

北京市科技计划重点研发项目资助

北京市动漫衍生品 行业发展报告 (2017—2018)

主编 曹淑艳 张 莉

对外经济贸易大学出版社
中国·北京

前 言

动漫以创意为核心，主要以图书、动画片和电影为表现形式，通过品牌授权可以衍生出真人电影、电视剧、游戏、舞台剧、音乐、服装、玩具、日用品等一系列相关产品，形成一条完整的价值产业链条。据北京动漫游戏产业协会统计数据，2010年至2017年中国动漫行业总产值由471亿元上升至1500亿元，年增长率保持在10%以上，行业发展态势迅猛。《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》和《文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》等文件为动漫产业发展营造了良好的政策环境。北京市早在“十一五”期间就制定了《文化创意产业发展规划（2005—2010）》，提出重点建设以中关村科技园区为核心，由中关村海淀园、石景山园、雍和园组成的国家动漫游戏产业（北京）发展基地。最近几年，北京市又发布了一系列相关文件，包括《“十三五”时期加强全国文化中心建设规划》《北京市文化创意产业功能区建设发展规划（2014—2020年）》《北京市文化创意产业提升规划（2014—2020年）》《北京市“十三五”时期文化创意产业发展规划》等，其中均对北京动漫产业发展提出了具体的规划和措施，体现了北京市对首都文化中心建设工作的重视。本研究报告就是在北京市科委重点研发计划（所属项目名称：北京动漫衍生品设计制造资源开放服务平台建设，课题名称：北京动漫衍生品个性化消费服务关键技术研发，课题编号：D1711000003317001）支持下完成的。

本报告由对外经济贸易大学曹淑艳、张莉教授策划组织撰写，参与报告撰写的主要成员还有：

卢艳桥：对外经济贸易大学，研究生

李琳：对外经济贸易大学，研究生

王小钰：对外经济贸易大学，研究生

赵丽莎：对外经济贸易大学，研究生

许圣林：中国传媒大学，本科生

龚瑶嘉：对外经济贸易大学，研究生

张彬彬：对外经济贸易大学，研究生

曹亚南：对外经济贸易大学，研究生

对外经济贸易大学屈启兴副教授，研究生刘宇、刘文佳也参加了调研工作。在北京市科委重点研发计划支持下，本报告历时两年完成。期间课题组走访调研了京内外、国内外几十家（位）动漫游戏衍生品相关企业、政府部门、研究机构和学者，同时，报告的成功出版也得到了北京市科委文科处、北京市生产力促进中心、项目合作单位（北京动漫游戏产业协会、北京炫果壳信息技术有限公司、北京元隆雅图文化传播股份有限公司）、对外经济贸易大学出版社的大力支持，在此一并感谢！

由于水平有限，报告中可能存在若干不足，敬请各位读者惠指。

编 者

2019 年秋于惠园

目 录

第 1 章 引言	1
1.1 报告说明	2
1.1.1 研究背景	2
1.1.2 研究范围	2
1.1.3 研究内容	3
1.1.4 研究方法	4
1.1.5 相关概念界定及分类	6
1.2 我国动漫游戏产业整体情况	7
1.2.1 我国动漫行业发展概况	7
1.2.2 我国游戏产业发展概况	10
1.2.3 热门动漫及消费者潜在购买力	14
第 2 章 北京市动漫衍生品行业概况	17
2.1 北京市动漫游戏产业发展概述	18
2.1.1 北京市动漫游戏产业总体发展情况	18
2.1.2 北京市动漫行业发展情况及产业结构	19
2.1.3 北京市游戏产业发展现状及 IP 发展情况	21
2.1.4 北京市动漫游戏企业新三板挂牌情况	23
2.2 北京市动漫游戏衍生品行业发展概述	26
2.2.1 北京市动漫游戏衍生品行业现状	26
2.2.2 北京市动漫游戏衍生品产业模式	27
2.2.3 北京市动漫衍生品开发及生产模式	28
2.2.4 北京市漫展发展情况	29

