

# 文化创意产业双周观察

第 60 期

华夏幸福产业研究院

2019 年 08 月 19 日

编者按：

**重要看点：**票房破 40 亿《哪吒之魔童降世》开拓了中国动画产业整合制作模式。**企业热点：**抖音发起“抖音美好打卡地”文旅认证品牌；腾讯云发布游戏 PaaS 产品小游戏联机对战引擎；天猫发布“天猫新文创 2.0 计划”。**财报专栏：**腾讯 Q2 游戏营收同比止跌，2B 业务成第二大营收来源；斗鱼发布上市后首份财报：第二季度营收 18.73 亿元，同比增长 133.2%；**资本动向：**最大中文知识社区「知乎」完成 4.34 亿美元 F 轮融资；影视制作及泛娱乐内容提供商「耳东影业」获千万美元 A+轮融资；中国全息行业领先品牌「棱镜光娱」获得 5000 万元 A 轮融资；VR 线下运营商「Dreamscape Immersive」获得 4000 万美元融资。**行业纵览：**2018 年中国演出市场总体经济规模 514.11 亿元，增长 5.03%。伽马数据：《2019 移动互联网半年增长报告》发布：用户上网时长增速已放缓，细分行业规模增长短视频最为突出；《2018 中国网络文学发展报告》显示：2018 年网络文学主营业务收入达 159.3 亿元，订阅收入占比达 85.3%。

## ◆ 重要看点：

1. **票房破 40 亿《哪吒之魔童降世》开拓了中国动画产业整合制作模式。**该片是目前票房最高、参与制作人数最多、特效镜头最多的国产动画电影。1600 多位动画制作人员倾尽全力展现了 1800 多个镜头，其中包含 1400 个特效镜头，开创中国历史以来的动画片之最。

**点评：**《哪吒之魔童降世》不仅创造了中国动画电影票房的历史新高，其制作模式更具有启发性意义。中国动画制作公司数量多、规模小，而动画制作本身具有大体量、长周期的特点，《哪吒》主要出品方彩条屋采取了由五家制作公司统领、再层层分包、最终集结的模式，最终有 60 多家公司超过 1600 人参与制作。在当前我国动漫产业发展背景下，该模式有效保证了高效率、高质量的制作效果。



◆ 企业热点:

2. **抖音发起“抖音美好打卡地”文旅认证品牌。**通过结合线上数据评估及线下专业评审评分，向大众推荐旅游目的地。其中，线上数据评估将根据参与认证的景区在抖音上的内容量、传播量、互动量，来衡量其在抖音上的热门潜力，以此进行旅游目的地的筛选。“抖音美好打卡地”标准将根据各个认证旅游目的地的不同得分，授予其相应的“一赞”“二赞”或“三赞”的年度认证。

3. **腾讯云发布游戏 PaaS 产品小游戏联机对战引擎。**该引擎 (MGOBE) 可为小游戏开发者提供后台网络能力，使其快速、低成本实现联机游戏，并具有支持多场景匹配、网络通信实时同步、实时服务器更新不停服、提升小游戏传播力等能力。

4. **天猫发布“天猫新文创 2.0 计划”。**未来 3 年，让全球博物馆的“镇馆之宝”都入驻天猫，并与 1 万个品牌进行跨界合作。目前已有 24 家博物馆入驻天猫，仅故宫就在淘宝天猫开了 6 家店。

◆ 财报专栏:

5. **腾讯 Q2 游戏营收同比止跌，2B 业务成第二大营收来源。**腾讯第二季度营收 888.2 亿元，同比增长 21%；期内本公司权益持有人应占盈利为 241.36 亿元，同比增长 35%。网络游戏收入总额同比增长 8%至 273 亿元，打破了过去三个季度同比持续下跌的态势。作为腾讯布局的重点，金融科技和企业服务等 B 端业务表现亮眼，在第二季度获得营收 229 亿元，同比增长 37%。

6. **阅文集团上半年营收 29.71 亿元人民币，同比增长 30.1%**。毛利为 16.2 亿元，同比增长 35.5%。其中，在线业务收入 16.6 亿元，版权运营收入同比大增 280.3%至 12.2 亿元。“以版权为中心”的变现模式有效延长版权的生命周期，并实现不同娱乐形式的高效变现。

7. **斗鱼发布上市后首份财报：第二季度营收 18.73 亿元，同比增长 133.2%**。净利润为 2320 万元，去年同期为亏损 2.287 亿元；2019 年第二季度平均 MAU 为 1.628 亿，同比增长 32.6%，平均移动 MAU 为 5060 万，同比增长 42.5%；第二季度平均付费用户为 670 万，同比增长 123.3%。

