

2013-2014 中国动漫游戏产业年度报告

ANNUAL REPORT ON ACG INDUSTRY IN CHINA:
2013-2014

主 编 / 魏玉山

副主编 / 张 立 王 飏

 中国书籍出版社
China Book Press

2013-2014 中国动漫游戏产业年度报告

ANNUAL REPORT ON ACG INDUSTRY IN CHINA:
2013-2014

主 编 / 魏玉山
副主编 / 张 立



图书在版编目 (CIP) 数据

2013~2014 中国动漫游戏产业年度报告 / 魏玉山主编.

—北京: 中国书籍出版社, 2015. 6

ISBN 978-7-5068-4937-1

I. ①2… II. ①魏… III. ①动画片—产业—研究报告—中国—2013~2014
②互联网—游戏—产业—研究报告—中国—2013~2014 IV. ①J954 ②G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 112392 号

2013-2014 中国动漫游戏产业年度报告

魏玉山 主编

责任编辑 许艳辉

责任印制 孙马飞 马 芝

封面设计 嘉玮文化

出版发行 中国书籍出版社

地 址 北京市丰台区三路居路 97 号 (邮编: 100073)

电 话 (010) 52257143 (总编室) (010) 52257140 (发行部)

电子邮箱 chinabp@vip.sina.com

经 销 全国新华书店

印 刷 北京温林源印刷有限公司

开 本 710 毫米 × 1000 毫米 1/16

字 数 240 千字

印 张 15.75

版 次 2015 年 6 月第 1 版 2015 年 6 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5068-4937-1

定 价 45.00 元

《2013 - 2014 中国动漫游戏产业年度报告》 课题组

组 长：魏玉山

副 组 长：张 立 王 飏

课题组成员：孟晓明 郝园园 宋迪莹 徐 飞
徐 瑶 杨 涛

课题合作单位：

中国电视艺术家协会卡通艺术委员会

北京市新闻出版广电局

上海市新闻出版局

福建省经济和信息化委员会

福建省少年儿童图书馆

北京开卷信息技术有限公司

开元研究

上海家麒品牌管理有限公司

授权中国网

《2013 - 2014 中国动漫游戏产业年度报告》 撰稿人名单

撰稿人名单：（按文序排列）

杨 伟 孟晓明 元 珊 贾秀清
张文豪 阮 婷 尤 茜 邱靖逸
姜 皓 金 城 伍智杰 曾龙文
高 巍 中国版协游戏工委
国际数据公司 吴卫文 康新宇
祖铁刚 陆以威 杨 涛

统 稿：王 飏 孟晓明

前 言

《2013 - 2014 中国动漫游戏产业年度报告》是国家新闻出版广电总局直属研究机构中国新闻出版研究院的课题成果。中国新闻出版研究院院长魏玉山担任课题组组长；副院长张立、数字出版研究所所长王飏担任副组长，共同主持了本《报告》的编撰工作。

《2013 - 2014 中国动漫游戏产业年度报告》在结构上分为：主报告、分报告、区域报告和附录 4 个部分，分别对动漫图书、动漫期刊、影视动画、漫画产业、网络（数字）动漫、网络游戏、授权产业、动漫阅读行为等 8 个细分领域进行了全面梳理和深入分析，对行业的发展趋势进行了预测。同时以区域报告的形式，选取北京市、上海市和福建省这三个动漫游戏产业发达且有代表性的地区进行了专题研究。本报告的研究成果，对政府主管部门、动漫游戏管理和运营机构具有重要的参考价值。同时，本书对于从事动漫游戏产业研究的高校师生以及研究人员也是一本有意义的参考书。

感谢为本书撰稿的各位专家学者及合作单位，谢谢大家的支持与帮助！

编 者

2015 年 4 月 13 日

目 录

主 报 告

2013-2014 中国动漫游戏产业年度报告

- 中国动漫游戏产业年度报告课题组 (3)
- 一、经济环境 (3)
- 二、动漫游戏产业发展环境特征 (10)
- 三、动漫游戏产业发展状况 (12)
- 四、动漫游戏产业存在的突出问题 (22)
- 五、动漫游戏产业发展趋势分析 (24)

分 报 告

- 2013-2014 中国动漫游戏图书行业年度报告 (29)
- 一、动漫游戏图书零售市场规模与趋势 (29)
- 二、国内原创动漫游戏图书出版情况 (30)
- 三、动漫游戏图书主题相对集中,内容本身依旧是主角 (31)
- 四、动漫游戏类图书零售渠道分布表现 (33)
- 五、动漫游戏类图书市场的出版机构竞争特点 (34)
- 六、动漫游戏类图书畅销热点分析 (34)
- 2013-2014 中国动漫期刊产业年度报告 (37)
- 一、动漫期刊整体市场走势 (37)