第 3 章 国家及北京市动漫衍生品行业发展政策及监管模式	31
3.1 国家层面动漫游戏衍生品行业促进政策及行业监管法规综述	32
3.1.1 我国政府出台系列政策扶持促进动漫游戏及衍生品产业发展	32
3.1.2 动漫游戏及衍生品行业监督管理体制与模式	38
3.2 北京市动漫游戏衍生品行业促进政策及行业管理政策法规综述	42
3.2.1 北京市系列扶持政策促进动漫游戏衍生品行业发展	42
3.2.2 北京市动漫游戏及衍生品行业监督管理体制与模式	52
3.3 国内行业管理、促进政策对北京市动漫衍生品行业影响分析	53
第 4 章 国内外动漫游戏衍生品行业典型成功模式分析	57
4.1 国外动漫游戏衍生品行业典型成功模式分析	58
4.1.1 美国动漫游戏衍生品行业	58
4.1.2 日本动漫游戏衍生品行业	60
4.1.3 韩国动漫游戏衍生品行业	63
4.1.4 欧洲动漫游戏衍生品行业	65
4.1.5 中美日韩热门动漫排名统计	68
4.2 京外动漫游戏衍生品行业典型模式及案例分析	69
4.2.1 深港地区动漫游戏衍生品行业模式及案例	69
4.2.2 浙江省动漫游戏衍生品行业	74
4.2.3 福建省动漫游戏衍生品行业	77
4.2.4 湖北省动漫游戏衍生品行业	83
4.3 欧美日韩等国外动漫游戏衍生品行业成功管理模式及政策分析	86
4.3.1 美国管理模式及政策分析	86
4.3.2 日本管理模式及政策分析	89
4.3.3 韩国管理模式及政策分析	93
4.3.4 欧洲管理模式及政策分析	96

第 5 章 北京市动漫游戏衍生品行业市场竞争状况及影响因素分析	101
5.1 市场竞争结构分析	102
5.1.1 市场结构分析	102
5.1.2 行业竞争结构分析	104
5.2 行业发展影响因素分析	107
5.2.1 北京市动漫游戏衍生品行业对资源的要求	109
5.2.2 北京市动漫游戏衍生品行业的需求市场	113
5.2.3 北京市动漫游戏衍生品行业产业链情况	114
5.2.4 企业战略、结构和同业竞争对行业的影响	115
5.2.5 政府政策对行业的影响	117
5.2.6 知识产权保护与行业发展	118
5.2.7 互联网+与行业发展	118
5.3 竞争战略分析	119
5.3.1 北京市动漫游戏衍生品行业总目标	119
5.3.2 北京市动漫游戏衍生品行业的市场供需情况	121
5.3.3 北京市动漫游戏衍生品行业的主体产业链管理	123
5.3.4 北京市动漫游戏衍生品行业发展竞争策略	127
5.3.5 其他战略因素	128
第 6 章 北京市动漫游戏产业国际化发展研究	131
6.1 我国动漫游戏产业国际化发展情况	132
6.2 他山之石——日本动漫游戏产业国际化发展情况	134
6.2.1 总体市场规模	134
6.2.2 细分市场规模	136
6.2.3 国际化案例——“酷 MA 萌”	139
6.3 北京市动漫游戏企业国际化发展情况	140
6.3.1 北京市动漫游戏企业国际化发展现状	140
6.3.2 北京市动漫游戏产业国际化发展问题	144

6.4	北京市动漫游戏产业国际化发展路径多案例研究	146
6.4.1	案例研究对象	146
6.4.2	选取的案例企业国际化背景介绍	147
6.4.3	案例选取标准	151
6.4.4	多案例研究数据收集	152
6.4.5	多案例研究数据分析	153
6.5	北京市动漫游戏产业国际化发展路径研究发现	157
6.5.1	国际市场进入模式	157
6.5.2	北京市动漫游戏企业国际化路径发展模型	162
6.5.3	北京市动漫游戏产业国际化发展多案例研究结论	163
第7章	北京市动漫游戏衍生品行业发展前景及趋势	165
7.1	北京市动漫游戏衍生品行业总体发展前景	166
7.1.1	“一带一路”	166
7.1.2	“京津冀协同发展”重大国家战略	167
7.1.3	数字创意产业受到国内外重视	168
7.1.4	建设圈层结合的北京文化发展新格局	170
7.1.5	北京市科技创新中心建设	171
7.2	北京市动漫游戏衍生品行业未来发展趋势	172
7.2.1	产品发展趋势	172
7.2.2	市场发展趋势	173
7.2.3	技术发展趋势	175
7.2.4	产业链发展趋势	176
第8章	北京市动漫衍生品行业典型企业案例集锦	179
8.1	新浪动漫	180
8.1.1	企业基本情况	180
8.1.2	企业高管情况	181
8.1.3	企业业务情况	181

