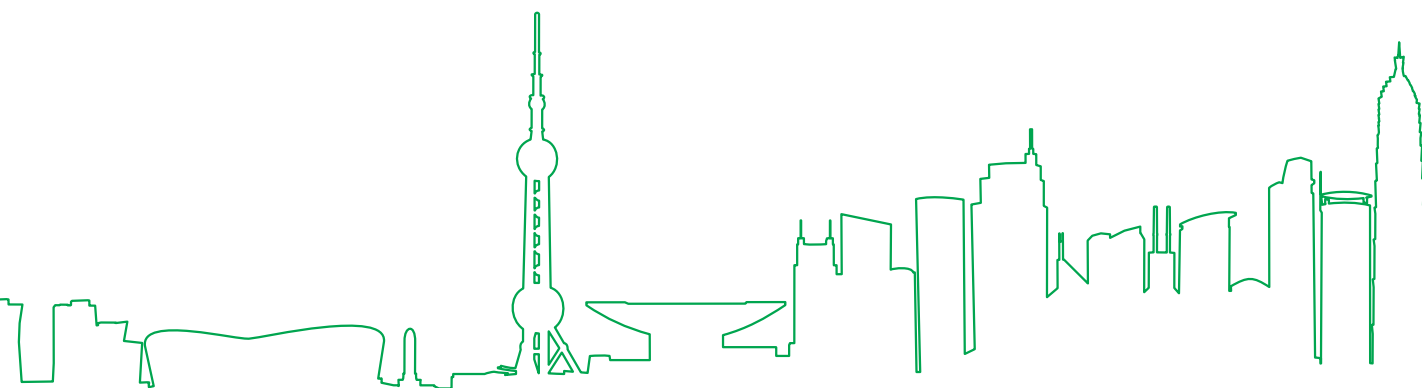




2017上海
SHANGHAI

游戏出版产业 评估分析报告

—— 摘要版 ——



上海市新闻出版局

二零一八年

2017上海
SHANGHAI
**游戏出版产业
评估分析报告**
—— 摘要版 ——



上海市新闻出版局

二零一八年

目录

CONTENTS

报告导读	05
主要观点	05
第一章 2017年上海游戏出版市场环境分析	07
1.1 上海游戏出版市场环境综述	07
1.2 政策环境	07
1.3 资本环境	10
1.4 发展趋势	11
第二章 2017年上海游戏出版产品优势分析	13
2.1 上海游戏出版产品综述	13
2.2 自研产品	13
2.3 细分领域——二次元	14
2.4 海外产品	14
第三章 2017年上海游戏出版产业海外出口优势分析	15
3.1 上海游戏出版产业海外出口综述	15
3.2 出口政策	15
3.3 出口产品	16
3.4 企业布局	16
第四章 2017年上海ChinaJoy展览会分析	18
4.1 上海ChinaJoy展览会综述	18
4.2 战略定位	18
4.3 海外影响力	19
4.3 发展方向	19
工作机构	20

报告导读

FEATURES

主要观点



“文创50条”强化文创产业发展决心，上海将建设全球动漫游戏原创中心
强化知识产权保护为游戏产业发展营造良好环境
数项监管措施并举保障上海游戏产业健康发展
多个文创园区助力企业孵化及成长
持续优化行政工作提升上海游戏出版效率



数百亿元文化产业基金为上海游戏产业带来进一步发展机会



国内外上千家游戏企业聚集带来全球化发展契机及产业集群化效应
游戏、动漫、小说、影视等文创产业协同发展形成产业联动
数千万网络游戏用户为游戏相关产业线下发展提供支撑力
加快电竞全产业链生态建设并打造全球电竞之都



自研实力提升强化市场机会掌控能力
二次元领域上海游戏企业及产品占据主导地位
加强引进海外具备艺术性、教育性等优质产品



“文创50条”及相关政策加快推动上海文化出口建设
多款游戏在全球各个游戏市场取得成绩积累产品优势
上海游戏企业加强布局提升全球市场竞争力



持续对自身进行定位与战略升级，ChinaJoy涵盖多个热门及新兴领域
海外企业参与度高，ChinaJoy成对外交流重要窗口与平台
承担产品展示、文化传播、商务合作等多项职能，未来功能将进一步丰富

第一章

2017年上海游戏出版市场环境分析

1.1 上海游戏出版市场环境综述

2017年，经上海市新闻出版局报送，国家新闻出版署审批通过的网络游戏产品数量为1817款，同比增长34.0%，出版数量显著增多。近年来，上海针对游戏产业所设立的相关政策成为了推动游戏产业快速发展的主要原因之一，在产业发展规划、知识产权保护、行政效率优化等多个方面上海加强了建设。同时，资本是游戏产业得以发展的关键所在，近年来上海除了相关游戏企业的资本运作和机构、个人投资外，多只文创产业基金成为了帮助游戏产业发展的中坚力量，2017年上海新设立文创产业基金达到数百亿元。目前上海已成为国内游戏产业的重要城市，其未来发展方向对于国内游戏市场具备示范性作用。此外，上海拥有上千家游戏企业，具备全球化发展契机及产业集群化效应，在动漫、小说、影视等其他文创领域协同发展并形成了产业联动。未来其数千万的游戏用户也有效地带动了线下游戏相关产业的发展。在新兴领域，上海也在持续加快电竞全产业链生态建设并打造全球电竞之都。

