

# 文化创意产业双周观察

第 56 期

华夏幸福产业研究院

2019 年 06 月 24 日

编者按：

**企业热点：**互动视频内容全新时代开启，国内首部互动影视剧上线；华为与 Cocos 引擎就云游戏达成合作，并发布云游戏解决方案；阅文与传音控股战略合作，开发非洲在线阅读市场；字节跳动实施“绿洲计划”，预计加码自研重度游戏；腾讯与深圳信息通信研究院成立游戏体验联合实验室，加强产学研用结合以及游戏行业标准制定。**资本动向：**动漫 IP 运营及虚拟形象孵化服务商「虚拟影业」完成天使轮融资；跨境数字营销平台「领聚数字」获近 2000 万元 Pre-A 轮融资；电竞教育整合服务商竞麦教育母公司「麦竞文化」完成数百万种子轮融资；电子竞技赛事及电竞互联网产品运营商「高竞文化」完成 Pre-A 轮数千万元人民币融资；儿童绘本租赁平台「博鸟绘本」完成千万级 A 轮融资。**行业纵览：**《北京文旅消费大数据报告》出炉，旅游业增速整体放缓；《2018 年全球主题公园和博物馆报告》发布，中国内地数个主题公园入园人次大幅增长；618 个性化消费汹涌，见证消费升级热潮。

## ◆ 企业热点：

1. **互动视频内容全新时代开启，国内首部互动影视剧上线。**爱奇艺在互动视频战略布局上动作不断，今年 5 月发布全球首个互动视频标准（IVG），提供分支剧情、视角切换、画面信息探索、X 因子等互动能力。首部互动影视作品《他的微笑》6 月 20 日正式上线，运用了该标准中的“分支剧情”互动能力，向观众开放影响剧情走向的“上帝视角”选择权，共设置 21 个选择节点、17 种结局。

**点评：**当前互动视频成为内容平台角逐的新赛道。爱奇艺率先制定互动视频行业标准，并相继推出应用 IVG 创作的电影预告片、综艺、影视等。腾讯紧随其后，宣布将搭建互动视频创作平台，通过建立相关的技术标准和行业伙伴共建互动视频生态，并发布了 5 部互动影像作品清单。随着 5G、AI 为核心的前沿技术不断驱动内容产业创新升级，追求个性、交互的 Z 世代不断推动沉浸式娱乐体验模式更新，互动视频的规模化发展将引发从内容创作到消费模式的连锁性变化，在拉动付费用户、撬动粉丝经济、开拓营销模式等方面带来更大的想象空间。

### 互动综艺的画面信息AI探索能力



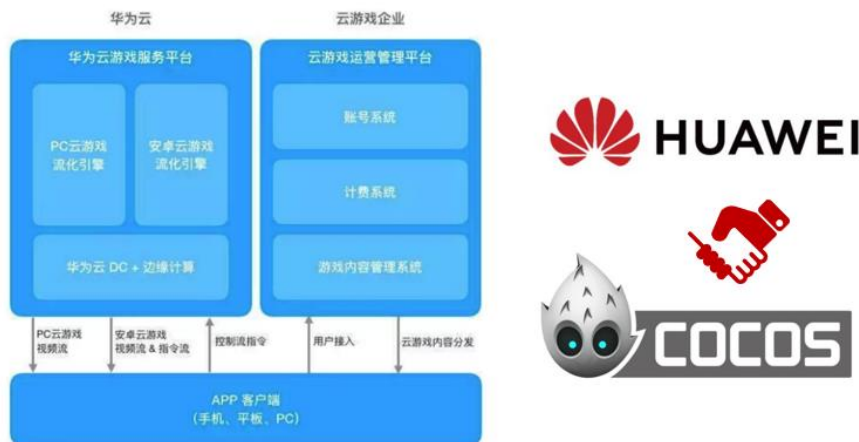
### 互动影视的17种结局分支剧情能力



资料来源：爱奇艺官网，华夏幸福产业研究院整理

2. **华为与 Cocos 引擎就云游戏达成合作，并发布云游戏解决方案。**6月17日第八年全球游戏大会暨中国游戏盛典上，华为发布云游戏管理平台，并现场展示了《天空之门》MMO 手游，Cocos 引擎为该项目的深度合作伙伴。该方案支持在 4G 网络下流畅体验各种大型 MMO 和电竞类游戏，也支持在 5G 网络下对云游戏体验的提升。此外，Cocos 引擎已经获得中手游、蜗牛在线、中文在线、乐谷游戏、余香科技等多家厂商的云游戏内容授权，并与华为云共同接洽海内外运营商、平台客户和流量 App。

