准”中选取最符合企业目前发展情况的选项，同时依据对应的分值在该一级指标范围内进行累积求和。

注：如果企业涉及多个科幻领域，在进行等级评分时应选取其业务表现最突出的 1 个一级指标进行评分；如果没有匹配到相符的“分值标准”则计为 0 分；如果指标中未明确具体年限要求，则默认为近 5 年；每个二级指标对应的“分值标准”为单选。

表 2 个性指标分值表

一级指标	二级指标	分值标准		打分
a) 开展或参与过科幻文学与漫画相关创作、开发、制作	原创作品数量	原创作品数量≥1 个	1 分	
		原创作品数量≥5 个	2 分	
		原创作品数量≥20 个	3 分	
	市场销量/阅读量	市场销量/阅读量≥1 万	1 分	
		市场销量/阅读量≥10 万	2 分	
		市场销量/阅读量≥100 万	3 分	
		市场销量/阅读量≥1000 万	4 分	
	作品获奖情况	作品获行业/市级奖项	1 分	
		或入围		
		作品获省部级奖项	2 分	
		或入围		
		作品获国家/国际级奖项	3 分	
		或入围		
b) 开展或参与过科幻影视、视听与动画相关创作、开发、制作	作品制作数量	作品制作数量≥1 部	1 分	
		作品制作数量≥5 部	2 分	
		作品制作数量≥20 部	3 分	
	播放/观看人次	播放/观看人次≥1 万	1 分	
		播放/观看人次≥10 万	2 分	
		播放/观看人次≥100 万	3 分	
		播放/观看人次≥1000 万	4 分	
	市场反响评价	作品获行业/市级奖项或入围	1 分	
		作品获省部级奖项或入围	2 分	
		作品获国家/国际级奖项或入围	3 分	
c) 开展或参与过科幻游戏相关创作、开发、制作	科幻游戏产品数量	科幻游戏产品数量≥1 款	1 分	
		科幻游戏产品数量≥3 款	2 分	
		科幻游戏产品数量≥10 款	3 分	
	月度活跃用户数	月度活跃用户数≥1 万	1 分	
		月度活跃用户用户数≥10 万	2 分	
		月度活跃用户数≥100 万	3 分	

一级指标	二级指标	分值标准		打分
	游戏品质评价	月度活跃用户数≥1000 万	4 分	
		游戏获行业/市级奖项或入围	1 分	
		游戏获省部级奖项或入围	2 分	
		游戏获国家/国际级奖项或入围	3 分	
d) 开展或参与过科幻文旅/场景相关创作、开发	项目规模	项目规模≤500 m²	1 分	
		项目规模为 500 m²（不含）-2000 m²（含）	2 分	
		项目规模为 2000 m²（不含）-5000 m²（含）	3 分	
		项目规模>5000 m²	4 分	
	游客年接待量	游客年接待量≥1 万人次	1 分	
		游客年接待量≥10 万人次	2 分	
		游客年接待量≥100 万人次	3 分	
	项目品质评价	项目获行业/市级奖项或入围	1 分	
		项目获省部级奖项或入围	2 分	
		项目获国家/国际级奖项或入围	3 分	
e) 开展或参与过科幻衍生品相关创作、开发、制作	衍生品种类数量	衍生品种类数量≥1 种	1 分	
		衍生品种类数量≥5 种	2 分	
		衍生品种类数量≥20 种	3 分	
	市场销售规模	衍生品年销售额≥10 万元	1 分	
		衍生品年销售额≥100 万元	2 分	
		衍生品年销售额≥1000 万元	3 分	
	产品授权情况	衍生品获得 1—3 个知识产权（IP）授权	1 分	
		衍生品获得 4—10 个知识产权（IP）授权	1.5 分	
		衍生品获得 11 个及以上 IP 授权	2 分	
	产品创新性	衍生品获行业/市级奖项或入围	1 分	
		衍生品获省部级奖项或入围	1.5 分	
		衍生品获国家/国际级奖项或入围	2 分	

