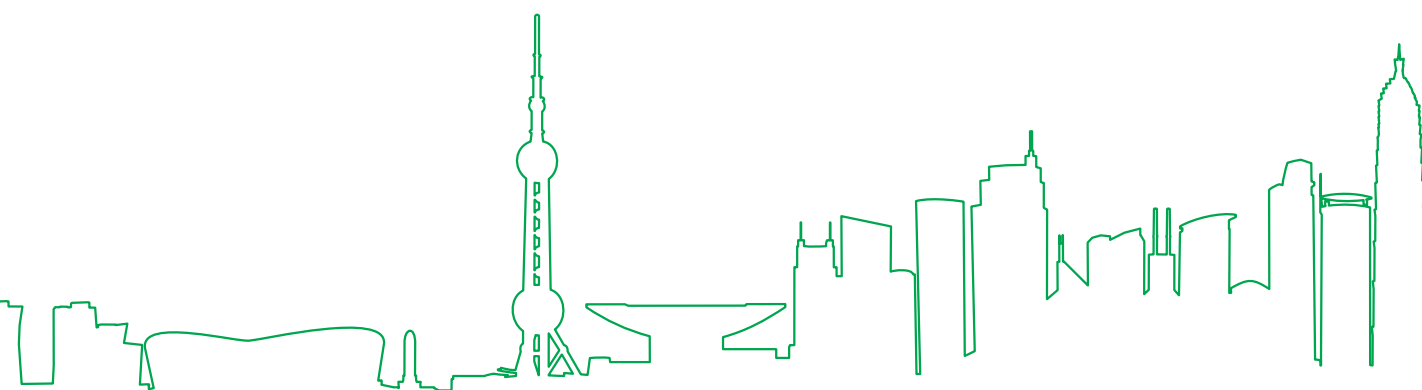




2017上海 SHANGHAI

游戏出版产业 评估分析报告



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**



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	10
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
第五章 2017年各地区游戏产业发展状况	20
5.1 各地区文化产业发展综述	20
5.2 北京	21
5.3 深圳	23
5.4 杭州	25
工作机构	28

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

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 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，对文化产业的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。

1.2.4 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和大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 ENIX CAFE”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，相比于数量更注重于产品的质量。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 Lebedev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。

第五章

2017年地区文化产业发展状况

5.1 2017年各地区文化产业发展综述

游戏产业作为文化产业的重要组成部分，全国多个城市均在大力发展，其中涌现出北、上、深、杭等多个重点代表性城市，并将其列为未来文创产业发展的重要组成部分。

其中北京在《北京市“十三五”时期文化创意产业发展规划》中指出要大力发展和培育动漫游戏、虚拟会展等文化科技融合新业态，不断完善产业链条，并将“动漫网游及数字内容功能区”列为“十三五”时期重点建设的四大文化创意产业功能区，以中关村东城园相关区域（原雍和园部分区域）和石景山园为核心，重点发展数字内容产业、动漫网游研发、原创开发、运营、版权交易以及衍生品授权、设计开发等。重点推动三间房国家动漫产业基地、中国传媒大学创业基地、中国动漫游戏城等建设以及发展动漫网游创业、动漫展示交易和交互体验等细分行业和功能。

深圳文化产业发展已超过数十年，在《深圳市战略新兴产业“十三五”发展规划》中明确指出：鼓励数字创意内容精品创作，支持经典原创性游戏产品的创作、研发和运营，鼓励建设大型游戏服务平台，提升数字音乐、网络文学、网络游戏、网络视频等文化品位和价值。并在《关于深圳市2017年国民经济和社会发展规划执行情况与2018年计划草案的报告》中提出在2018年支持腾讯、华强方特等数字文化龙头企业跨行业、跨区域集团化发展，重点培育和引进一批动漫、游戏、影视剧制作等优质文化企业。推进服务贸易创新发展试点工作，加大服务贸易示范基地和示范项目建设力度，扩大技术先进型服务企业认定范围，扩大动漫、游戏等文化产品出口，服务贸易额占对外贸易总额比重达22%。

