

2015年

中国动漫游戏产业年度报告

ANNUAL REPORT ON ANIMATION AND
GAME INDUSTRY IN CHINA:

2015年

主 编 / 魏玉山

副主编 / 张 立 王 飏 牛兴侦



中国书籍出版社
China Book Press

2015年

中国动漫游戏产业年度报告

主 编 / 魏玉山

副主编 / 张 立 王 飏 牛兴侦

图书在版编目 (CIP) 数据

2015 年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, 2017. 2
ISBN 978-7-5068-6065-9

I. ①2… II. ①魏… III. ①动画片 - 产业 - 研究报告 - 中国 - 2015 - 2016②互联网络 - 游戏 - 产业 - 研究报告 - 中国 - 2015 - 2016 IV. ①J954②G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 026396 号

2015 年中国动漫游戏产业年度报告

魏玉山 主编

责任编辑 庞 元

责任印制 孙马飞 马 芝

封面设计 楠竹文化

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) 52257153 (发行部)

电子邮箱 eo@chinabp.com.cn

经 销 全国新华书店

印 刷 北京九州迅驰传媒文化有限公司

开 本 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 16.75

字 数 328 千字

版 次 2016 年 12 月第 1 版 2016 年 12 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5068-6065-9

定 价 80.00 元

版权所有 翻印必究

前言

《2015 年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和北京电影学院现代创意媒体学院电影产业研究所副所长牛兴侦担任副组长，共同主持了本《报告》的编撰工作。《2015 年中国动漫游戏产业年度报告》在结构上分为：主报告、分报告、专题报告、区域报告和附录 5 个部分，分别对影视动画、动画电影、动漫出版、网络动漫、网络游戏、玩具产业、动漫文献等 7 个细分领域作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，选取北京市为代表对动漫游戏产业的区域发展进行了专题研究。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是一本有意义的参考书。感谢为本书撰稿的各位专家学者，谢谢大家的支持与帮助！

编者

2016 年 10 月 12 日

目 录

主 报 告

2015 年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、动漫产业：互联网助推强势品牌引领行业整合 (3)
- 二、游戏产业：大中型企业逐渐主导市场 (16)

分 报 告

- 2015 年中国影视动画产业年度报告** 陈思润 (23)
- 一、2015 年我国影视动画发展概况 (23)
- 二、2015 年影视动画发展动因 (27)
- 三、2015 年国产影视动画创作特点 (30)
- 四、2015 年国产影视动画冷思 (39)
- 2015 年中国动画电影产业年度报告** 吕燕茹 王馨欣 (43)
- 一、2015 年中国动画电影市场概况分析 (43)
- 二、2015 年国产动画电影制片状况分析 (48)
- 三、2015 年中国动画电影市场的问题 (53)
- 四、中国动画电影的发展前景和对策建议 (57)

2015 年中国动漫图书出版产业年度报告	宋迪莹 (60)
一、中国动漫图书发展现状	(60)
二、中国动漫图书出版的发展瓶颈	(62)
三、中国动漫图书出版的发展策略	(64)
2015 年中国新媒体动漫产业年度报告	周瑞兰 石海军 (68)
一、2015 年中国新媒体动漫市场总体概况	(68)
二、2015 年中国新媒体动漫产业特征	(74)
三、2015 年中国新媒体动漫发展面临的问题	(76)
四、中国新媒体动漫产业发展的对策措施	(78)
五、结 语	(80)
2015 年中国网络动漫出版产业年度报告	占世伟 曾龙文 (81)
一、网络（数字）动漫生产商情况	(82)
二、网络（数字）动漫出版产业的生产规模与市场规模状况	(84)
三、年度影响网络（数字）动漫出版产业发展的重要事件	(95)
四、总结与展望	(97)
2015 年中国网络游戏出版产业年度报告	中国音数协游戏工委 国际数据公司 (100)
一、中国网络游戏出版产业规模变化情况	(100)
二、中国网络游戏用户状况	(107)
三、中国网络游戏产业分析	(108)
四、年度影响网络游戏出版产业发展的重要事件	(111)
五、总结与展望	(114)
2015 年中国动漫玩具产业年度报告	王续义 (122)
一、2015 年中国动漫玩具发展趋势	(122)
二、2015 年玩具市场文化软实力新趋势和互联网互动增强	(127)
三、结 语	(130)
2015 年中国动漫研究文献综述	吴文聪 (132)
一、文献计量统计分析	(132)
二、文献综述	(147)
三、结 语	(164)

