

中国互联网动漫市场年度综合分析2017

本产品保密并受到版权法保护

Confidential and Protected by Copyright Laws

Analysys 易观
实时分析驱动用户资产成长





分析定义

- 互联网动漫是指在网络上提供给受众的动画和漫画作品。动漫，即动画和漫画的合集。
- 本报告中“动漫”与日常用语“动漫”有一定区别。日常用语“动漫”常被指代为“动画”，而本报告中“动漫”指互联网上的动画作品与漫画作品合集。动漫作品一般包括冒险、搞笑、热血、情感、亲自、剧情、益智、校园等多种类型。



分析范畴

- 报告研究对象主要是大陆地区涉及动漫内容的应用/APP，不包括港澳台地区；
- 近年来国漫比重逐步增加，本报告中重点分析对象也为国漫。



数据说明

- 易观千帆只对独立APP中的用户数据进行监测统计，不包括APP之外的调用等行为产生的用户数据。截止2017年第1季度易观千帆基于对18.21亿累计装机覆盖及4.42亿活跃用户的行为监测结果采用自主研发的enfoTech技术，帮助您有效了解数字消费者在智能手机上的行为轨迹。

目录

CONTENTS

01



中国互联网动漫市场发展现状

02



中国互联网动漫市场用户研究

03



中国互联网动漫市场典型厂商分析

04



中国互联网动漫市场发展趋势预测

PART 1

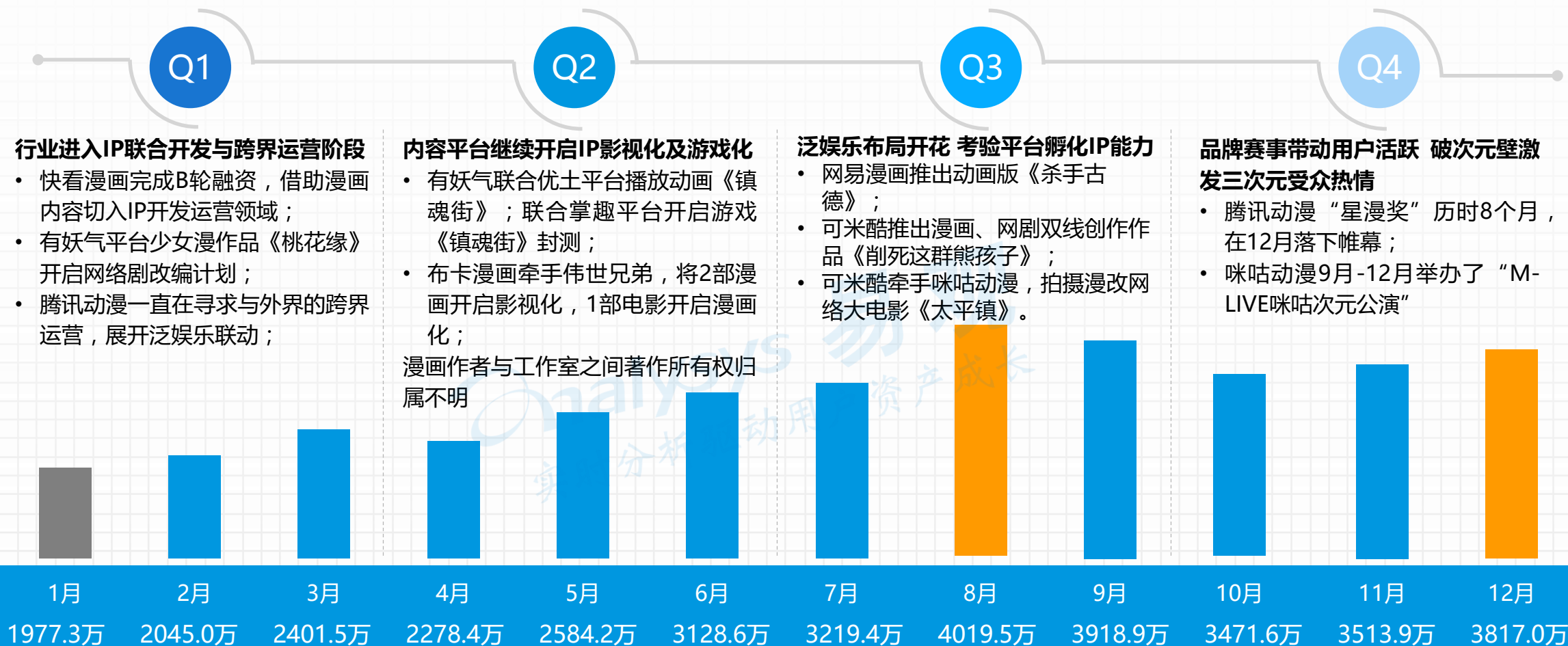


中国互联网动漫市场发展现状

© Analysys 易观

www.analysys.cn

2016年互联网动漫行业活跃用户规模成倍增长



TOTAL 38,170,000

全年行业活跃用户数量在波动中增长，年末用户规模较年初规模成倍增长。

全年中第3季度活跃用户数量最多，得益于7/8月学生暑假，有大量娱乐时间，为行业提供了大批受众；内容方面，不少厂商开始举办活动、上线新作品，积极与用户形成互动。

2016年中国互联网动漫行业大事记



PEST宏观环境利好增加，推动行业快速发展

P

政治：

- 目前国家对动漫行业发展格外重视，中央及地方政府纷纷出台动漫扶持政策。
- 8月，广电总局公布了《中共国家新闻出版广电总局党组关于巡视整改情况的通报》，将继续实施“原动力”中国原创动漫出版扶持计划，扶持引导优秀动漫作品创作生产；
 - 9月，广东省公布了《关于加快动漫游戏产业发展的意见》，称将奖励第三方品牌（版权）授权、鼓励小微动漫游戏企业与动漫游戏龙头企业开展产业合作、鼓励动漫游戏人才落户广州。

经济：

- 2016年上半年国内投融资事件达41起，下半年减少至32起。但因目前动漫平台处于百花齐放的状态，行业也已经看到动漫行业蕴含的潜力，因此未来动漫行业行业版图将不断整合，资本热情继续；
- 2016年8月国家宣布，直到2020年我国有国家认定的动漫企业自主开发、生产动漫直接产品，确需进口的商品享受免征进口关税及进口环节增值税。
- 政府补助是一些企业平衡收支的重要手段。如：欢乐动漫、精英动漫。

E

S

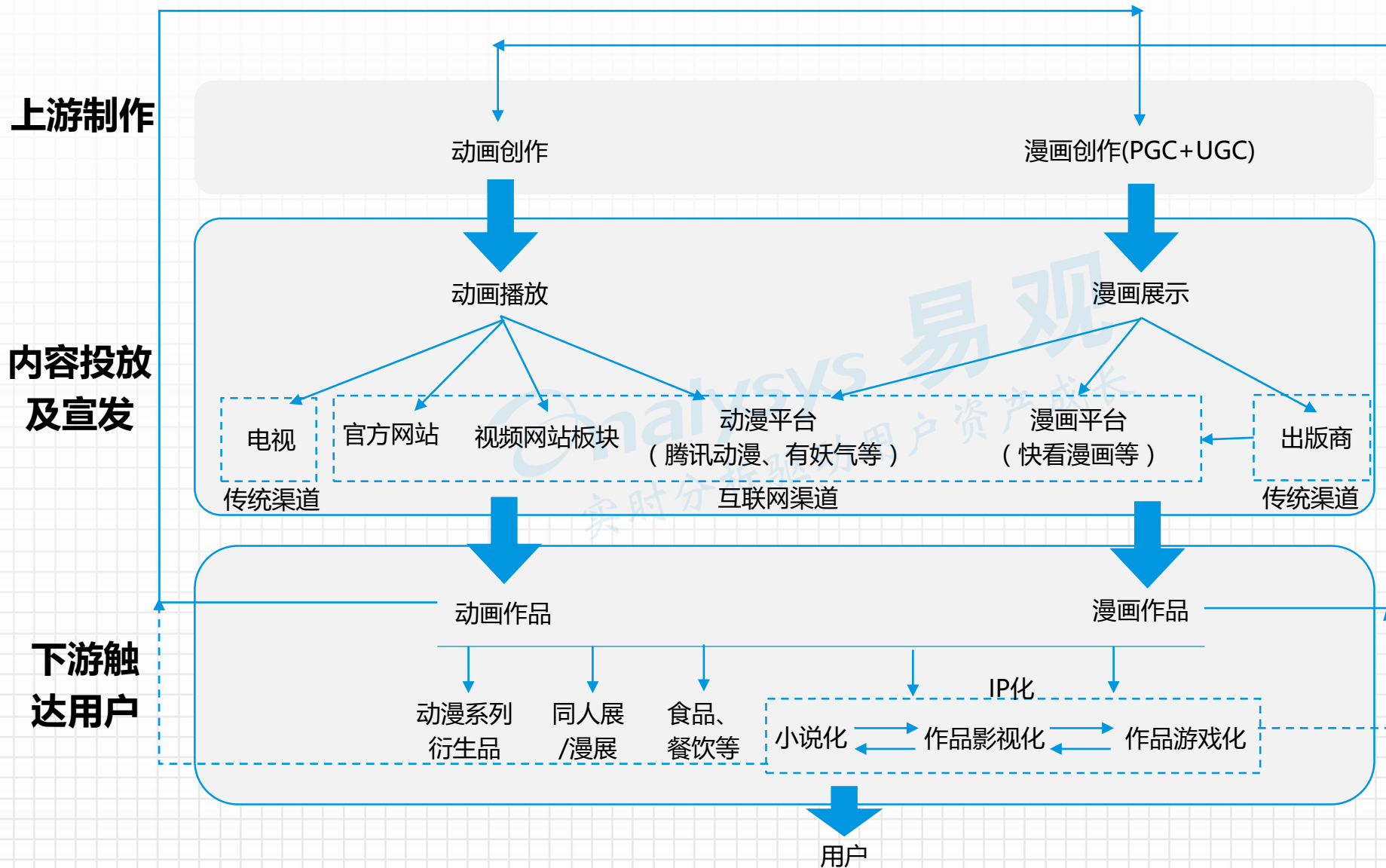
社会：

- 随着经济发展，社会包容性增强，二次元文化慢慢被人们接受和关注，但同时对二次元中牵涉的相关内容要求也越来越高。这无疑是二次元产业发展需要面临的新的挑战，却也同时为二次元产业开创了一个更为广阔的发展空间。
- 2015年国家发布最严版权令，漫画平台下架了大量盗版作品，其大多为国外作品。动漫市场供给突然缩小，造成市场供不应求，国漫迎来市场小爆发。

技术：

- 智能手机和移动互联网的普及有助于推动ACGN的传播。
- 众多二次元APP丰富了ACGN内容的呈现形式，便利了用户群体。
- 2017年3月20日，文化部发布中国主导制定的手机（移动终端）动漫标准上升为全球标准，提升了中国动漫的市场地位，同时帮助国内小型动漫企业解决了前期客户端建设的难题。

T



Analysys 易观分析认为，中国动漫产业可从上游内容生产，内容投放与宣发，延伸到下游产品展示及变现。

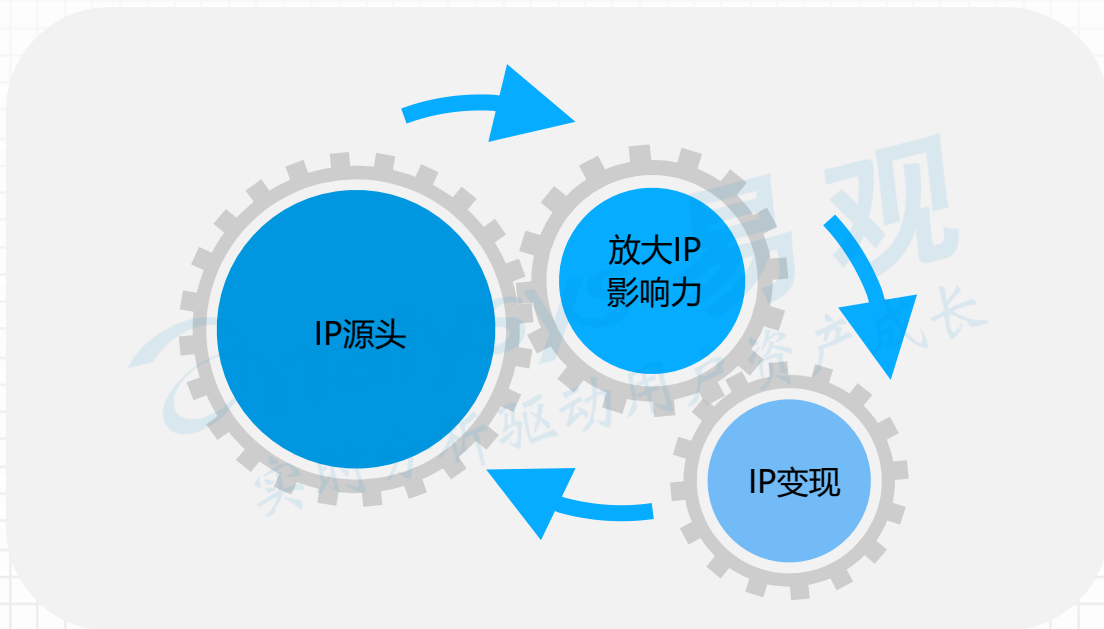
上游内容生产包括企业/工作室、产生内容和个人原创产生内容，这也是我国动漫行业目前比较薄弱的环节。因为优质动漫作品依赖于优质剧本，但是我国大多数厂家为追求商业化，创作结果会相对低幼化，所以得不到全民喜爱。

