# 艺考生的三张底牌

把升学、考研、就业三笔账，放在纯文化生旁边，一条一条算清楚

文 / 蔡老师 · 数据截止 2026 年 10 月 · 全部数据标注发布机构、年份与口径，交叉核验表见文末

**导读：**艺考生的优势，从来不是文化分低——是手里握着三张别人没有的底牌：升学多一条路，考研专业占一堵墙，就业靠一本作品集。本文不劝所有人都去艺考，只把三笔账算给你看；就算你已决定走文化课，知道对手在哪，也不亏。文中也主动摆出红牌专业、真实薪资这些不好听的数据，供你对照自查。

先说清楚立场：这篇文章不劝所有人都去艺考。我只是想把三笔账——升学、考研、就业——放在纯文化生旁边，一笔一笔算给你看。每一笔都只讲路径差异，不讲优劣：纯文化生不是对照组里的输家，只是一条不同的路。

下面逐张摊开这三张底牌。

## 第一张底牌 · 升学：一关变两关，分母正在变小

2026 年，全国高考报名 1290 万人（教育部，2026 年 6 月发布）。绝大多数考生要过的，是同一道关：**分数**。

艺考生要过两道关：文化课，再加专业课。听起来更累，但关卡多，路也多——多数省份，艺术类没被录取，还能继续参加普通类批次的录取（具体以本省当年投档规则为准，各省兼报政策不同，且艺术类一旦录取不得退档）。纯文化生的路只有一条，艺考生是两条路。

再看分母。据行业统计（各省考试院汇总，非教育部统一口径），美术与设计类考生 2024 年 52 万、2025 年 46.45 万、2026 年约 41 万，三连降，同比降幅约 12%——**这是近五年最小的一个分母**。

## 第二张底牌 · 考研：专业课是墙，也是一扇门

第二笔账，考研。2026 年全国考研报名 343 万人（教育部，2025 年 11 月 24 日发布）。2023 年这个数字是 474 万——三年，131 万人退出了考研。竞争在降温，这是明摆着的事。

艺考生考研的优势在专业课。初试考手绘、创作、专业技能，复试还要看作品集。这一关，纯文化生跨考，很难迈过去；而对艺考生，**这是本行**。反过来说，艺考生去跨考设计学、艺术学理论、学科教学（美术）、新闻与传播，专业课不吃亏，文化课也够用。说白了，专业课对别人是一堵墙，对自己是一扇门。

需要提醒的是，专业优势不等于分数躺赢。2026 年考研国家线（考生进入复试的初试成绩基本要求，教育部 2026 年 2 月 28 日发布），艺术学 A 区（即一区）总分 354 分，与文学并列全门类最高，比工学（264 分）高出 90 分；单科线 38/57（分别对应满分 100 分与 150 分的科目），低于文学的 48/72。**专业课是别人绕不过去的墙，前提是文化课先过线。**

## 第三张底牌 • 就业：成绩单会过期，作品集越用越值钱

就业是家长问得最多的问题。按惯例，先把不好听的数据摆出来。

2026 届高校毕业生预计 1270 万人，比 2025 届多 48 万（教育部，2025 年 11 月发布）。麦可思研究院《2026 年中国本科生就业报告》（2025 届数据）显示：本科平均月收入 6435 元，而绘画 5100 元、美术学 5031 元、音乐表演 5527 元——三个专业都低于平均线，且仍在红牌名单上（红牌指就业率、月收入与就业满意度综合偏低的专业；绘画已连续五年上榜）。**我不哄你：方向选错的艺术生，就业确实难。**

但钱正在流向另一边。国家统计局 2026 年 1 月 30 日发布：2025 年全国规模以上文化及相关产业企业营业收入 15.2 万亿元，增长 7.4%；其中文化新业态（指以数字内容为核心的新形态业务）增长 14.3%，接近整体的两倍，对增长的贡献率是 81.6%；创意设计服务增长 12.3%。