1.2 政策环境

1.2.1 “文创50条”强化文创产业发展决心，上海将建设全球动漫游戏原创中心

2017年12月中共上海市委、上海市人民政府印发《关于加快本市文化创意产业创新发展的若干意见》（简称“文创50条”），明确提出未来上海要大力发展文化创意产业并将建设全球动漫游戏原创中心作为重点。“文创50条”指出，上海要深挖动漫游戏产业市场发展潜力，强化原创内容创作，加快“走出去”和“引进来”步伐。在具体实施上对游戏产业产生直接影响的主要包括以下三方面。

第一，提升动漫游戏原创能力，实施原创艺术类精品游戏推优扶持工程。用好动漫游戏扶持资金，加大对原创动漫游戏精品和优秀动漫游戏企业的扶持力度，对入选中国民族网络游戏出版工程等国家重大奖项的原创作品给予奖励。

第二，深化动漫游戏公共服务。加快上海网络游戏出版申报服务平台建设，完善动漫技术设备和公共技术平台支撑服务体系建设，有效降低企业成本。引导促进动漫游戏会展平台发展，活跃动漫游戏及衍生产品消费。在全市规划建设若干特色鲜明的动漫游戏特色小镇。

第三，加快全球电竞之都建设。鼓励投资建设电竞赛事场馆，重点支持建设或改建可承办国际顶级电竞赛事的专业场馆1至2个，规划建设若干个特色体验馆。发展电竞产业集聚区，做强本土电竞赛事品牌，支持国际顶级电竞赛事落户。促进电竞比赛、交易、直播、培训发展，加快品

牌建设和衍生品市场开发，打造完整生态圈，为国内著名电竞企业落户扎根营造良好环境。

“文创50条”的提出在强化游戏、动漫等相关产业发展决心的同时，也指出了未来将要实施的举措与方向。对于游戏产业来说，落地的政策支持对于强化产业发展信心和明确资本投入方向具备明显的促进作用，在政府的扶持与鼓励下，上海游戏产业未来也具备持续发展的潜力。

1.2.2 强化知识产权保护为游戏产业发展营造良好环境

随着游戏产业近年来知识产权重要性的日益凸显，对于知识产权的争夺及侵权案件增多，再加上各类私服、外挂、盗版等损害游戏企业权益现象的泛滥，对于知识产权的保护也成为近年来游戏产业关注的重点。在网络游戏领域，上海也查处了一系列网络游戏侵权案件，其中包括“《热血传奇》私服侵权事件”，该案件对于擅自开设私服谋利的侵权者做出制裁，维护了盛大游戏将《热血传奇》引入国内的计算机软件著作权；还包括著作权侵权及不正当竞争纠纷案，上海知识产权法院认定《奇迹神话》的开发者构成著作权侵权和虚假宣传的不正当竞争行为，判决侵权方向《奇迹MU》目前的独占运营商上海壮游公司赔偿经济损失及合理开支410万余元，这也是全国首例涉及认定网络游戏整体画面构成类电影作品侵权的案件。

为强化知识产权保护效率，解决目前知识产权保护管理分散、举证难、审判周期长等痛点，上海已在浦东新区知识产权局试点知识产权综合管理改革，使行政执法实现专利、商标、版权“三合一”管理，为知识产权保护带来更多便利，这也说明上海在知识产权保护上处于领先地位。

除了在法律和管理层面上给予知识产权保护外，上海还通过其他方式加强知识产权保护，例如2017年11月下旬，万代南梦宫(上海)商贸有限公司携手上海市浦东新区知识产权局，举办了《2017知识产权主题校园讲座——是谁动了我的版权》。此外，上海还成立了“知识产权交易中心”，提高知识产权“变现”价值，通过举办“第十四届上海知识产权国际论坛”“首届知识产权司法保障科技创新研讨会”等活动，将知识产权概念更加专业化、深度化地扩散，推动和加深知识产权保护意识，构筑良性环境，为娱乐文化产业的整体发展打下基础。

1.2.3 数项监管措施并举保障上海游戏产业健康发展

为了加强对文化市场的内容监管，促进游戏、动漫等文化产业的健康发展，上海采取了多项举措。在2017年2月15日，上海市文化广播影视管理局会同上海市文化市场行政执法总队发布的《上海市文化市场黑名单管理办法（试行）》（以下简称《办法》）正式施行。《办法》规定，市区两级文化市场行政执法机构和区文化行政部门如发现所在地文化市场含有禁止内容或社会危害严重的文化产品，应于3个工作日内报送市文广影视局认定，市文广影视局认定后将符合列入依据的文化产品信息通过文化市场黑名单管理系统或其他方式报送相关部门。通过加大对严重违法经营主体的惩戒力度，保护未成年人合法权益，从而促进行业诚信自律，净化市场环境。

