

# 2017 年中国泛娱乐产业白皮书

工业和信息化部信息中心

2017 年 2 月



# 前言

自 2014 年习近平总书记提出建设网络强国的重要目标以来，作为“内容强”的重要载体，网络游戏、网络视频、网络动漫、网络文学、网络音乐等传统业态蓬勃发展，网络剧、网络直播、网络大电影等新兴业态方兴未艾，并以 IP（知识产权）为核心，探索出了一条多种业态互联融合发展的“泛娱乐”产业发展模式，为产业发展注入了全新的活力，让各大业态在更广阔的平台迎来了更宽广的发展空间。泛娱乐产业的快速发展不仅有力地带动了新经济、新模式、新技术的发展和普及，更是我国网络强国建设和社会主义发展繁荣的标志性成果。此外，泛娱乐产业的本质是多种文化娱乐业态基于互联网平台和技术实现的深度互联和融合，其重要的发展经验和模式为我国“互联网+”时代的产业大融合提供了重要的经验和样板，意义重大，值得深入研究挖掘。

为了理清泛娱乐产业发展现状，反映我国网络强国的建设进程和成就，总结产业发展特点和规律，工业和信息化部信息中心对我国泛娱乐产业的总体情况、特点和细分领域发展情况进行了总结，概括了发展泛娱乐产业的几点重要意义，并对促进泛娱乐产业进一步发展提出了几点政策建议。

写作过程中参考了中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据、国际数据公司、中娱智库、艾瑞咨询、智研咨询、新传智库、艺恩公司、中投顾问、咪咕动漫、乐视视频等研究机构和公司发布的研究报告和数据，在此一并表示感谢。

感谢参与白皮书专题调研的广州市天河区人民政府，以及三七互娱、乐道互动、傲世堂、杭州南广影视、上海听听、武汉艺画开天、墨麟集团、上海极光网络、广州创娱、新线索影视投资、上海绝厉文化、无锡七酷等泛娱乐公司提供的最新一手研究素材。

本白皮书由工业和信息化部信息中心工业经济研究所所长于佳宁主持编写，王振、狄前防和王诗琪参与了编写工作。

如对本白皮书有任何意见或建议，欢迎联系白皮书作者。作者联系方式：[yujianing@miit.gov.cn](mailto:yujianing@miit.gov.cn) 010-68200375

# 目录

一、 泛娱乐产业概述.....	1
二、 泛娱乐产业发展总体特点.....	2
(一) 文化娱乐产业链上中下游深度融合.....	2
(二) IP 的核心地位和串联作用日益凸显.....	3
(三) 二次元文化 IP 逐步主流化.....	4
(四) 地方“双创”政策支持泛娱乐产业发展.....	5
三、 泛娱乐产业发展的重要意义.....	7
(一) 切实推动我国网络强国建设进程.....	7
(二) 有力带动新经济发展，刺激消费升级.....	8
(三) 促进新技术、新模式快速普及.....	9
四、 泛娱乐细分产业融合发展状况.....	10
(一) 网络游戏.....	10
(二) 网络影视.....	12
(三) 网络直播.....	15
(四) 网络动漫.....	16
(五) 网络文学.....	17
五、 政策建议.....	18
(一) 完善推动泛娱乐产业发展的财税政策.....	18
(二) 优化泛娱乐产业人才培养和引进机制.....	19
(三) 扩展泛娱乐产业公共服务范围和品质.....	20



## 一、泛娱乐产业概述

2011 年以来，随着我国网络基础设施的逐步完善和网络强国建设步伐加快，网络游戏、网络影视、网络文学、网络动漫、网络音乐、周边产品等“互联网+文化娱乐”业态广泛互联并深度融合，逐步形成“泛娱乐”产业，并逐渐成为社会和资本关注的热点。泛娱乐产业以 IP（Intellectual Property，知识产权）为核心，IP 可以是一个故事、一个角色或者其他任何大量用户喜爱的事物。泛娱乐产业的本质是内容产品在多元文化娱乐业态之间的迭代开发，通过内容产品连接、受众关联和市场共振，有效地降低了文化娱乐产业的前期开发风险，同时扩大受众范围，挖掘产品的长尾价值，实现规模效应，切实提高产业回报率。

泛娱乐的概念最早由腾讯公司于 2011 年提出，2012 年腾讯公司推出泛娱乐战略，并基于此战略逐步构建了一个打通游戏、文学、动漫、影视、戏剧等多种文创业务领域的互动娱乐新生态，初步打造了“同一明星 IP、多种文化创意产品体验”的创新业态。随着泛娱乐理念的逐步推广，涌现了腾讯、阿里巴巴、百度、网易、三七互娱、完美世界、昆仑万维、华谊兄弟、奥飞娱乐、小米科技等一批泛娱乐布局典型企业。