二、重点杂志各城市数据分析——北京	(40)
三、重点杂志各城市数据分析——上海	(42)
四、重点杂志各城市数据分析——广州	(44)
五、重点杂志各城市数据分析——杭州	(46)
2013 - 2014 中国影视动画产业年度报告	(48)
一、2013 - 2014 年中国影视动画产业的发展概况	(49)
二、2013 - 2014 年中国影视动画产业存在问题	(58)
三、2013 - 2014 年中国影视动画产业的发展策略	(61)
2013 - 2014 中国漫画产业年度报告	(64)
一、期刊遭遇天花板 变革迫在眉睫	(64)
二、“爆品”图书继续走好 口碑促进销售变现	(66)
三、国家严把内容导向关 作品开始兼顾双效	(68)
四、影视、游戏改编火爆 热门 IP 成追逐对象	(70)
五、手机动漫产值快速增长 漫画 APP 产品走红	(71)
六、漫画行业真正进入资本时代	(73)
七、中国漫画产业的“走出去”和“引进来”	(75)
八、未来趋势：IP 化就是互联网化	(77)
2013 - 2014 中国网络（数字）动漫产业年度报告	(78)
一、网络（数字）动漫生产商情况	(78)
二、网络（数字）动漫产业的生产规模与市场规模状况	(80)
三、年度影响数字动漫产业发展的重要事件	(91)
四、总结与展望	(92)
2013 - 2014 中国网络游戏出版产业年度报告	(97)
一、中国网络游戏市场规模	(98)
二、中国网络游戏用户状况	(101)
三、中国游戏行业细分市场发展状况	(102)
四、年度影响游戏出版产业发展的重要事件	(115)
五、总结与展望	(118)
2013 - 2014 中国授权产业年度发展报告	(124)
一、授权产业的基本介绍	(124)

二、授权产业年度状况	(125)
三、特许授权资源的种类与年度发展	(125)
四、特许授权产业链	(128)
五、特许授权模式的延展与发展	(130)
六、特许授权合作方式与收费	(132)
七、特许授权模式创造多赢的机会和利益	(133)
八、2014 年中国授权产业的现象与发展趋势	(135)
九、中国授权产业发展的瓶颈与突破	(138)
2013 - 2014 儿童及青少年群体动漫阅读行为分析报告	(142)
一、动漫图书及动漫作品的特点及作用	(142)
二、福建省少年儿童图书馆动漫图书藏量	(144)
三、福建省少年儿童图书馆动漫图书借阅情况	(144)
四、福建省少年儿童图书馆动漫图书借阅排行榜	(146)
五、福建省少年儿童图书馆儿童动漫形象调查情况	(147)
六、分析与结论	(151)

区域报告

2014 年北京动漫游戏产业发展报告	(155)
一、游戏行业发展总体情况	(156)
二、动漫行业发展总体情况	(164)
三、总结	(166)
2013 年上海游戏产业报告	(167)
一、2013 年上海游戏出版产业评估	(167)
二、2013 年上海客户端游戏行业发展状况	(182)
三、2013 年上海网页游戏行业发展状况	(184)
四、2013 年上海移动网络游戏行业发展状况	(185)
五、2013 年上海游戏出版产业出口状况分析	(187)
六、2013 年上海 ChinaJoy 展览会分析	(188)

2013 年福建省动漫游戏产业发展报告 (191)

 一、2013 年福建省动漫游戏产业的基本情况 (191)

 二、当前存在的主要问题 (200)

 三、推动福建省动漫游戏产业发展的思路 (201)

附 录

2013 年海外游戏市场综述 (207)

2014 年动漫游戏产业大事记 (222)

主 报 告

2013 - 2014 中国动漫游戏产业年度报告

中国动漫游戏产业年度报告课题组

2014年,我国动漫游戏产业在国家的重视与扶持下,在技术进步与产业升级的推动下,蓬勃发展,前景广阔。据统计,动漫产业产值预计达到1000亿元人民币,游戏市场(包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等)实际销售收入达到1144.8亿元人民币,双双突破千亿元大关,增长速度均超过30%。政策与经济环境利于产业发展,一年来,各个细分领域亮点纷呈,蒸蒸日上。