内容投放及宣发环节，即动漫作品通过传统渠道或互联网渠道进行展示、宣传和推广。

下游变现环节，目前厂商主要变现方式是作品IP化。

厂商IP运营从“怎么走”升级为“怎么走的更得人心”

IP运营方式（横向）



IP运营载体（纵向）



目前，国漫平台在IP运营方面大都采取IP源头开发→放大IP影响力→IP变现的模式，IP运营的载体也大致相同，包括漫画、动画、影视、游戏、小说等等。近几年国漫平台虽然在选择载体承担IP运营方式时有所不同，但运营模式基本相同，均未离开从源头开发到变现的过程。此外，在选择载体承担IP运营时，需要从各个厂商自身具有的资源及其资源重要程度来确定，即IP运营“怎么走”。当行业厂商开始大规模进行IP运营时，如何让平台作品更吸引用户变成厂商重视的问题。厂商方面，依据自身可以拿到的资源，开始深度参与IP改编，参与改编作品的剧情设计、演员选择、导演选择、分发渠道选择等等，不仅是单一的IP授权，从纵向方面对IP运营进行开发，即“怎么走的更得人心”。

PART 2



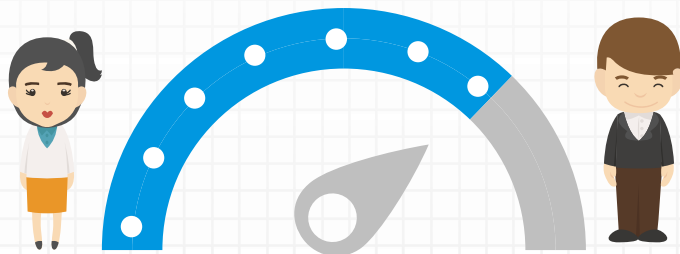
中国互联网动漫市场用户研究

© Analysys 易观

www.analysys.cn

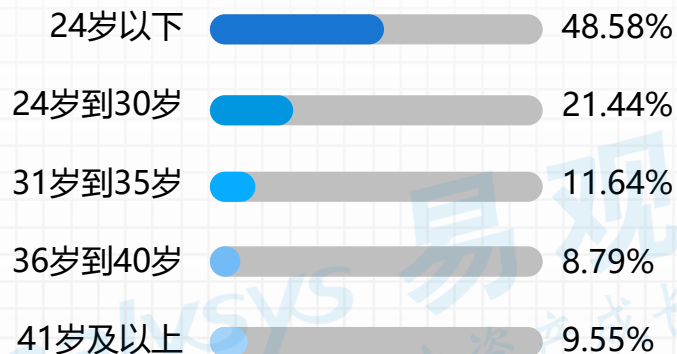
女性更爱看漫画，受众低龄化逐渐向全民扩散

性别

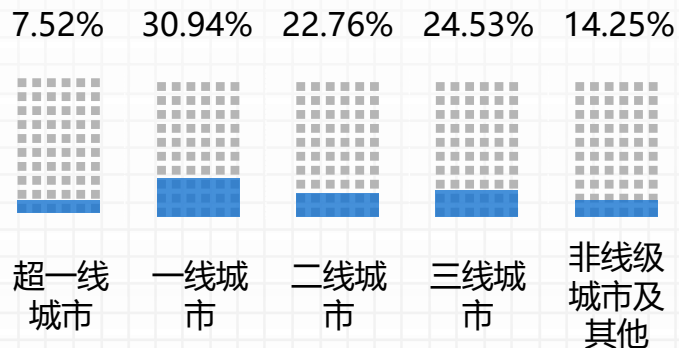


67% of all users

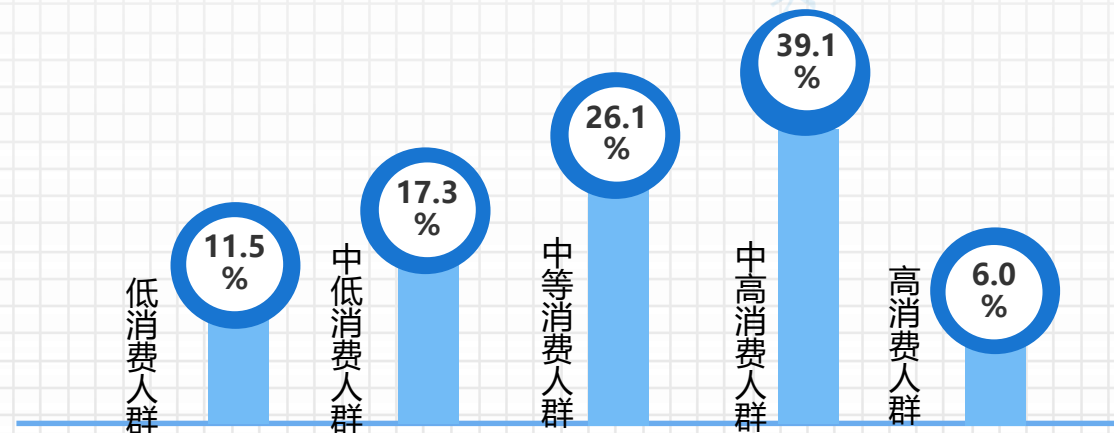
年龄



地域



消费能力

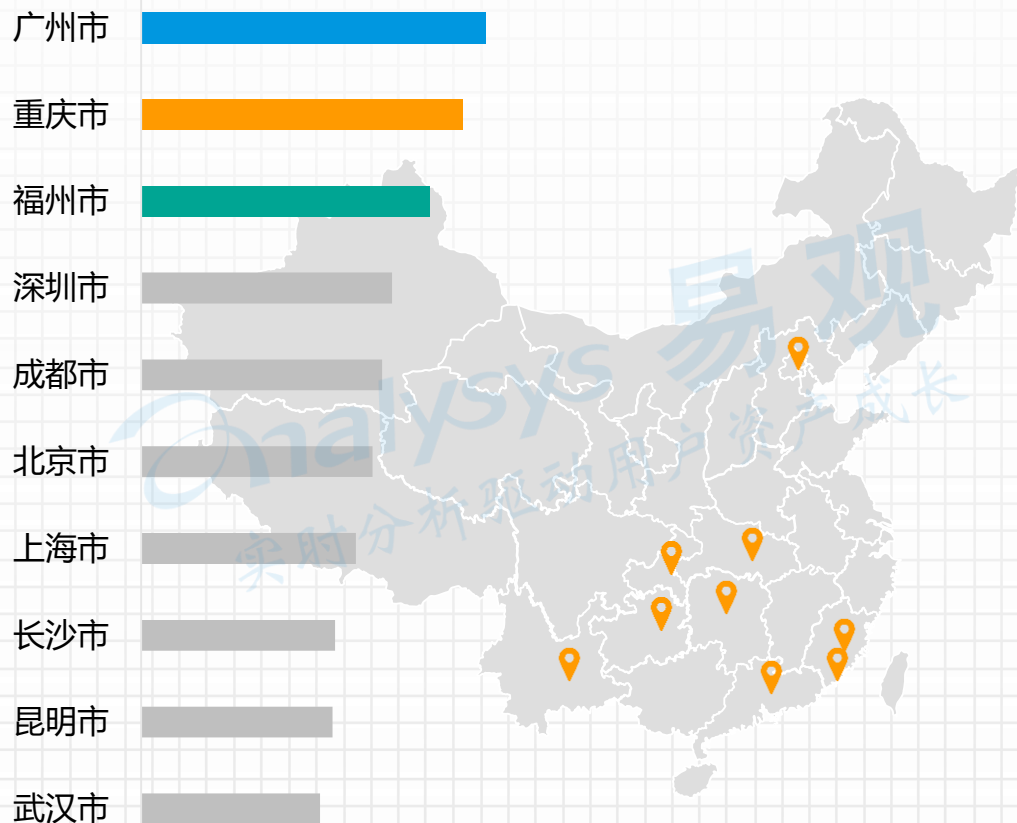


- 根据易观千帆数据监测显示，动漫活跃用户中，女性占比高于男性；
- 近几年泛娱乐的实施，动漫产业和影视、游戏、文学等产业之间联动越发密切，加之国内优质动漫IP层出不穷，一些大学生、上班族也开始关注动漫行业，使得整体年龄段从低龄化开始向全龄化迁移。24岁以下用户占比逐渐降低；
- 看动漫的受众规模也因地域不同而变化。其中，超一线城市及一线城市受众规模最多，其接受新文化较快，对动漫的需求量也最大；
- 动漫受众中，大部分受众还处于低消费-中等消费水平内。但中高消费人群已占比四成，未来消费潜力巨大。