专题报告

《从前有座灵剑山》：数字化时代动漫产业链新模式探索

..... 牟 一 薛丽萍	(171)
一、OEM 模式与文化创意产业商业模式	(171)
二、人气网络小说、漫画改编，目标客户群清晰	(172)
三、利用自身互联网平台优势，有效快速发行传递动画作品	(173)
四、跨国合作，追求高质量动画作品	(174)
五、中日合作模式中存在的问题	(175)
六、对中国动画产业自身的影响	(175)
七、结 语	(176)

互联网背景下国产动画电影发展研究

..... 刘梦雅	(177)
一、2015 年我国动画电影快速发展	(177)
二、中国动画电影发展面临的问题	(181)
三、促进中国动画产业良性发展的建议	(181)
四、总 结	(182)

国产动画电影成人化趋势剖析

..... 张 帆	(184)
一、成人化动画电影的模式及特点	(184)
二、2015 年动画电影成人化概况	(186)
三、禁锢成人化动画电影的因素	(187)

《西游记之大圣归来》：“三级火箭”引爆十亿级动画电影

..... 牛兴侦 张慧玲	(189)
一、《大圣归来》成现象级黑马电影	(189)
二、《大圣归来》凸显 IP 的巨大价值	(192)
三、《大圣归来》靠技术撑起非凡视听体验	(199)
四、《大圣归来》病毒营销引发“自来水”井喷	(206)

从叙事的剧情模式角度分析动画电影《西游记之大圣归来》 ... 牛博鹭 (213)

学前教育与动漫游戏产业融合发展带来的启示

- 以宝宝巴士为例 庄 鸿 (218)
- 一、学前教育行业的发展背景及前景预测 (218)
- 二、宝宝巴士业态分析 (220)
- 三、学前教育与动漫游戏产业融合发展的态势分析 (222)
- 四、融合发展带来的启示 (225)

浅析 VR 与动漫产业 孟晓明 (227)

- 一、VR 技术及其对动漫产业的潜在价值 (227)
- 二、VR + 动漫有望成为现实 (228)
- 三、VR 技术变革动漫产业，机遇与危机并存 (230)
- 四、前途光明，道路曲折，VR 动漫时代在可预见的未来 (231)

品牌推广：品牌管理的“永动机” 吴创宇 (232)

- 一、品牌的构成 (232)
- 二、品牌管理的团队构成 (235)
- 三、品牌推广人员需具备的素质及能力 (237)
- 四、品牌推广在品牌管理各个阶段的重要性 (240)

区域报告

2015 年北京动漫游戏产业年度报告 祖铁刚 (247)

- 一、游戏行业发展总体情况 (248)
- 二、北京市动漫行业发展情况 (253)
- 三、结 语 (254)

2015 年中国动漫游戏产业大事记 (255)

主 报 告

2015 年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

2015 年是中国社会主义现代化建设实施全面深化改革，实现创新驱动、转型发展的一年。随着经济规模不断扩大、经济增速逐年递减，我国经济进入到结构趋于优化、物价涨幅趋于适度、新增就业趋于稳定、经济增速趋向潜在水平的“新常态”阶段。动漫游戏产业作为基于产业融合形成的战略性新兴产业，具有先导性、成长性和辐射性等典型特征，在经济社会发展和文化建设中发挥着越来越重要的引领作用。在深化改革、技术创新和媒介融合的大背景下，2015 年中国动漫游戏产业创新步伐明显加快，多元市场主体竞合局面初步形成，业务形态更加丰富多元，产品类型更多、品质有所提升，市场活力、产业潜能进一步释放，整体进入结构调整、产业融合和转型升级的关键阶段。中国动漫游戏产业以其强大的创意设计力量和品牌版权价值日渐融入国民经济大循环，在推动文化创意产业和相关产业融合发展、支撑文化产业趋于成为国民经济支柱性产业等方面发挥着重要作用。