一、经济环境

动漫游戏产业属于第三产业中文化产业的细分领域,它的发展状况、发展趋势,与我国经济总体发展状况休戚相关。从国家统计局发布的数据来看,2014年,我国经济进入中高速发展的“新常态”。产出结构由工业主导向服务业主导加快转变;需求结构中最终消费的比重在提升;增长动力结构方面,新产业、新技术、新业态、新模式、新产品不断涌现并加速成长,经济向中高端迈进势头明显,经济运行质量进一步提高。我国正从中低收入水平向中上收入水平迈进。国际经验表明,文化产业在这一时期会得到长足发展。动漫游戏产业作为文化产业的重要组成部分,其发展拥有良好的经济环境。

(一) 2014年我国经济发展情况概述

国家统计局发布的数据显示,2014年,全国人口稳步增长,且城镇常住人口占比超过一半;就业继续增加;价格水平涨幅较低;国内市场销售稳定增长;城乡居民收入持续增加。可见,我国经济健康平稳运行,为动漫游戏产业发展提供了良好的经济环境。随着人们的消费升级,动漫游戏产业拥有广阔的市场空间。

1. 2014 年年末人口数及其构成

2014 年年末全国大陆总人口为 136782 万人，比上年末增加 710 万人，其中城镇常住人口为 74916 万人，占总人口的 54.77%。全年出生人口 1687 万人，出生率为 12.37‰；死亡人口 977 万人，死亡率为 7.16‰；自然增长率为 5.21‰。

表 1 2014 年年末人口数及其构成

指 标	年末数 (万人)	比重 (%)
全国总人口	136782	100.0
其中：城镇	74916	54.77
乡村	61866	45.23
其中：男性	70079	51.2
女性	66703	48.8
其中：0-15 岁 (含不满 16 周岁) ^①	23957	17.5
16-59 岁 (含不满 60 周岁)	91583	67.0
60 周岁及以上	21242	15.5
其中：65 周岁及以上	13755	10.1

2. 就业情况

就业继续增加。2014 年年末全国就业人员 77253 万人，其中城镇就业人员 39310 万人。全年城镇新增就业 1322 万人。年末城镇登记失业率为 4.09%。全国农民工^②总量为 27395 万人，比上年增长 1.9%。

^① 2014 年年末，0-14 岁 (含不满 15 周岁) 人口为 22558 万人，15-59 岁 (含不满 60 周岁) 人口为 92982 万人。

^② 年度农民工数量包括年内在本乡镇以外从业 6 个月以上的外出农民工和在本乡镇内从事非农业 6 个月以上的本地农民工两部分。

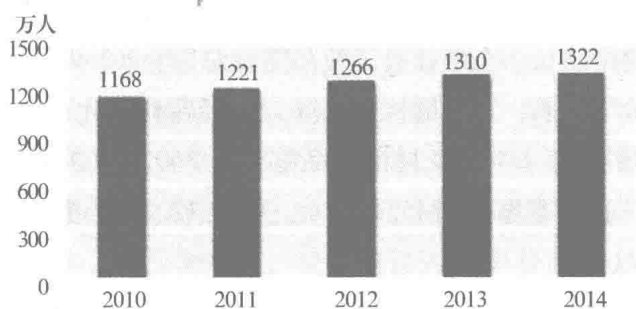


图 1 2010 - 2014 年城镇新增就业人数

3. 价格水平

价格水平涨幅较低。2014 年全年居民消费价格比上年上涨 2.0%，其中食品价格上涨 3.1%。固定资产投资价格上涨 0.5%。工业生产者出厂价格下降 1.9%。工业生产者购进价格下降 2.2%。农产品生产者价格^①下降 0.2%。

表 2 2014 年居民消费价格比上年涨跌幅度

单位：%

指 标	全 国		
		城 市	农 村
居民消费价格	2.0	2.1	1.8
其中：食 品	3.1	3.3	2.6
烟酒及用品	-0.6	-0.7	-0.5
衣 着	2.4	2.4	2.4
家庭设备用品及维修服务	1.2	1.2	1.2
医疗保健和个人用品	1.3	1.2	1.5
交通和通信	-0.1	-0.2	0.0
娱乐教育文化用品及服务	1.9	1.9	1.7
居 住 ^②	2.0	2.1	1.9

① 农产品生产者价格是指农产品生产者直接出售其产品时的价格。

② 居住类价格包括建房及装修材料、住房租金、自有住房和水电燃料等价格。

4. 国内贸易

市场销售稳定增长。全年社会消费品零售总额^① 262394 亿元，比上年增长 12.0%，扣除价格因素，实际增长 10.9%。按经营地统计，城镇消费品零售额 226368 亿元，增长 11.8%；乡村消费品零售额 36027 亿元，增长 12.9%。按消费类型统计，商品零售额 234534 亿元，增长 12.2%；餐饮收入额 27860 亿元，增长 9.7%。