数据来源：易观千帆2017年2月数据。

| 广州为名副其实动漫大省，受众更偏好用vivo看漫画

城市受众分布



数据来源：易观千帆2017年2月数据。

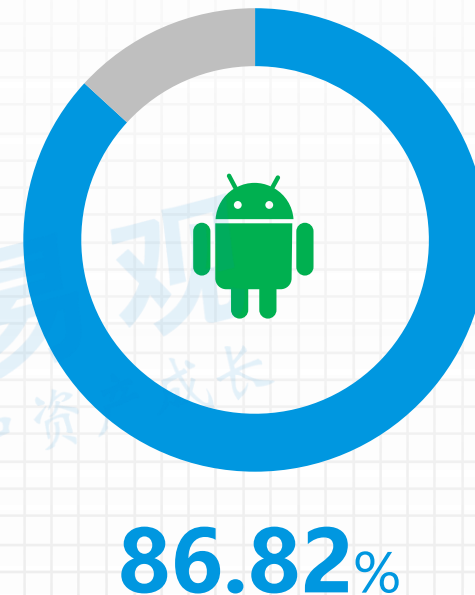
Android品牌偏好TOP3



- 用户最偏爱的智能终端品牌为vivo，占比14.22%
- 品牌偏好TOP2华为，占比12.75%；
- 品牌偏好TOP3OPPO，占比11.37%

数据来源：易观千帆2017年2月数据。

操作系统



使用安卓设备的用户数量更多，占比86.82%

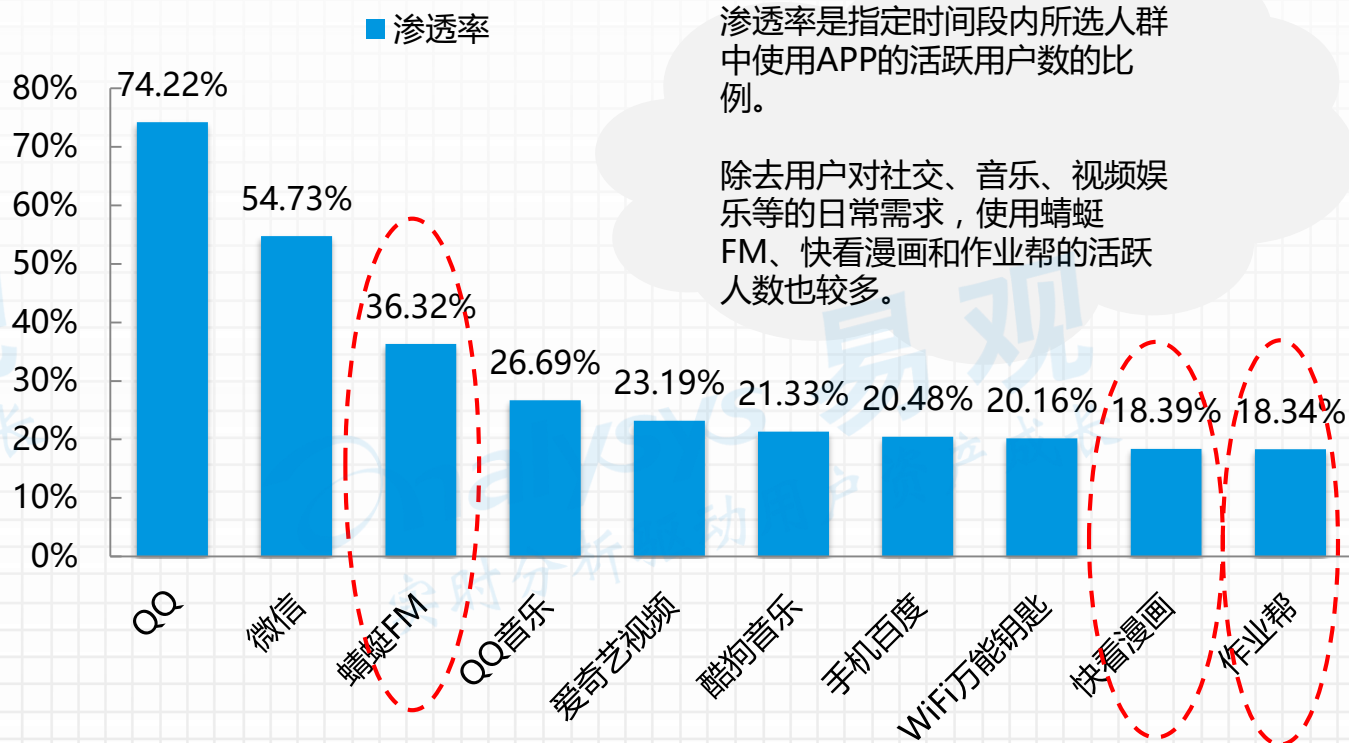
数据来源：易观千帆2017年2月数据。

动漫用户爱匿名社交、爱游戏、爱追番

最偏好领域TOP5



人群应用渗透TOP10



数据来源：易观千帆2017年2月数据。

数据说明：易观千帆只对独立APP中的用户数据进行监测统计，不包括APP之外的调用等行为产生的用户数据。截止2017年第1季度易观千帆基于对18.21亿累计装机覆盖及4.42亿活跃用户的行为监测结果采用自主研发的enfoTech技术，帮助您有效了解数字消费者在智能手机上的行为轨迹

PART 3

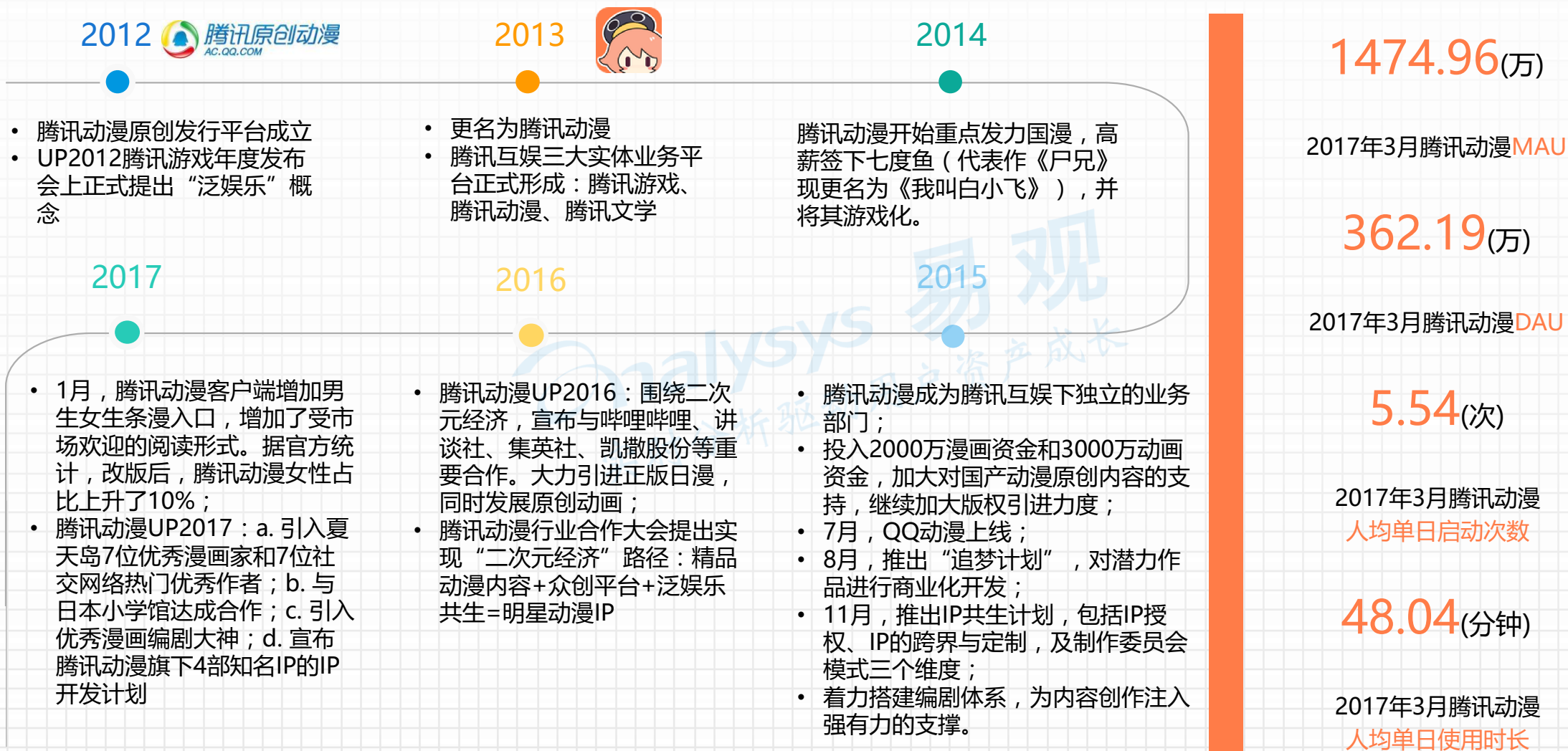


中国互联网动漫市场典型厂商分析

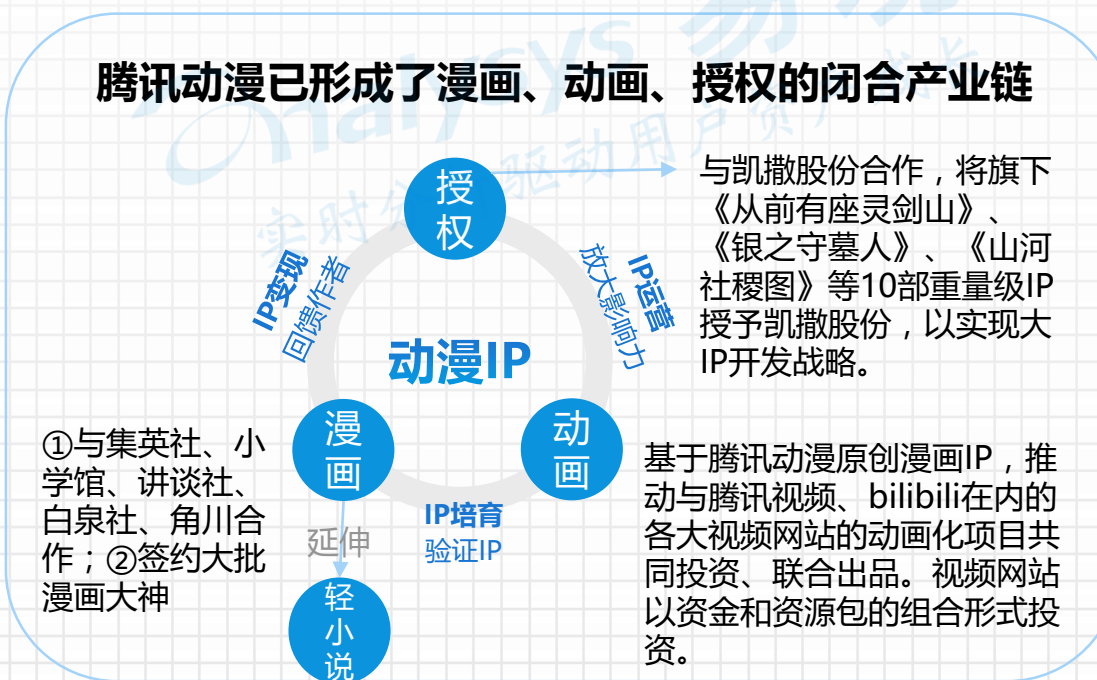
© Analysys 易观

www.analysys.cn

典型厂商分析之背靠腾讯互娱的腾讯动漫

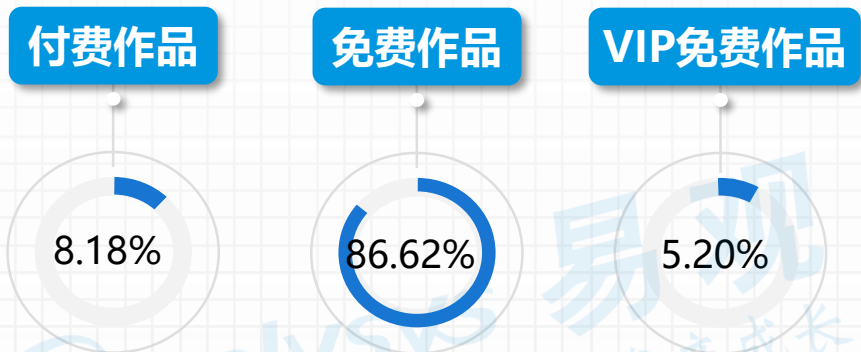


腾讯动漫依附腾讯互娱大体系，相互协同，促进闭合产业链运作



腾讯动漫作品结构及代表性IP盘点

腾讯动漫作品收费结构



目前，腾讯动漫平台上作品超2万部。

- 付费作品：指普通用户需正常按章或按部收费，VIP用户可打折付费；
- 免费作品：所有用户均可观看；
- VIP免费：按VIP包月、季、半年、年收费的作品

腾讯动漫不同地域作品结构



数据来源：腾讯动漫官方公布，易观整理。



《狐妖小红娘》



《从前有座灵剑山》



《中国惊奇先生》



《我叫白小飞》原名《尸兄》



《妖怪名单》



《王牌御史》

内容

✓ 完善现有作品类型结构

如：作品表现形式方面，加大对条漫的投入力度；

✓ IP培育

持续培育具有包容性（多类型用户均可满足）、深度开发（易后期开发）等特点的大IP，来应对市场上不同类型受众的需求。

✓ IP深度开发

IP开发不止漫画和动画一环，还有后期的影视剧、手游等环节。因此在IP开发时，从源头（漫画）上就控制IP的内容、情节，以达到后期易改编的目的。

如：由南派三叔担任监制的《待嫁丞相》，在漫画创作时便考虑到IP之后的影视化及游戏化开发，以此搭建故事框架、塑造人物等。

✓ 加强与合作伙伴的关系

- ①提升平台内容创作能力。积极与优秀漫画家合作，扩大签约漫画家的阵容；
- ②加大原创作品征集力度。UGC内容也是市场不可忽视的一部分；
- ③加大与国外版权商的合作，收录更多的国外优质漫画；
- ④巩固与分发渠道商的关系。