泛娱乐的理念也受到了主管部门的认可与支持。2014 年 9 月，文化部在《2013 中国网络游戏市场年度报告》提到了“泛娱乐”概念。2014 年 10 月，在中国国际网络文化博览会上，时任文化部部长蔡武对腾讯关于泛娱乐战略的思路和做法给予肯定。2014 年 12 月，

新闻出版广电总局主管的《2014 年中国游戏产业报告》明确指出：腾讯等公司的“泛娱乐”战略盘活游戏与其他文化产业融合发展。“泛娱乐”已经成为了我国“互联网+”的重要表征和趋势之一，是我国互联网产业一道亮丽的风景线。

泛娱乐产业已经成为我国新经济的重要组成部分和拉动力量，2016 年泛娱乐产业总产值约为 4155 亿元，2017 年预计将达到 4800 亿元以上，增速预计为 15%以上。此外，周边衍生品、主题乐园等方面也存在较大的增长空间。

## 二、泛娱乐产业发展总体特点

### （一）文化娱乐产业链上中下游深度融合

泛娱乐产业的本质是网络游戏、网络影视、网络动漫、网络文学、网络音乐等多元文化娱乐业态的广泛互联与深度融合，业态之间自由连接，共融共生，形成网状价值链生态圈。

从产业链角度来看，文学和动漫为泛娱乐产业链的培养和孵化层（上游），影视和音乐为泛娱乐产业链的影响力放大、运营和辅助变现层（中游），游戏、演出和衍生品为泛娱乐产业链的主要变现层（下游），三大产业链层次和谐勾连，并不断优化升级<sup>①</sup>。网络文学、网络动漫、客户端网络游戏产业的开发对于 IP 的形成、粉丝的聚集以及用户忠诚度的培养意义重大，而网络影视、网页游戏、移动游戏对 IP 的进一步开发让 IP 的价值发挥到极致，并反过来影响产业链前端

---

<sup>①</sup> 参考资料：中娱智库研究



环节，上下游共生，打通产业链，使每一个环节上每一种业态都不再孤立发展，打造“同一明星 IP，多种文化创意产品体验的创新业态”。

## **(二) IP 的核心地位和串联作用日益凸显**

泛娱乐产业，以 IP 为核心，IP 在产业链各业态间不断流转、互动、优化。在传统模式下，网络影视、网络动漫、网络游戏等文化娱乐公司，一般会选择围绕某个细分领域做大做强，但是在网民增速逐年下降，获客和推广成本与日俱增的情况下，传统做法面临了增长瓶颈，而实现 IP 在不同板块之间的流转和互动成为挖掘客户价值、系统性满足客户需求、增加 ARPU（客均收入）的最佳路径。IP 经过多层次开发，为行业提供增值服务提供了新思路，帮助行业跨越增长瓶颈，带来新一轮高速增长。

2014 年，娱乐行业开始感受到用户增长的瓶颈，同时这一年手游市场出现爆发式的增长，手游用户的付费率较 PC 时代的端游和页游更高，形成一个清晰有效的变现渠道，此外，由于手游开发周期较短，手游厂家数量大幅增加。同时，视频网站同质化竞争加剧，各公司盈利难度加大，所以纷纷向上游进军，购置网络文学的影视作品改编权。因此，大量 IP 改编成手游，网络文学等内容的商业价值得到体现，甚至出现 IP 资源供给不足的情况。各厂商为了获得好的内容，只能向产业链上游层层挖掘，也进一步促进了泛娱乐产业的大发展。

随着市场成熟，IP 也逐步呈现出精品化、细分化的趋势。“换皮套 IP”、“换皮不换玩法”的方式，不再具竞争力。用户对泛娱乐产品愈加挑剔，IP 精品化时代已经来临。精品化的 IP 资源也要求

泛娱乐企业具有精品化的研发和运营能力，进而将推动整个行业的提质增效和转型升级，繁荣发展社会主义文艺。例如，乐道互动科技有限公司坚持“高品质研发”、“精细化运营”和“精品化营销”的理念，改编了《神雕侠侣》、《拳皇 97OL》等一系列精品化 IP，持续打磨、优化细节，保持了较强的市场竞争力。

### **(三) 二次元文化 IP 逐步主流化**

“二次元”文化从日本引进，近年来在年轻人群体中逐渐风靡。传统意义上，二次元文化包括 ACGN 四个部分：A 即 Animation，动画；C 即 Comic，漫画；G 即 Galgame，带有美少女元素的日系游戏；N 即 Novel，轻小说，一般篇幅较短。随着国产动漫的快速发展，“二次元”的概念和范围逐步扩展，中国的“二次元”粉丝群体规模快速扩张，加上二次元粉丝的核心群体——90 后和 00 后的消费能力快速提升，二次元文化和 IP 正在逐步主流化。据咪咕动漫研究，2016 年我国的核心二次元用户将超过 8000 万人，二次元用户总人数将突破 3 亿人。