一、动漫产业：互联网助推强势品牌引领行业整合

（一）动漫企业实力持续增强

中国动漫产业逐步形成了多种经济成分共同发展的产业格局，民营企业凭借更为成熟的市场机制迅速发展壮大，特别是在动漫内容产品生产制作领域成为主力军，有效地促进了中国动漫产业的市场化进程。作为动漫市场主体的动漫企业在产业化潮流中快速成长，规模实力持续增强，一批有实力、有特色的动漫企业脱颖而出。我国动漫企业数量不断增加，2015 年又有 61 家动漫企业

通过文化部、财政部、税务总局的认定,全国通过认定的动漫企业累计数量达到 730 家,其中重点企业 43 家。

以我国三大经济地带来统计,东部地区有 462 家,占总体的 63.29%;中部地区有 176 家,占 24.11%;西部地区有 92 家,占 12.60%。以地理区域进行统计,华东地区有 283 家,占总体的 38.77%;华北地区有 135 家,占 18.49%;华南地区有 101 家,占 13.84%;华中地区有 87 家,占 11.92%;东北地区有 49 家,占 6.71%;西南地区有 38 家,占 5.21%;西北地区有 37 家,占 5.07%。从省份来看,以江苏省、广东省和北京市动漫企业最多,江苏省和广东省各有 89 家,北京市有 72 家;长三角(江浙沪两省一市)有 166 家,占 22.74%;环渤海(京津冀鲁辽三省两市)有 162 家,占 22.19%。

经过多年的积累发展,中国动漫逐步涌现出奥飞动漫、华强方特动漫、中南卡通、腾讯互动娱乐、美盛文化、长城动漫、炫动传播、优扬传媒、华夏动漫等综合运营商,央视动画、原创动力、玄机科技、蓝弧文化、咏声文化、宏梦卡通、江通动画、青青树、追光动画等专业内容供应商,以及知音传媒、华闻传媒、中南传媒、时代出版、光线传媒、慈文传媒、拓维信息、恒大文化、海尔文化等战略投资者。奥飞动漫(002292)2015 年实现营业收入 25.89 亿元,同比增长 6.56%;实现净利润 4.89 亿元,同比增长 14.26%。美盛文化(002699)2015 年实现营业收入 4.08 亿元,同比增长 -10.50%;实现净利润 1.26 亿元,同比增长 30.15%。