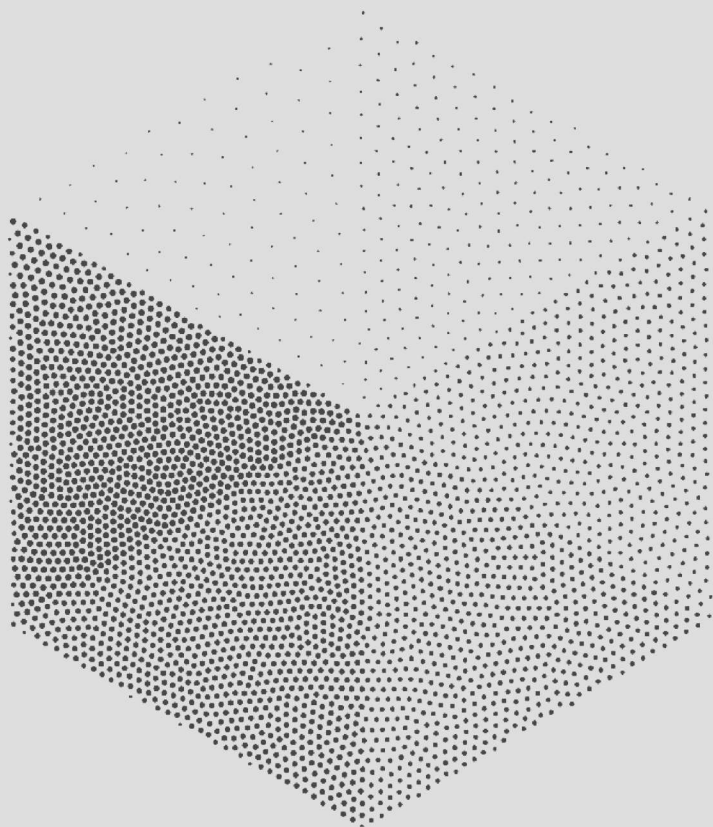
8.1.4	企业财务情况	182
8.1.5	企业动漫衍生品发展情况	183
8.1.6	企业合作情况	184
8.1.7	企业未来发展	185
8.2	元隆雅图	186
8.2.1	企业基本情况	186
8.2.2	企业业务情况	187
8.2.3	企业高管情况	188
8.2.4	企业财务情况	189
8.2.5	企业发展情况	190
8.2.6	企业特色	190
8.3	每日视界	192
8.3.1	企业基本情况	192
8.3.2	企业高管情况	192
8.3.3	企业业务情况	193
8.3.4	企业财务情况	194
8.3.5	企业未来发展前景	196
8.4	若森数字	197
8.4.1	企业基本情况	197
8.4.2	企业业务组成	197
8.4.3	企业主要获奖情况	199
8.4.4	企业高管情况	199
8.4.5	企业人力资源情况	200
8.4.6	企业财务情况	200
8.4.7	企业发展特色	201
8.5	幸星动画	202
8.5.1	企业基本情况	202
8.5.2	企业业务情况	203
8.5.3	企业高管情况	203

8.5.4	企业财务情况	204
8.5.5	企业发展情况	204
8.5.6	企业特色	204
8.6	万豪卡通	205
8.6.1	企业基本情况	205
8.6.2	企业业务情况	206
8.6.3	企业特色	207
8.7	完美世界	208
8.7.1	企业基本情况	208
8.7.2	企业业务组成	209
8.7.3	企业高管情况	210
8.7.4	企业财务情况	211
8.7.5	企业发展特色	211
8.7.6	企业合作情况	211
8.8	昆仑万维	212
8.8.1	企业基本情况	212
8.8.2	企业财务情况	213
8.8.3	企业业务情况	214
8.8.4	企业高管情况	216
8.8.5	企业人力资源情况	217
8.9	智明星通	217
8.9.1	企业基本情况	217
8.9.2	企业业务组成	218
8.9.3	企业高管情况	219
8.9.4	企业财务情况	219
8.9.5	企业发展特色	220
8.9.6	企业合作情况	221
8.10	洋洋兔动漫	221
8.10.1	企业基本情况	221