除发布针对文化产业的专项管理文件外，上海进一步加强了监管力度，通过查处、约谈等多种手段保障产业健康发展。例如2月21日，上海市网信办会同市文广局、市网安总队、市文化执法总队，就直播中的低俗色情问题依法联合约谈熊猫直播和全民直播，要求上述直播网站进行全面整改。在2017年9月的国家网络安全宣传周期间，上海市公安机关也公布，2017年截至9月21日共排查上海市网络直播平台37家，查处21家，关停违规直播间1000余个，注销未实名认证主播1000余个，有力净化了上海的网络空间环境。

在上海游戏、动漫等文化产业快速发展的同时，政府也在积极探索创新适合新型文化产业特点的管理方式，既要有利于营造公平竞争环境，激发创新创造活力，又要进行有效的监管，防范可能引发的风险。

1.2.4 多个文创园区助力企业孵化及成长

目前上海拥有多个代表性文化产业基地，包括上海张江国家级文化和科技融合示范基地、国家对外文化贸易基地（上海）、上海张江国家数字出版基地、中国（上海）网络视听产业基地、金山国家绿色创意印刷示范园区、上海国家音乐产业基地、国家级文博创意产品开发生产基地、中广国际广告创意产业基地等国家级基地，对文化产业发展具备引领示范作用。

其中张江国家级文化和科技融合示范基地的文创企业从2016年的596家攀升至2017年的643家。区内产值过亿元企业2017年达到40家。2017年园区营收达489亿元，连续5年复合增长率大于18%，入驻企业包括盛大游戏、Bilibili、阅文集团等营收达到数十亿元级别的国内文创企业。

国家对外文化贸易基地（上海）是国内首家挂牌的自贸区，目前入驻基地的文化企业约500家，基地内文化企业投资规模已超100亿元，年文化贸易额已超过300亿元，成为了国内外文化贸易的重要窗口与平台。

文创园区的成立为企业在多方面提供了助力与成长空间，也使得上海游戏产业在老企业持续成长的同时，新型企业也得以持续孵化。未来上海将持续加快文化创意园区专业化、品牌化、特色化发展，实现园区品牌输出。并加强市级文化创意园区和示范楼宇、示范空间的规划和认定管理。支持符合条件的现有市级文化创意园区、新增重大文化创意园区开展公共服务平台建设和小微企业孵化、贷款担保等专业服务应用推广。

1.2.5 持续优化行政工作提升上海游戏出版效率

自上海“国产网络游戏属地管理试点”工作持续展开以来，游戏产品的审批流程也被不断简化，审批时长也得到持续压缩。目前上海的审读中心，配备了40余位审读人员，每款游戏由两名审读人员负责进行一审、二审，初审意见规定在20个工作日内完成。由于办公人员的集中化系统化管理，从受理、专家审查、修改、复查到上报国家新闻出版署，每一个步骤都会被记录在案，并方便企业查询。为了进一步解决小微游戏企业申报游戏版号困难的问题，上海市新闻出版局2017年7月启动了华东师范大学出版社开发的“上海网络游戏出版申报服务平台”（以下简称

“平台”）。平台包括以下内容：

1. 根据游戏的实际情况提供相关的一对一政策咨询服务，制定游戏版号申请方案，辅导企业解决相关问题，避免版号办理过程中因不符合政策要求而造成时间的消耗。
2. 根据每款游戏的实际情况协助游戏企业整理游戏申报材料，并为游戏企业建立完整的申报档案。
3. 审批进度高效、透明，游戏企业可直接在平台查询游戏申报进度。
4. 申报材料递交至相关管理部门进入审批流程后，会将游戏审批意见第一时间告知客户，并提供符合审批要求的修改建议。

透明、高效的审批流程，在为企业节省了时间、人力成本的同时，也使得上海游戏企业在游戏产品快速更迭的市场环境下，能够更好地掌控产品上线周期，并控制好推广、运营等重要的产品市场化环节，上海持续优化的审批过程也吸引了大量游戏产品来上海出版。

此外，上海正在积极跟相关部门沟通，争取把主机游戏的进口内容的审核权下放到上海，以便缩短游戏的审核时间，让国内用户可以和国外用户同步玩到最新的游戏，以推进国内主机游戏的发展。

1.3 资本环境

1.3.1 数百亿元文化产业基金为上海游戏产业带来进一步发展机会

2017年上海文化产业新成立基金达到数百亿元规模，游戏产业作为文化产业的重要组成部分也明确在多只基金的重点投资范围内。2017年6月上海设立了50亿元双创文化产业投资母基金，首期管理规模20亿元，旨在充分发挥市、区政府基金的产业导向和推动作用，广泛吸引社会资金参与上海文化产业领域投资，促进文化企业创新创业。2017年11月，上海发起成立众源母基金，这是中国第一只由国有传媒集团主导发起，市场化运作的文化产业母基金。母基金总规模100亿元，首期管理规模30亿元。