随着二次元的逐步主流化，动漫产业的发展也逐步摆脱细分化、专业化发展模式，而是将打通游戏、动漫、文学、影视等泛娱乐文化娱乐业态，向大众化市场进行扩展。例如，《十万个冷笑话》、《西游记之大圣归来》等现象级动画电影的出现，标志着动画电影已经进入了一个新的发展篇章，即全年龄化的时代。二次元的主流化也推动了国产动漫的兴盛，据艾瑞数据，目前已有 13.7%和 19.7%的用户经常看国产动画和国产漫画。截至 2016 年年底，武汉艺画开天文化传

播有限公司自主制作的国产动画《疯味英雄》第一季全网播放量累计 2.2 亿，各视频平台订阅用户累计 63 万，在二次元爱好者集聚的 B 站上，平均单集播放投币量达 1.5 万，居 B 站全部番剧投币量的前 3，第 13 集单集投币量达 4.6 万，播放比投币比例可达 8:1，远超同期 B 站包括日番在内的所有番剧比例，粉丝表现出了较高的忠诚度和转化率。

#### **(四) 地方“双创”政策支持泛娱乐产业发展**

2016 年，随着“互联网+”、“大众创业、万众创新”等国家战略的深入实施，作为这些战略的承载产业，泛娱乐产业也受到了部分地方政府的大力支持。例如，广州市天河区作为广州国家中心城市核心区，通过对泛娱乐产业的大力扶持，成为了广州“双创”的一面旗帜。目前，天河区现代服务业和高新技术产业发达，亦是华南知名的科教强区，创新创业的沃土，各类创新要素集聚，科技创新企业众多，人才资源充沛，风投创投活跃，创新创业氛围浓厚。2016 年，天河区有 6 家企业入选中国互联网协会、工业和信息化部信息中心发布的“中国互联网企业 100 强”，总量位居广东省各区县首位。2016 年，天河区新增科技类企业 1.2 万家，增长 36%，占全区新增企业 30%；新通过认定国家高新技术企业 982 家，增长 1.9 倍，累计达 1405 家；新增总部企业 19 家，增长 21%；新增新三板挂牌企业 64 家，增长近 2 倍，累计达 97 家。新增股权交易中心挂牌企业 549 家，增长 1 倍，累计达 1074 家。

天河区采取了一系列举措，加快实施创新驱动发展战略，激发企业的创新主体作用，推动本地泛娱乐产业发展，支持科技创新产业发展，鼓励企业和人才在天河打开脑洞、放开手脚、大胆创新。一是大力推进科技写字楼、孵化器及众创空间建设，特别是打造了总面积80万平方米低成本、便利化、全要素、开放式“村里的众创空间”。二是完善政策支撑体系，天河区在原有《天河区科技计划项目管理办法》和《天河区移动互联网企业租金补贴管理办法》的基础上，集中出台了天河区科技创新系列配套政策。天河区科技创新系列配套政策共包括10个文件，形成天河区“1+1+8”科技创新政策体系。三是全面完善优化与创新产业链相匹配的投融资服务链，全力把天河区打造成全国乃至全球创业投资的新高地。天河区政府推动设立广州天河基金和天河战略性新兴产业引导基金，按照市场化方式运作的政策性基金，引导社会资本进入战略性新兴产业创业投资领域。目前天河区已经集聚风险投资、创业投资机构500多家，占广州市的35%。四是举办天英汇创新创业大赛，由天河区政府、广州市科创委联合区内各大产业园区、孵化器、众创空间以及各大投资机构、专业服务机构，共同为创业者打造创新创业服务平台。由中科招商集团携手创业黑马集团，联手广州及华南地区30多位精英大咖共同发起成立“天英·投资+联盟”组织召开联盟资本座谈会，围绕着“创新创业+创投创富”的四创生态圈，共同促进天河区创新创业事业新发展。

### 三、泛娱乐产业发展的重要意义

#### (一) 切实推动我国网络强国建设进程

当前，以互联网为核心的新一轮科技和产业革命蓄势待发，人工智能、虚拟现实等新技术日新月异，虚拟经济与实体经济不断结合，深刻改变着全球经济格局、利益格局、安全格局。世界主要国家都把信息化作为经济发展、技术创新的重点，把互联网作为谋求竞争新优势的战略方向，互联网发展水平已经成为一国综合实力的重要体现。2014 年习近平总书记在中央网络安全和信息化领导小组第一次会议上明确强调“要从国际国内大势出发，总体布局，统筹各方，创新发展，努力把我国建设成为网络强国”，要求“网络强国建设与‘两个一百年’奋斗目标同步推进”。