一级指标	二级指标	分值标准		打分
f) 开展或参与过科幻相关技术研发或装备制造*	科幻相关技术研发投入	科幻相关技术研发年度投入资金 ≥ 10 万元	1 分	
		科幻相关技术研发年度投入资金 ≥ 100 万元	1.5 分	
		科幻相关技术研发年度投入资金 ≥ 1000 万元	2 分	
	技术创新水平	科幻相关技术获行业/市级相关认定	1 分	
		科幻相关技术获省部级相关认定	1.5 分	
		科幻相关技术获国家级相关认定	2 分	
	产品种类数量	产品种类数量 ≥ 1 种	1 分	
		产品种类数量 ≥ 5 种	2 分	
		产品种类数量 ≥ 20 种	3 分	
	科幻领域项目合同额	科幻领域项目合同额 ≥ 10 万元	1 分	
		科幻领域项目合同额 ≥ 50 万元	2 分	
		科幻领域项目合同额 ≥ 100 万元	3 分	
g) 开展或参与过科幻产品发行传播与运营服务	运营服务规模	服务科幻项目 ≥ 1 个	1 分	
		服务科幻项目 ≥ 5 个	2 分	
		服务科幻项目 ≥ 10 个	3 分	
	市场份额	单 IP 市场份额 $\geq 1\%$	1 分	
		单 IP 市场份额 $\geq 5\%$	2 分	
		单 IP 市场份额 $\geq 20\%$	3 分	
	发行渠道覆盖	覆盖主流发行渠道 ≥ 2 个	1 分	
		覆盖主流发行渠道 ≥ 10 个	1.5 分	
		覆盖主流发行渠道 ≥ 20 个	2 分	
	运营 IP 总价值	运营 IP 总价值 ≥ 50 万元	1 分	
		运营 IP 总价值 ≥ 500 万元	1.5 分	
		运营 IP 总价值 ≥ 5000 万元	2 分	
	投资案例数量	投资科幻项目案例数量 ≥ 1 个	1 分	
		投资科幻项目案例数量 ≥ 5 个	2 分	

一级指标	二级指标	分值标准		打分
h) 开展或参与过科幻产业相关投融资服务		投资科幻项目案例数量≥20 个	3 分	
	投资总额规模	投资总额规模≥100 万元	1 分	
		投资总额规模≥1000 万元	2 分	
		投资总额规模≥1 亿元	3 分	
	退出回报水平	内部收益率（IRR）<10%	1 分	
		内部收益率（IRR）≥10%	2 分	
		或未退出且持有期超 1 年		
		内部收益率（IRR）≥20%	3 分	
		或未退出且持有期超 3 年		
		内部收益率（IRR）≥30%	4 分	
或未退出且持有期超 5 年				
i) 开展或参与过科幻产业相关知识产权服务	服务案例数量	服务案例数量≥1 个	1 分	
		服务案例数量≥5 个	2 分	
		服务案例数量≥10 个	3 分	
		服务案例数量≥20 个	4 分	
	IP 评估能力	具备基础 IP 评估方法	1 分	
		拥有专业 IP 评估体系	2 分	
		评估结果获行业广泛认可	3 分	
	客户满意度	客户满意度≥60%	1 分	
		客户满意度≥80%	2 分	
		客户满意度≥90%	3 分	
j) 开展或参与过科幻相关教育、培训工作	课程体系规模	开发 1-3 门课程	1 分	
		开发 4-10 门课程	2 分	
		开发课程≥11 门	3 分	
	培训规模	培训年受众人次≥100 人	1 分	
		培训年受众人次≥500 人	2 分	
		培训年受众人次≥2000 人	3 分	
		培训年受众人次≥10000 人	4 分	
	专家级别	行业/市级专家参与	1 分	
		省部级专家参与	2 分	
国家/国际级专家参与		3 分		