8.10.2	企业业务组成	222
8.10.3	企业高管情况	223
8.10.4	企业人力资源情况	224
8.10.5	企业财务情况	225
8.10.6	企业发展特色	225
8.10.7	企业未来发展规划	226
8.11	芝兰玉树	226
8.11.1	企业基本情况	226
8.11.2	企业业务组成	227
8.11.3	企业高管情况	229
8.11.4	企业人力资源情况	230
8.11.5	企业财务情况	230
8.11.6	企业发展特色	230
8.11.7	企业合作情况	231
8.11.8	企业未来发展规划	231
8.12	动漫衍生品案例研究综述	232
附录 1 调研提纲		235
附录 1.1	北京市企业调研提纲	235
附录 1.2	京外企业调研提纲	238
附录 1.3	北京市文化创意产业促进中心国际化调研提纲	239
附录 1.4	北京动漫游戏产业协会国际化调研提纲	241
附录 1.5	北京市朝阳区宣传部/文化创意产业发展中心调研提纲	242
附录 1.6	动漫公司国际化调研提纲（以每日视界为例）	244
附录 1.7	游戏公司国际化调研提纲（以完美世界为例）	245
附录 1.8	专家访谈提纲——中国动漫集团发展研究部主任	247
附录 1.9	专家访谈提纲——万达文旅规划院主创设计师	249
附录 1.10	日本企业调研访谈提纲	251

附录 2	2017—2018 年北京市举办的漫展活动列表（按时间排序）	255
附录 3	第七届“动漫北京”系列活动	265
附录 4	第十三届中国北京国际文化创意产业博览会	271
参考文献		273

第**1**章
引 言



1.1 报告说明^①

1.1.1 研究背景

动漫游戏产业作为北京市文化产业中的重要组成部分，具有投资回报高、成长速度快、产业关联度大、国际化程度高的特点。在过去的几十年里，欧美日韩等国家和地区凭借实力强大的动漫游戏产业获得了可观的经济效益，但在人口数量极大的中国，动漫游戏却未能释放出其应有的产业动能，原创文化品牌建设相对薄弱，动漫衍生品市场也被美国、日本等动漫游戏大国的产品长期占据。

自 21 世纪初以来，我国政府陆续出台了各项政策大力扶持动漫游戏及衍生品行业的发展。“十三五”规划中特别提出，要加快动漫、游戏等新型文化业态，支持原创动漫创作生产和宣传推广。动漫游戏产业已经成为提升我国文化软实力和国际文化影响力的核心产业之一。随着互联网覆盖率的大幅提升以及增强现实、虚拟现实（AR、VR）等技术的迅猛发展，传统的动漫游戏逐渐向全民化、网络化方向转型，加之优秀国产动漫游戏知识产权（IP）的不断涌现，世界文化市场的大门正向我国徐徐打开。

1.1.2 研究范围

北京市作为全国文化中心和全国文化顶尖城市，科教文化资源雄厚，人才荟萃。1996 年北京市提出发展文化产业，坚持“适度优先发展”，予以倾斜性扶持。经过 20 多年的平稳增长，文化产业成为首都经济的重要支柱之一，并表现出与文化相关行业越来越强烈的融合趋势。动漫游戏产业是现代科技与文化艺术高度融合的产业，是文化产业的重要组成部分。20 世纪以来，随着经济转型，我国动漫产业的发展由于技术的进步也变得十分迅猛。北京市近年来以国外成熟模式为借鉴，融合中国传统文化底蕴及特色风土人情，

^① 主要界定本报告的研究范围、研究内容、研究方法，以及相关术语等。

在探索和实践不断发展创新，力求打造全新的动漫游戏衍生品产业发展体系。

在北京市文化科技重大项目支持下，本报告从北京市动漫游戏及衍生品行业现状出发，梳理国家及北京市层面行业发展政策，结合国内外动漫游戏衍生品行业优秀发展模式，对北京市动漫衍生品行业竞争环境及战略、国际化发展路径进行综合分析，并通过案例研究分析了北京市动漫游戏企业发展共性与特色，以期为促进北京市动漫游戏衍生品产业平稳迅速发展、推动我国社会主义文化繁荣兴盛贡献绵薄之力。

1.1.3 研究内容

本报告共8章，大致安排如下：

第1章为引言，介绍了本书的研究背景、研究范围、研究内容、研究方法，以及对于动漫游戏行业、动漫游戏衍生品行业的界定与分类。同时，介绍了目前我国动漫游戏产业的整体情况。