网络强国战略的实施与泛娱乐产业发展息息相关、相辅相成。第一，泛娱乐产业发展是网络强国“内容强”的重要表征和重要支撑。总书记指出，网络强国至少应包括五个要素：技术强、基础强、内容强、人才强、国际话语权强。技术强、基础强作为建设网络强国的硬性条件，是基础；内容强、人才强作为建设网络强国的软性支持，是保障；国际话语权强作为建设网络强国的国际合作，是提升。内容强作为建设网络强国的重要保障，要求我们进一步提升互联网信息服务水平，繁荣发展网络文化。泛娱乐产业的蓬勃发展，对于网络文化的发展与提升、实现“内容强”、建设网络强国有重要意义。

第二，泛娱乐产业的发展离不开网络技术的快速发展（技术强）、网络基础设施的完善（基础强）和网络人才的培育（人才强）。互联

网的飞速发展，尤其是移动互联网的普及，彻底改变了人们娱乐的方式，大幅地降低了人们的娱乐门槛，还使人们的娱乐需求得到空前释放。人们可以在任何时间、任何地点，进行阅读、听歌、观影和游戏，是的多元文化娱乐业态完全融入到人们的生活中，生活就是娱乐，娱乐就是生活，两者之间的界限被全面打破。在此基础上，借助互联网技术，不同文化娱乐业态实现互联互通，由此催生出了泛娱乐产业的蓬勃发展。

第三，随着泛娱乐产业的迅猛发展，反过来刺激社会文化娱乐需求进一步提高，进而带动对更高水平的网络基础设施建设的要求。整体来看，新技术不断催生新内容，而内容的裂变式爆发又推动技术的不断革新，形成良性循环，共同推动网络强国建设全面推进。

## **(二) 有力带动新经济发展，刺激消费升级**

当前，我国进入新旧动能转换的关键时期以及供给侧结构性改革的深入推进期，李克强总理在 2016 年政府工作报告中提出，当前中国发展正处于这样一个关键时期，必须培育壮大新动能，加快发展新经济。新经济是伴随着新一轮科技革命和产业变革所催生的新产品、新服务、新产业、新业态、新模式等，以“互联网+”、大数据、云计算、物联网等新产业、新技术、新业态为代表。发展新经济不仅可以有效推动和催生新技术、新产业和新业态快速成长，创造新的供给和新的消费，助推消费结构升级，满足消费者日益变化的新需求，而且通过发展新经济，培育壮大新动能，推动“大众创业、万众创新”，

催生新技术、新产业、新业态、新模式，才能托举中国经济“中高速增长、推动产业迈向“中高端”水平。

泛娱乐产业在新经济的发展中扮演关键角色。一是泛娱乐产业已从单个公司战略布局演变到了全产业链布局，构建起了完整的产业链体系，多种业态互联融合，不断优化，互相促进，不仅会促使泛娱乐产业本身快速发展，也会带动移动互联网、物联网、云计算、电子商务等新产业的发展，可以发挥极强的带动效应。

二是泛娱乐产业的发展也可以带动信息消费，刺激消费升级。目前，我国正迎来新一轮消费升级的浪潮，消费对于 GDP 的拉动作用逐年提升，消费已经成为我国稳增长、调结构、防风险、促改革、惠民生的中坚力量。消费者的消费行为从传统的生存型、物质型消费逐步转向发展型、服务型等新型消费。品质革命渐次展开，“幸福产业”快速发展，娱乐、通信、教育、医疗保健、旅游等领域的消费出现爆发式增长，从品质和数量两方面对供给侧形成牵引，从而充分发挥出消费在经济增长中的基础性作用和促进产业转型的关键作用。

### **（三）促进新技术、新模式快速普及**

泛娱乐产业的快速发展推动新技术和新模式在我国实现了快速、跨越式的发展。以虚拟现实（VR）产业为例，在泛娱乐产业的拉动下，VR 产业链条日趋完善，上游以硬件制造和系统研发为两大核心，交叉衍生开发者服务领域；中游内容与场景体验结合，以 VR 内容创作为主，发展出 VR 影视、VR 游戏、VR 直播等业态；下游则是 VR 的传播渠道，以 VR 内容平台与体验店为核心，衍生出 VR 主题公园、VR

网吧等交叉属性的业态。VR 与泛娱乐产业（特别是影视）的结合让其在我国快速普及开来。VR 技术直接提升了游戏和影视的体验，具体的应用场景体验也促进了 VR 技术的普及。在 VR 产品推广方面，IP 的作用甚至超过了技术，例如，芒果 TV 娱乐节目《我是歌手 4》，就引入了 VR 版本，“草莓音乐节”于 2016 年推出 VR 直播，吸引了大量粉丝观看。<sup>①</sup>