杭州在《杭州市文化创意产业发展“十三五”规划》中指出，要大力发展数字游戏产业，以网易、电魂科技等知名企业为引领，深入挖掘优秀文化资源，促进文化内容与现代技术相结合，以互动化、社交化、多屏化为方向，进一步增强网页游戏、网络游戏、手机游戏的自主研发和运营推广能力，鼓励发展电子竞技游戏和电视游戏，不断拓展完善产业链条，培育一批行业领军企业，提升杭州市游戏产业的综合竞争力。此外，浙江还获批网络游戏属地管理试点，这些举措都将会为杭州游戏产业提供良好的发展空间。

除针对游戏产业重点提及的政策及发展规划外，各个城市对文化产业的宏观政策及其未来规划也将影响到游戏产业未来的可持续性发展，并对其他城市产生带头与示范作用。

5.2 北京

5.2.1 规模以上文化创意产业收入超16000亿元 第十二届创意文博会近200万人参展

据北京市统计局公布的数据显示，2017年北京全市文创产业实现增加值3908.8亿元，占GDP比重达14%，文化企业超过25.4万家，全市规模以上文化创意产业法人单位实现收入16196.3亿元，同比增长10.8%，从业人员平均人数达到125.1万人。其中软件与信息技术服务规模以上文化创意产业法人单位实现收入7015.8亿元，占比超过四成，同比增长16.7%，从业人员平均人数达到68.1万人。

在文创实验区的辐射带动下，朝阳区文创产业成为北京发展最快的区域。2018年1-3月，全区新增文创企业2301家，文创企业总量达88912家。新增注册资本金5000万元以上企业137家，1亿元以上企业43家，注册资本金共计141.5亿元，全区聚集上市文创企业182家。

在文创展会方面，北京也具备以北京国际文化创意产业博览会等为代表的大型展会。在2017年第十二届文博会上，共有来自海内外文化创意产业界及相关业界的近200万人次参与了展览会、推介交易、论坛会议、创意活动及分会场百余场次活动。本届文博会期间，共签署文化创意产业的产品交易、艺术品交易、银企合作等协议总金额977.28亿元人民币。其中包括4个国际组织、63个国家和地区的86个境外代表团组；全国23个省区市组团全面参与文博会。设在中国国际展览中心的文博会主展场，三天接待以业界专业人士为主的各界观众约15万人次；文博会主题报告会和6场论坛，有142位包括国际组织高层负责人、国家产业主管部门的权威人士和国内外业界知名专家、学者和企业家到会演讲，2500位业界专业人士到会交流；以文化创意产业投融资、文化产品交易、产业合作为主要内容的65场项目推介交易签约活动，吸引了海内外1.5万位客商到会洽谈交易。

5.2.2 政府主导、资本支持成文创产业发展主要推动力

北京市政府在2005年就明确提出要将文化创意产业作为首都经济未来发展的重要支柱之一，并相继推出了一系列的促进政策，对文化创意产业进行重点扶持和发展。2005年，北京市政府工作报告中明确提出，要按照支柱产业的目标，发展北京文化产业，着眼于这一目标，《2004-2008年北京市文化产业发展规划》和北京《人文奥运行动计划》都提出了把北京建成全国的文艺演出中心、出版发行和版权贸易中心、影视节目制作和交易中心、动漫和互联网游戏研发制作中心、文化会展中心和古玩艺术品交易中心六大中心，从而形成文化产业的全方位发展。

近年北京相继出台了《关于促进文化消费的意见》《北京市推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展行动计划(2015-2020年)》《关于进一步鼓励和引导民间资本投资文化创意产业的若干政策》等一系列促进产业发展的政策措施，对文化创意产业进行重点扶持和发展。在文化创意产业的政策执行、资金扶持、融资服务、交易平台和人才保障等方面，搭建起综合性的支撑保障体系。

北京市文化创意产业以集聚式发展为特点，由北京市政府分四批认定了30个市级文化创意产业集聚区，这些集聚区是整个文化创意产业发展的主要力量。30个集聚区分布在北京市16个区县，政府主导建设的有17个，包括中关村创意产业先导基地、北京数字娱乐产业示范基地等，从地理分布上来看，集聚区主要集中分布于主要城区，其中朝阳区以8个文化创意产业集聚区居于榜首。从2014年开始，北京市政府在原有的文化创意产业集聚区基础上，提出了文化创意产业功能区发展的新规划。北京市政府在2014年5月印发了《北京市文化创意产业功能区建设发展规划（2014-2020年）》，之后在“十三五规划”中提出了“在市级文化创意产业集聚区和国家级产业基地、园区的发展基础上，统筹整合资源，着力优化文化创意产业空间布局”。

