

清科观察：《2016 文娱早期投资报告》发布，泛娱乐时代到来如何掘金？

清科研究中心 2016 年 7 月 4 日

随着国民经济持续性快速增长，居民对文化娱乐产品的消费欲望和消费能力均得到了快速的提升。根据国家统计局的数据，2015 年中国国内生产总值 63.59 万亿元，较 2014 年增长 6.9%。其中全年城镇居民人均可支配收入 31195 元，比上年增长 8.2%，扣除价格因素实际增长 6.6%；农村居民人均可支配收入 11422 元，比上年增长 8.9%，扣除价格因素实际增长 7.5%。2015 年，全国居民平均每人教育文化娱乐消费支出 1723 元，占全国居民人均消费总支出的 11.0%。随着居民消费结构的不断升级，清科研究中心预计，2016 年全国居民在教育文化娱乐方面的投入占比将进一步增大。

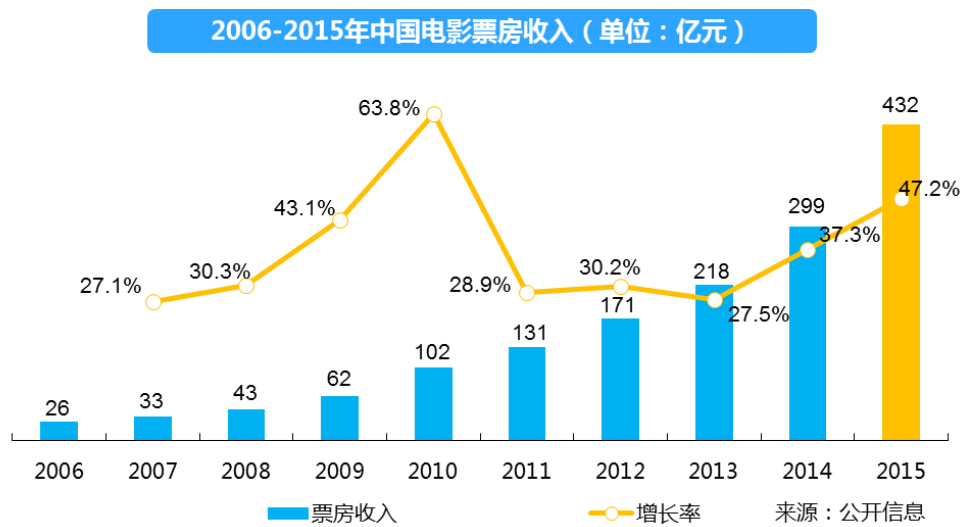
此外，2015 年国家对文化产业相关法制建设更加重视，文化产业的立法工作取得一定成果。比如：在公共文化服务建设方面，《公共文化服务保障法（草案）》的出台为推进基本公共文化服务标准化均等化发展，保障人民群众基本文化权益提供了更加有力的法律依据和制度保障，对基层文化工作的推进具有里程碑意义。在电影产业发展方面，《中华人民共和国电影产业促进法（草案）》的出台意味着国家已将电影产业发展纳入战略层面，推进中国由电影大国向强国跨越，而中国电影产业也将在更加法治化的环境中迎来新的机遇。

在此背景下，清科研究中心发布《2016 年中国文娱早期投资研究报告》，以期对 2016 年中国文娱早期投资机会总结预测，其中包括投资机遇及发展瓶颈，以飨业界。

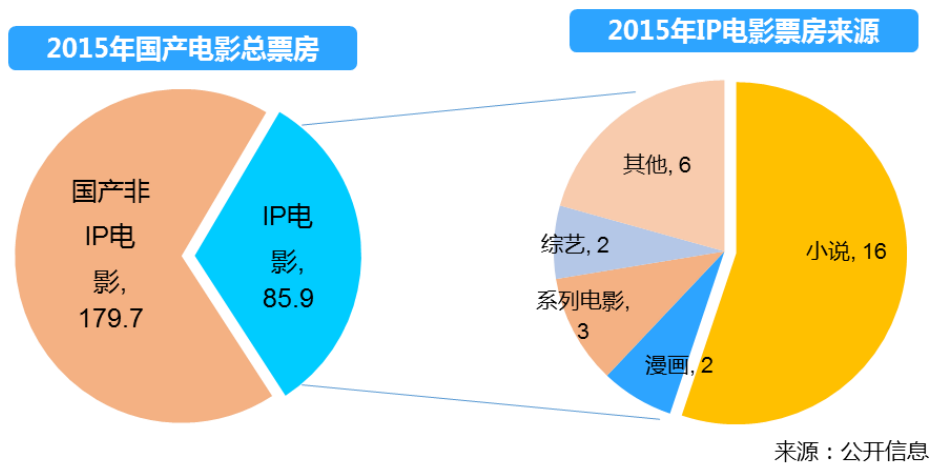
中国电影票房创新高，IP 电影成票房主力

2015 年中国内地票房总收入突破 430 亿。比起 2014 年的 299 亿增长了 130 多亿。同时观影人次为 11.4 亿，同比增长 48.1%，银幕数突破三万块，影院 6210 家。中国共有 8 部电影票房超过 10 亿。其中《捉妖记》以 24.39 亿元超越此前国产电影票房纪录《泰囧》，创中国票房新高。其中票房 Top10 电影占总票房近四成。共 7 部国产电影进入排行榜前十，其中 5 部票房破十亿。进口电影仅三部进入前十。IP 电影有 4 部，系列电影有 3 部，除《澳