一级指标	二级指标	分值标准		打分
k) 开展或参与过科幻相关研究、咨询	科幻相关研究成果数量	年度发布科幻相关研究成果 1 项	1 分	
		年度发布科幻相关研究成果 2-10 项	2 分	
		年度发布科幻相关研究成果 11 项以上	3 分	
	研究成果级别	研究成果属于内部研究	1 分	
		研究成果获行业/市级引用、采纳或发表	2 分	
		研究成果获省部级引用、采纳或发表	3 分	
		研究成果获国家/国际级引用、采纳或发表	4 分	
	专家级别	参与专家为行业/市级专家	1 分	
		参与专家为省部级专家	2 分	
		参与专家为国家级或国际级专家	3 分	
1) 开展或参与过科幻主题的活动、会展	活动数量	年度举办活动 1 场	1 分	
		年度举办活动 2—5 场	2 分	
		年度举办活动 ≥6 场	3 分	
	活动级别	活动级别为市级/协会级	1 分	
		活动级别为省部级	2 分	
		活动级别为国家级/国际级	3 分	
	活动影响力	线上线下参与人次 ≥500	1 分	
		线上线下参与人次 ≥2000	2 分	
		线上线下参与人次 ≥10000	3 分	
		线上线下参与人次 ≥50000	4 分	
m) 开展或参与过科幻相关项目服务或企业服务	空间提供	空间提供 ≤500 m ²	1 分	
		空间提供为 500 m ² (不含) -2000 m ² (含)	2 分	
		空间提供为 2000 m ² (不含) -5000 m ² (含)	3 分	
		空间提供 >5000 m ²	4 分	
	服务规模	年服务企业或项目数量 ≤10 个	1 分	

一级指标	二级指标	分值标准		打分
		年服务企业或项目数量为 11—50 个	2 分	
		年服务企业或项目数量≥51 个	3 分	
	专业服务能力	获市级/协会级相关认定	1 分	
		获省部级相关认定	2 分	
		获国家级/国际级相关认定	3 分	
	*科幻相关技术：科幻相关技术具有两种类型。第一种是指具有前瞻性和创新性、面向科幻内容创作与呈现的技术，包括支撑科幻文学、影视、游戏等内容创作与产品、场景实现的核心关键技术。第二种是具有科幻超越性的前沿探索性技术。			

6.3 企业等级认定

科幻企业等级基于综合评分（T）情况进行认定。综合评分（T）为共性指标得分总和（G）与单类别个性指标得分总和（S）的乘积结果，即：

综合评分（T） = 共性指标得分总和（G） × 单类别个性指标得分（S）

科幻企业等级划分见表 3。

表 3 企业等级划分表

综合评分（T）	等级	认定企业称号	说明
T≥50	I 级	领军型科幻企业	在科幻产业具有引领性地位，拥有显著的行业影响力与创新能力，科幻业务在企业经营中占据核心地位，并在国内外市场取得突出成就。
36≤T<50	II 级	卓越型科幻企业	在科幻产业拥有较高知名度与专业水平，科幻业务发展成熟稳定，具备一定的市场竞争力与创新能力，在细分领域具有明显优势。
24≤T<36	III 级	骨干型科幻企业	科幻业务已形成一定规模，在细分领域建立了专业能力，具备持续发展潜力，业务模式相对稳定，市场认可度逐步提升。
12≤T<24	IV 级	成长型科幻企业	已开始系统性布局科幻业务，具备基本的专业能力与市场表现，业务规模与影响力有限但呈现上升趋势，发展潜力较大。
T<12	V 级	探索型科幻企业	初步涉足科幻产业，具备基础的科幻属性与业务能力，尚处于市场探索与能力建设阶段，需进一步提升专业水平与业务规模。