此外，泛娱乐产业也催生了一批创新性的新商业模式。比如，以 WCA 为代表的“泛娱乐+大体育+O2O”复合式生态成为最为突出的特征，令电竞赛事得以与娱乐产业、体育产业和线下场景进行充分的链接，从而保证了整体的良性发展。以赛事和电竞明星为核心，充分链接传统娱乐行业的粉丝经济生态，对粉丝经济、影视、动漫等产业的泛娱乐领域实现广泛布局。此外，电竞 O2O 模式也逐渐成熟，WCA 已经与全国近 20 家网咖联盟达成战略合作，在全国近 30 个城市内建立起 WCA 电竞中心。

## 四、泛娱乐细分产业融合发展状况

### （一）网络游戏

网络游戏是泛娱乐产业的核心产业，是 IP 的关键变现渠道，在整个产业链中发挥龙头带动作用。据游戏工委发布的研究报告，2016 年，中国游戏市场实际销售收入达到 1655.7 亿元，同比增长 17.7%。中国游戏产业各个细分市场发展分化，客户端游戏与网页游戏市场份额同时出现下降，移动游戏份额接近游戏市场的一半，继续保持高速

---

<sup>①</sup> 参考资料：投资界《创投圈是如何看待 VR 和泛娱乐的？》



增长，家庭游戏机游戏尚处于布局阶段。中国电子竞技游戏市场销售收入达 504.6 亿元，占比 30.5%，成为游戏产业重要的一部分。

IP 经营的模式深入到网络游戏产业的各个环节。在研发阶段，网页游戏、移动游戏的世界观和设定普遍以动漫、文学、影视、PC 客户端游戏的 IP 为基础改编。以 IP 的游戏定制研发的游戏，由于具有较丰富的 IP 素材内容支撑，产品研发成功率较高，从而减短了游戏的开发周期，提高了产品成功率。在推广和运营阶段，由于 IP 自带了广泛的粉丝受众，推广难度较低，且由于粉丝的忠诚度较高，付费意愿也较为强烈，所以具有 IP 的游戏产品在吸量与吸金的层面表现通常不俗。从 2016 年的页游产品实际情况看，IP 产品基本占据了整个页游市场，IP 精品成为页游领先企业继续扩大优势的突破口，依托于优质 IP 打造精品网页游戏成为潮流。

此外，网络游戏也是优质 IP 的提供方。优秀游戏本就具备大批量的玩家，且粘性和忠诚度都较高，基于网络游戏改编的文学、影视同样备受欢迎，例如，在 2016 年，基于《魔兽世界》游戏衍生出来的影视、书籍小说、周边手办等倍受欢迎。

随着国内游戏市场逐渐走向成熟，越来越多的企业将目光转向海外，立足国内、放眼国际已经成为国内游戏企业的普遍选择。据艾瑞咨询数据，2016 年自主研发网络游戏海外市场实际销售收入为 72.3 亿美元，同比增长 36.2%。由于中国游戏有着强大的 IP 支撑，在很多文化相近的国家和地区也受到了广泛的欢迎，例如，乐道互动科技有限公司出品的《神雕侠侣》、《魔力宝贝》以及《暗黑黎明》系列

手游在港、澳、台三地的 App Store 上全部获得排行榜榜首，西方魔幻题材的《暗黑黎明》成功登陆北美及欧洲市场，表现不俗，引起了海外市场对中国游戏力量的关注。傲世堂团队出品的《攻城掠地》发行至全球 30 个国家，全球累计流水已破 30 亿，拿下中国，越南，台湾，泰国四个地区的页游收入第一。

## **(二) 网络影视**

网络影视（含网络剧、网络大电影、互联网影业等具体业态）也是泛娱乐产业中的一项关键文化娱乐业态。近年来，“影游联动”发展模式日趋成熟，成为泛娱乐产业互联融合的经典模式，网络影视和网络游戏融合发展，互相促进，迎合主流用户需求，同时为网络游戏和影视两个成熟市场注入新的活力。

### **1. 影游联动**

影游联动的表现之一是影视改编游戏精品迭出，游戏借影视播放热度、明星、剧情，降低游戏运营成本，双向强化 IP 价值，增加了客户的活跃度和付费率。游戏互动、技术优势还能给影视创作注入新鲜血液，丰富想象力，提升影视制作水平。两者融合，可以使 IP 和创意得到最大解放及延伸。

这两年以来，网络游戏和影视领域涌现了一批“影游联动”的代表性作品，优质 IP 通过双向改编获取多重价值。例如，由傲世堂团队独创研发的《罗马帝国》移动游戏基于成龙主演的电影《天将雄师》合作开发；墨麟集团作品《长城 OL》以好莱坞级 IP 张艺谋导演的电

