

2016年

中国动漫游戏产业年度报告

ANNUAL REPORT ON ANIMATION AND
GAME INDUSTRY IN CHINA:

2016年

主 编 / 魏玉山

副主编 / 张 立 王 飏 牛兴侦

责任编辑: 庞 元

封面设计: 楠竹文化
010-88964483

建议上架：出版专业类

ISBN 978-7-5068-6292-9



定价：120.00元

2016 年

中国动漫游戏产业年度报告

图书在版编目 (CIP) 数据

2016 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. 7
ISBN 978-7-5068-6292-9

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 145704 号

2016 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) 52257140 (发行部)

电子邮箱 eo@chinabp.com.cn

经 销 全国新华书店

印 刷 廊坊市三友印务装订有限公司

开 本 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 25

字 数 480 千字

版 次 2017 年 11 月第 1 版 2017 年 11 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5068-6292-9

定 价 120.00 元

版权所有 翻印必究

《2016 年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 颀 牛兴侦

课题组成员：孟晓明 郝园园 宋迪莹 毛文思
邓广治

课题合作单位：中国电视艺术家协会卡通艺术委员会

《2016 年中国动漫游戏产业年度报告》

撰稿人名单

撰稿人或单位名单(按文序排列):

牛兴侦 孟晓明 伍智杰 卢虹 徐晓航 孙鸿妍

郝园园 王续义 中国玩具和婴童用品协会

郑南 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会

李茂 吴文聪 宋迪莹 于玺 陈坤 张婧 张翼

陈乐怀

统稿: 王 飏 牛兴侦 孟晓明

主编: 魏玉山

副主编: 张 立 王 飏 牛兴侦

目 录

主 报 告

2016 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：精品力作铸造超级 IP	(3)
二、游戏产业：成为优秀 IP 变现渠道	(11)
三、用户：消费群体重合合力促产业融合发展	(17)

分 报 告

2016 年中国动漫图书出版产业年度报告	孟晓明 (25)
一、2016 年动漫图书出版总体情况	(25)
二、2016 年动漫图书销售情况分析	(32)
2016 年中国漫画产业年度报告	伍智杰 (40)
一、漫画市场规模和成长性，互联网漫画燃生机	(40)
二、漫画图书单行本销售固化，网红漫画家变现快	(42)
三、漫画作家纸媒创富遭遇断崖式下滑	(44)

四、漫画行业投融资体量规模增大	(44)
五、漫画内容付费成为发展新引擎	(45)
六、“互联网+”深凿变革之路	(47)
2016 年中国电视动画产业年度报告	卢虹 (50)
一、2016 年中国电视动画备案情况回顾与特征分析	(50)
二、2016 年中国电视动画发行情况回顾与分析	(55)
三、2016 年中国电视动画播出与收视情况回顾及特征分析	(57)
四、2016 年中国电视动画发展特征总结	(62)
2016 年中国电视动画收视分析报告	徐晓航 (66)
一、2016 年动画频道整体收视分析	(66)
二、2016 年动画频道的收视特点	(66)
三、2016 年动画专业频道节目收视分析	(70)
四、动画专业频道案例分析：湖南金鹰卡通频道	(72)
五、2016 年动画频道经营分析	(75)
2016 年中国动画电影产业年度报告	孙鸿园 (79)
一、2016 年中国动画电影市场概况	(79)
二、2016 年国产动画电影产业特征	(87)
三、中国动画电影市场的主要问题	(91)
四、中国动画电影的发展前景与建议	(94)
2016 年中国动画电影市场年度报告	郝园园 (98)
一、2016 年中国动画电影市场概况	(98)
二、2016 年代表性动画电影的宣发	(105)
三、国产动画电影的发展趋势	(107)
四、国内动画电影存在的问题	(113)
2016 年中国动漫游戏类玩具年度报告	王续义 (115)
一、2016 年国内玩具消费特点	(115)
二、2017 年中国动漫游戏玩具市场前景	(125)
三、结语	(127)

2016 年中国品牌授权产业年度报告	中国玩具和婴童用品协会 (128)
前言	(128)
一、我国品牌授权商总体状况	(129)
二、我国被授权商总体状况	(133)
三、我国授权产品市场状况	(138)
四、我国授权产品（玩具和婴童用品）质量状况	(139)
五、我国品牌授权行业发展现状	(145)
六、我国品牌授权行业发展趋势	(152)
2016 年中国游戏产业年度报告	郑南 (156)
一、2016 年中国游戏产业发展环境	(156)
二、2016 年中国游戏产业发展总体情况	(158)
三、2016 年中国游戏产业发展态势分析	(166)
四、2016 年中国游戏产业存在的问题与对策建议	(167)
五、中国游戏产业发展趋势展望	(168)
2016 年中国移动游戏行业年度报告	
..... 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会	(170)
一、2016 年中国移动游戏行业发展状况	(170)
二、2016 年中国移动游戏行业分析	(175)
三、2016 年中国移动游戏行业存在的问题与对策建议	(178)
四、2016 年中国移动游戏行业发展趋势	(180)
2016 年中国电竞行业年度报告	
..... 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会	(182)
一、2016 年中国电竞游戏行业发展状况	(182)
二、2016 年中国电竞游戏行业分析	(186)
三、2016 年中国电竞行业存在的问题与对策建议	(191)
四、2016 年中国电竞行业发展趋势	(195)
2016 年中国独立游戏年度报告	李茂 (197)
一、独立游戏概述	(197)