平台

✓ 加强腾讯系产品协同关系

在腾讯互娱体系下，使腾讯动漫与腾讯系产品互相协同，促进动漫的发展。

✓ 提高平台包容能力

二次元文化影响力正在逐渐扩大，二次元受众也在逐步增加。腾讯动漫需要建立一个平台来承载多类型的IP，来满足不同标签用户的观看需求。

	时间	版本号	更新内容
2017Q1	2017.03.25	V4.7.8	修复女生频道缓存小问题，加载更快。
	2017.03.20	V4.7.6	逗币新玩法来了！女生频道大图展现！
	2017.01.25	V4.6.6	礼物赏起，直播送礼，就是嗨！ 新增节日换肤！ 修复了一些充值活动、动态头像上的一些小瑕疵，更流畅。
	2017.01.23	V4.6.3	弹幕来袭，伙伴都在，更热闹！
2016Q4	2016.12.22	V4.5.6	定制版本上架
	2016.12.14	V4.5.4	【修复离线阅读卡顿问题】 【新特性】 （1）条漫频道UI刷新，日更，每天一个高清故事（2）漫画详情UI刷新（3点券阅读包上架，看多少，买多少）
	2016.11.24	V4.4.5	【薛之谦代言腾讯动漫！】 薛之谦正式代言腾讯动漫，薛之谦主题版本上架！
	2016.11.03	V4.4.3	【特性提升】 （1）互动消息与通知打通，不开app也能及时获得小伙伴的通知~ （2）签到升级、首页签到更方便！
	2016.10.21	V4.3.11	【问题修复】修复部分卡顿问题
	2016.10.03	V4.3.8	社区互动版本上线（1）任务上线，做任务，升等级！（2）社团上线，操场内容更清晰！（3）prpr上线（4）投票上线，话题种类增加投票类型。（5）iMessage贴纸功能上线。【问题修复】（1）话题发表时概率性图片丢失问题修复（2）收藏更新提醒概率性收不到问题修复
2016Q3	2016.09.13	V4.2.12	【特性升级】 1、锁屏就能预览新话内容 2、系统搜索更优化！不用进app，下拉、搜索，就有了，更能进入app进一步搜索
	2016.08.22	V4.1.5	【问题修复】修复部分卡顿问题
	2016.08.11	V4.1.3	【新增特性】（1）VIP包月降价！（2）个人中心全面UI刷新（3）操场页面图片展示方式优化
	2016.07.04	V4.0.3	【修复了部分问题】
2016Q2	2016.06.23	V4.0.2	【修复了部分VIP用户更新版本后，首次登陆VIP身份未正确展示的问题
	2016.06.15	V4.0.1	【功能新增】（1）可以投月票（2）操场上线（3）独家动画一站式搞定（4）首页推荐作品更智能（1）全新UI（2）框架调整，去掉侧边栏，“我的”移到底部，操作更方便（3）搜索独立出来，在哪里都能搜（4）【分类】与【排行转】合并 在“分类”频道中（5）动画、条漫全在首页上
	2016.06.03	V3.7.9	【问题修复】修复部分卡顿问题
	2016.05.18	V3.7.8	【问题修复】修复部分付费章节下载问题
	2016.05.13	V3.7.7	【新增特性】（1）日漫向左翻页功能添加（2）漫画加载加载速度翻倍（3）设备旋转感应，插着耳机看漫画再也不卡手（4）VIP作品可以“免费试读”
	2016.04.26	V3.7.4	【付费升级】增加1月、全年两种单价【错误修复】修复若干APP错误问题

腾讯动漫APP更新频次—2016年以来产品重大更新速度加快

	时间	版本号	更新内容
2016	2016.03.27	V3.7.2	【错误修复】 修复部分APP错误问题
	2016.03.24	V3.7.1	【功能升级】（1）阅读历史实现多终端同步（2）作品收藏帐号同步（3）支持漫画后台下载（4）新增下载与目录入口（5）已下载漫画支持续读功能（6）增加搜索推荐（7）整体UI风格修改，去掉新年皮肤，恢复淡雅格调（8）部分缓存添加
	2016.03.07	V3.6.4	【修复部分用户闪退问题】
	2016.01.28	V3.6.3	1.更新应用icon，新年新气象 2.压缩启动图文件大小，app瘦身
	2016.01.22	V3.6.2	1.优化产品性能，优化细节交互 2.更换新年UI样式
	2016.01.15	V3.6.1	1.全新的底部标签，让整个app结构更加清晰。 2.新增的分类搜索，让搜索更加精确。
2015	2015.12.17	V3.5.1	1.修复了条漫返回失效问题 2.修复阅读时左右滑动失效问题 3.修复返回书架时自动到顶部问题 4.增加我的书架书籍更新频次 5.ios6 阅读适配
	2015.12.02	V3.5.0	1.云书架功能上线 2.新增了竖屏卷轴阅读模式。
	2015.10.16	V3.1.0	1.修复了阅读记录问题。 2.适配了ios9系统，修复了几个bug。
	2015.10.01	V3.0.0	1.不卡顿不闪退，阅读流畅，脱胎换骨！ 2.任性收藏下载，数据不丢，高枕无忧！ 3.全新条漫，轻量有趣，更懂你心！ 4.视觉改版，简洁明了，焕然一新！
	2015.06.18	V2.3.5	1.首页 banner 活动运营功能添加， 2.优化，活动及广告页面的样式 3.我的书架，阅读记录，添加按 最近收藏或阅读时间排序 4.阅读模块 返回按钮 优化，内存优化，修复点击书签闪退问题 5.阅读模块各页面ui优化 6.修复，直接跳章节，优化VIP提示逻辑。
	2015.05.18	V2.3.4	1.解决书架和阅读记录丢失和错误的问题。 2.解决用户闪退问题。
	2015.05.04	V2.3.3	1.阅读模块新增 添加删除书签功能，便于漫画迷记录自己喜爱的章节和剧情 2.新增浏览页分享至微信、微信朋友圈、QQ、QQ空间，好东西大家一起分享 3.新增内容阅读前翻和后翻功能，优化了阅读的操作体验 4.亮度调节模式更灵敏，便于不同场景下找到适合您的阅读光线 5.阅读模块全新UI，操作更顺畅，界面更友好
	2015.03.10	V2.3.2	1.新增VIP会员功能，尽享VIP会员特权 2.优化加入书架书籍，更新提醒功能 3.修复IOS7以下系统，进入漫画阅读异常退出问题
	2015.02.06	V2.3.1	1.书城模块全新改版 2.新增书架漫画更新推送提醒 3.修复一些bug
	2014.08.08	V2.1	1.修复横竖屏切换时跳章问题； 2. 优化下载功能，支持全选下载； 3. 新增手Q一键登录； 4. 修复章节更新后排序问题；
2015前	2014.03.26	V2.0	1.全新改版，支持iOS7 2、全新交互设计和视觉设计 3、增加封面的尺寸和清晰度 4、全新分类列表和推荐 5、增加精品推荐频道 6、更加友好的导航菜单
	2013.05.20	V1.1	1.提供日漫全屏和对页浏览功能； 2.优化阅读体验，适配iphone5； 3.增加了付费作品的购买功能；

快看!

2014

- 快看漫画成立
- 12月，快看漫画创始人兼CEO陈安妮的一篇长条漫画《对不起，我只过1%的生活》走红网络；
- 12月，获得红杉资本投资的A轮300万美元融资；
- 12月，快看启动“30万元正版计划”。

2015

- 5月，陈安妮携手古巨基登上浙江卫视跨界创投真人秀节目《天生我有才》
- 10月，快看漫画《我弟弟是外星人》、《复仇高中》登陆韩国最大收费漫画平台Topboon&Bomtoon，开启快看漫画国际大门；
- 12月，快看漫画获得由红杉资本和昆仑万维投资的B轮1亿元人民币，资金通过漫画运用于IP开发领域

2016

- 4月，快看漫画独家连载的《快把我哥带走》出现在中汇影视的超极片单里，《快把我哥带走》正式启动影视化，预计将在2017年上线
- 4月，快看漫画官方宣布称其总用户数破3000万，但根据易观千帆数据统计，2016年4月，快看漫画活跃用户数量为548.52万人。

2017

- 1月，快看漫画获得来自天图资本、红杉资本中国基金、今日头条等机构的C轮2.5亿元人民币。
- 3月，中日合作改编的电视动画《快把我哥带走》上线，4月，电视版《快把我哥带走》登陆日本东京都会电视台。

1506.18(万)

2017年3月快看漫画MAU

506.80(万)

2017年3月快看漫画DAU

6.39(次)

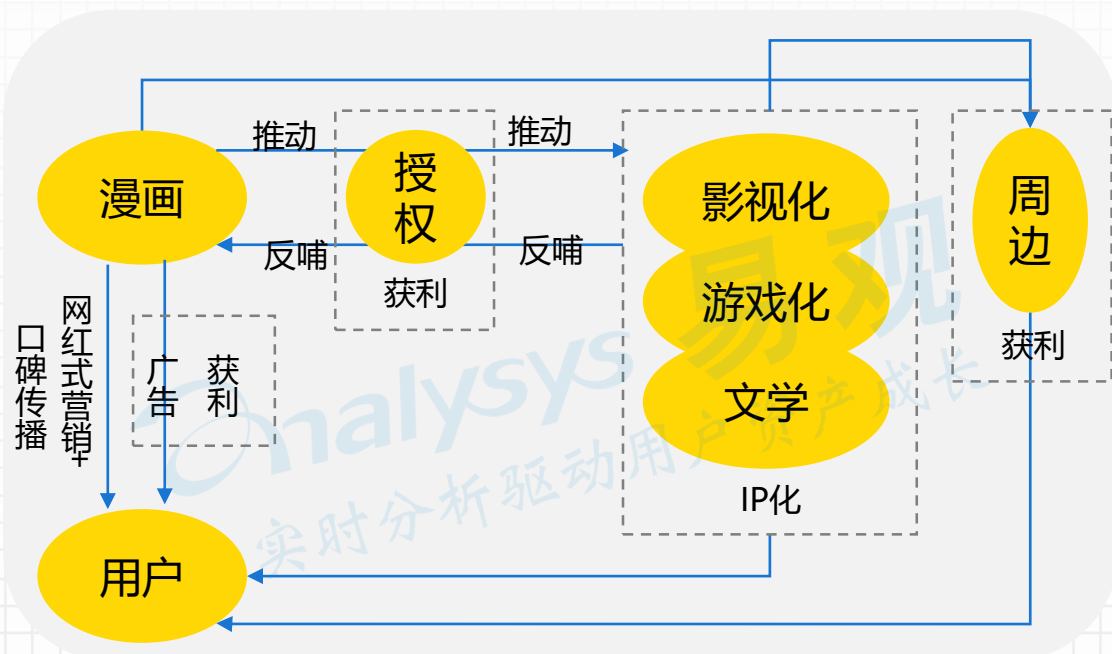
2017年3月快看漫画
人均单日启动次数

45.01(分钟)

2017年3月快看漫画
人均单日使用时长

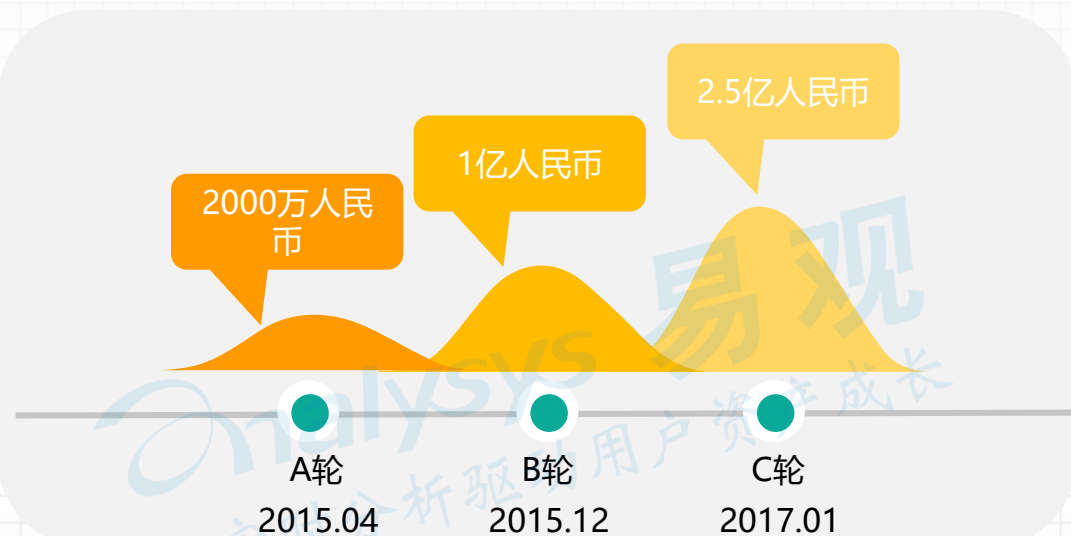
内容与包装团队合力推动快看走向市场，走向国外

快看漫画运作模式



快看漫画之所以能取得大量的用户和市场，内容团队和包装运作团队是其最大的核心竞争力，通过将快餐式的女性向条漫包装成受用户青睐的作品，快速获得目标性用户。内容方面，通过签约大批作者和征集大量原创作品来增加内容储备；包装运作方面，有明星CEO前期的推广方式，快看已经有一套独有的推广模式。此外，快看的作品质量已经在国内经过了用户的验证，有一部分作品便输出到国外，如《快把我哥带走》。