第2章为北京市动漫衍生品行业概况，主要介绍北京市动漫游戏产业和北京市动漫游戏衍生品产业的发展现状、产业模式、开发模式等情况。

第3章为动漫衍生品行业发展政策及监管模式研究，从国家层面和北京市层面分别对动漫游戏衍生品行业发展政策和监管模式进行了综述；随后分析了国内出台的行业管理法规、产业发展促进政策等对北京市动漫游戏产业发展的影响。

第4章为国内外动漫游戏衍生品行业典型成功模式分析。国外部分主要分析对比了欧美日韩等国家和地区的动漫游戏衍生品运营模式，国内则介绍了深港地区、湖北、浙江、福建的行业情况，从而为北京市动漫游戏企业提供参考和借鉴。最后对比欧美日韩等国家和地区的成功管理模式，引发北京市动漫游戏衍生品行业发展的思考。

第5章为北京市动漫游戏衍生品行业市场竞争状况及影响因素的分析。首先分别从市场结构和行业竞争结构两方面入手，结合波特五力模型，分析北京市动漫游戏衍生品市场的竞争结构。然后结合钻石模型，从动漫游戏衍生品行业对资源的需求、需求市场、行业产业链情况、政府政策、知识产权保护、“互联网+”等多个角度思考，分析其对行业发展的影响。最后以波特竞争战略轮盘模型为基础，从市场供需、产业链管理、竞争策略等共四个大类九个维度对北京市动漫游戏行业竞争战略进行了梳理。

第6章为北京市动漫游戏产业国际化发展研究。首先分析国家层面、北京市层面国际化发展状况，然后作为他山之石，概述了日本动漫游戏产业国际化发展情况。通过对北京市多家动漫企业、政府机构及行业组织进行实地调研和多案例分析，梳理了传统动漫游戏企业和天生全球化企业的不同国际市场进入模式，并分别构建了动漫游戏企业国际化发展模型，最终基于研究结论对不同类型企业给出其国际化发展建议。

第7章为北京市动漫游戏衍生品行业发展前景及趋势分析。本章讨论了在“十三五”数字创意产业战略规划及北京市文化中心、科技创新中心建设的良好政策环境下，北京市动漫游戏衍生品行业的发展前景，并从产品、市场、技术、产业链等角度给出了未来发展趋势及建设性意见。

第8章为北京市动漫游戏衍生品行业典型企业案例分析，选择了11家涉及动漫、游戏及动漫游戏衍生品行业的北京市企业进行调研访谈，通过研究各企业的业务特色，比较了其发展过程中存在的共性与问题，供其他成长中的中小动漫游戏企业参考。

1.1.4 研究方法

本报告针对动漫游戏衍生品行业进行研究，采用了文献研究、实地调研、案例分析等研究方法。

（1）文献研究

在本课题研究目的的指导下，通过检索、分类和阅读文献的方式对国内外相关研究进行总结和归纳，课题组对动漫游戏衍生品设计研发、营销策略、发展策略、行业现状及存在的问题有了深入了解，在进行理论与文献研究的基础之上，提出行业分析及发展建议。依据五力模型、钻石模型及竞争战略轮盘模型，对动漫游戏衍生品行业竞争结构、行业发展影响因素、竞争战略进行分析。在了解北京市动漫游戏企业国际化发展情况的基础上，借鉴日本动漫游戏国际化发展的成功经验，结合组织学习理论，分析如何促进动漫游戏企业的国际化成长机制和成长路径。

同时，本课题参考了中国动漫集团、北京市动漫游戏产业协会等机构提供的部分资料和研究成果、动漫游戏衍生品行业数据、社会调研机构发布的动漫游戏产业相关行业研究报告中的信息，以及专家学者公开发表的论文，从多个角度了解中国动漫游戏及衍生品产业发展的整体状况，为进一步的实地调研奠定了坚实基础。