此外，为推动区域性文化产业发展，上海市浦东新区与上海市文广局签订战略合作协议，分别设立15亿元财政专项资金和15亿元产业投资基金，浦东将创设“浦东新区宣传文化发展基金”和“浦东新区文化创意（影视）产业专项资金”，从而推动文化事业和文化产业双轮驱动。除政府牵头发力外，上市企业东方明珠在2017年12月27日发布公告称，公司拟参与发起设立“上海东方明珠传媒产业股权投资基金”，基金整体规模20.02亿元人民币，分两期募集完成，首期规模15.02亿元。公告中提到，基金将配合东方明珠“娱乐+”的整体战略，在传媒娱乐及相关的TMT和消费等领域投资成熟期的优质项目，助力上市公司成为中国领先的新型文化传媒产业集团。

除了数十亿元规模以上的大型基金外，上海还拥有多只数千万元级别以上的中小型产业基金，良好的资本环境也将成为上海游戏产业未来发展的重要驱动力。

1.4 发展趋势

1.4.1 国内外上千家游戏企业聚集带来全球化发展契机及产业集群化效应

2017年上海现有持证的网络游戏经营企业1600余家，其主要分为三类，第一类为盛大游戏、游族网络、上海巨人、心动网络等上海本土孵化出的游戏企业，在成长过程中受到上海政策、资金等方面的帮助；第二类为腾讯、网易、完美世界等国内众多知名游戏企业的子公司，受到上海开放的市场环境及有利的政策所吸引；第三类为索尼、育碧、暴雪等在全球范围内具备一定影响力的企业，借助于上海文化服务业对外开放的举措和自贸区先行先试优势，谋求在中国游戏市场取得更大的发展。

不同类型企业的成长及入驻，使得上海游戏产业始终保持较高的发展速度，并成为全国游戏产业的重要支柱及组成部分，同时也具备了全球化发展的契机，目前上海已成为国内游戏企业走向全球游戏市场和国外游戏进入国内游戏市场的重要窗口与平台。此外，借助于上千家企业的力量，上海游戏产业在人才、资本、技术等方面积累了优势，并形成产业集群化效应从而带动了地区游戏产业的发展。

1.4.2 游戏、动漫、小说、影视等文创产业协同发展形成产业联动

在游戏产业领域，2017年上海现有持证的网络游戏经营企业1600余家，上海网络游戏销售收入达到683.8亿元；在动漫领域，上海拥有哔哩哔哩、炫动传播、上海美影厂、淘米动画、风炫动画、京鼎动漫等在内的活跃动漫企业约250余家，其中哔哩哔哩已成为国内最大的二次元用户社区，且上市后估值达到数百亿元；在小说领域，上海具有阅文集团这一国内最大的网络文学原创基地，截至2017年阅文集团拥有690万位作家，内容库共有1010万部作品，包括自有平台上产生的970万部原创文学作品；在影视领域，2017年上海持有《广播电视节目制作经营许可证》的制作主体达到1988家，上海拥有腾讯影业、上影集团等国内一线的电影制作发行企业。

文创产业具备高度联动发展的潜质，例如目前由小说产生的IP已经遍布在游戏、动漫、电影等各个领域，并带动了整个文创产业全产业链的发展。目前较为火热的“影游联动”“漫游联动”等多个概念，均是基于产业间的相互协作，以此将文化产品的商业化价值实现最大程度的挖掘。而且资本、人才、管理、技术等方面在不同的文娱领域均具备一定的相通性和流动性，未来多类产业的协同发展也将成为上海文娱产业的发展优势之一。在“文创50条”中，上海也针对多类主要的文创产业做了落地的规划并制定了发展措施，这也将成为产业进一步融合与联动的重要推动力。

1.4.3 数千万网络游戏用户为游戏相关产业线下发展提供支撑力

2017年，上海PC网络游戏用户数达到1700万人，上海移动游戏用户数量达到2360万人，作为发达的一线城市，上海网络游戏用户也普遍具备较高的消费能力，庞大的用户基数也为上海游戏

相关的线下娱乐产业的发展提供了基础，这也体现在多个领域。

在电竞赛事领域，目前全国范围内超过四成的重要赛事在上海举办，上海庞大的网络游戏用户基础及用户对赛事展现出的较高热情成为重要原因之一；

在网吧产业领域，目前上海持经营许可证的网吧数量超过1700家，1700万PC网络游戏用户有效地推动了网吧产业的发展，借助于此，上海也诞生了“网鱼网咖”这样的连锁网吧品牌，并面向全国乃至全球发展，2017年网鱼网咖全球门店数量超过1000家，会员总数超1100万人；

在VR领域，目前上海VR体验馆约40家，这一数据在全国城市中排名第一，VR产业的发展有赖于以游戏为载体并利用线下的地推活动展开，上海网络游戏用户将为其发展提供推动力；

在电竞馆领域，目前上海电竞馆数量约20家，未来电竞馆数量有望持续增加。此外，更多游戏企业也纷纷在上海展开体验店或主题店探索，2017年11月大陆首家《ONE PIECE航海王》官方商店上海店落户上海虹桥天地；2017年12月上海首家以主题变换为概念的史克威尔艾尼克斯官方餐厅“SQUARE ENIXCAFE”开业。