在北京文化产业的发展过程中，也离不开资本的大力支持。截至2017年6月末，北京银行文化金融贷款余额超过530亿元，累计发放贷款1500余亿元，支持5000余户文创企业实现长足发展。自有文化金融分类统计以来，北京银行文化金融贷款市场份额始终位居北京市第一。北京银行先后与北京市文化创意产业促进中心、北京市文化局、北京市新闻出版广电局、北京市文资办、国家文化产业创新实验区等文创主管部门建立战略合作关系；与文投集团及下属文担、文租开展全面业务合作；与动漫游戏产业联盟、国际版权交易中心等协会组织搭建合作渠道，成为国家文化产业投融资公共服务平台参与银行。

2017年华夏银行根据北京市文化创意产业发展重点板块规划，搭建了“文化艺术产业基金”“新闻出版产业基金”“文化旅游产业基金”“艺术品交易产业基金”四大基金，基金总额度400亿元，每只基金额度100亿元。

据北京银监局数据，截至2017年末，辖内商业银行文化创意贷款余额1637.12亿元，比年初增加129.14亿元，增长8.56%。辖内商业银行积极创新特色化文化金融服务模式和管理机制，为文化产业发展提供专业化的金融服务。北京地区各银行自主设立的文化金融特色支行已超过30余家，针对不同类型文化产业提供50余种金融产品，成为了北京地区文化产业快速发展的重要推动力。

5.2.3 从产业园区建设、体制改革、刺激消费等多方面带动文创产业发展

在2016年北京发布的《北京市“十三五”时期文化创意产业发展规划》中，对其未来五年文创产业的发展做了详细规划，其落地措施主要体现在以下六点。

一、优化文创产业发展布局。突出布局重点，推动核心城区、产业功能性区域的集约化及推进京津冀协同发展。《规划》提出，根据各区资源禀赋和比较优势，形成各区梯次演进，有序衔接的发展格局。例如，朝阳区、海淀区、丰台区、石景山区着力发挥文化科技资源优势，重点发展软件信息服务业、文化传媒业、动漫网游等以“互联网+”为特征的高精尖产业形态。大兴区(亦庄)充分利用首都新机场带动辐射效应，重点推进设计服务、新媒体等产业发展。

二、加强市级文创产业园区建设。《规划》提出优化产业园区发展模式，立足文化创意产业

质量效益型发展新阶段，认定并建设一批产业特色鲜明、产业链协作良好、服务体系完善、管理运营规范、运营效益明显、示范带动作用较强的市级文化创意产业示范园区，实现典型引路、高端示范，进一步提升文化创意产业发展质量和内涵。

三、促进“互联网+”文化创意新业态发展。利用互联网打造文化创意生态系统，整合创意、硬件、软件、资本等要素，实现文化生产力的提速换挡。利用互联网整合提升文化创意产业平台经济，引导移动支付、个性化定制等新的消费潮流。鼓励众筹等模式的创新，支撑艺术创作、影视制作等传统文化创意产业发展。鼓励发展大数据等精准服务类文化创意产业，通过数字化平台为企业和用户提供精准信息服务，提升智慧服务的能力和水平。依托互联网，采用授权代理、独立运营、联合运营等形式，把在地研发和跨境服务结合起来，推动对外文化贸易创新发展。

四、深化文化体制改革。建立健全党委领导、政府管理、行业自律、社会监督、企事业单位依法运营的文化管理体制。探索建立党委和政府监管有机结合、宣传部门有效主导的管理模式，推动实现管人管事管资产管导向相统一。按照分类监管的要求，完善监管专项制度，以管控资本投向、优化资本结构、规范资本运作、提高资本使用效率和效益为重点，形成国有文化资产监管制度体系。完善国有文化企业党委领导与法人治理相结合的管理体制，健全文化企业社会效益优先，社会效益与经济效益相统一的综合考核体系。探索公益性事业单位管理模式，开展事业单位法人治理结构试点，推动文化事业单位形成良好的运行机制。