8. **猫眼娱乐上半年营收 19.8 亿元，同比增长 4.7%**。截至 2019 年 6 月 30 日，猫眼经调整净利为 3.804 亿元人民币，净利润 2.574 亿元人民币，成功实现首次盈利。猫眼上半年总收入 19.846 亿元，同比增长 4.7%，娱乐内容服务上半年收入 6.657 亿元人民币，同比增长 18.7%；广告业务收入 1.564 亿元人民币，同比大幅增加 78.1%。此外，公司的销售及营销开支同比减少 46.7%。

#### ◆ 资本动向：

9. **最大中文知识社区「知乎」完成 4.34 亿美元 F 轮融资**。本轮由快手领投、百度跟投，腾讯和今日资本原有投资方继续跟投，这是知乎迄今为止金额最大的一轮融资，本轮融资主要将提速技术和产品创新，持续加强社区生态建设。虽然知乎的商业化路径波折不断，但随着内容赛道的不断拓展，直播/短视频、资讯/信息流、社区/搜索等呈现明确的融合发展态势，知乎丰富的流量池与优质用户仍是巨头争夺的重点。

知乎融资历程

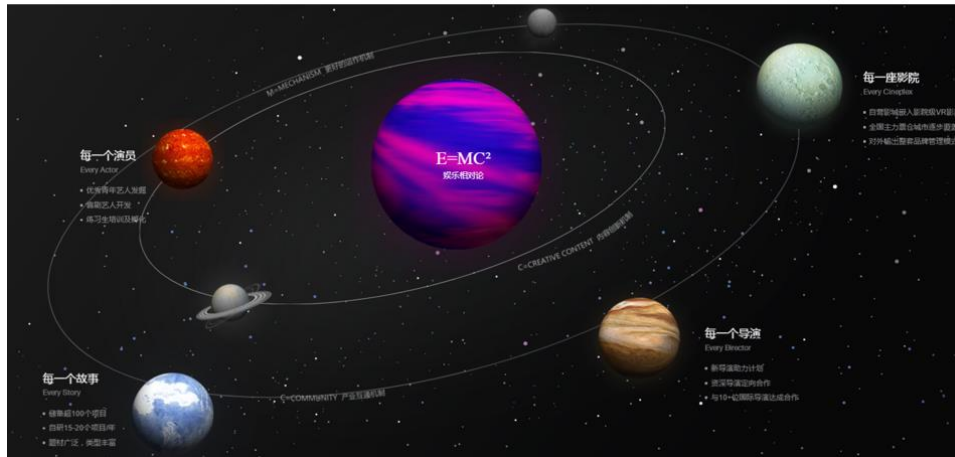
时间	轮次	金额	投资方
2019-08-12	F轮	约4.5亿美元	快手 百度投资部
2018-07-19	E轮	近3亿美元	未透露
2017-01-12	D轮	1亿美元	今日资本、启明创投、创新工场、搜狗、腾讯投资
2015-09-29	C轮	5500万美元	启明创投、创新工场、搜狗、腾讯投资、赛富投资基金
2014-06-01	B轮	2200万美元	启明创投、赛富投资基金
2012-01-01	A轮	100万美元	启明创投
2011-01-01	天使轮	100万人民币	创新工场

资料来源：企查查，华夏幸福产业研究院整理

10. **影视制作及泛娱乐内容提供商「耳东影业」获千万美元 A+轮融资**。耳东影业立足影视文化产业，是一家全产业链布局、专注打造优质文娱内容的集团公

司，纵向以内容为核心，多赛道布局影视投资、研发、制作、放映、经纪、技术创新等环节。目前有影视投资事业部、影视制作事业部、影院管理事业部、VR影视科技事业部、艺人经纪事业部五大业务版块。

### 耳东影业战略布局



资料来源：耳东影业官网，华夏幸福产业研究院整理

11. **中国全息行业领先品牌「棱镜光娱」获得 5000 万元 A 轮融资。**本轮投资方为吉利科技集团，本轮融资将用于夯实技术和基于技术的内容能力，推进产品化、商业化落地。棱镜光娱成立于 2017 年 8 月，是一家集头部 IP、全息内容创作、出品、市场运营及技术服务为一体的科技文化传媒公司。相比于传统以荧幕、水幕等介质为成像载体的成像方式，棱镜光娱以顶尖全息技术为基础，融合人工智能、虚拟现实等多种前沿科技打造未来成像系统。全息业务涉及文化领域、广告行业全息解决方案、智慧交通行业解决方案、智能车载全息解决方案等。