快看漫画融资情况



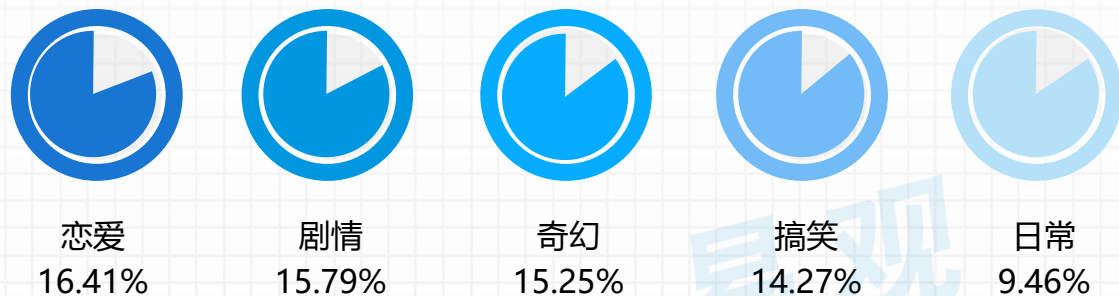
快看漫画凭借前期网红式营销、易于阅读的条漫形式和温暖治愈的漫画内容，迅速吸引了一大批用户，随之也受到了大量资本的青睐。

快看漫画组织架构



快看漫画作品结构及代表性IP作品盘点

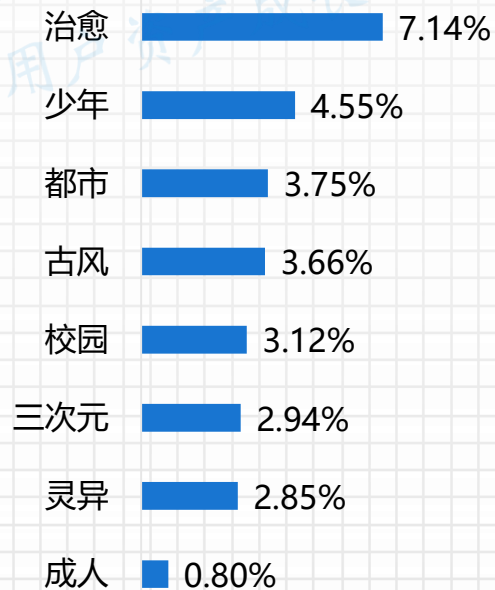
快看漫画不同类型作品结构



快看漫画作品主要类型是恋爱、剧情、奇幻、搞笑、日常和治愈，作品女性向明显。虽已向综合性作品扩展，增加了少年、都市、灵异等作品规模，但占比仍较少，如少年类漫画仅45部。相比于腾讯动漫、有妖气、大角虫漫画等综合性平台，稍显弱势。

目前，快看漫画签约作者超过500位，签约作品超过1000部。关注人数超过100万的作品达到130余部，粉丝数破百万作品超过150部，点赞上百万的作品有282部，热度上亿的作品近300部。与全球100余家优质漫画公司、工作室实现战略合作。

数据来源：快看漫画官方公布，易观整理。



《你好！筋肉女》



《整容游戏》



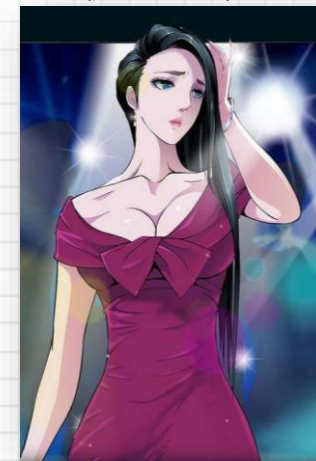
《零分偶像》



《妮玛和王小明》



《快把我哥带走》



《密会情人》

2017年重点及未来发展方向：做懂年轻人的产品

根据Analysys易观干帆数据监测显示，快看漫画的受众中24岁以下的用户占比高达94%，即快看漫画的主要消费人群为95后，是对新事物有强烈好奇心的年轻群体。而快看自成立以来，平台内容全免费，加之快看平台作品独有的文化调性，形成了快看独有的文化，已经抓牢了95后用户的心，这也是快看漫画平台源源不断的创新核心。但如何应对不断强大的竞争对手，加速平台变现是快看亟需解决的问题。4月29日，快看对平台三部作品开启“抢先看”功能，试水付费，Analysys易观认为，快看此次收费无形中采取了情感营销的战术，因为快看自上线两年多以来，即使在其他平台不断进行收费的情况下，始终坚持平台内容全免费，这便向用户传递了快看无偿为用户提供漫画的形象，用户经过不同平台之间的对比，增加了快看的信任与粘性，以致于出现“抢先看”活动发布后大量用户表示支持的现象。但是从快看对于虚拟币价格的设置来看，5元人民币=500KK币，与可以单话购买的漫画岛、大角虫漫画对比来看，人民币兑换虚拟币的价格相同。但在单话价格上，快看1话根据作品不同，需要支付38KK币、52KK币、68KK币等价位的虚拟币，大角虫漫画1话需要29虫币，漫画岛2话需要29漫画券。相对较高的单话价格使得用户付费变得相对困难，这将更加考验快看作品自身的能力。

未来发展方向

01

内容方面

① 尝试开启付费业务。

2017年4月28日之前，快看漫画平台漫画为全免费。4月29日，快看试行“抢先看”的付费体系，在付费阅读方面进行首次试水。

其中，“抢先看”是指用户可以通过支付KK币来提前解锁新章节，未支付KK币的用户需要等待一定的时间才能进行阅读。而且此次试水仅针对3部指定的上架不久的作品。为积极调动用户的关注度与参与度，快看漫画在4月29日和5月1日进行KK币免费限时发放活动。

② 继续走平台流量路线，增加与CP公司的合作

③ 坚持轻内容

03

平台方面

① 构建内容分发、广告流量、IP开发、衍生品授权为一体的动漫产业链，并在此基础上促成联动创赢；

平台各个业务的平稳运作，均离不开各个环节的联动协同，这也是快看未来要做好内容和变现的必经之路。

02

IP化方面

① 继续打造爆款。

平台大部分的流量都是由高人气爆款打造的，快看未来也会继续通过推出爆款来带动整个平台。

② 加强内容自制。

快看漫画以前的《复仇高中》、《整容游戏》等作品均为团队自制，未来的IP改编也会继续沿用自制/策划的方法，并在原有基础上继续加强。这也是快看漫画在C轮融资后的一项重点计划。

③ IP开发的重点：真人影视剧。

从快看漫画官方发布的影视化改编方案来看，2017年将有6部作品开启影视改编，其中上线两部，分别为《零分偶像》和《你好！筋肉女》，均为网剧改编。

04

其他方面

① 避免夏天岛事件应对方法：

首先，给签约作者足够的报酬，其次，设立灵活的签约机制，根据时间和市场的变化，灵活改编签约内容。保障签约作者权益的同时，推动优质作品成长。

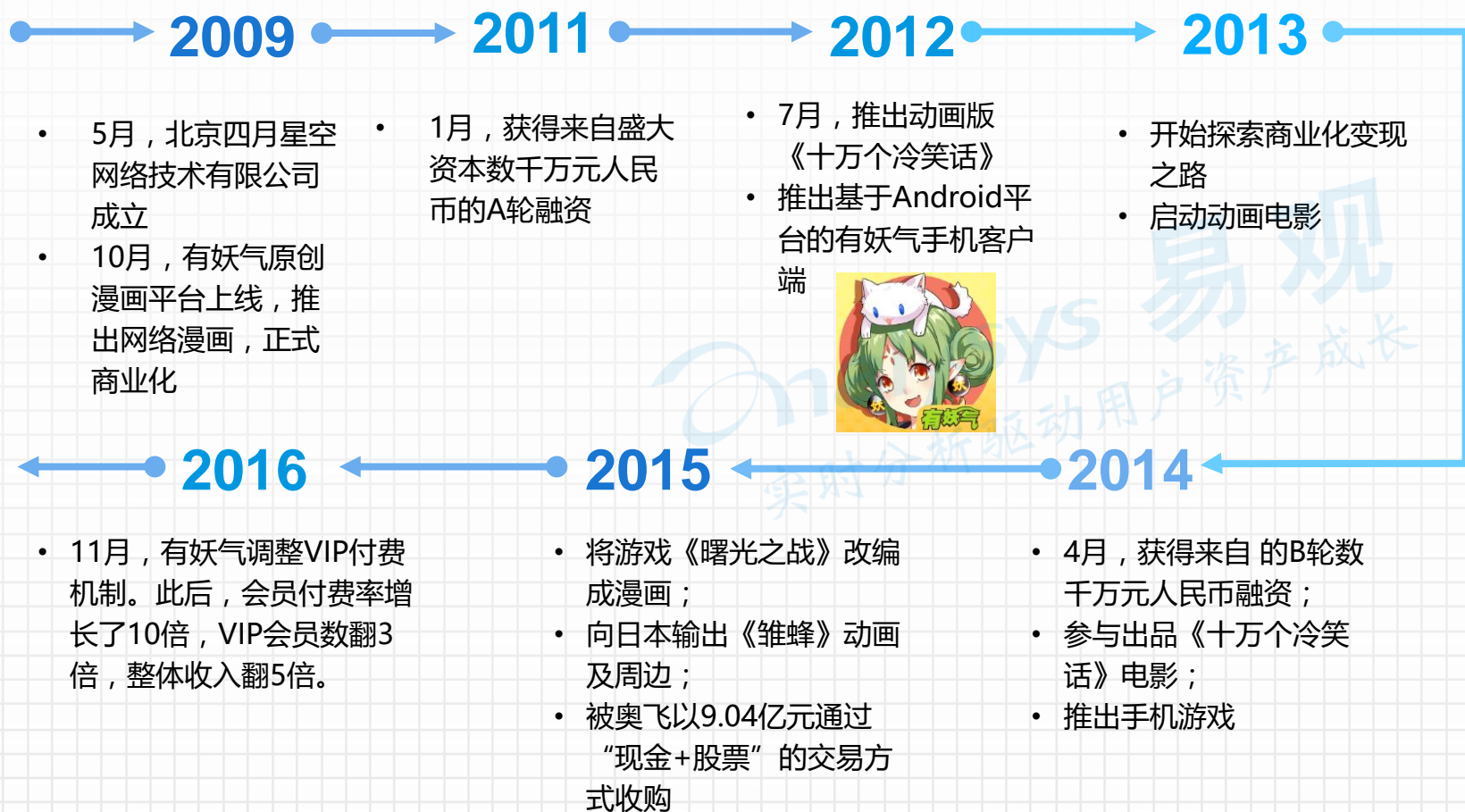
快看漫画APP更新频次—重视用户产品细节体验

	时间	版本号	更新内容
2017Q1	2017.03.27	3.9.2	修复了部分bug
	2017.03.08	3.9.1	修复了部分bug
	2017.02.24	3.9.0	可以在个人资料中填写昵称以外的更多个人信息！
	2017.02.09	3.8.3	细小的地方做了很多优化
	2017.01.16	3.7.0	1.搜索页面加入了全新的热搜推荐2. 可以直接从V社区的作者动态跳转到漫画页
2016Q4	2016.12.22	3.6.1	新功能 1.全新的漫评功能上线，你可以直接对整部作品进行评论了！ 2.全新的男女生版发现页上线，一键切换属于你的漫画推荐！ 新体验 1.分类页面新增内容排序，根据你的需要，随时发现好作品！ 2.漫画详情页可以通过点击翻页了，指尖一点，轻松阅读！
	2016.12.21	3.6.0	新功能 1.全新的漫评功能上线 2.全新的男女生版发现页上线，一键切换漫画推荐！ 新体验 1.分类页面新增内容排序，根据你的需要，随时发现好作品！ 2.漫画详情页可以通过点击翻页了
	2016.11.18	3.5.0	1.消息中心新上通知模块 2.增加对3D touch的支持3.漫画详情页增加相关推荐4.网络发动机大升级，省流量不止一点点 5.优化了一些视觉细节
	2016.10.20	3.4.0	1.增加阅读历史2.发现页增加作品描述3. 可以删除所发评论4.若干bug修复
	2016.10.01	3.3.2	1 可以删除自己的评论2 修复了一些bug
2016Q3	2016.09.26	3.3.1	1.UI优化 2.若干bug修复
	2016.09.13	3.3.0	1.全新发现页，神秘模块整装待发，每天打开一次，可能会被福利砸中哦 2.若干bug修复
	2016.08.18	3.2.0	1.全新漫画推荐页面2.调整漫画分类展示3.漫画后添加所有参与创作的大大4.解决若干bug
	2016.07.23	3.1.0	搜索直接搜作者，社区或个人页面直接关注，评论
	2016.07.06	3.0.2	作者社区可以存图
	2016.07.01	3.0.1	支持作者社区存图到本地功能