影《长城》为蓝本；上海极光网络研发的页游《武神赵子龙》基于芒果互娱与永乐影视合力打造的年度神剧《武神赵子龙》电视剧 IP 改编，影视与游戏互相促进，游戏上线 3 个月用户最高在线突破 50 万，最高单月新增用户数超 900 万；由广州创娱网络科技有限公司开发的页游《剑雨江湖》以吴宇森电影《剑雨》经典剧情为蓝本改编，最高同时在线 20 万以上，60 天总流水破亿，第三、四个月连续单月流水过亿，充分展现了“影游联动”为游戏带来的强大动力。据游戏工委数据，2016 年影游联动基于影视开发的移动游戏实际销售收入 89.2 亿，占总移动游戏市场实际销售收入的 10.9%。数量也明显增多，预计超过数十款，其中有多款最高月流水破亿。此外，游戏的 IP 资源向影视改编的趋势方兴未艾，2016 年热门游戏 IP 改编的电影《魔兽》大获成功，全球获取近 30 亿元人民币的票房；移动游戏《倩女幽魂》与电视剧《微微一笑很倾城》实现双向剧情植入，影视与游戏深度融合。

“影游联动”的 IP 改编模式不仅局限于电视剧，近年来逐渐出现延伸到网络影视业态的趋势，如网络大电影、院线电影也有望成为影游联动的新阵地。2016 年网络大电影出现了爆发式的增长，数量超过 2000 部。虽然目前网络大电影仍处于早期发展阶段，进入壁垒相对较低，投资多数低于一百万元。但是，成功作品惊人回报率已经开始吸引越来越多的具有较强实力的制作方参与竞争，造成行业竞争不断加剧。以华谊兄弟和慈文为代表的传统影视公司正在进军这个行业，很可能会改变行业竞争秩序。这些公司将引入 IP 制作机制，由

于网络大电影相较于电视剧，电影，游戏，甚至网络剧，就项目整体而言投资更小，是对原创 IP 或者小 IP 良好的“试验场”，并有望形成一批原创 IP，对接泛娱乐全产业链开发。

## 2. 与其他领域的融合

除了“影游联动”的融合方式之外，网络影视自身与泛娱乐其他业态也在不断融合，并不断自制 IP，寻求新的发展空间。目前，我国网络影视的产业链主要分为制作端和渠道端两个层次。制作端主要进行网络影视的策划、制作工作，其盈利方式主要有版权、广告植入、广告费分成以及付费点播等。渠道端即在线视频网站，主要收入来源是广告费和视频用户会员费及点播费。

“网络剧”是网络影视自制 IP 的集中体现，最初的推动者是视频网站，由于传统电视剧的版权费用高企，贴片广告、用户收费等模式均无法实现盈利。视频网站为节约成本同时增强对内容的控制权，开始积极试水自制网剧，运用自制这种“以投代购”的方式，向产业链上游不断探索，打通集投资、制作、发行、播放、衍生开发各环节，打造垂直一体化的泛娱乐战略格局。新传智库、乐视视频数据显示，2015 年，25 部改编自 IP 的自制剧共吸引了 196.40 亿的播放量；而 2016 年前八个月上线的 23 部 IP 改编剧也已经吸引了 238.67 亿播放量。从整体来看，全网 28.71% 的 IP 改编剧收割了 82.43% 的播放量，可见 IP 剧具有惊人的引流效果。<sup>①</sup>

<sup>①</sup> 参考资料：新传智库、乐视视频《2016 网络自制剧行业白皮书》

网络剧大多由现有的 IP 改编，依靠 IP 效应迅速积累大量粉丝，开发多领域衍生品。2015 年全网剧中共 31 部改编自 IP，占网剧总量的 8.7%，网络播放量最高的 10 大网剧中，IP 改编剧占到 7 部之多，而前三名则被 IP 改编剧包揽。<sup>①</sup>网络剧往往倾向于采用特色化 IP 进行改编，受众多为学生和年轻白领，能够迎合年轻人的口味。例如，杭州南广影视股份有限公司投资制作的《遇见王沥川》，豆瓣评分 8.3，点击率破 13.7 亿，收官排名乐视电视剧前 3 位；媒体“自来水”不断，官博粉丝总量达到近 50 万人，多次登上微博热搜、话题榜。

在院线电影的层面，IP 正在发挥越来越大的作用，新线索（北京）影视投资有限公司投资制作的《滚蛋吧！肿瘤君》获得 5.1 亿元的票房，其他多部 IP 电影如《煎饼侠》、《寻龙诀》等也取得了优异的票房成绩。互联网票务平台也逐步进入到泛娱乐产业中，票务平台可以根据观众不同消费行为，对用户进行画像，不仅可以有针对性地推介影片，还可以为影片拍摄提供量化指导，因此越来越受到影片出品方和院线的重视。