五、完善文化市场体系。加快建立统一开放、竞争有序的现代文化市场体系，加速形成人才、资本、版权等各类要素高效配置、竞相涌流的生动局面，吸引高精尖文化企业和人才到北京创新创业。为此，《规划》提出，一是加强重点企业的培育。在做优做强国有骨干企业同时，重点支持民营领军文化企业进一步壮大，研究制定小微文化企业孵化培育计划，扶持发展一批小微文化市场主体。

六、增强文化消费带动力。针对北京文化消费的趋势和特点，促进北京文化消费必须把握好以下四个方面的着力点。一是丰富文化消费内容，二是推动文化消费升级，三是推动消费模式创新，四是加大基本文化消费补贴。

到2020年，北京计划文化创意产业增加值占全市GDP比重力争达到15%左右。产业支柱地位更加巩固，体系更加完善，布局更趋合理，市场竞争力、创新驱动动力、文化影响力显著增强，未来把北京建设成为具有国际影响力的文化创新、运营、交易、体验中心和最具活力的文化创意名城。

5.3 深圳

5.3.1 已有文化创意企业近5万家 第十三届文博会成交额超过2000亿元

经过十多年的政策加持和良性发展，数据显示，目前深圳已有文化创意企业近5万家，其中规模以上企业3155家，上市企业40余家，从业人员超过90万；有国家级文化产业平台4个，市级以上文化创意产业园区(基地)53家，其中国家级文化产业园区1家、国家级产业基地12家。2017年文化创意产业实现增加值2243.95亿元，占GDP比重超过10%。深圳注重培育文化创意骨干企业，文化百强企业增加值贡献、税收等经济指标占全市文化创意企业的比重超过30%。

在与文化相关的展会方面，深圳已举办了多个展会，持续提升自身在全球范围内对于文化产业的影响力。其中最具代表性的为中国（深圳）国际文化产业博览交易会（以下简称文博会），2017年第十三届深圳文博会总展位面积10.5万平方米，共有2302个政府组团、企业和机构参展，全国31个省区市及港澳台地区全部参展。

2017年文博会总参观人数为666.106万人次，同比增长13.46%，其中，有超过两万名海外采购商参加，比上届增加493人，主要来自美国、英国、加拿大、澳大利亚、匈牙利、以色列等99个国家和地区。

同时，美国、英国等发达国家和埃及、马来西亚等“一带一路”沿线共计35个国家和地区参展，重点展示“一带一路”沿线国家地区的传统工艺美术、创意设计、非物质文化遗产、文化旅游及演艺等内容，其中埃及、匈牙利和印度等国家馆受到参展商和观众的关注和好评。

据大会统计，本届文博会成交额2240.848亿元，同比增长10.28%。其中，合同成交2064.348亿元，零售及拍卖成交176.500亿元。文博会的举办，有力地促进了国内地方及全球文化产业的共同发展。

5.3.2 以“文化立市”为核心 “国家支持+地方政策”推动文创产业发展

多年来，深圳依托资本、技术、信息等要素市场和良好的发展环境，通过海内外招商、产业集聚吸引、城区厂房旧改等方式，多渠道加强文化创意产业招商引资力度和重大项目建设，集团化、规模化发展的文化企业数量不断增加。动漫游戏业方面涌现出腾讯、华强动漫、环球数码、创梦天地、冰川网络等多家具有较强竞争力的企业。

十多年前，深圳在全国率先确立“文化立市”发展战略，较早提出把文化产业打造成支柱产业的目标，并于2008年出台了全国第一个文化产业促进条例，后又发布了10余个文化产业政策或规划，涉及金融扶持、税收优惠、产业空间、产业内细分行业专项政策等。2011年，深圳明确把文化创意产业作为战略性新兴产业，出台了一系列政策。根据《深圳文化创意产业振兴发展政策》，每年市财政安排5亿元扶持经费，各区财政用于扶持文化创意产业的资金也达5亿元左右。

系列政策的实施及专项资金的扶持，有效推动了深圳文化产业快速发展。而在自身努力的同时，国家也给予深圳支持。深圳被列为全国首批文化体制改革综合性试点之一，2004年起获得文博会举办权，2013年12月，深圳创意信息港成功创建为国家对外文化贸易基地，深圳成为全国继北京、上海后第三个、华南地区唯一获得相关部门此类基地命名的城市。基地将利用国家优惠政策、国际贸易渠道和国际交流平台，打造与文化创意产业链高度融合的文化贸易服务链。此外，国家版权交易中心、数字出版基地等也落户深圳，对其文化产业的发展形成了有力支撑。