快看漫画APP更新频次—重视用户产品细节体验

时间	版本号	更新内容
2016	2016.06.25	3.0.0 1.增加作者社区功能，及时了解作者动态 2.增加回复推送，互动更加有效率哦 3.优化UI细节，界面更美观
	2016.06.19	2.8.0 1.增加智能缓存，一键下载当日已更新的漫画。 2.增加低流量模式，移动网络下节省70%的流量。
	2016.05.05	2.6.8 1、适配iPad版界面，大屏看漫画超爽的 2、Bug修复和体验优化 『近期更新』 1、发现页面升级，聚合全站最热内容 2、增加QQ和微信登录方式
	2016.04.10	2.6.2 1、发现页面多个模块重做，设置更合理的内容推荐维度，聚合全站最热内容。 2、提供全新的视觉样式，页面浏览体验更佳。
	2016.02.04	2.5.3 1、首页全新改版，更新内容按照时间归类，可快速获取更多精品漫画； 2、发现页面调整，直达作品分类； 3、首页漫画列表优化
	2016.01.20	2.5.1 1、首页全新改版，更新内容按照时间归类，可快速获取更多精品漫画； 2、首页漫画列表卡片全面升级优化，体验全新的视觉效果，； 3、增加作品标签，辨识兴趣作品； 4、漫画详情页优化，互动评论更方便
2015	2015.11.17	2.4.2 1、UI细节优化 2、适配ios9 3、提高了图片加载速度，漫画浏览更流畅
	2015.09.30	2.4 1、增加『回复』按钮，评论可以直接回复！2、个人页面重构，新增『我的消息』； 3、『我的关注』『我的收藏』收进二级页面，视觉体验更佳； 4、增加『举报』按钮； 5、性能优化，加载速度加快
	2015.08.12	2.3 1.专题分类功能优化,直达感兴趣的专题类型； 2. 专题列表样式优化； 3. 评论功能优化,发表评论更快捷； 4. 评论展示优化； 5. 修复了一些bug
	2015.06.20	2.2 1.新增关注功能，在前版推荐界面基础上，增加关注界面，用户在专题页面添加关注，专题更新后，可在应用首页直接浏览； 2.新增评论Emoji系列表情； 3.完善错误提示功能，当评论、点赞等功能出现错误时，用户可及时知道错误来源，提高用户体验； 4.新增本地推送功能，用户可通过推送功能及时看到热门更新提醒
	2015.06.06	2.1 1.首页卡片添加作者头像和专题名； 2.优化了首页卡片上的评论、点赞、分享功能，使得用户可直接点击卡片上按键实现评论、点赞、分享按功能； 3.优化了首页卡片上的头像功能，使得用户可直接点击卡片上的头像直接跳转到作者介绍页面； 3.发现页面优化了专题卡片样式； 4.发现页面加入热门单篇； 5.重构并优化漫画专辑页面，头部UI调整，列表样式调整，添加专辑总赞数和评论数，增加逆序排列功能； 6.添加作者个人主页； 7.漫画详情页面添加上一篇、下一篇快捷操作按钮
	2015.05.02	2.0 1.新增轮播图； 2.新增漫画详情页面查看全集功能； 3.新增搜索功能； 4.新增分类功能； 5.新增手机注册功能，个人空间以及编辑个人资料功能； 6.新增推送功能； 7.新增评论点赞及热门评论功能； 8.新增缓存，提高了阅读体验； 9.新增作者详细资料； 10.优化整体UI界面； 11.修复了闪退的bug。
	2015.04.15	1.1 1.修复了闪退的bug 2.新增了点赞功能 3.新增了收藏功能 4.新增了手机注册功能 5.新增了全屏阅读功能

典型厂商分析之背靠奥飞的有妖气漫画



345.13(万)

2017年3月有妖气漫画MAU

97.62(万)

2017年3月有妖气漫画DAU

3.98(次)

2017年3月有妖气漫画
人均单日启动次数

32.70(分钟)

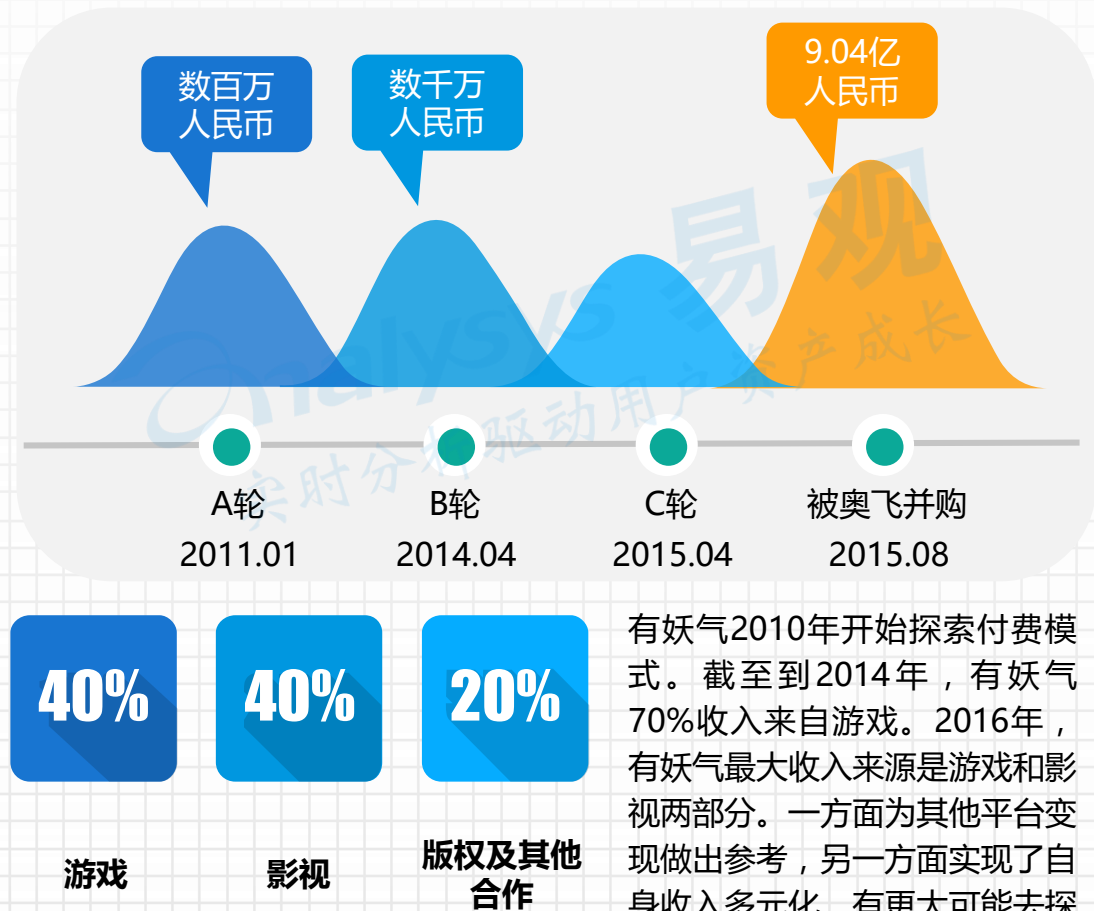
2017年3月有妖气漫画
人均单日使用时长

有妖气漫画在线上线下实现紧密布局

有妖气业务架构

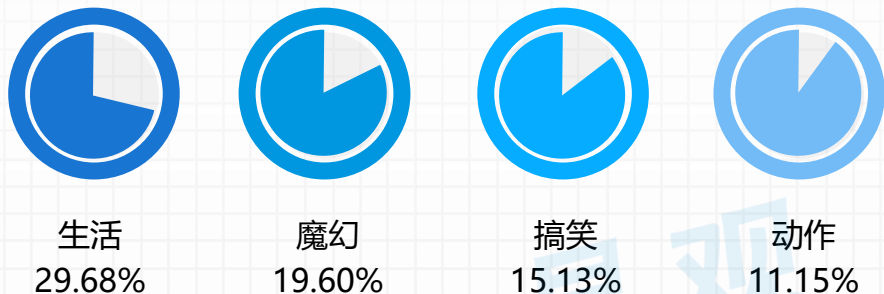


有妖气融资情况



有妖气代表性IP盘点以及未来发展方向

有妖气不同类型作品结构



作品概况：

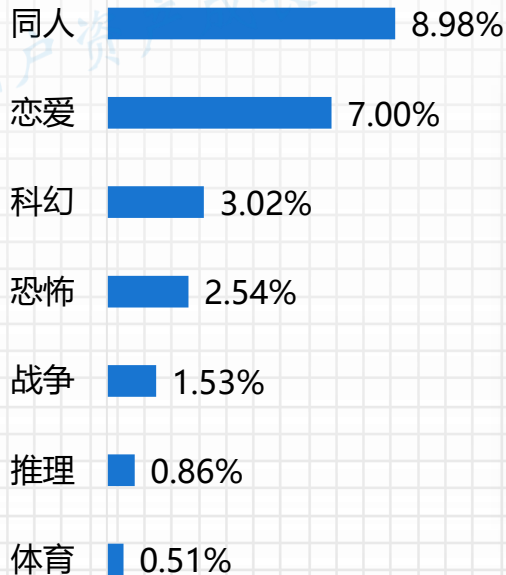
有妖气平台上作品主要类型是生活、魔幻、搞笑和动作类，还有一部分作品规模相对较少的类型包括同人、恋爱、科幻等。

目前有妖气上有超4万部作品，其中超500部为需付费作品。据官方发布，有妖气2016年的付费用户规模已达50万人，其中6成为女性，年龄段为13-19岁。

未来方向：

内容与IP化方面：有妖气经平台作品检验，热血少年向的作品更受欢迎，因此未来也会加大对此方面作品的力度，同时包括对热血少年向的游戏、影视剧的改编。

数据来源：有妖气官方公布，易观整理。



《十万个冷笑话》



《端脑》



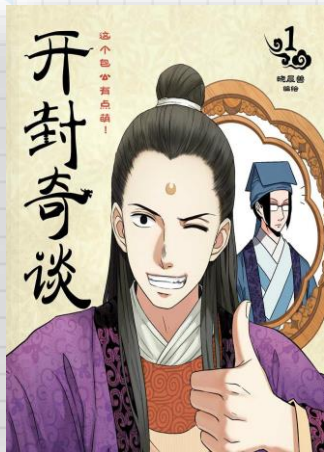
《镇魂街》



《雏蜂》



《虎X鹤 妖师录》



《开封奇谈》

有妖气漫画APP更新频次—重视用户产品体验

	时间	版本号	更新内容
2016Q4	2016.12.13	3.2.2	【新版本特性】 个人信息页面全面优化，优化阅读器特性，增加防刷功能
	2016.11.07	3.2.1	优化封印图大小设置，优化收藏功能，优化漫画详情页
	2016.10.18	3.2.0	增加周年庆会场的入口
2016Q3	2016.09.28	3.1.3	适配了IOS10， 章节末尾新增封印图优化支付流程， 优化阅读流程， 优化详情页的加载速度
	2016.08.25	3.1.2	1. “更新” 漫画会出现在收藏夹的最前面 2. 修复了“猜你喜欢” 不显示的问题
	2016.08.11	3.1.1	1. 解决部分设备闪退的问题 2. 解决部分用户浏览漫画时黑屏的问题
	2016.08.04	3.1.0	1、持续优化阅读体验， 2、修正了iPhone 4s进入漫画详情页卡顿的问题 3、在漫画详情页，就可以看到章节名称
2016Q2	2016.06.16	3.0.7	修复若干已知bug，优化许多卡顿问题，包括: 1、修复封面和内容不对应的问题 2、优化点击书架卡顿的问题 3、优化加载卡顿的问题 4、优化6p适配的问题 5、优化横屏竖屏的问题 6、优化了多处UI 7、我们会尽快把章节名加回来的
	2016.06.08	3.0.5	【你们说界面丑，我们换了】 【你们说阅读卡，我们也换了】
	2016.04.22	2.2.2	1、优化阅读器流畅度 2、解决下载不能阅读的问题 3、解决各种已知的BUG
2016Q1	2016.03.16	2.2.1	1、修改提交同步数据过多问题 2、修改下载列表高度异常不能滑动问题 3、修改单个留言查看列表没有分页加载问题 4、去掉条漫漫画图片和图片之间缝隙 5、进入阅读页面，默认竖屏卷纸模式 6、优化阅读漫画的流畅性
	2016.02.06	2.2.0	修改充值模块一个已知崩溃问题，优化阅读时候的流畅度
	2016.01.25	2.1.9	1、解决下载异常退出问题 2、优化下载阅读漫画卡顿问题 3、以及若干已知BUG
	2016.01.11	2.1.8	1、修改IOS8.0系统下收藏问题 2、优化问题反馈页面 3、修改下载任务多导致的崩溃率高的问题 4、优化下载速度 5、优化阅读速度 6、其他BUG若干