数千万网络游戏用户，为未来上海网络游戏文化向线下领域渗透及多元化的发展方向提供了更多机会，也使得上海的游戏企业具备了更多的发展机遇。

1.4.4 加快电竞全产业链生态建设并打造全球电竞之都

在上海发布的“文创50条”中明确指出未来要加快全球电竞之都建设，目前上海在电竞产业链上下游均具有代表性企业。

从游戏企业来看，上海入驻了巨人网络、网之易、暴雪等多个电竞游戏企业的主要部门或电竞游戏相关部门，巨人网络拥有《球球大作战》《虚荣》等多个电竞赛事的版权，网之易运营了《炉石传说》《守望先锋》《风暴英雄》等国内热门电竞游戏，游戏企业的入驻为上海获得相关电竞赛事的版权提供了便利；在俱乐部层面，目前国内知名度排名在前20的电子竞技俱乐部中，超过半数总部都设立在上海地区，包括WE、iG、EDG、皇族等多个电子竞技俱乐部，俱乐部扎堆上海，也为上海电竞赛事的举办及粉丝经济的拓展提供了便利；

在电竞游戏直播层面，目前上海拥有熊猫直播、全民TV、火猫直播等在游戏直播领域深耕的企业，具备将电竞内容向用户深度传播的实力，并能够为赛事的相关内容在变现环节展开更为深入的探索；在电竞内容生产方面，上海拥有香蕉游戏、七煌、VSPN等多个专业内容生产企业，围绕电竞赛事制作、泛娱乐节目制作与推广、艺人培养等环节进行内容的多维度拓展；在赛事场馆方面，上海拥有风云电竞馆、虹桥天地、上海竞界电子竞技体验中心等多个电竞专业化场馆，并对东方体育中心、梅赛德斯-奔驰文化中心等其他类别场馆加以利用。

在此基础上，上海举办了英雄联盟职业联赛、KPL王者荣耀职业联赛、DOTA2 亚洲邀请赛等多个全球范围内顶尖的赛事，电竞全产业链的持续发展也使得目前上海已成为了全国的电竞之都，并拥有了比国内其他地区更大的发展优势。

第二章

2017年上海游戏出版产品优势分析

2.1 上海游戏出版产品综述

2017年，上海网络游戏销售收入约为683.8亿元，同比增长21.1%，在目前销售收入基数较大的状况下依然能维持较高的增长速度，上海在自研产品、海外产品、移动游戏细分领域等多个方面产品的突出表现成为主要原因。2017年，上海自主研发网络游戏销售收入约为534.8亿元，约占全国自主研发网络游戏销售收入的38.3%。上海移动游戏销售收入约为334.5亿元，同比增长69.1%，其中包括二次元在内的多个细分领域发力成为关键。在海外产品引入上，2017年上海共有111款进口游戏通过国家新闻出版署审批，占全国游戏进口审查总数的23.6%，2017年上海网络游戏海外引进销售收入占比达到21.8%，成为上海网络游戏销售收入的重要组成部分。

2.2 自研产品

2.2.1 自研实力提升强化市场机会掌控能力

2017年，上海自主研发网络游戏销售收入约为534.8亿元，同比增长25.1%，连续多年增长率维持在10%以上。上海地区自主研发网络游戏销售收入约占全国自主研发网络游戏销售收入的38.3%，也得以成为了国内游戏产业重要的研发基地。在自研领域，上海拥有盛大游戏、巨人网络等多个以研发为导向型的本土化游戏企业，从端游时代起就研发出了《传奇世界》《征途》等具备较高水准的端游产品，积累的人才、技术等优势成为上海自主研发网络游戏销售收入持续提升的关键。在后续的页游时代，三七互娱、游族网络等游戏企业也在通过加强研发投入、资本收购等方式提升自身的研发水准。

随着移动游戏市场的快速成长，上海游戏企业的研发能力进一步发挥优势，目前头部游戏的主要产品均为自研，仅2017年上海新上线产品最高月流水达到数亿元的便包括《龙之谷》手游、《大天使之剑H5》《神无月》《传奇霸业》手游等数十款，其2017年前上线产品包括《永恒纪元》《崩坏3》等均市场表现良好，2017年度流水均达到十亿元级别。自研实力的提升也明显帮助上海游戏企业加强了对市场机会的掌控能力，在细分领域市场，巨人网络自研产品《球球大作战》推动休闲电竞发展，米哈游“崩坏”系列推动二次元游戏市场进一步扩大，三七互娱自研产品《大天使之剑H5》成为H5游戏领域首款月流水过亿产品。上海游戏企业自研实力的提升在契合企业自身发展特色的同时，也有利于其掌控产品的开发方向及进程，从而强化对市场机会的掌控能力。

2.3 细分领域——二次元

2.3.1 二次元领域上海游戏企业及产品占据主导地位

上海近年涌现出了以Bilibili、米哈游等为代表的专注于二次元领域的文娱企业，早在2016年，二次元核心用户便超过8000万，泛二次元用户数超过3亿，随着用户数量的进一步增加和付费能力的增强，这一市场在未来具备较大的潜力可供挖掘。借助于二次元群体，Bilibili得以迅速发展，截至2017年第四季度，Bilibili月活跃用户达到7180万，成为了国内最大的二次元用户聚集地，并从内容原创、动漫制作、直播等多个领域为用户提供二次元文化的服务。借助于自身的用户社区，Bilibili展开了对《命运-冠位指定》《碧蓝航线》等多款二次元产品的发行，并对国内主流的如《阴阳师》《恋与制作人》等二次元产品进行了联运，游戏业务在2017年为Bilibili带来约20亿元营收。在二次元游戏研发领域，上海以米哈游为代表，目前米哈游以原创的“崩坏”IP系列游戏为核心，IP累计注册用户近亿人，全球累计流水超30亿元，据估测2017年米哈游营收超过11亿元。