附 录 A
(资料性)
科幻产业统计分类

科幻产业统计分类见表 A. 1。

表 A. 1 科幻产业统计分类表

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第一部分：科幻 产业核心领域	一、科幻内容创作 生产与服务	1. 科幻出版	科幻图书出版	包括科幻小说、科幻漫画类书籍出版和其他图书出版服务。	8621 图书出版
			科幻报纸/期刊/杂志出版	包括科幻内容相关的报纸、期刊和杂志出版服务。	8622 报纸出版 8623 期刊出版
			科幻数字内容出版	指各类科幻相关录音制品、科幻相关电子出版物，以及利用数字技术进行内容编辑加工、并通过网络传播的科幻相关数字内容产品的出版服务。	8624 音像制品出版 8625 电子出版物出版 8626 数字出版
		2. 科幻广播影视 节目制作	科幻广播	指科幻相关广播节目的现场制作、播放及其他相关活动，还包括互联网广播。	8710 广播
			科幻电视节目	指有线和无线科幻相关电视节目的现场制作、播放及其他相关活动。	8720 电视
			科幻影视相关节目制作	指科幻电影、科幻影视剧（科幻电视剧、网络剧、科幻动画、微短剧等）、科幻网络节目（包括科幻相关主题的综艺、纪录片等）的制作活动，以及影视节目的后期制作。不包括电视台制作节目的活动。	8730 影视节目制作

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第一部分：科幻 产业核心领域	一、科幻内容创作 生产与服务	3. 科幻数字内容 服务	科幻动漫、科幻游戏数字 内容服务	指将科幻动漫和科幻游戏中的图片、文字、视频、音频等信息内容运用数字化技术进行加工、处理、制作并整合应用的服务，使其通过互联网传播，在计算机、手机、电视等终端播放，在存储介质上保存。	6572 动漫、游戏数字内 容服务
			互联网科幻游戏服务	指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人科幻在线游戏，包括互联网电子竞技服务。	6422 互联网游戏服务
			互联网科幻其他信息服务	主要包括下列互联网科幻其他信息服务活动：网上音乐服务；网上视频服务；网上表演（直播）服务；营业性演出网上直播服务；网上图片服务；网上动漫服务；网上文学服务；网上新媒体服务；网络图书馆服务；网络广播服务；互联网社交服务；手机新媒体服务；其他互联网信息服务。	6429 互联网其他信息服 务
			科幻相关多媒体平台、科幻 游戏、科幻动漫和科幻 数字出版软件开发	指通用应用软件中用于实现科幻影视作品和科幻电子游戏作品画面效果的辅助软件开发，以及服务于科幻作品出版传播的多媒体平台软件、游戏动漫软件、数字出版软件开发。	6513* 多媒体、游戏动漫 和数字出版软件开发
			其它科幻数字文化内容服 务	指其它与科幻文化相关的数字内容服务，包括虚拟科幻场景搭建、数字藏品发行等。	6579* 其他数字内容服务
		4. 科幻内容保存 服务	科幻图书馆、阅读室、档 案馆	指主要用于储存科幻类图书、作品和相关资料的场所，包括公共科幻图书馆、高等院校科幻图书馆、专业图书馆、阅读室、档案馆以及其他图书馆管理服务。	8831 图书馆 8832 档案馆
			科幻博物馆、艺术馆、科 技馆	指收藏、研究、展示科幻图书和影像资料、实体样本和数字藏品的博物馆的活动，以及展示科幻文化、艺术、科	8850 博物馆