### （三）网络直播

2016 年，网络直播发展迅猛，成为互联网行业的重要“风口”，随着该业态的快速发展，直播与泛娱乐产业其他业态也开始逐步融合，“直播+”成为了直播行业发展的重要趋势。直播与游戏之间正形成越来越紧密的联系，直播与游戏业态呈现双向互动、互联互通、相互融合的发展方向。

<sup>①</sup> 数据来源：中投顾问《2016-2020 年中国电视剧产业投资分析及前景预测报告》

一方面，网络游戏为在电子竞技游戏直播提供内容支撑，电竞行业已经形成由电竞游戏、电竞赛事、内容制作到电竞直播的完整产业链。据游戏工委数据，2016 年中国游戏直播用户规模突破 1 亿，越来越多的游戏参与到直播中来。此外，iOS 开放直播功能，为移动游戏直播带来了便利性，并推动游戏直播用户的进一步增长。另一方面，直播平台为游戏推广和增值提供了新的渠道，甚至有不少游戏直播平台直接承办或者参与赛事。

此外，秀场类直播平台也开始尝试与页游平台互相融合，很多直播的用户也是网页游戏玩家。在玩游戏挂机的时候也有看直播的需求，两个窗口同时观看，形成一个综合性的娱乐解决方案。例如，上海听听网络科技有限公司主营的 PC 端直播业务，就与 37 游戏平台联合运营，不仅在 37 游戏首页建立了一级入口，同时也把直播入口嵌入各大头部游戏之中。

但是仍需看到，网络直播仍处于快速发展的初期阶段，行业发展秩序仍然有待进一步规范，在未来甚至可能出现行业“洗牌”的现象，与泛娱乐领域的其他产业协同发展，以优质、健康的 IP 资源塑造行业竞争新优势，有望成为直播行业规范发展的重要模式。

#### **(四) 网络动漫**

网络动漫是泛娱乐产业的源头业态之一，在这个领域内，新兴的优质 IP 层出不穷。网络动漫“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，多以电影电视传播为拉动，IP 往往会经历“开发-生产-出版-演出-播出-销售”的形成和增值的过程。网络动漫产业一般分为动漫

作品创作、动漫传播发行和动漫衍生品经营等多个层次。对于具有高人气的动漫 IP，衍生品的销售将成为内容制作商或平台的主要变现渠道。在整个动漫产业中，IP 形成往往会为动漫企业带来最丰厚利润。近年来，在政策的支持下，国内二次元作品产量增加，随着互联网和智能手机的普及，动漫主要通过移动 APP 和众多网站推广呈现。受众方面，国内已经形成了以 90 后和 00 后为主的二次元用户群；在 IP 领域方面，越来越多的高人气动漫作品涌现形成优质 IP。

网络动漫与网络游戏的融合方向同样是双向的，优质的动漫 IP 会迅速改编为游戏，实现商业价值，而杰出的游戏作品也同样会被改编为动漫作品。例如，上海绝厉文化传媒有限公司将经典的街机游戏 IP《拳皇》改编为动画，广受观众好评，下一步将继续扩展 IP 价值，筹备拍摄拳皇动画电影及真人电影。

## （五）网络文学

网络文学是泛娱乐产业中的重要一环，是诸多重要 IP 的培育场，为泛娱乐产业发展提供了源源不断的动力。艾瑞咨询数据显示，2015 年底，网络文学 PC 端阅读覆盖人数为 1.41 亿，移动端 1.48 亿，两端基本持平，月均覆盖人数上，移动端是 PC 端的近 3 倍，达到 3297.5 万人。在主管部门、民间组织、平台企业和作者积极从不同层面的推动下，网络文学版权的正规化进程不断加快，法律法规的建设逐步健全，一定程度上解决了网络文学作者维权难的问题。版权的正规化成为网络文学市场发展的重要特征，为规范 IP 产权打下重要基础。

随着泛娱乐产业的发展壮大，网络文学的盈利的模式已经从以前单纯依靠读者付费，转变为向 IP 转化和用户付费并存的多元的盈利模式。从 2016 年改编的游戏、影视等作品中有大量的作品自网络文学改编而来。例如，无锡七酷网络科技有限公司出品的仙侠类网页游戏《我欲封天》，由网络文学作者耳根先生授权，改编自起点月票排行第一的《我欲封天》小说，完美呈现了原著中宏大的九大山海世界，为玩家展现了“我命如妖欲封天”的修真世界。因此市场重新发掘了网络文学的价值，互联网巨头争相布局网络文学市场，希望从源头上获取一批 IP。<sup>①</sup>