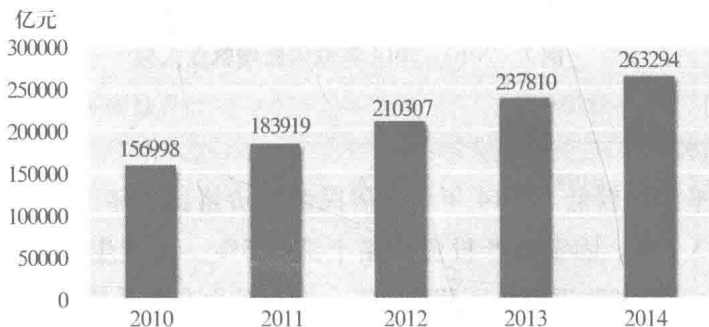


图2 2010-2014年社会消费品零售总额

在限额以上企业商品零售额中，粮油、食品、饮料、烟酒类零售额比上年增长 11.1%，服装、鞋帽、针纺织品类增长 10.9%，化妆品类增长 10.0%，金银珠宝类与上年持平，日用品类增长 11.6%，家用电器和音像器材类增长 9.1%，中西药品类增长 15.0%，文化办公用品类增长 11.6%，家具类增长 13.9%，通讯器材类增长 32.7%，石油及制品类增长 6.6%，建筑及装潢材料类增长 13.9%，汽车类增长 7.7%。

全年网上零售额^② 27898 亿元，比上年增长 49.7%，其中限额以上单位网上零售额 4400 亿元，增长 56.2%。

5. 城乡居民收入情况

城乡居民收入继续增加。全年全国居民人均可支配收入 20167 元，比上年增长 10.1%，扣除价格因素，实际增长 8.0%。按常住地分，城镇居民人均可

① 2014 年社会消费品零售总额及相关数据均为快报数。

② 网上零售额是指通过公共网络交易平台（包括自建网站和第三方平台）实现的商品和服务零售额。其中，网上零售额包括的服务类商品，以及少部分用于生产经营或被转卖的商品不统计在社会消费品零售总额中。

支配收入^① 28844 元，比上年增长 9.0%，扣除价格因素，实际增长 6.8%；城镇居民人均可支配收入中位数^②为 26635 元，增长 10.3%。农村居民人均可支配收入 10489 元，比上年增长 11.2%，扣除价格因素，实际增长 9.2%；农村居民人均可支配收入中位数为 9497 元，增长 12.7%。全年农村居民人均纯收入为 9892 元。全国居民人均消费支出 14491 元，比上年增长 9.6%，扣除价格因素，实际增长 7.5%。按常住地分，城镇居民人均消费支出 19968 元，增长 8.0%，扣除价格因素，实际增长 5.8%；农村居民人均消费支出 8383 元，增长 12.0%，扣除价格因素，实际增长 10.0%。

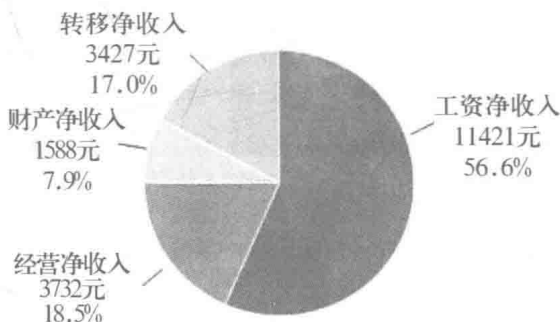


图3 2014年按收入来源分的全国居民人均可支配收入及占比

（二）2014年我国经济发展呈现出的特色与亮点

2014年，我国经济在步入中高速发展的新阶段，其经济产业结构出现重大变化，战略性新兴产业和生产性服务业逆势上行，渐渐成为拉动经济增长的两大“新引擎”。

1. 我国经济总体向好，稳中有进

2014年，全年国内生产总值636463亿元，比上年增长7.4%，同比增幅下降0.3%^③（如图1所示）。跟过去的高速增长相比，尽管增速略有放缓，但既没有“掉档失速”，又蕴含着更高的含金量。就业在经济放缓情况下不减反增，

^① 按一体化住户调查改革前的城镇住户调查老口径推算，全年全国城镇居民人均可支配收入为29381元。

^② 人均收入中位数是指将所有调查户按人均收入水平从低到高（或从高到低）顺序排列，处于最中间位置调查户的人均收入。

^③ 数据来源：国家统计局发布的《2014年国民经济和社会发展统计公报》。