### 华为云游戏管理平台架构



资料来源：华为云官网，华夏幸福产业研究院整理

3. **字节跳动实施“绿洲计划”，预计加码自研重度游戏。**向游戏领域进军已成为互联网公司的主流选择，今日头条和抖音本身就是游戏行业分发的重要渠道。进入 2019 年字节跳动在游戏领域动作频频，2 月抖音正式上线了小游戏，并从广告和内购两方面为开发者提供了完备的商业支持体系。3 月字节跳动收购上海墨鹍数码科技，补足了自主研发的内容缺口。受游戏整体收入逐渐放缓、广告占比减少的影响，通过自研游戏寻找新的发展领域是未来必然选择。

4. **腾讯与深圳信息通信研究院成立游戏体验联合实验室。**6月17日，中国信

息通信研究院南方分院与腾讯互动娱乐事业群技术运营部共同签署《实时游戏无线网络测试标准合作框架协议》，并成立“游戏体验联合实验室”。未来，游戏体验联合实验室将在包含终端硬件性能调优、网络优化等实时游戏用户体验相关领域开展深度业务合作，加强产学研用结合以及游戏行业标准制定。

**5. 阅文与传音控股战略合作，开发非洲在线阅读市场。**双方约定将结合阅文丰富的原创内容库和在线阅读平台运营经验以及传音在非洲市场广阔的分发渠道，向当地用户提供优质的在线阅读内容和产品。非洲平台将首先推出阅文现有的近三万部英文作品，并将陆续上线其他当地语言版本以及本地原创的内容。此外，阅文在线阅读 App 将预装在传音于非洲销售的全品牌手机上。

#### ◆ 资本动向：

**6. 动漫 IP 运营及虚拟形象孵化服务商「虚拟影业」完成天使轮融资。**本轮投资方为腾讯，投资后持股 23.5%。此次融资主要用于团队建设、动画网络大电影制作，以及合作项目和自有 IP 的培养。虚拟影业主要围绕优质 IP 打造原创动画内容的创作、制作、运营，在动画项目推进的同时，运作剧中主角为代表的流量虚拟演员，进而拓展商业优化和不同年龄层次的粉丝人群，创造更高的商业价值。虚拟演员“鹤追”是虚拟影业以配音演员云鹤追为原型设计的第一个虚拟演员，云鹤追代表作有《剑灵》《青云志》《择天记》等。

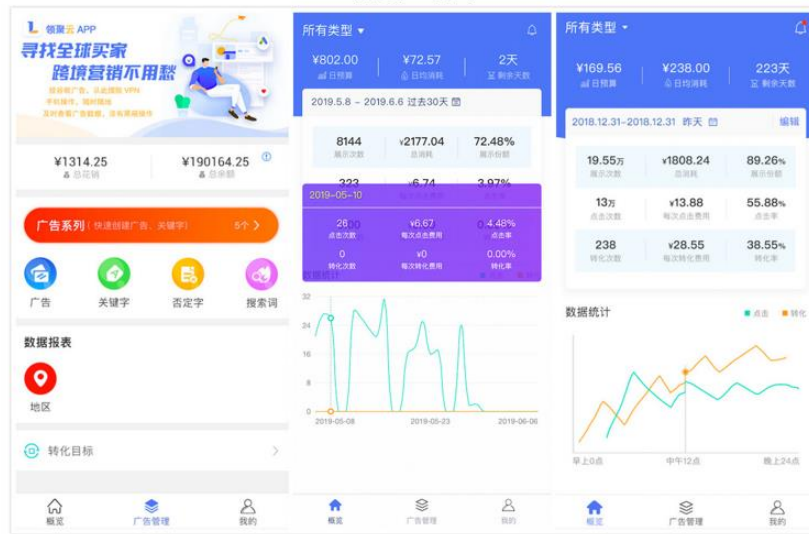
虚拟影业打造的虚拟演员‘鹤追’



资料来源：虚拟鹤追微博，华夏幸福产业研究院整理

**7. 跨境数字营销平台「领聚数字」获近 2000 万元 Pre-A 轮融资。**本轮融资资金将用于打磨核心技术，加强团队建设，提升国际化、专业化的客户服务能力。领聚 LinkJoint 是以技术为核心的跨境营销专家，作为跨境营销领域的领跑者，同时也是 Google AdWords 核心合作伙伴，拥有领先的品牌设计、内容创意及数字营销能力。领聚专注于帮助企业在“互联网+”时代下实现低成本的出口转型升级，帮助企业在人工智能时代利用大数据分析进行精准营销，实现全球化布局。

领聚云平台



资料来源：领聚云 App，华夏幸福产业研究院整理

8. **电子竞技赛事及电竞互联网产品运营商「高竞文化」完成 Pre-A 轮数千万人民币融资。**由东方证券旗下东方弘泰资本与东证睿加资本联合领投，曜为资本、华谊兄弟、普思资本及中亚资本跟投。本轮资金将用于人才引入、加大电竞赛事的投入，并加快新产品“不鸽电竞”的开发与推广进度。高竞文化创办于2016年，是一家专业运营电子竞技赛事、电竞娱乐社交、电竞整合营销的综合性文化传媒企业。主体业务为电竞赛事运营，旗下的世界大学生电子竞技联赛（WUCG）已连续举办四年，现已覆盖超过20个国家和地区。其中，中国区累计覆盖了线下32座城市，线上覆盖超1500所高校，预计2019年的参赛总人数将超过20万，全年直播累积观看人数将超5亿。