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第一部分：科幻 产业核心领域	一、科幻内容创作 生产与服务			技、文明的艺术馆、美术馆、展览馆、科技馆、天文馆等 场馆及其管理活动。	
		5. 工艺美术品制造	科幻衍生品及主题产品制 造	指具有科幻元素的各类文具、模型、桌游、工艺品等的相 关制造活动。包括以科幻 IP 为原型的衍生品制造活动。	2431 雕塑工艺品制造 2432 金属工艺品制造 2433 漆器工艺品制造 2434 花画工艺品制造 2435 天然植物纤维编织 工艺品制造 2436 抽纱刺绣工艺品制 造 2437 地毯、挂毯制造 2438 珠宝首饰及有关物 品制造 2439 其他工艺美术及礼 仪用品制造
	二、科幻文化传播 渠道	1. 科幻出版物发行	科幻图书、报刊的批发	包括科幻小说、科幻漫画、科幻杂志等纸质出版物的批发 和进出口。	5143 图书批发 5144 报刊批发
			科幻图书、报刊的零售	包括科幻小说、科幻漫画、科幻杂志等纸质出版物的零售 服务、专门零售服务和固定摊点零售服务。	5243 图书、报刊零售
			科幻图书出租	包括科幻小说、科幻漫画等纸质出版物的图书出租服务， 不包括图书馆的租书业务。	7124 图书出租
			科幻音像制品、电子和数 字出版物的批发	包括科幻相关的音像制品、电子和数字出版物的批发和进 出口。	5145 音像制品、电子和 数字出版物的批发

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第一部分：科幻产业核心领域			科幻音像制品、电子和数字出版物的零售	包括科幻相关的音像制品的专门零售店、科幻电子出版物专门零售、科幻相关的音像制品及电子出版物固定摊点零售服务。	5244 音像制品、电子和数字出版物的零售
			科幻音像制品出租	指科幻相关的音像制品出租服务，包括科幻电影光碟、科幻动漫光碟等的出租服务，不包括以销售音像制品为主的出租音像活动。	7125 音像制品出租
		2. 科幻广播影视发行、放映	科幻电影和广播电视节目发行	包括科幻电影发行和进出口交易、非电视台制作的科幻相关电视节目发行和进出口服务。	8750 电影和广播电视节目发行
			科幻电影放映	指专业电影院以及设在娱乐场所独立（或相对独立）的科幻电影放映等活动。	8760 电影放映
		3. 科幻艺术品拍卖及代理	科幻相关藏品拍卖	指科幻相关的收藏品、艺术品的拍卖服务。	5183 艺术品、收藏品拍卖
			科幻相关艺术品代理	指科幻相关艺术品的代理。	5184 艺术品代理
	三、科幻文化投资运营	1. 科幻版权运营与投资	科幻 IP 授权与运营	指各种科幻 IP 的授权与 IP 运营活动，如 IP 联动、IP 宣传等活动。	7520* 知识产权服务
			科幻文化项目投资与资产管理	指政府主管部门转变职能后，成立的国有文化资产管理机构和文化行业管理机构所开展的科幻产业相关活动；科幻文化投资活动，不包括资本市场的投资。	7212* 文化投资与资产管理
		2. 园区管理	科幻产业园区管理	仅指非政府部门的文化产业园区管理服务。包括服务于科幻产业装备制造、科幻文化教育培训、科幻娱乐休闲和科幻展览的聚集性区域。该小类包含在园区管理服务行业小类中。	7221* 文化产业园区管理
	四、科幻休闲娱乐产品与服务	1. 科幻主题的室内休闲娱乐服务	科幻艺术表演场馆	指具有观众席、舞台、灯光、音响等演艺设备的专用于科幻主题表演或主要用于科幻主题表演的艺术场馆。	8820 艺术表演场馆