门风云》为港产片外，其余皆为进口电影。技术升级翻拍电影占一部，动画片一部。可见中国电影市场原创性较弱。



在 2015 年的国产电影中，超过 30%的票房来自于 IP 改编电影。这项数字正在逐年提高，随着对网络 IP 的深度挖掘和打磨，未来 IP 电影市场占比还将持续扩大。在众多 IP 电影中，来自小说的改编电影占绝大部分。其中原因为网络小说在中国文娱行业中起步较早，经过十余年的打磨和粉丝积累，塑造性强。

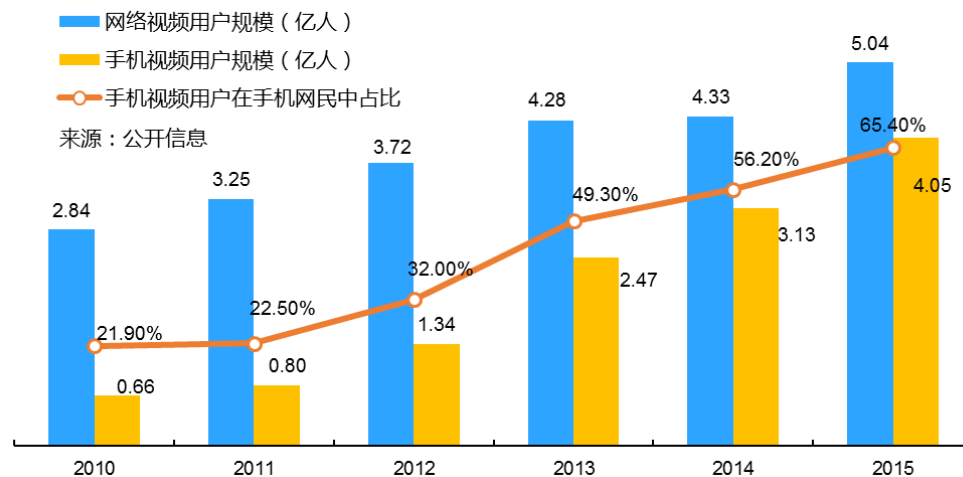


中国网络视频产业多元发展，早期投资坚定布局内容创业

根据中国互联网络信息中心 (CNNIC) 近期发布的《第 37 次中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2015 年 12 月，中国网络视频用户规模达 5.04 亿，较 2014 年底增加 7093

万，网络视频用户使用率为 73.2%，较 2014 年底增加了 6.5 个百分点。其中，手机视频用户规模为 4.05 亿，与 2014 年底相比增长了 9228 万，增长率为 29.5%。手机网络视频使用率为 65.4%，相比 2014 年底增长 9.2 个百分点。

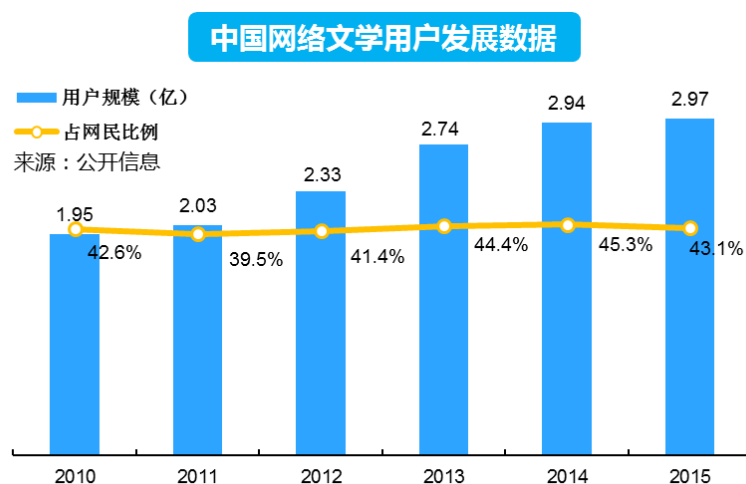
2010-2015中国网络视频用户发展概况



在网生视屏中的 IP 价值逐渐被放大的时候，早期投资者更应关注的是 IP 如何被变现。网络视频的 IP 变现渠道现如今已生成广告、点播、预看、会员等多个盈利渠道。对于 IP 的打磨也逐渐成熟。因此网络视频的投资价值在于变现门槛低，扩张速度快。而且现在网络视频内容逐渐拓展，从网络剧到网生综艺，包括电影点播。而且各个细分领域中题材又不断有新元素涌现。所以网络视频的内容创新是快速吸粉和实现变现的根本因素。持续性和创新性的内容生产力是考验该领域投资价值的重要环节。