WUCG2019  
世界大学生电子竞技联赛



资料来源：高竞文化官网，华夏幸福产业研究院整理

9. **儿童绘本租赁平台「博鸟绘本」完成千万级 A 轮融资。**由清科创投领投，中寰投资跟投。本轮融资将主要用于完善供应链、市场推广、技术研发、内容打

造等方面。博鸟绘本成立于2017年12月,是一家会员制的综合性母婴服务平台,致力于提供亲子阅读以及儿童教育相关的实物订阅以及内容分享服务。

**博鸟绘本小程序内容板块**



资料来源: 博鸟绘本小程序, 华夏幸福产业研究院整理

**10. 电竞教育整合服务商竞麦教育母公司「麦竞文化」完成数百万种子轮融资。**由电竞行业资深投资人参与投资。麦竞子公司竞麦教育,总部位于上海,是国内电竞教育垂直领域的整合服务商。公司签约电竞讲师三十余位,在全国拥有30多家签约合作机构,200多家渠道机构。未来,其将与多家本科及大中专院校建立“校企合作”,为高校提供专业的教学体系、课程设计、师资培训以及就业保障等一系列服务,为行业输送专业的电竞人才。另外,竞麦教育还结合当下热门的艺考市场,开展了专业的电竞艺考培训服务,目前已与全国15省30多家艺考学校建立了合作关系。

**◆ 行业纵览:**

**11. 《北京文旅消费大数据报告》出炉,旅游业增速放缓。**北京文旅局发布的统计数据显示,2018年度北京市旅游总收入为5921.2亿元,同比增长8.3%,共接待国内外游客31093.6万人次,同比增长4.5%。纵向来看,北京市旅游总收入增速自2014年以来基本在9%以内,增速放缓趋势明显。北京市2018年度规模以上文化产业的总收入达10703亿元,同比增长11.3%,其中,文化核心领域总收入9292亿元,同比增长14.1%。

**2009至2018年度北京市旅游总收入及同比增幅**



**2012至2017年度北京市规模以上文化产业统计数据**



12. **《2018 年全球主题公园和博物馆报告》发布。**报告指出，2018 年全球十大主题公园集团的游客总量有史以来首次超过 5 亿人次，相当于全球人口的 7%，这一显著成就归功于对主题公园的持续投资、新科技使用、知识产权故事内容和旅游目的地的蓬勃发展。中国内地数个主题公园入园人次大幅增长，例如珠海长隆海洋王国、广州长隆欢乐世界、常州中华恐龙园等项目的年入园人次增幅均达到两位数。

**全球十大主题公园集团**

排名	公司名称	变化%	2018年游客量	2017年游客量
1	迪士尼集团	4.9%	157311,000	150,014,000
2	默林娱乐集团	1.5%	67,000,000	66,000,000
3	环球影城娱乐集团	1.2%	50,048,000	49,458,000
4	中国华侨城集团	15.1%	49,350,000	42,880,000
5	华强方特	9.3%	42,074,000	38,495,000
6	长隆集团	9.6%	34,007,000	31,031,000
7	六旗集团	5.3%	32,024,000	30,421,000*
8	鲁松会娱乐公司	0.7%	25,912,000	25,723,000*
9	海洋世界娱乐集团	8.6%	22,582,000	20,798,000*
10	团园公园集团	1.5%	20,900,000	20,600,000
2017-2018年全球排名前10位的主题公园集团总游客量增长率		5.6%	501,228,000	473,767,000*

13. **618 个性消费汹涌，见证消费升级热潮。**天猫 618 期间进入“亿元俱乐部”的品牌超过 100 家，7 万特色商家同比大涨 200%。6 月 1 日，天猫 1 小时成交额超过去年 10 小时，苹果 2 分 45 秒破亿，耐克 4 分钟破亿，Marni 一分钟突破去年首日全天成交额。超过八成的核心品牌都发布了新品，新品购买者中 80 后 90 后占比达到 74%，手机云台、运动相机、无人机等新品是最受年轻人欢迎的 vlog 神器。宠物消费增长近 200%；高达模型玩具销量翻番；小众特色商品汉服同比大涨 320%；设计师定制首饰增长超 10 倍，个性特色消费实现强劲增长。

**第一小时成交破亿的品牌**



**第一小时成交最高的TOP10城市**



【本文由华夏幸福产业研究院研究并整理分析。信息来源：IT 桔子、麻辣娱投、36 氪、睿艺 RayeeACE、投资界、猎云网、钛媒体、中国日报、光明文娱、Donews、新快报、腾讯科技。】

(责任编辑：谭荔丹)