二、中国独立游戏发展概述	(198)
三、2016 年中国独立游戏发展现状	(202)
四、中国独立游戏的发展趋势	(207)
2016 年中国动漫研究文献综述	吴文聪 (210)
一、研究样本与工具	(210)
二、文献统计分析	(210)
三、文献计量分析	(220)
四、文献关键词分析	(227)
五、结语	(232)

专题报告

中国动画电影发展分析与建议	吕燕茹 王馨欣 (237)
一、2016 年中国动画电影市场概况分析	(237)
二、2016 年国产动画电影制片分析	(241)
三、2016 年中国动画电影市场的问题	(245)
四、中国动画电影的发展前景与对策建议	(248)
中国电视动画发展分析与建议	宋迪莹 (251)
一、2016 年中国电视动画行业发展特点	(251)
二、2016 年优秀国产电视动画	(253)
三、国产动画片实行分级制的必要性	(256)
中国游戏直播行业研究分析	
..... 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会	(258)
一、中国游戏直播行业发展状况	(258)
二、中国游戏直播行业分析	(261)
三、中国游戏直播行业存在的问题与对策建议	(264)
四、中国游戏直播行业发展趋势	(265)

中国自主研发网络游戏海外出口研究分析

..... 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会	(267)
一、2016 年海外游戏市场综述	(267)
二、2016 年中国自主研发网络游戏出口海外情况	(267)
三、案例监测	(272)
四、产品分析	(275)
泛娱乐时代国产动画品牌的塑造	于玺 (277)
一、泛娱乐时代的来临	(277)
二、品牌建立：内容为王，孵化优质 IP	(278)
三、品牌推广：渠道运营的多元化	(281)
四、叠加效应：ACG 共赢发展	(282)
南海神庙文化在动漫吉祥物设计中的传承与创新	陈坤 (284)
一、波罗鸡与动漫吉祥物设计	(284)
二、南海神与动漫吉祥物设计	(286)
三、其他神灵与动漫吉祥物设计	(288)
四、结语	(289)

区域报告

2016 年北美动画电影市场发展报告	张婧 (293)
一、北美新片发行概述	(293)
二、重点新片票房表现	(294)
三、各大公司制作发行盘点	(296)
四、好莱坞在中国市场的表现	(298)
2016 年日本动画电影产业发展报告	张翼 (300)
一、《你的名字。》的横空出世或引发第四次浪潮	(302)
二、电影制作委员会制度日臻成熟	(304)

三、海外市场特别是中国市场成井喷式增长	(306)
四、日本政府的大力扶持	(307)
五、繁荣下的隐忧	(308)

案例分析

哔哩哔哩视频网发展模式研究	陈乐怀 (313)
一、哔哩哔哩的发展背景	(313)
二、哔哩哔哩的发展模式	(316)
三、哔哩哔哩的未来发展趋势	(326)
四、结语	(329)
网易：以自研游戏制造爆款产品	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会 (332)
一、发展概述	(332)
二、网易优势分析	(334)
腾讯：依托庞大用户量抢占市场	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会 (338)
一、发展概述	(338)
二、腾讯优势分析	(339)
完美世界：以影游融合成就泛娱乐龙头企业	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会 (343)
一、发展概述	(343)
二、完美世界优势分析	(346)
三七互娱：依托移动游戏发行平台布局泛娱乐	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会 (351)
一、发展概述	(351)
二、三七互娱优势分析	(353)

三、企业业务扩展	(355)
中手游：顶级 IP 资源 + 移动游戏全网发行	
..... 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会	(359)
一、发展概述	(359)
二、中手游优势分析	(361)

附 录

中国动漫游戏产业大事记	(367)
-------------------	-------

主 报 告

2016 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

2016 年是“十三五”规划的开局之年，也是供给侧结构性改革的攻坚之年。在国家大力推进供给侧结构性改革、实施创新驱动发展战略的背景下，中国动漫游戏产业通过深化改革、创新发展、提质增效和融合协同等多种举措，保持了又好又快的发展态势。动漫游戏产业总产值突破 3 000 亿元，年度增长率保持在 20% 以上，手机动漫和移动游戏等产品业态在移动互联网的助推下持续高速发展。依托动漫游戏产业形成的泛娱乐产业正在逐步成熟，通过以 IP（Intellectual Property，知识产权）为纽带推动着网络文学、动漫、游戏、音乐、影视等内容形态加快跨界融合发展。在内容产业领域协同发展的基础上，中国动漫游戏产业还以其强大的创意设计能力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：精品力作铸造超级 IP

（一）动漫产业规模持续扩大

2016 年，中国动漫产业维持上升态势，产业规模继续大幅提升，总产值达到 1 497.7 亿元，同比增加 283 亿元；同比增幅为 23.3%，相比 2015 年增加 5.4 个百分点。这是中国动漫产业自 2013 年启动转型升级以来取得的最高增速。动漫产业通过淘汰落后产能、注重核心创意、提升产品质量、创新商业模式等手段达到了提质增效的目的，形成了漫画出版、影视动画、网络动漫等内