5.3.3 发挥“文化+”功能 多举措构建以质量型内涵式发展为特征的现代文化产业体系

在未来规划方面，2016年1月印发的《深圳文化创新发展2020(实施方案)》，提出努力建设与现代化国际化创新型城市和国际科技、产业创新中心相匹配的文化强市。

方案的核心内容是构建五大体系，“创新产业发展模式，构建以质量型内涵式发展为特征的现代文化产业体系”是五大体系之一，也是文创产业发展的重要落地措施。**深圳将通过五步战略构建这一体系：一是培育新型文化业态，推动产业结构优化升级；二是培育文化领军企业，做强做大市场主体；三是实施“大项目驱动”行动，优化产业空间布局；四是创新文博会办展办会机制，打造国际知名展会品牌；五是完善国家级产业服务平台，集聚盘活文化市场要素资源。**

特别值得关注的几个方面是：深圳将进一步发挥“文化+”的功能，强化文化创意和科技创新“两大支撑”，继续认定和支持奖励“文化+科技”“文化+互联网”“文化+创意”“文化+金融”“文化+旅游”等新型业态示范企业和优秀项目；重点支持30家掌握核心技术、拥有原创品牌、具有较强市场竞争力的龙头文化企业和企业集团，鼓励金融资本、社会资本以产业投资基金、众筹、P2P等多种形式投资文化创意产业；着力提升文博会国际化、市场化、专业化水平，健全更具竞争力、影响力和充满活力的市场运作模式，探索设立文博会海外分会场；完善国家级文化和科技融合示范基地服务机制，建设文化科技产业“硅谷”；推动在前海设立首家文化银行，建设国家文化金融合作试验区。

2018年，深圳在发展文化创意产业方面的主要举措有：建成深港设计创意产业园，全年文化创意产业增加值同比增长10%以上；实施深圳设计提升行动计划，加快发展时尚设计、创意设计、工业设计；继续办好文博会、深圳设计周等活动，打响“深圳设计”城市品牌。

5.4 杭州

5.4.1 文创产业近十年增长超过6倍 第十三届中国国际动漫节涉及金额超过150亿元

据杭州市统计局公布的经济数据显示，2017年杭州文创产业实现增加值3041亿元，同比增长19.0%，占GDP的24.2%。在过去10年间，杭州市的文创产业增长超过6倍。其中数字内容产业实现增加值1870亿元，占文创产业总比重超过60%，杭州数字内容产业连续12个季度以超过28%的速度保持高速增长。

截至2017年底，杭州全市文创类上市企业累计30家，新三板挂牌文创企业累计100家。目前，杭州全市共拥有10个国家级文化产业园区（基地）、24家市级文创园区。2017年底，西溪创意产业园、之江文化创意园、白马湖生态创意城等24家市级文创园区已集聚企业5399家，同比增长8.4%，全市文创产业规模以上单位年均从业人员超过60万人。目前，杭州已形成“两圈集聚、两带带动、多组团支撑”的文创产业空间新格局，为打造全国文化创意中心提供了良好的空间载体。

在展会发展上，杭州也已经举办了多个与文创产业相关的展会，有效提升了其文化产业的影响力，其中最具代表性的是“中国国际动漫节”。2017年第13届中国国际动漫节共有82个国家和地区参展参赛参会，本届动漫节共有2587家中外企业机构、5600多名客商展商和专业人士参展参会；实际成交及达成签约交易、意向合作项目986项，涉及金额130.12亿元，动漫节消费涉及金额23.16亿元，总计153.28亿元，创下历史新高。

同时，统计共有139.45万人次参加了动漫节各项活动，其中主会场33.26万人次。特别是本届首次推出了动漫节官方直播，通过官方网络直播平台观看动漫节相关活动的人数达到526.73万人次。