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第一部分：科幻产业核心领域			科幻艺术创作与表演	指将科幻文学或科幻元素结合美术创造和表演艺术进行的表演活动（如戏曲、歌舞、话剧、音乐、杂技、马戏、木偶、脱口秀等表演艺术）。	8810 文艺创作与表演
			科幻沉浸式演艺与展览	指以科幻为主要内容和故事背景的沉浸式商业化演艺项目，包括科幻密室逃脱、剧本游戏、虚拟现实展览、3D 艺术展等活动和服务。	8810 文艺创作与表演 8870 群众文体活动
		2. 科幻主题的景区游览服务	科幻游乐园	指配有大型娱乐设施的，以科幻为主题的室外娱乐服务项目。	9020 游乐园
			科幻主题公园及其他科幻娱乐项目	指以科幻为核心主题的旅游度假区、主题公园等，以及各种景点内的科幻主题游玩项目。	9090 其他娱乐业
第二部分：科幻产业相关领域	五、科幻文化装备及消费终端制造	1. 智能设备制造	科幻体验相关的可穿戴智能设备制造	指由用户穿戴和控制，并且自然、持续地运行和交互的个人移动计算文化设备产品的制造，该类产品可应用于体验科幻相关内容。包括具有虚拟现实技术的智能设备和可穿戴式的智能设备，如 AR、VR、MR、XR 眼镜、智能手表腕带等设备。	3961* 可穿戴智能文化设备制造
			科幻体验相关的其他智能文化消费设备制造	指具有虚拟现实模拟、增强现实等技术的设备制造，该类产品可用于体验科幻相关内容，如 3D 投影仪等。	3969* 其他智能文化消费设备制造
		2. 影视设备制造	广播电视技术	指支撑科幻产业发展的广播电视技术，主要是广播电视传输服务。	6321 有线广播电视传输服务 6322 无线广播电视传输服务 6331 广播电视卫星传输服务 3931 广播电视节目制作

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第二部分：科幻产业相关领域	五、科幻文化装备及消费终端制造	2. 影视设备制造			及发射设备制造 3932 广播电视接收设备制造
			科幻影视相关的虚拟制片设备	指应用于科幻影视作品制作流程中的虚拟制片技术所需要的摄影、制片、数据处理等设备的制造活动。	3471 电影机械制造
			科幻影视相关的放映视听设备	指通过媒体将在电子成像器件上的文字图像、胶片上的文字图像、纸张上的文字图像及实物投射到银幕上的各种设备、器材及零配件的制造，包括应用于科幻影视作品和科幻动画作品等放映的个人终端设备及影剧院设备。	3472 幻灯及投影设备制造 3953 影视录放设备制造 5137 家用视听设备批发 5271 家用视听设备零售 3934* 数字专业音响设备 3951 电视机制造 3952 音响设备制造
		3. 演艺设备制造	科幻演出舞台设备	指主要应用于科幻表演和舞台演出的舞台设备，包括灯光、音响系统、麦克风系统、道具、舞台机械装置和中控系统等生产制造活动。	3873 舞台及场地用灯制造 5175* 舞台照明设备批发
		4. 游乐设施制造	科幻乐园游乐设备	指主要应用于科幻乐园和主题公园中的游乐设备的生产制造活动。	2461 露天游乐场所游乐设备制造 2462 游艺用品及室内游艺器材制造 2469 其他娱乐用品制造
		5. 计算机及通信设备制造	新型计算机及信息终端设备制造	指用于科幻产品制作的计算机整机及零部件、外围设备制造。	3911# 计算机整机制造 3912# 计算机零部件制造 3913# 计算机外围设备制造

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第二部分：科幻 产业相关领域	五、科幻文化装备 及消费终端制造	5. 计算机及通信设备 制造	新一代通信设备和网络设备 制造	指用于科幻产品制作、传输的通信设备和网络设备制造。	3919# 其他计算机制造 3921# 通信系统设备制造 3922# 通信终端设备制造
			电子设备制造业	指用于科幻产品制作的专用电子元器件及光纤、光缆制造。	3562# 半导体器件专用设备 制造 3563# 电子元器件与机电 组件设备制造 3569# 其他电子专用设备 制造 3832# 光纤制造 3833# 光缆制造
		6. 新兴软件开发	科幻产品制作基础软件环 境	指用于科幻产品制作的基础软件、支撑软件、应用软件开发。包括人工智能软件开发、物联网技术服务。	6511# 基础软件开发 6512# 支撑软件开发 6513* 应用软件开发 6520# 集成电路设计 6532# 物联网技术服务
		7. 新一代移动通信 网络服务	云计算与大数据服务 互联网数据服务	仅指用于科幻产品制作的大数据服务、云计算软件以及智能搜索、数据挖掘软件开发、下一代互联网运营服务。	6319* 其他电信服务 6490# 其他互联网服务 6450* 互联网数据服务 6512# 支撑软件开发
		8. 信息系统集成和 物联网技术服务	信息系统集成及物联网服 务	指基于需方业务需求进行的信息系统需求分析和系统设计，并通过结构化的综合布缆系统、计算机网络技术和软件技术，将各个分离的设备、功能和信息等集成到相互关联的、统一和协调的系统之中，以及为信息系统的正常运	6531# 信息系统集成服务 6532# 物联网技术服务