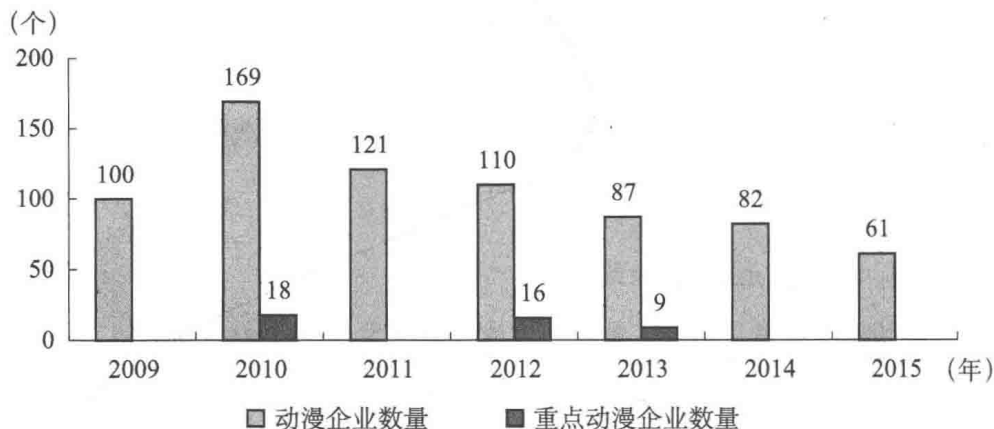


图 1 2009—2015 年国家认定的动漫企业和重点动漫企业数量

数据来源:根据文化部官方网站(<http://www.mcprc.gov.cn/>)信息整理

表 1 2015 年主要动漫概念上市公司财务报表

财务指标	奥飞动漫 (002292)	光线传媒 (300251)	骅威文化 (002502)	美盛文化 (002699)	长城动漫 (000835)
主营业务收入 (万元)	258 917.00	152 329.00	59 057.30	40 810.10	35 740.80
主营业务利润 (万元)	135 445.00	51 119.90	26 866.20	15 109.80	11 537.40
营业利润 (万元)	50 802.90	43 330.80	12 574.00	13 633.90	-1 218.77
投资收益 (万元)	10 361.30	7 568.60	536.91	7 062.39	/
营业外收支净额 (万元)	4 149.79	2 075.23	-375.05	2 699.98	4 711.08
利润总额 (万元)	54 952.70	45 406.00	12 198.90	16 333.90	3 492.31
净利润 (万元)	48 904.00	40 208.60	12 034.90	12 640.80	1 838.65
股东权益 (不含少数 股东权益) (万元)	302 951.00	687 199.00	309 533.00	115 764.00	34 487.00
基本每股收益 (元)	0.39	0.28	0.35	0.29	0.06

数据来源：根据各上市公司披露信息 (<http://stock.qq.com/>) 整理

(二) 电视动画片生产数量理性回落，质量稳步提升

在政策调控和市场杠杆的双重引导下，2015 年中国电视动画行业总体上调控数量，提高质量，由数量增长转向质量提升的趋势更加明显。2015 年，全年备案公示的国产电视动画片剧目数量为 399 部 298 114 分钟，同比分别增长 -6.12% 和 9.95%；全国制作完成的国产电视动画片共 134 011 分钟，同比上年下降 3.30%，创 2009 年以来最低产量纪录，仅相当于 2011 年最高产量（261 224 分钟）的一半左右。2014 年，全国各级电视频道动画片播出数量为 304 839 小时，其中国产片 288 955 小时、进口片 15 883 小时，与 2013 年相比，增长率分别为 3.99%、3.52% 和 13.33%，国产片和进口片所占比值为 94.79：5.21。由于 2004—2011 年期间国产电视动画片持续保持高速增长，导致节目片源累计存量数量十分庞大，加之电视频道播出资源相对较少且拓展空间有限，使得电视动画生产较多和播出紧张的矛盾长期难以得到缓解，这势必要求国产动画在降低产量的同时更加强化质量提升。

表 2 2011—2014 年全国电视动画播出数量

单位：万小时

指标	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年
电视动画播出时间	28.03	30.49	29.31	30.48
进口动画电视播出时间	1.48	1.21	1.40	1.59
国产动画电视播出时间	26.55	29.28	27.91	28.90