## 五、政策建议

### （一）完善推动泛娱乐产业发展的财税政策

泛娱乐产业的本质是网络游戏、网络影视、网络动漫、网络文学、网络音乐等多元文化娱乐业态的广泛互联与深度融合，基于“互联网+”的模式和先进的信息通信技术，多种业态之间的自由连接，共融共生，形成网状价值链生态圈。泛娱乐产业的快速发展，不仅可以同时促进游戏、影视、动漫、文学、音乐等多种文化产业的共同发展，更有利于创造各文化产业间新的融合模式，在拉动新经济增长的同时，推动社会主义文化发展繁荣，弘扬社会主义核心价值观。因此，有必要对泛娱乐经营企业采取支持性的财税政策。

一是建议将具有较强技术研发能力的泛娱乐企业逐步纳入高新技术企业，享受所得税减免等支持性政策。泛娱乐企业“互联网+”

<sup>①</sup> 参考资料：艾瑞咨询《2016 年网络文学行业报告》



模式为基础，以互联网技术为依托，并且不断推动 VR、AR、人工智能等新一代信息通信技术的发展。

二是建议允许培育创造优质 IP、多业态融合发展的泛娱乐企业，享受类似动漫产业的财政支持政策和税收优惠政策。近年来，一系列财税支持政策有力地推动了我国动漫产业健康快速发展，促进产业快速升级优化，涌现出一大批优秀的国产动漫作品。因此，有必要总结推广经验，扩大政策支持范围，并对具有较强创作和推广能力企业，在行政审批和资质申请等方面给予专门指导，提供优先安排，从制度层面保障和鼓励泛娱乐产业大胆创新、提高质量，推动我国自主知识产权的优质 IP 的创作和改编，从而打造和推出更多精品力作，繁荣社会主义文化，推进网络强国（内容强）建设。

## （二）优化泛娱乐产业人才培养和引进机制

泛娱乐产业的融合特性，决定了支撑产业发展的人才也必然不同于传统类型的人才，需要具备泛娱乐的先进技术领军人才、泛娱乐产业管理人才、IP 创作人才、研发工程师、高端美工、营销推广人才、国际交流推广人才等等，根据工业和信息化部对 2016 年中国互联网百强企业的调研数据，在未来 5-10 年，互联网企业对人才需求旺盛，全部企业均有新增人才的需求，三成企业将需要新增 50% 以上的员工；仅有 29% 的企业认为目前市场上的人才可以完全满足企业需求，在高端人才培养方面仍有较大的缺口，全部受访企业均认为高端人才供给无法满足企业需求。

建议进一步优化和改善创新人才发展生态环境。改进人才培养、引进、激励等一系列机制，培育和形成良好创新创业生态系统，推动领军企业、高校院所、创业金融等要素协同互动，打造开放包容的人才发展环境和服务体系，对泛娱乐领军人才在中心城市落户、子女入学等方面提供支持性条件。为培养泛文化行业所需人才开展专门职业培训，与国外知名高精尖技术学校进行人才间的交流和访问，学习国外先进经验和先进技术，培养出适应国际竞争、突破文化差异障碍、了解国内国际环境的复合型人才。树立全球视野和战略眼光，充分开发利用国内国际人才资源，主动参与国际人才竞争，实行更具竞争力的海外人才引进政策，建立灵活便利的人才签证政策，加快资格互认进程，认真落实保障海外人才合法权益，适度放宽引进海外人才的条件，加强对海外人才在项目申请、成果推广、融资服务等方面的支持，降低创新创业的成本。

### **（三）扩展泛娱乐产业公共服务范围和品质**

当前，随着“互联网+”和“大众创业、万众创新”政策逐步落实，“众创、众包、众扶、众筹”等大众创业万众创新公共服务平台快速发展，线上线下加快融合，为行业提供优质公共服务，对产业发展提供了重要的推动力量。对于泛娱乐产业，IP的创作和改编是核心环节，此类文化创意企业部分规模较小，特别需要政府提供公共服务予以指导和支持。

建议组织实施泛娱乐企业互联网“双创”公共服务平台建设工程，支持泛娱乐企业发展基于互联网的“双创”平台，深化大数据等技术

的集成应用，汇聚众智，加快构建新型研发、生产、管理和服务模式，促进技术产品创新和经营管理优化，提升企业整体创新能力和水平。鼓励大型泛娱乐企业通过“双创”平台向中小企业主体和内部员工开放技术、开发、营销、推广等资源，实现企业内部资源平台化，降低创业创新门槛，积极培育创客文化，激发员工创造力，促进创新成果及时转化，构建开放式创业创新体系，加强与各类创业创新基地、众创空间合作，为全社会提供专业化服务，建立资源富集、创新活跃、高效协同的“双创”新生态。