5.4.2 以“建设全国文化创意中心”为战略部署 持续布局细分领域、强化政策红利

自2005年开始，杭州就设置了动漫游戏专项扶持资金，并成立了中国国际动漫节节展办公室，以协调、支持动漫游戏产业的发展。杭州多年来针对游戏产业的政策支持力度大，是吸引游戏从业者在杭创业的重要因素。

2007年，杭州市委、市政府做出了打造全国文化创意产业中心的战略部署。2010年，国务院批准杭州将“建设全国文化创意中心”确定为城市发展功能定位的重要内容之一，由此推动杭州的文化创意产业从地方性战略升级为国家战略。

在融资方面，杭州市自2013年起先后成立了杭州银行文创支行、省建设银行文创支行、杭州联合银行文创金融服务中心等文创金融专业机构。其中，杭州市文创办与南京银行杭州分行签署了《杭州市文化创意产业融资战略合作协议》，并分别与杭州银行、杭州联合银行签署合作协议。市文广新局与建行浙江省分行签署了《杭州市数字出版助保贷合作意向协议》，三年内将推出38亿元文创金融产品。同时成立杭州市文创产业投资引导基金，分别与浙江弘帆投资管理有

限公司等投资机构合作组建9只子基金，基金规模达13亿元。

在产业园区建设上，杭州依托工业老厂房、老仓库、老街区和旧农居等载体，先后认定24个市级文创园区和35个市级文创特色楼宇。并陆续制定出台了40多项文化经济政策文件，涵盖产业规划、财政税收、投融资、园区开发、人才建设等领域，使得多个文化创意产业园区顺利发展，其中包括之江文化创意园、西湖数字娱乐产业园等，成为孕育文化产业的基地。产业分布上，杭州切入电子竞技这一细分领域，杭州电竞小镇等集聚游戏娱乐产业的特色小镇纷纷启动，2022年在杭州举办的第19届亚运会，更是将电子竞技列为正式比赛项目。

近年，杭州持续出台一系列人才、财税、金融、土地等优惠政策，通过园区强化落实。依托杭州银行文创支行、浙江省建行杭州文创专营支行等金融机构，为文化产业服务。

此外，在网络游戏领域，浙江获批网络游戏属地管理试点。网络游戏属地管理试点工作的获批，非常有利于缩短审核时间、提高审核效率、提升浙产网游的市场竞争力；同时，试点政策为推动浙江的“最多跑一次”改革加装了一个助推剂，更为重要的是试点如支点，撬动了文娱体育产业链中网络文学、网络影视、版权IP、电竞直播、音乐动漫、娱乐衍生等业态的辐射效应和融合创新，带动人才、项目、资金的良性集聚，“属地管理”的优势在未来将逐步展现。

5.4.3 以“一带四基地”为核心 推进杭州全国数字内容产业中心建设

2017年，杭州推出了《关于推进杭州市动漫游戏产业做优做强的实施意见》和《持续推动杭州“动漫之都”建设行动计划（2018-2020年）》，从政策和规划等宏观方面引领产业发展。18条新政主要涉及鼓励精品力作、鼓励开拓海外市场、鼓励开展资本运作、鼓励做强公共服务四大板块。

下一步，杭州将顺应互联网+、文化和科技融合趋势，壮大数字娱乐、数字传媒、数字出版、网络文学等行业，推进人工智能、虚拟现实、大数据等新科技在文化创意产业中的应用，构建数字内容产业生态圈，助推杭州全国数字内容产业中心建设。

2018年杭州将布局多个数字内容产业重磅平台发展体系：按照全省统一部署，规划建设在国际上有较高知名度、在全国具有引领示范意义的“之江文化产业带”，覆盖钱塘江杭州段沿线，集成数字文化产业基地、影视产业基地、艺术创作产业基地、动漫游戏产业基地的“一带四基地”。

此外，杭州还将加快推进中国（浙江）影视产业国际合作实验区杭州总部、白马湖国家文化产业示范园区、浙江国家音乐产业基地萧山园区等产业平台建设，为数字内容产业集聚，与信息产业、智慧产业深度融合，构建更好的发展环境。

2017年6月，全国首个电竞数娱小镇正式落户杭州下城区。在2017ChinaJoy中国国际数码互动娱乐展览会上，杭州宣布将在余杭区打造中国首个网游小镇。未来，杭州提出将围绕产业布局上下游，积极打造“中国电子竞技产业之都”。

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