除近年涌起的新兴游戏企业外，上海包括盛大游戏、游族网络等在内的老牌游戏企业也持续在二次元游戏领域加强布局，盛大游戏早在2013年开始便代理了海外二次元游戏《扩散性百万亚瑟王》等多款产品，后续还自研了《龙之谷手游》《神无月》等产品；游族网络曾引入《刀剑乱舞-ONLINE-》，这款产品也打开了二次元女性向游戏市场。在二次元游戏企业及相关产品领域，上海在全国范围内已处于领先地位，未来借助于上海动漫产业的进一步发展，上海在二次元游戏领域的优势也有望持续扩大。

2.4 海外产品

2.4.1 加强引进海外具备艺术性、教育性等优质产品

2017年，上海进口游戏数量位于全国前列，2017年上海共有111款进口游戏通过国家新闻出版署审批，占全国游戏进口审查总数的23.6%。上海引进游戏数量占上海所有审批游戏数量比例为6.1%，这一比例较上年的7.7%有所下降。但2017年上海网络游戏海外引进销售收入较上年增长超过10亿元，这也说明上海在海外游戏引入上，相比于数量更侧重于产品的质量。众多优质产品如《魔兽世界》《守望先锋》等都是通过上海引入国内游戏市场，并在上海建设了运营部门。

2017年上海引入游戏包括《命运-冠位指定》《我的世界》《去月球》等产品。其中《命运-冠位指定》2017年流水已达到数十亿元，成为二次元游戏的代表性产品，并成为了Bilibili赴美IPO过程中重要的业绩支撑点；《我的世界》由网易引入国内，该产品全球销量已超过1.4亿份，成为了目前全球范围内广受好评的功能性游戏，并因为具备一定的教育价值而受到社会的持续关注；独立游戏《去月球》是一款独特的非战斗型剧情向游戏，具备较高艺术价值并获得过多项国际大奖，在TapTap评分高达9.9分。在海外游戏的引入上，除看重商业化环节外，上海对游戏产品的引入也在产品的艺术性、教育性等方面综合考量，从而满足国内游戏用户的全方位需求，并为游戏产业树立起正面的社会形象。

第三章

2017年上海游戏出版产业海外出口优势分析

3.1 上海游戏出版产业海外出口综述

2017年，在上海游戏出版产业中，网络游戏海外销售收入约为13.457亿美元，同比增长率约为73.6%，增量达到5.705亿美元。相比与2016年，2017年上海网络游戏海外市场销售收入占比上升2.9%，其中上海移动游戏是其出海产品的主要组成部分，包括《永恒纪元》《碧蓝航线》等产品在东南亚、日本等海外市场均取得了一定的成绩。这受益于相关政策的推动、国内产品优势的积累及企业积极的海外布局等方面因素。

3.2 出口政策

3.2.1 “文创50条”及相关政策加快推动上海文化出口建设

游戏产业是上海文创产业的重要组成部分，在2017年上海出台的“文创50条”中明确指出，要加强文化出口引导激励，完善文化出口重点企业和重点项目认定管理。鼓励通过新设、收购、合作等方式对外投资，在境外收购文化创意企业、演出剧场和文化创意项目实体，在境外设立演艺经纪公司、艺术品经营机构、文化经营机构。鼓励文化创意企业借助电子商务等新兴交易模式开拓国际业务，培育发展文化创意跨境电子商务。提升贸易服务能级，加强国家对外文化贸易基地（上海）、国家版权贸易基地（上海）等平台建设。筹建上海文化贸易海外促进中心，巩固欧美传统文化贸易海外市场地位，加快拓展“一带一路”文化贸易市场，依托“欢乐春节”“上海文化海外行”和“一带一路”联盟等平台推动文化贸易发展。

同时上海也留意到目前文化出口的主要痛点来自于三方面，一是由于各国存在文化差异和语言障碍，内容开发难以符合国外客户需求；二是企业开拓境外市场风险大。海外市场特别是“一带一路”沿线市场动漫游戏需求大，但由于在合同订立、外汇结算、人员派遣等方面存在不确定性，加上动漫游戏企业对当地情况和贸易政策不了解，企业难以走出去；三是动漫游戏公共服务投入较低。许多企业设立了“孵化中心”，为优秀的动漫游戏团队提供资金、技术、渠道等公共服务平台，但平台建设方面获得政府的支持较少。

针对上述问题，上海市商务委已会同相关部门展开举措，一是组织开展针对动漫游戏走出去专题业务培训，通过文化概览、国际营销、贸易理论、风险防控等模块，切实提高企业开拓国际市场能力和产品国际竞争力，并指导“上海文化贸易语言服务基地”推出针对动漫游戏本地化的服务和培训，扫除文化出口的语言障碍；二是针对特定市场，在已编制《匈牙利文化贸易投资合作报告》的基础上，推出中东地区文化贸易投资合作报告，会同进出口银行、中信保等政策性金融机构，研究推出符合服务贸易特别是文化出口特点的贷款项目和保险险种，切实降低企业风