行业侧同样如此：2025 年中国游戏市场实际销售收入 3507.89 亿元，增长 7.68%（中国音数协游戏工委《2025 年中国游戏产业报告》）；微短剧按全口径（含漫剧）统计，2025 年规模约一千亿元，同比接近翻倍——这是行业口径而非官方数据，真人微短剧口径为 677.9 亿元、增长 34.4%，两套口径相差约 320 亿。这些行业抢的是什么人？**能画、能拍、能剪、能做视觉设计的人。**

纯文化生的简历，靠的是一张成绩单；艺考生的简历，靠的是一本作品集。成绩单证明你学过什么，作品集证明你能做出什么。在 AI 时代，前者越来越容易被替代，后者越来越难被替代。

方向也在被官方确认：教育部《普通高等学校本科专业目录（2025 年）》一次新增 8 个艺术类本科专业——游戏艺术设计、虚拟空间艺术、智能影像艺术、数字演艺设计、数字戏剧、人居设计、音乐科技、舞蹈治疗，新增数量居各门类第二，指向的正是新业态在抢的人。

## 结 语

所以，艺考生的三张底牌到底是什么？

无锡星辰咨询

**升学，第一张底牌，是两次机会；**
**考研，第二张底牌，专业优势是一堵别人绕不过去的墙；**
**就业，第三张底牌，是一本越用越值钱的作品集。**

但这一切有个前提：文化课不能丢，方向不能错。

想看自己能冲哪些学校、哪些方向要避开？把省份和分数段留在评论区，我挑几个典型的说说。所有数据来源附在文末，各位家长可以自己去核。下一篇，我们讲艺考生文化课的重要性。

## 附一 • 数据交叉核验表

每个数字至少比对两个独立来源；口径不一致的，在正文中加限定词，不硬凑。「一致」= 两个以上独立来源数值相同；「口径提示」= 数值成立但口径需说明。

| 数据点 | 数值与口径 | 来源 | 核验 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 2026 高考报名 | 1290 万（较 2025 年 -45 万） | S1 | 一致 | 教育部发布，新华社、中国教育在线同稿，降幅自洽 |
| 2026 届毕业生 | 预计 1270 万，同比 +48 万 | S2 | 一致 | 教育部、人民网、央广网、求是网四处一致；2025 届 1222 万，差值自洽 |
| 2026 考研报名 | 343 万 | S3 | 一致 | 人民日报、中国青年报、光明网、北京市政府网一致 |
| 考研连续三年下降 | 474→438→388→343（2023–2026） | S3 | 一致 | 官方“连续 3 年下降”与逐年数据自洽；2023 峰值至 2026 累计减少 131 万 |
| 艺术学国家线 A 区 | 总分 354，单科 38/57 | S4 | 一致 | 四份转载均附教育部原表；与文学并列门类最高，高出工学（264）90 分；单科线低于文学 48/72，正文已说明 |
| 艺考文化课占比 ≥50% | 综合分文化课占比原则上不低于 50% | S5 | 一致 | 2021 指导意见与 2026 年特殊类型招生要求一致，保留“原则上” |
| 艺术类本科文化线 ≥75% | 原则上不低于普通类本科批次线的 75% | S5 | 一致 | 舞蹈类、戏曲类、表演、音乐表演可适当降低；保留“原则上” |
| 艺考生可兼报普通类 | “多数省份” | S5 | 口径提示 | 各省投档规则不同，且艺术类一旦录取不得退档；正文已用“多数省份”并提示以本省政策为准 |
| 文化企业营收 | 152135 亿元，+7.4% | S6 | 一致 | 国家统计局原文与新华社、人民日报、中国政府网一致 |
| 文化新业态 | 68253 亿元，+14.3%，贡献率 81.6% | S6 | 一致 | 统计局解读稿与数据稿一致；14.3÷7.4≈1.93，正文用“接近两倍” |
| 创意设计服务 | +12.3% | S6 | 一致 | 国家统计局原文 |
| 游戏市场 | 3507.89 亿元，+7.68% | S7 | 一致 | 音数协年度报告，多家媒体同稿 |
| 微短剧接近千亿 | 全口径约 1000 亿、接近翻 | S11 | 口径提示 | 两个口径差约 320 亿。正文用 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 倍；真人短剧 677.9 亿、+34.4% | | | “全口径”“接近”限定，不称官方数据 |
| 新增 8 个艺术类本科专业 | 8 个，新增数量居各门类第二 | S9 | 一致 | 已按官方名称逐字核对；数字媒体艺术 2012 年即入目录，不属新增，正文未列入 |
| 美术与设计类考生 | 约 41 万，较 2025 年（46.45 万）下降约 12% | S10 | 口径提示 | 行业统计，非教育部口径；正文已加“据行业统计”限定 |
| 红牌专业月收入 | 绘画 5100、美术学 5031、音乐表演 5527；本科平均 6435 | S8 | 一致 | 2026 版就业蓝皮书；三专业近五年反复上榜，绘画连续 5 年 |