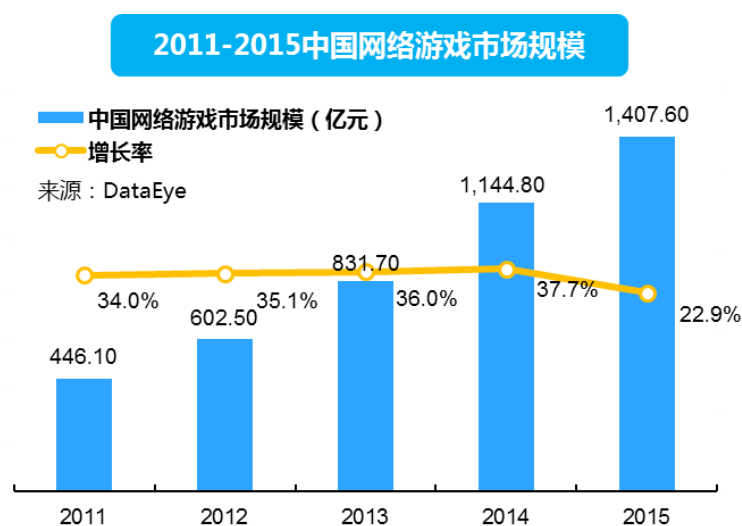
网络文学经十余年沉淀积累，成为 IP 内容孵化器

自 1998 年起，中国网络文学便开始萌芽，网络小说由起初的免费至开始按字数收费。1999 年，首部网络文学作品《第一次亲密接触》纸质版出版。2005 年起，已开始有网络小说改编为游戏和影视剧。也有由传统小说改编的新版网络文学。2011 年，盛大文学已有约 40 部小说经改编并进行版权转让。2013 年，网文 IP 被游戏商疯抢，以页游、手游的形态登屏。2015 年，IP 运营进入元年，文影视游多点联动成为行业发展趋势。中国网络文学用户数量逐年递增，使用率常年占总网民 40%-45%。PC 端成为中国网民主要阅读通道，日均使用时间超 PC 端近 3 倍。

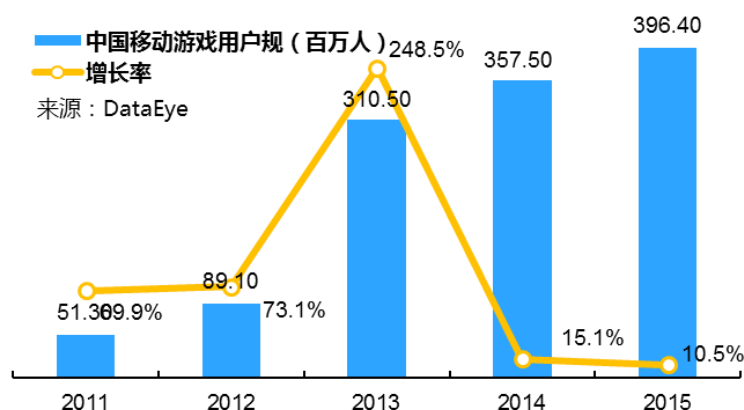


手游成为中国网游创业红海，影游联动加快 IP 变现节奏

2015 年中国游戏市场收入规模达到 1407 亿元，同比增长 22.9%。但随着 2013-2014 年两年中国游戏行业爆发性增长后，人口红利释放趋缓，因此，中国游戏行业在 2015 年增长速度正在逐渐放缓。2015 年，移动游戏在中国游戏市场中占到 36.6%，预计比例还将持续扩大。2015 年中国移动用户规模达到 3.96 亿，同比增长 10.9%，超越端游和页游成为最大游戏用户群体。2014 年后手游增长率骤减，一是获客成本陡然升高，二是同质化严重。



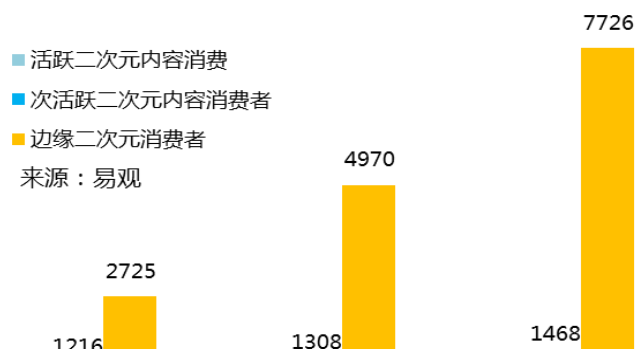
2011-2015中国手游用户规模



泛二次元用户持续壮大，早期投资者关注四类创业项目

随着二次元手游、社群、文化的普及和内容升级，中国互联网用户对二次元行业的接受程度逐渐提升。二次元领域消费范围覆盖了二次元内容、硬件、衍生品产品、付费游戏等。预计未来边缘二次元消费者扩张速度将持续高于核心消费者。在早期投资方面，投资人更关注二次元创业的社交性、社区性、内容质量以及衍生品市场。

中国二次元内容消费规模 (万人)



预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_15163