数据来源：历年《中国统计年鉴》

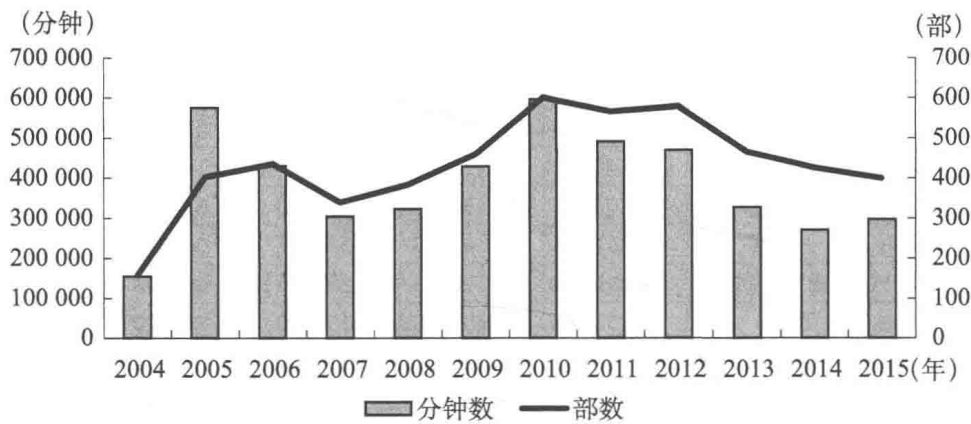


图2 2004—2015年国产电视动画片备案制作数量

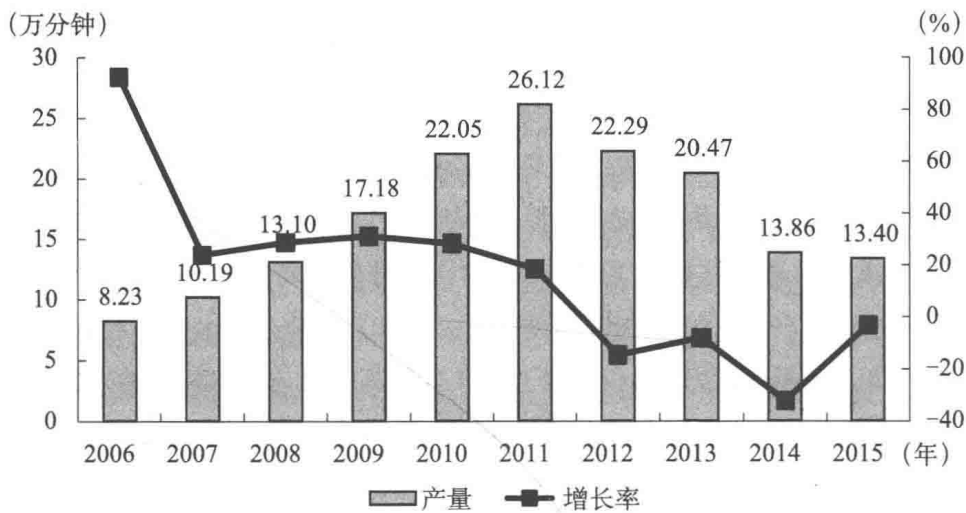


图3 2006—2015年国产电视动画片生产数量

表3 2011—2014年全国分地区电视动画播出数量

单位：小时

序号	地区	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	合计
1	广东	21 279	26 264	25 207	24 745	97 495
2	湖南	21 434	21 145	22 364	22 151	87 094
3	新疆	16 899	18 669	20 248	22 507	78 323
4	浙江	20 203	20 216	17 236	20 661	78 316
5	四川	17 890	16 534	16 230	18 023	68 677
6	江苏	14 080	16 997	15 521	12 804	59 402
7	江西	14 956	17 565	12 747	13 936	59 204