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第二部分：科幻 产业相关领域				行提供支持的服务活动；提供各种物联网技术支持的服务活动。	
	六、科幻文化辅助 生产服务	1. 科幻培训教育	科幻教育	利用科幻作品开展的宣传、教育实践活动，以培养学生的好奇心和想象力为核心，可与科学普及、自然教育等相结合。不包括学校教育制度范围内的各类科学素质教育活动。	7590# 其他科技推广服务业
			科幻创作培训	指对科幻作品文学创作、影视创作等艺术创作进行指导、培训的活动。通过培训使得被培训者具备初步的科学理论常识，并熟悉故事创作方法，具备进行科幻创作和科幻审美的初步能力。	8393 文化艺术培训
			科幻研究	指对科幻作品进行深入分析和批评，研究科幻产业发展的行业。包括出版学术期刊、举办学术研讨会、成立非营利性学术组织、开设公益性学术训练营等活动。	7350 社会人文科学研究 9521* 专业性团体
		2. 科幻会展服务	科幻展会	指围绕科幻内容举办的非营利性展会和研讨会，以会议为主，也可附带展览及其他相关的活动形式，包括项目策划组织、场馆租赁保障、相关服务。包括线上展会和线下展会，如世界科幻大会以及各科幻奖项颁奖典礼。	7281 科技会展服务 7282 旅游会展服务 7283 体育会展服务 7284 文化会展服务 7289 其他会议、展览及相关服务
		3. 科幻创意设计服务	科幻建筑设计服务	仅包括科幻项目相关的房屋建筑工程，体育、休闲娱乐工程，室内装饰和风景园林工程专项设计服务。该小类包含在工程设计活动行业小类中。	7484* 工程设计活动（建筑设计服务）
			科幻规划设计服务	仅包括基于文化和旅游资源基础开展的科幻主题相关项目规划设计、咨询策划管理服务。	7485* 规划设计管理

领域划分	类别名称			说明	国民经济行业分类代码 (见 GB/T 4754—2017)
第二部分：科幻 产业相关领域	六、科幻文化辅助 生产服务	3. 科幻创意设计服 务	科幻工业设计服务	指在产品设计、建筑设计、环境设计等领域中运用科学幻想和创新思维来创造具有未来感和科技感的工业产品，独立于生产企业的科幻工业产品设计和生产工艺设计，不包括工业产品生产环境设计、产品传播设计、产品设计管理等活动。	7491 工业设计服务
			科幻专业设计服务	包括以科幻为主题的时装、包装装潢、多媒体、动漫及衍生产品、饰物装饰、美术图案、展台、模型和其他专业设计服务。	7492 专业设计服务
注 1：本科幻产业统计分类表参考了国家统计局《文化及相关产业分类（2018）》，代码部分与《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2017）建立了对应关系。 注 2：在本分类中，完全属于文化及相关产业的分类，不作额外标识；部分活动属于文化及相关产业的分类，在行业代码后加“*”标识；不属于文化及相关产业的分类，在行业代码后加“#”标识。					

参考文献

[1] GB FFFF—2014 XXXXXXXXX XXX
XXXXXXXXXX。