有妖气漫画APP更新频次—重视用户产品体验

	时间	版本号	更新内容
2015Q4	2015.12.16	2.1.7	1、解决崩溃率问题 2、优化阅读体验阅读卡顿问题 3、解决部分弹出框遮挡按键功能 4、解决若干BUG
	2015.10.12	2.1.3	1、修改客户端的稳定性 3、优化ios9框架，在ios9下运行无异常 4、解决我的书架云同步失败问题 5、解决快速点击登陆按钮客户端崩溃问题 6、优化卷纸阅读模式 7、优化客户端在没有网络情况下异常报错问题
2015Q3	2015.09.24	2.1.2	1、新增夜间模式2、优化阅读体验3、加入了专题页线上线下活动4、提高阅读流畅性 5、修改了一些bug
	2015.08.04	2.1.1	1) 修改了横竖屏切换阅读显示错误问题 2) 修改了部分闪退功能 3) 修改了加载缓慢等问题
	2015.07.10	2.1.0	1) 增加签到功能 2) 分享vip章节，可获得免费vip 3) 消灭未知bug,阅读体验更加流畅
2015Q2	2015.06.08	2.0.6	1) 修改观看漫画闪退问题 2) 修改了同步书架闪退问题 修改了其他问题若干
	2015.04.30	2.0.5	1、修复了弱网条件下无法观看下载漫画问题 2、修复了弱网启动软件时间较长问题 3、增加了修改个人信息功能 4、收藏处增加了删除按钮
	2015.03.10	2.0.3	1) 修复了翻页闪退问题 2) 增加分享功能 3) 优化了阅读体验
2015Q1	2015.02.26	2.0.2	BUG的修复 1) 修复了月票无法投递问题 2) 修复了无法吐槽问题 3) 修复了部分闪退问题 4) 修复了妖气币消失问题等 功能添加 1) 部分页面左滑返回手势
	2015.01.30	2.0.1	1. 修复了观看闪退问题 2. 修复了阅读卡顿问题 3. 修复了下载卡顿问题
	2015.01.09	2.0.0	1. 针对iOS7.0及以上系统进行适配 2. 全新的用户界面，适合阅读的style 3. 清晰的分类，准确的选择 4. 及时的收藏更新提醒，追漫不“过”时 5. 非商业的排行榜，仅让你了解流行 6. 贴心的内容推荐，总有一款适合你
2014	2014.07.17	1.6.3	添加卷纸阅读模式
	2014.07.04	1.6.2	1.自由更改画质，节省流量？更清晰 2.降低了内存的消耗,使手机更加流畅 3.修改了在无网状态下黑屏的问题 4.修改了盛大登陆的流程,增加了验证码登陆

典型厂商分析之产出精品的大角虫漫画

- 1月起，获得来自华映资本和达晨创投的数千万人民币A轮融资；
- 为腾讯《地下城与勇士》、《穿越火线》、《剑灵》等开发故事小说及衍生品；

- 4月，国漫动漫杂志《乐漫》创刊；

- 3月，大角虫漫画上线2.0版本（“小说”、“广场”版块正式上线）；
- 7月，童石网络互娱GET大会召开，宣布旗下重点IP已全线进入开发阶段；
- 10月，大角虫漫画上线2.4版本，开启付费阅读；
- 11月，大角虫漫画进军东南亚，上线Beetle Comic版本；

2012



2011• 8月，上海童石网络科技有限公司成立；



2013• 8月，童石网络自研自发《星纪元》手游上线；
11月，童石网络自研自发《星纪元》页游上线；

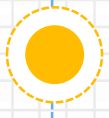


2014

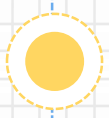


- 3月，推出移动原创漫画APP——大角虫漫画；
- 5月，改制为上海童石网络科技股份有限公司；
- 7月，童石网络自研自发《星纪元2》页游上线；
- 8月，新三板挂牌；
- 12月，童石互娱成立，IP商业化开发全面开始；

2016



2017• 3月，大角虫漫画APP英文版上线。



170.16(万)

2017年3月大角虫漫画MAU

48.80(万)

2017年3月大角虫漫画DAU

3.62(次)

2017年3月大角虫漫画
人均单日启动次数

21.42(分钟)

2017年3月大角虫漫画
人均单日使用时长

原创能力+泛娱乐产业链资源整合能力=资本青睐+用户青睐

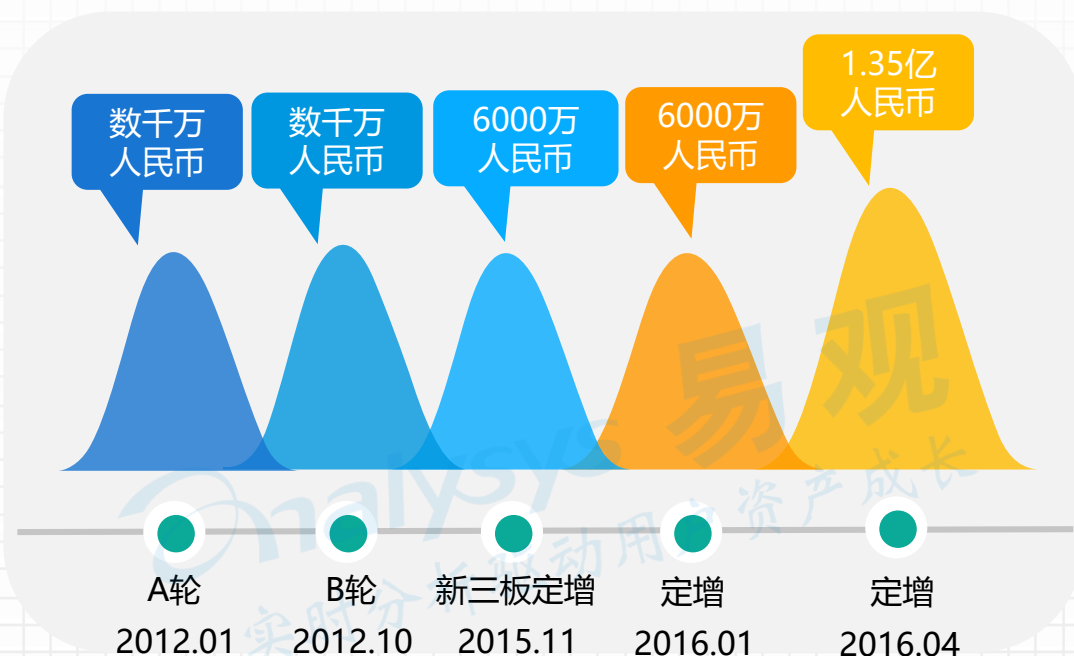
童石网络商业模式



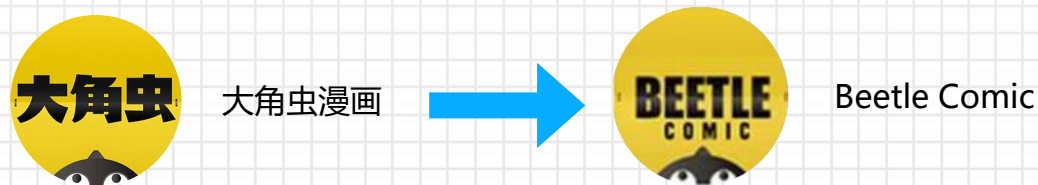
童石网络的主营业务为IP运营，并通过各种载体实现它的价值，包括但不限于：授权影视、授权游戏、授权纸质出版物、付费、广告收入等。各个业务版块在IP开发运营过程中扮演不同的角色，共同促进着大角虫漫画的发展。**漫画是基础，动画是IP放大器，影视是影响力，游戏是主要变现渠道**，这便是大角虫漫画现阶段的执行策略。

通过IP运营获得收入是大角虫漫画盈利的关键。漫画作为IP开发的源头，重要作用不可忽视，因此童石网络签约了几十位**原创策划编辑**，强大的原创能力加之童石网络多年来积累的**泛娱乐产业链的资源整合能力**，为大角虫漫画构筑了较高的业务壁垒。而“**创意先行+策划介入+成立IP委员会运作**”的IP运营方式和以影视化、游戏化为目的而创作的漫画，保证了IP后期动画化、影视化和游戏化的开发。

童石网络融资情况



明晰的业务架构及盈利能力使得其受到了资本的青睐，大角虫漫画的业务也由国内拓展至国外。2016年11月，大角虫漫画进军东南亚市场，拓展企业版图。



大角虫漫画组织架构及作品规模

3426部作品，121.33亿点击量

工作室作品

56%

个人作品

44%

免费作品

99.42%

需付费作品

0.58%

普通用户规模

98%

付费用户规模

2%

大角虫漫画目前有作品3426部，共有点击量121.33亿。目前已签约国内独家作者和工作室近500家，拥有漫画作者1658人，包括孙渣、权迎升、兔B、大叔酱、小宇轩、纳川、默、七月初七、TUTU、烟头、猫哭无声、常盘勇者、凯璇等国内顶尖漫画作者以及墨熊、海潮探长、墨三乌、热晓等轻小说作者，推出了达到真正日更的作品近千部。

大角虫漫画组织架构

大角虫



内容中心



应用中心



游戏中心



互动娱乐



市场中心



大数据中心



行政支持

作品类型

作品类型方面，大角虫漫画以精品路线为主，为满足不同类型的读者群体，作品类型既包括深受老一批漫画读者喜爱的页漫，还包括近两年深受年轻一代群体青睐的条漫。

付费阅读

付费阅读方面，大角虫漫画在2016年10月新上线了付费阅读服务，截至2016年底，需付费作品20部，用户付费率为2%，付费用户规模达10万人，作品影响力可见一斑。

盈利能力

盈利能力方面，童石网络是动漫行业中具有盈利能力且为数不多的公司，而强大的盈利能力依赖优质的内容，因此童石网络每年均需支出大额的稿费成本（包含作者稿费、IP版权费等），这也是整个行业面临的通病。

- 2015年：
收入：7005万元；
利润：1075万元；
- 2016年：
收入：1.086亿元；
利润：2151万元。

大角虫漫画未来发展方向及代表性IP盘点

平台层面

- 建立大平台。童石网络的主营业务为IP运营，大角虫漫画依托童石网络的大平台，可实现IP授权影视、IP授权游戏等。

作品层面

- 打造平台爆款作品，以支撑IP开发。爆款作品如：《困病之笼》、《迷域行者》、《星梦偶像计划》、《无敌勇者王》（《民工勇者》）等；
- 提高平台上国漫作品的质量。以影视化、游戏化为变现目的而创作的国漫作品，必须要有高质量，有精彩的漫画剧情和完整的世界观。
- 童石网络在内容储备上，每年都有上线几百部漫画和轻小说的目标。

IP开发及运营层面

- 重视动画运营的作用，放大IP影响力。《困病之笼》、《迷域行者》预计2017年夏天上映；《星梦偶像计划》、《超脑洞》等三部动画2018年上映。

变现层面

- IP授权影视：以超级网剧IP授权为主，打造精品IP；
- IP授权游戏：（1）购买成熟IP进行漫画、游戏改编，获得IP运营收入；（2）将平台孵化的头部作品通过手游授权获得IP运营收入，并进行漫游互动；
- 付费阅读及广告业务：继续完善付费业务，后续增加和CP方的付费阅读合作。



《困病之笼》



《迷域行者》



《星梦偶像计划》



《逆天而行那些年》



《无敌勇者王》
(《民工勇者》)