续表

序号	地区	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	合计
8	上海	12 849	15 363	13 280	14 559	56 051
9	山东	11 471	13 465	13 562	13 580	52 078
10	内蒙古	7 664	13 304	11 230	8 578	40 776
11	云南	10 162	9 319	10 275	10 288	40 044
12	甘肃	9 121	11 039	8 291	9 562	38 013
13	湖北	7 381	9 856	10 074	10 109	37 420
14	广西	7 863	7 329	8 656	10 580	34 428
15	安徽	9 334	7 774	7 630	7 699	32 437
16	山西	6 156	8 382	7 977	9 805	32 320
17	福建	7 399	6 957	7 426	8 366	30 148
18	河北	7 761	7 436	7 868	6 889	29 954
19	重庆	7 874	6 538	6 973	7 928	29 313
20	陕西	7 503	6 599	6 775	7 710	28 587
21	河南	6 753	6 311	6 990	8 502	28 556
22	辽宁	6 657	7 212	7 584	5 892	27 345
23	北京	3 105	5 545	5 603	6 995	21 248
24	总局直属	4 373	6 204	4 366	5 315	20 258
25	宁夏	4 857	4 687	3 774	4 290	17 608
26	天津	3 803	3 364	2 972	2 813	12 952
27	黑龙江	3 018	2 268	2 717	2 739	1 0742
28	海南	2 575	2 443	2 881	1 377	9 276
29	贵州	2 733	2 484	2 038	2 001	9 256
30	青海	1 334	1 430	2 075	2 408	7 247
31	吉林	1 239	1 592	1 692	1 374	5 897
32	西藏	514	587	877	652	2 630

（三）动画电影质量双提升，成为电影行业重要增长点

伴随影院建设的快速增长和银幕数量的快速扩张，动画电影票房收入也在随着整体电影市场的快速崛起而持续攀升，国产动画电影无论是票房收入还是市场份额都在大幅提升。2015 年，我国动画电影票房市场持续走高，全年共有 55 部动画电影在国内上映，合计票房收入为 42.45 亿元，同比增长 38.87%，在总体电影票房（440.69 亿元）中所占市场份额提升到 9.63%。其中，国产片（含合拍片）票房达到 19.26 亿元，进口片票房为 23.19 亿元，国产片和进口片所占比例分别为 45.38%、54.62%。与往年相比，国产动画电影与进口动

画电影的票房收入差距正在逐步缩小，国产片所占比例较 2011 年（20.64%）提高近 25 个百分点。随着动画电影市场竞争的加剧和动画品牌发展的需要，动画电影在投资制作方面开始采取系列化和品牌化的发展路线，涌现出《熊出没》《洛克王国》《黑猫警长》《喜羊羊与灰太狼》《赛尔号》《猪猪侠》《潜艇总动员》等国产动画品牌系列，同时基于漫画、游戏、影视等内容推出的《洛克王国 4：出发！巨人谷》《桂宝之爆笑闯宇宙》《赛尔号 5：雷神崛起》《摩尔庄园 3：魔幻列车大冒险》《奥拉星：进击神殿》《长江 7 号：超萌特攻队》等一批影片被推上银幕。

2015 年 7 月，一个被戏谑为马脸造型的齐天大圣横空出世，以他为主角的动画电影《西游记之大圣归来》（简称《大圣归来》）成为暑期档最大的黑马。这部被誉为国产动画良心之作的影片，以其精良的动画制作效果，迅速赢得了国内观众特别是年轻群体的喜爱，并在网络平台上争相评论推荐。在口碑营销的成功推动下，《大圣归来》虽然在上映初期排片量并不突出，但其票房收入却在四天内轻松过亿元。在口碑评价和票房效应的支撑下，随即实现了排片数量的逆袭，并带动票房持续攀升。最终，《大圣归来》凭借着 9.56 亿元的票房，不但创下国产动画电影票房新纪录，同时还超过进口动画电影票房冠军《功夫熊猫 2》的 6.12 亿元，一度晋升为国内动画电影票房新冠军。从 2010 年的《喜羊羊与灰太狼之虎虎生威》突破 1 亿元，到 2014 年的《熊出没之夺宝熊兵》突破 2 亿元，再到 2015 年的《大圣归来》达 9.56 亿元的最高纪录，彰显出国产动画电影的跨越式成长进步。