### 棱镜光娱部分应用场景

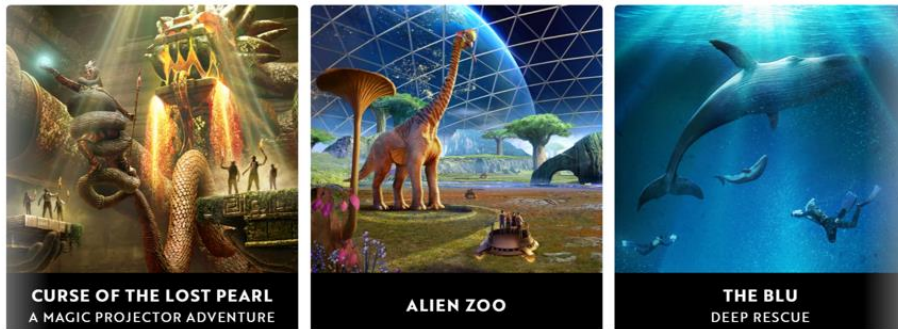


资料来源：棱镜光娱官网，华夏幸福产业研究院整理

12. **VR 线下运营商「Dreamscape Immersive」获得 4000 万美元融资。**本轮投资方为 AMC、21st Century Fox、华纳兄弟、Nickelodeon、MGM。Dreamscape Immersive 成立于 2017 年 1 月，致力于以好莱坞的方式打造 VR 线下体验店，为顾客提供原创虚拟现实体验以及与大型电影公司相关的虚拟现实体验，当前主要推出的代表性体验项目有：“失落的诅咒：魔术投影仪冒险”，“蓝光：深度拯救”

以及“异形动物园”等。

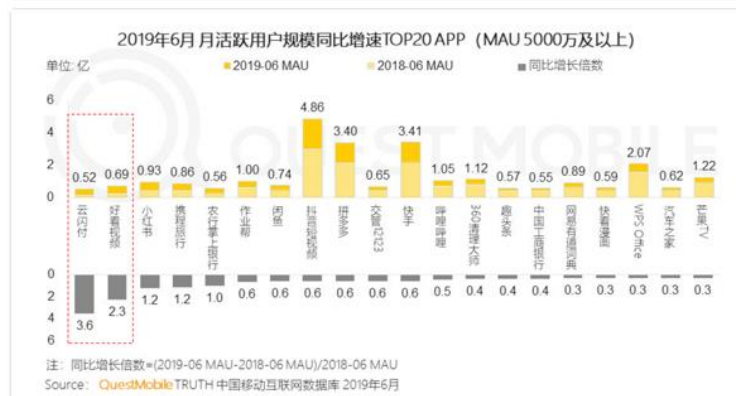
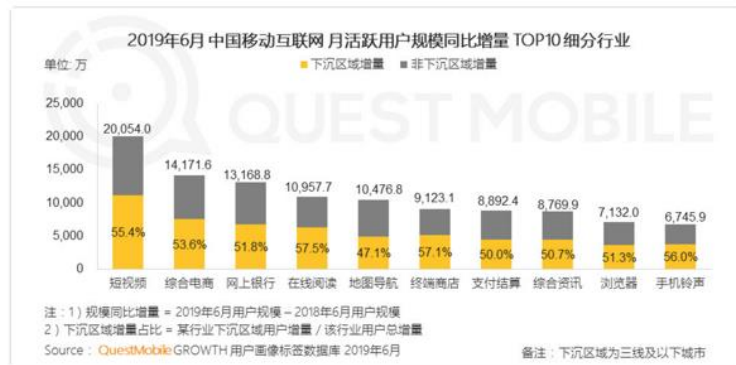
Dreamscape Immersive代表产品



资料来源：Dreamscape Immersive 官网，华夏幸福产业研究院整理

◆ 行业纵览：

13. QuestMobile 发布《2019 移动互联网半年增长报告》。时长红利窗口收缩：用户上网时长增速已放缓，用户平均每天花在移动互联网的时间近 6 小时，但下沉区域用户对移动互联网的使用程度依然在加深。从细分行业规模增长来看：短视频最为突出，同比增量过亿。从新上 APP 黑马榜来看：有近三分之一的新生黑马 APP 分别来自腾讯、字节跳动与网易。从 MAU 增速榜看：MAU5000 万及以上有银联背景的云闪付，凭借大量线下推广以及补贴，用户量暴增 3.6 倍；千万级以下的榜单中，手机游戏相关的 APP 增幅明显，TOP 20 中占比达三分之一。



14. **中国音像与数字出版协会发布《2018 中国网络文学发展报告》**。报告显示，行业规模方面，2018 年重点网络文学总体营业收入 342 亿元，其中网络文学主营业务收入达 159.3 亿元，保持稳步增长状态。收入结构上，网络文学行业仍以订阅收入为主，占比达 85.3%；其次为版权运营收入，占比提升明显，占比达 11.1%。作者作品方面，2018 年，国内主要网络文学网站的驻站创作者已达到 1755 万人，较去年新增 355 万人。

【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、第一财经、创头条、电科技、澎湃新闻、三文娱、TechWeb。】

（责任编辑：谭荔丹）