险；三是充分发挥上海国家服务贸易创新发展首批试点城市的优势，加大对动漫游戏类公共服务平台建设的资金扶持力度，择优授予上海文化类服务贸易示范基地和示范项目称号，并积极争取商务部、中宣部等中央五部委颁授的“国家文化出口重点项目”荣誉，引导更多优质动漫游戏资源向平台集聚。

上海未来持续的政策优化，也将为上海游戏产业的出口提供更多动力，从而促进游戏企业对国际市场的有效拓展，未来上海也将继续强化相关举措。

3.3 出口产品

3.3.1 多款游戏在全球各个游戏市场取得成绩积累产品优势

2017年，在上海游戏出版产业中，网络游戏海外销售收入约为13.457亿美元，同比增长率约为73.6%，增量达到5.705亿美元，为历史最高点，上海的多款产品在海外各个市场取得成绩成为销售收入增长的关键。其中，三七互娱的《永恒纪元》在海外单月最高流水达7000万元，并登顶过港澳台、新加坡、马来西亚、越南、菲律宾等市场游戏畅销榜第1名，占据印尼、土耳其游戏畅销榜第2名、泰国和韩国畅销榜第3名以及多个海外市场游戏畅销榜前5名。此外，其他三七互娱代理产品如《镇魔曲》《封仙》《诛仙》等游戏在海外也取得不俗成绩，其中《镇魔曲》晋身台湾市场畅销榜第3名、《封仙》冲上新加坡和马来西亚畅销榜第2名、《诛仙》取得泰国畅销榜第4名的佳绩、《狂暴之翼》曾先后登顶数十个国家及地区游戏畅销榜。

游族网络自研页游《League of Angels》（中文《女神联盟》）也在海外市场受到认可，该游戏发行超过4年，至今稳居Facebook平台RPG类网页游戏畅销榜前列，月流水峰值曾达到1.5亿元。游族另外一款移动游戏《Legacy of Discord - Furious Wings》（中文《狂暴之翼》，简称LOD），2016年11月11日全球上线以来，在菲律宾等13个国家和地区登顶Googleplay畅销榜首，在2017年中国手游海外收入TOP30排行榜中，LOD稳居前五。由上海蛮啾网络科技有限公司研发的《碧蓝航线》曾登顶日本畅销榜，并取得了3个月流水5亿元的成绩。

多款产品良好的市场表现，也让上海出口的游戏在全球范围内具备了一定的影响力，积累了产品优势，并使得相关企业在海外市场取得了丰富的研发和运营经验，2018年上海包括《龙之谷》等在内的产品将持续展开对海外市场的拓展，其网络游戏海外销售收入也有望进一步增长。

3.4 企业布局

3.4.1 上海游戏企业加强布局提升全球市场竞争力

目前上海游戏企业已通过资本收购与投资、IP版权购买与合作、战略合作等多种方式加强海外布局，并提升自身在全球游戏市场的竞争力。例如，三七互娱持有韩国子公司无极娱乐58.09%的股权，通过无极娱乐间接参股韩国上市公司EST soft Corp.（“EST soft”）和控

股日本Braeve Co., Ltd。与东方星晖并购基金共同持有日本知名游戏公司 SNK Playmore Corporation 81.25%的股权，并计划将《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等 SNK 旗下知名 IP 引入中国定制游戏、动漫、影视甚至 VR 等领域的内容产品，并实现全球发行。游族网络与在全球设有42间工作室的游戏企业Keywords达成战略合作，强化欧洲市场开发能力，以8000万欧元收购欧洲游戏企业Bigpoint,从而获得其IP资源和研发能力，并拥有《权力的游戏》《三体》等全球性IP。盛大游戏收购了《龙之谷》开发商Eyedentity Games，并与国际知名游戏企业 Square Enix达成战略合作，此外盛大游戏还在全球范围内建立了六大研发发行中心，构建出六大发行体系。未来上海游戏企业将继续在全球市场进行拓展，并成为国内游戏产品出海的重要推动力。

第四章

2017年上海ChinaJoy展览会分析

4.1 上海2017ChinaJoy展览会总体状况

第十五届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）于2017年7月27日在上海举办，主题为“同行十五载，共享泛娱乐”。本届ChinaJoy共涵盖15个展馆（包含11个BTOC展馆+4个BTOB/WMGC展馆），展览面积17万平方米，参展企业共计近1000家，参展的游戏作品超过4500款，现场体验机突破5000台。展会四天累计入场人数高达34.27万人次，观众来自30多个国家和地区，BTOB商务洽谈交易金额超4.75亿美元。ChinaJoy在综合规模和国际影响力方面已成为世界最顶级的泛娱乐产业盛会。