（四）动漫出版数量不断增长，创造较好销售业绩

我国动漫报刊图书创作生产活跃，动漫报刊图书销售持续火爆。根据当当网统计数据显示，截止到 2015 年年底，该网站在销动漫幽默类图书 45 034 种、童书类动漫/卡通图书 16 655 种，合计占所有在销图书总量（9 390 286 种）的 0.66%。从细分类别来看，所占比例较大的主要二级分类包括大陆漫画（18 218 种，占 30.81%）、童书类动漫/卡通（16 655 种，占 28.17%）、日韩漫画（6 386 种，占 10.80%）、动漫学堂（5 095 种，占 8.62%）、港台漫画（4 209 种，占 7.12%）。在 2015 年度图书畅销榜前 500 名中，包括《就喜欢你看不惯我又干不掉我的样子》《丁丁历险记·小开本精巧阅读本（全集 22 册）》《巴

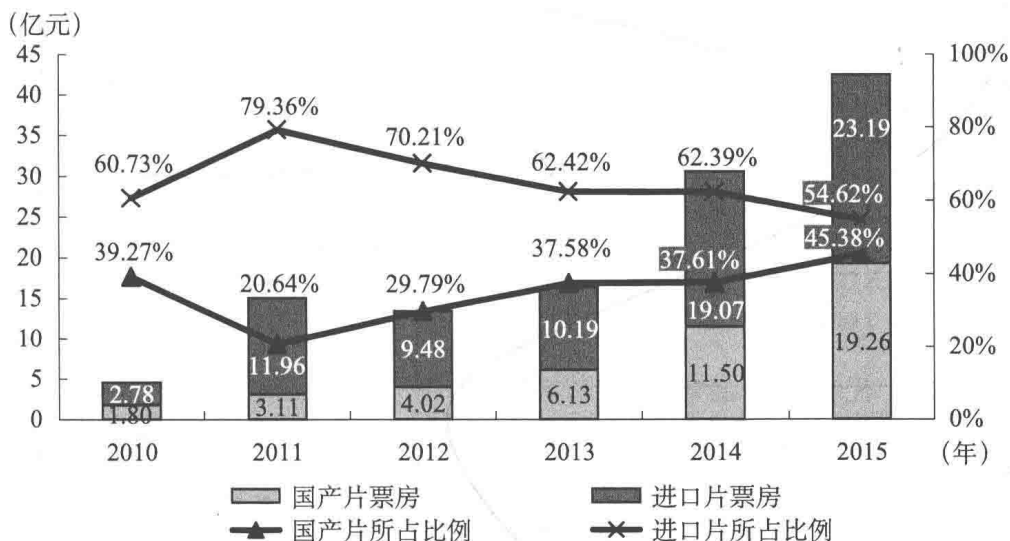


图4 2010—2015 年我国动画电影票房收入构成

数据来源：根据中国电影票房数据中心（<http://www.cbooo.cn/>）单个影片票房收入汇总

巴爸爸（全10册）》《父与子全集》《滚蛋吧，肿瘤君（独家签章版）》《你今天真好看》《长歌行8》《关于我最喜欢的他》等8种动漫图书。总体来看，近几年来国产漫画所占市场份额正在稳步提升。从当当网2012—2015年动漫类畅销图书前500名情况来看，中国大陆作者作品数量所占比例已从2012年的138种（占27.6%）稳步上升到2015年的218种（占43.6%）。

表4 2015 年当当网动漫幽默类畅销图书排行榜前10名

序号	图书名称	作者	出版社	出版时间	定价（元）	类别
1	就喜欢你看不惯我又干不掉我的样子	白茶	长江文艺	2015 年 5 月	46	中国大陆
2	父与子全集	埃·奥·卜劳恩	中国妇女	2011 年 9 月	28	欧美
3	滚蛋吧，肿瘤君 独家签章版	熊顿	北京理工大学	2012 年 9 月	29.8	中国大陆
4	你今天真好看	莉兹克里莫	天津人民	2015 年 7 月	39	欧美
5	长歌行 8	夏达	新世纪	2015 年 4 月	19.8	中国大陆
6	关于我最喜欢的他	伟大的安妮	中国友谊	2015 年 10 月	39.8	中国大陆
7	星空	幾米	现代	2009 年 10 月	48	中国港台