（2）实地调研

在文献研究的基础上，课题组成员还对行业内部人员进行了走访调研：对北京市文化创意产业促进中心、北京市动漫游戏产业协会、北京市朝阳区委宣传部等政府部门和行业组织进行调研，了解相关政策的制定、执行情况和对动漫企业的资金、人才等方面的支持情况；在北京市内采访了中国动漫集团、万达文旅规划院等企业组织中的行业专家，对幸星动画、每日视界、万豪卡通、昆仑万维、若森数字、完美世界、智明星通、洋洋兔动漫、芝兰玉树等北京市动漫游戏企业，以及本课题合作企业北京元隆雅图公司、新浪动漫进行实地调研，获取企业衍生品发展的现状、规划、人才、政策和需求等一手信息；在京外，课题组成员奔赴浙江、福建、湖北、深圳等多个动漫游戏重镇，同当地知名动漫游戏企业、金融机构以及高校教师进行座谈交流，并参加了多个动漫游戏及衍生品相关行业会议，在集思广益的同时，也了解了消费者需求变化、动漫游戏衍生品行业发展情况以及当前北京市动漫游戏衍生品行业面临的机遇与挑战。此外，课题组成员还前赴日本、澳大利亚，同当地动漫游戏产业官方管理机构和代表性企业负责人、高校的专家学者进行深入交流。丰富的走访调研为报告撰写提供了翔实可靠的一手资料，实现了理论与实践的相互渗透，保证研究结果的真实可靠。

（3）案例分析

借助上述实践过程中搜集的资料，课题组成员针对北京市 11 家代表性动漫游戏企业从多角度切入进行了案例研究（第 8 章）。通过发放调查问卷、前期实地参观和访谈以及下载企业年报、宣传资料和市场数据等方法，课题组获得了大量的数据，并将访谈录音笔记和各项文档资料进行整理归类，从业务情况、高管情况、财务状况、发展特色等方面进行横向对比，进而归纳出各个企业的动漫游戏及衍生品发展模式。

课题组成员结合京外调研结果和所获数据，整理了 8 个京外经典案例（第 4 章），其中既有流行的动漫 IP，也有新颖的动漫游戏衍生品运营模式和京外知名动漫游戏企业。通过对这些典型经营模式和发展理念进行梳理归纳，可以对京外动漫游戏衍生品行业发展状况进行合理补充，同时也可供其他尚在起步阶段的动漫游戏企业借鉴和参考。

此外，课题组通过选取政府、动漫游戏企业和行业组织三方作为案例（12 家，第 6 章）进行多案例研究，分析揭示北京市动漫游戏企业国际化成长战略与路径，为动漫游戏企业走国际化道路提供支持，为政府的政策制定提供参考。

1.1.5 相关概念界定及分类

（1）动漫产业

动漫（Animation & Comic）产业是指以设计、制作、生产、销售和人才培养为产业链的二维和三维动画、网络动画、影视动画、游戏动画及衍生产品开发的产业，是文化、艺术与现代科学技术高度结合的新型产业。

（2）游戏产业

本报告中涉及的游戏产业特指电子游戏产业，是涉及电子游戏开发、市场营销和销售的经济领域。它包含了几十种职业，涵盖程序开发、美工设计、市场推广等各个类型。其中电子游戏（Electronic Games）则指用户依靠 PC 机、平板电脑、游戏机等终端设备作为媒介进行娱乐的一种形式。

（3）动漫游戏 IP

IP，是 Intellectual Property 的英文缩写，即知识产权，指权利人对其智力劳动所创作的成果享有的财产权利，一般只在有限时间内有效。各种智力创造比如发明、外观设计、文学和艺术作品，以及在商业中使用的标志、名称、图像，都可被认为是某一个人或组织所拥有的知识产权。动漫游戏 IP 则为由动漫或游戏衍生出的、具有一定影响力和代表性的某一形象的知识产权。通过对这种 IP 的授权或贩卖可以获得巨大的市场盈利。

（4）动漫游戏品牌

品牌是使自己的产品或服务有别于其他竞争者的标志符号，具有一定内涵意义，代表企业对产品与服务质量的承诺，能为消费者带来所需要的附加价值。品牌通过与消费者创建关系，加深消费者对品牌的认识，为消费者带来附加价值，从而吸引消费者购买产品和服务。具体而言，一般认为动漫游戏品牌是具有一定的知名度、在多个产业领域（如影视、游戏、衍生品等）有涉猎和延伸，能够产生一定经济效益并反过来促进新产品的开发运营，形成良性循环的优秀动漫游戏 IP。

（5）动漫游戏衍生品行业

一般来说，动漫游戏的衍生品主要指以下方面的内容：一是实物产品，其中包括玩具、音像制品、书籍、服饰、日用品、移动周边产品、小家电、家纺家居用品、箱包、手办（动漫周边特色产品），在实物产品中融合 AR 或 VR 技术，或是实物产品搭配手机