## 附二 • 资料来源

| 编号 | 发布机构 | 文件 / 数据 | 转载出处 |
|---|---|---|---|
| S1 | 教育部 | 2026 年全国高考报名人数 1290 万人，较 2025 年（1335 万）下降 45 万（2026 年 6 月发布） | 新华社、中国教育在线 |
| S2 | 教育部 | 2026 届全国普通高校毕业生规模预计 1270 万人，同比增加 48 万人（2025 年 11 月发布） | 人民网教育频道 |
| S3 | 教育部 | 2026 年全国硕士研究生招生考试报名人数 343 万人（2025 年 11 月 24 日发布） | 人民日报、中国青年报 |
| S4 | 教育部 | 2026 年全国硕士研究生招生考试考生进入复试的初试成绩基本要求（国家线，2026 年 2 月 28 日发布） | 教育部“微言教育”、研招网 |
| S5 | 教育部 | 《关于进一步加强和改进普通高等学校艺术类专业考试招生工作的指导意见》（2021）、《2026 年普通高等学校部分特殊类型招生基本要求》 | 教育部官网、北京教育考试院 |
| S6 | 国家统计局 | 2025 年全国规模以上文化及相关产业企业营业收入 152135 亿元，增长 7.4%（2026 年 1 月 30 日发布） | 国家统计局官网、新华社 |
| S7 | 中国音数协游戏工委 | 《2025 年中国游戏产业报告》：实际销售收入 3507.89 亿元，同比增长 7.68% | 行业年度报告 |
| S8 | 麦可思研究院 | 《2026 年中国本科生就业报告》（2025 届数据）：本科平均月收入 6435 元；绘画、美术学、音乐表演为红牌专业 | 就业蓝皮书 |
| S9 | 教育部 | 《普通高等学校本科专业目录（2025 年）》新增 8 个艺术类本科专业：游戏艺术设计、虚拟空间艺术、智能影像艺术、数字演艺设计、数字戏剧、人居设计、音乐科技、舞蹈治疗 | 教育部官网 |
| S10 | 行业统计（各省考试院汇总） | 2026 年美术与设计类考生约 41 万人，2025 年 46.45 万人，降幅约 12% | 行业统计，非教育部直接口径 |
| S11 | DataEye 研究院 / 艾媒咨询 | 2025 年微短剧（含漫剧）全口径市场规模约 1000 亿元，同比接近翻倍；真人微短剧口径 677.9 亿元，同比增长 34.4% | 行业报告，两口径并存 |

声明：本文各口径数据均标注来源与发布时间，口径不一致处以限定词说明，未改动数值；各省招生政策以当年官方文件为准。全文对比只讲路径差异，不构成对纯文化生的贬低，也不构成“艺考=捷径”的暗示。