4.2 战略定位

4.2.1 持续对自身进行定位与战略升级，ChinaJoy涵盖多个热门及新兴领域

2017ChinaJoy展会被赋予了全新定位：全球最大的以游戏为主导，覆盖泛娱乐热点领域（包括动漫、二次元、电竞、直播、互联网影视与音乐、网络文学、VR/AR等）的内容展示平台。持续对自身进行定位与战略升级，也使得ChinaJoy涵盖了多个热门及新兴领域，从而吸引了更多用户及企业的关注。

2017ChinaJoy同期举办中国国际动漫及衍生品授权展览会（CAWAE）、国际智能娱乐硬件展览会（eSmart）、中国国际数字娱乐产业大会（CDEC）、中国游戏开发者大会（CGDC）、世界移动游戏峰会（WMGC）、中国娱乐直播峰会、全球电子竞技产业峰会、国际智能娱乐硬件大会等泛娱乐系列展会活动。同时，2017ChinaJoy新增了4项全新的官方同期活动：ChinaJoy音乐嘉年华（ChinaJoy Live）、ChinaJoy电子竞技大赛、ChinaJoy官网视频栏目CJTV、eLive中国娱乐直播大奖“红鹰奖”及颁奖典礼。新增的活动将音乐、电竞等更多受到年轻用户关注的领域进行了拓展，并通过娱乐活动的形式呈现，成为了2017ChinaJoy的重要组成部分。

未来ChinaJoy将进一步配合企业IP跨界合作、影游互动、漫游联动等泛娱乐发展战略，整合更多泛娱乐领域的资源与跨界合作，融入更多泛娱乐时尚元素，进一步推动泛娱乐产业发展。

4.3 海外影响力

4.3.1 海外企业参与度高，ChinaJoy成对外交流重要窗口与平台

目前ChinaJoy已经成为了中国游戏对外交流的重要窗口与平台，在所有参展的企业中，其中海外企业达到300余家，占总参展企业的35%左右，国外媒体达到1001人（次）。在BTOB综合商务洽谈区中的600余家参展企业中，海外企业总数达到了近40%的比例。包括来自30余个国家和地区的参展商携最新产品、技术出展；来自波兰、加拿大、马来西亚、中国台湾等多个国家及地区展团出展，进一步深化了中外游戏产业发展的良好合作态势。并通过产品展示、在线商务配对、现场洽谈及投融资推介等一系列商务途径，继续推进海内外游戏企业之间的商务沟通与合作。目前ChinaJoy已具备了足够的国际影响力与产业号召力，并利用其影响力在世界范围内为游戏产业的发展做出持续贡献。

在2017年申报参展的展品中，未在国内市场露面的全新产品数量占到参展展品总数的45%左右，其中在全球范围内皆未步入市场的新产品、新技术、新概念达到参展展品总量的25%。ChinaJoy真正成为了全球顶尖游戏产品和技术的最佳展示平台，并为海内外企业带来了较大的提升空间和发展机遇，为其引入国内市场提供了便利。

在2017CGDC演讲嘉宾中，海外优秀制作人和技术专家占比超过40%。包括《英雄联盟》游戏设计总监Greg Street（鬼蟹）、《仁王》Team NINJA品牌长早矢仕洋介、暴雪娱乐《星际争霸II》开发团队高级制作人Rodney Tsing、NVIDIA内容和技术部门副总裁Rev Lebedarian等在内的顶级制作人和技术专家，为开发者分别从技术和内容创作上提供游戏研发的相关咨询，为国内游戏的开发提供了与海外顶级游戏开发者对接与交流的平台。

4.4 发展方向

4.4.1 承担产品展示、文化传播、商务合作等多项职能，未来功能将进一步丰富

经过多年的发展，ChinaJoy已经成为了集产品展示、文化传播、商务合作等方面的重要渠道与平台。展会不仅汇聚了当下全球最前沿的泛娱乐产品、内容与技术，还使得各国的文化在展会上进行了碰撞与交流，例如ChinaJoy音乐嘉年华引入“中外合璧，分组对唱”模式，将两天的演出内容分成“国风纪”与“歌谣祭”两个板块，分别由来自中国与日本的艺人团队担纲表演，以游戏与动漫题材为主题。国风纪利用音乐的形式把中国的传统文化推广给年轻的一代，歌谣祭则将二次元文化内容与流行音乐相结合，从而进行文化的交融，将不同的文化内容更好地推向年轻群体。

此外，来自全球产业界的专业人士也云集于此，展开商务洽谈与合作，同时针对泛娱乐产业的现状及未来发展趋势进行讨论，使ChinaJoy在展示新产品、传播新技术的同时，也成为中国政府机构传达产业政策、获取市场信息、了解产业发展状况及吸收国内外企业意见、建议的重要交流平台与窗口。在展会期间，2017ChinaJoy四天累计入场人数高达34.27万人次，观众来自全球各个地方，这也推动了上海旅游业的发展，并成为了其城市名片之一。随着ChinaJoy影响力的提升，未来其也将具备更多的功能，并衍生出更多的文化内容。

工作机构

WORKING INSTITUTIONS

支持单位：上海市新闻出版局

报告撰写：伽马数据（CNG）

数据研究：伽马数据（CNG）

2017SHANGHAI GAME PUBLISHING INDUSTRY ASSESSMENT REPORT