《杂思录》

大角虫漫画APP更新频次—重视产品功能完善

时间	平台	版本号	更新内容
2017.4.19	安卓	2.9.0	1、广场版块全面升级为圈子版块；2、调整首页轮播图尺寸；3、（安卓）修复大角虫图片文件夹会显示在相册中的问题；4、修复已知问题；5、资源配置优化
2017.4.18	IOS		
2017.3.15	安卓/IOS	2.8.0	1、修改阅读历史的样式，增加续读功能；2、增加下载状态显示、存储剩余空间显示，以及开始、暂停功能；3、小说及漫画收藏数量上限提升至100；4、在应用内打开浏览器，可分享活动网页到第三方平台；5（IOS）、修复在应用打开时漫画推荐界面轮播图刷新不及时的问题；6（IOS）、修复推送信息与实际点击进入的漫画类型不符的问题
2017.2.15	安卓/IOS	2.7.2	1、修复分类列表的封面图片被拉伸的问题；2、修复部分打赏道具图片显示异常的问题；3、修复部分漫画分享后图片不显示的问题；4、修复点击新解锁的推送消息进入漫画实际未解锁的问题；5、修复切换表情页时的异常问题；6、资源配置优化
2017.2.4	安卓	2.7.1	1、修复已知问题；2、资源配置优化；3、海量优质漫画重磅上线
2017.1.17	安卓/IOS	2.7.0	1、漫画、小说“推荐”版块移除“banner公告”功能，推荐漫画加入作者信息；2、增加实时热门搜索功能；3、传统漫画、条漫阅读器尾部界面布局优化，新增作者头像、打赏按钮、评论列表；4、漫画详情章节列表中“超前阅读”标志样式优化、增加“已下载”标志；5、漫画“排行”版块，增加新的排行榜“点击榜”；6、传统漫画阅读器增加“章节评论”入口，移除“漫画编辑器”功能；7、优化资源配置，修复已知问题
2016.12.26	安卓	2.6.0	1、新增退出阅读时提示收藏漫画功能；2、书架内为空时，新增漫画/小说推荐；3、在评论列表中新增“热门评论”区域；4、增加了发表评论同时分享到第三方平台的功能；5、优化作品详情的评论列表功能；6、解锁章节弹窗横屏展示优化；7、优化评论时间的显示方式；8、取消评论最低字数限制；9、优化应用内浏览器功能；10、修复已知问题
2016.12.24	IOS		
2016.12.7	安卓	2.5.0	1、新增漫画、小说评论点赞功能；2、“消息中心”移动到“我的”界面中第一位；3、作品分享新增“复制链接”功能；4、修复已知问题。
2016.12.5	IOS		
2016.11.16	安卓/IOS	2.4.5	1、优化了开机启动图的展示形式和机制，减少展示时间；2、优化资源分配；3、修复已知问题
2016.10.27	安卓/IOS	2.4.1	BUG修复、功能优化
2016.10.19	安卓/IOS	2.4.0	1、新增漫画抢先阅读功能，新章节可通过付费解锁抢先阅读或等待七天后自动解锁；2、调整界面布局，“书架”功能移动至底部导航栏；3、优化条漫相关功能，点击条漫列表、简介中的标签可跳转相关作品列表；4、修复已知问题。
2016.9.19	安卓	2.3.0	1、条漫详情增加评论区域；2、优化资源分配，修复已知问题。
2016.9.16	IOS		
2016.8.25	IOS	2.2.1	修复无法用新浪微博快捷登录的问题
2016.8.22	安卓/IOS	2.2.0	1、优化界面布置，新增条漫分栏；2、优化漫画及小说的分享功能，章节内分享链接可直接进入对应章节；3、修复已知问题，优化资源分配。

大角虫漫画APP更新频次—重视产品功能完善

	时间	平台	版本号	更新内容
2016Q1/Q2	2016.7.12	安卓/IOS	2.1.0	1. 开放充值功能；2. 增加了给作者作品打赏的功能；3. 新增战力榜和土豪榜两大排名；4. 增加用户等级功能，并开放每日任务；5. 添加了评论中的表情支持，并且广场中回复评论时可以上传图片；6. 增加了关注用户功能，并可以通过点击用户头像查看对方个人信息和收藏；
	2016.5.21	安卓	2.0.3	修复BUG：小说排行榜异常闪退
	2016.5.19	安卓/IOS	2.0.2	1、优化了资源分配，能更顺畅地看漫画和小说；2、修复了已知问题；
	2016.4.15	IOS	2.0.1	1、修复了已知问题，看漫画和小说更顺畅；2、广场评论和回复增加了新消息提醒红点；
	2016.4.11	安卓	2.0.1	
2015	2016.3.22	安卓	2.0.0	1. 界面全新升级；2. 新增编辑器，用户可随意编辑大角虫内所有漫画；3. 新增广场，可以去广场分享自己的作品；4. 新增日更轻小说；5. 增加消息中心功能，有回复立马提醒。
	2015.12.30	安卓/IOS	1.7.0	1、修复漫画阅读界面当弹幕菜单弹出时双击暂停键会变成放大图片；2、修复漫画阅读界面在横竖屏切换时出现的布局错误；3、修复在无网络情况下提交意见反馈时文本内容与文本提示文字重叠在一起的问题；4、新增评论举报成功后的提示语；5、新增漫画收藏达到上限60个时的提醒，并不允许收藏；6、新增加入了作者专区功能，可以跟作者进行互动
	2015.10.30	安卓/IOS	1.6.0	1. 收藏的漫画有更新，会在第一时间提醒；
	2015.9.12	安卓	1.5.1	1. 修改漫画详情底部推荐漫画不能点击跳转的问题；2. 优化应用内存占用；3. 修复老用户升级新版本后收藏功能冲突的问题。
	2015.9.10	IOS	1.5.0	1.新增手机注册和绑定；2.日更界面优化，日更作品展示更直观；3.增加主页内容；4.漫画详情界面修改；5.优化分类功能，新增完结漫画；6.排行榜界面修改，新增点击榜排行；7.增加了漫画评分的功能；
	2015.8.11	IOS	1.0.5	1、增加了推送功能；2、修复了一些已知的问题；3、优化了阅读功能
	2015.6.25	安卓	1.1.4	1.优化了排行界面，加入了评分系统；2.优化了搜索界面；3.修复了一些错误
	2015.6.15	IOS平台	1.0.1	IOS平台上线
	2015.6.3	安卓	1.1.3	1) 新增纵向翻页模式；2) 新增消息推送，漫画更新第一时间通知；3) 多套资源选择，阅读更流畅更省流量
	2015.5.19	安卓	1.1.2	1.优化了缓存等问题，为内容提供了更多的展示；2.修复了一些错误；
	2015.5.5	安卓	1.1.1	1、修正已知问题；2、增加了微信登陆及分享内容到微信朋友圈
	2015.4.17	安卓	1.1.0	1. 优化了界面；2. 增加了第三方登录及分享功能；3. 新增分类检索功能；新增了弹幕颜色选择功能；4. 添加了作品类型标签及更新计划标签；
	2015.3.31	安卓	1.0.1	1.新增邀请码。每个用户有专属邀请码以参加大角虫活动；2.增加漫画更新提示功能，及时了解漫画更新进度；3.修复日更漫画界面显示不正确的问题
	2015.3.19	安卓	1.0.0	安卓平台上线

PART 4



中国互联网动漫市场发展趋势预测

© Analysys 易观

www.analysys.cn

IP运营是目前内容行业最主要的变现方式，其中游戏变现速度更快

已有变现方式列举与分析



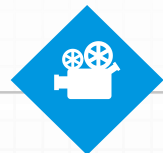
付费阅读

付费阅读是动漫平台在变现方面的**发力方向之一**，其是动漫平台期望变现的主要渠道，但也是最难的渠道。其中，有妖气、腾讯动漫、大角虫漫画等均已做出探索。有妖气已经在付费阅读方面探索多年，但付费阅读仍不是核心收益来源。



动画化

动画化是动漫企业在推出漫画后，被选择的可能性最大的**IP运营**方法。但是动画付费还未广泛被用户接受，所以在动漫作品层面直接变现难度较大。而且，大量平台在推出漫画作品后，需要动画承担放大IP影响力的角色，并非直接获取收益。因此，动画化的IP运营主要通过**IP授权**来获取收益。



网剧/网大+院线电影

网剧/网大的改编也是动漫平台通过**IP运营**实现变现的一种形式，因为付费观看网剧/网大已经逐渐被一部分互联网用户所接受，所以将漫画作品改编为网剧/网大相较于动画而言，获取的收益相对更高，同样主要通过**IP授权**来获取收益。

游戏化

游戏化是**IP运营**中相对流水最多，变现最快的改编方式。目前，IP游戏化的商业模式已经相对成熟，如2015年小说《花千骨》被改编为影视剧和手游，其中手游月流水最高时可破2亿。而且，因为游戏从投入到开始有用户付费周期短，因此收益回收更快。但是，影游互动的风险较大，像《花千骨》手游一样获得成功的案例还较少。游戏化的IP运营主要通过**IP授权**和**游戏付费**业务两方面来获取收益。



衍生品/周边

衍生品/周边是目前变现渠道应用较少的一种方式。因为国内动漫目前还停留在专注内容的阶段，企业一方面精力不足，另一方面IP源头质量的缺失导致企业没有足够的底气去做衍生品。目前通过衍生品/周边来变现的仅有少数几家**大平台**。Analysys易观认为，动漫衍生品/周边正在一步步崛起，待国漫市场进一步扩大，衍生品将会是相当**有潜力的变现方式**。



其他

- ①**广告**。目前国漫平台还处于专注内容期，大量的广告会降低平台用户留存率。因此广告变现没有广泛被应用。
- ②**漫展**。目前，漫展还不是国漫平台进行变现的主要考虑方式，一方面因为企业首要业务重心在与内容产出，另一方面因为国内漫展盈利模式僵化，并不能作为主要的变现模式。
-



通过对国漫平台变现渠道的梳理，可以发现，IP运营是目前国漫平台最主要的变现方式，而游戏化流水回收更可靠、更快。除此，Analysys易观分析认为，国漫模式未来将会继续呈现增长的趋势，因此会与其他行业进行多元化合作的可能，未来还可能出现一些目前看起来无法变现的方式，如：体育+、VR+等。

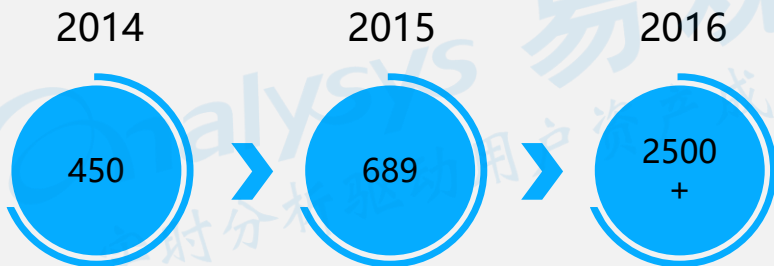
动漫改编路漫漫，内容付费将被重点发力

部分漫改作品历史表现

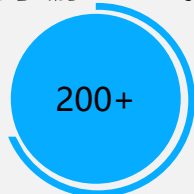
201610-201702月度网剧首日播放量TOP10版权来源分布

月份	201610	201611	201612	201701	201702
小说（部）	5	5	7	5	3
原创（部）	4	5	3	4	4
动漫（部）	1	0	0	1	3

2014-2016年网络大电影上映数量统计（部）



2016年“二次元手游”上线数量统计（款）



数据来源：易观据网络公开信息不完全统计

漫改作品难度大

历年表现来看，2016Q4和2017Q1的爆款网剧中，由动漫作品改编而来的仅在2月出现了3部；2016年网络大电影数量共2500余部，爆款作品中由动漫改编而来的少之甚少；2016年新上线二次元手游200余款，最受用户欢迎的TOP20爆款作品中，9部版权来源是动漫，其中国产版权仅有3款。可见，不少平台将作品进行IP化开发和运营后，能成为爆款作品多的非常少，动漫改编这条路并不是数量多就可以取胜。

内容表现来看，最受欢迎的漫画元素是：恋爱、搞笑、魔幻等。一些恋爱、搞笑等内容以漫画形式出现则可能有广泛受众，但以视频形式出现则效果不佳，是因为观众对于视频内容的质量要求较高，因此改编出来的网剧、网大效果并不理想。

现阶段，漫画内容仍是IP的核心源头，因此读者对于漫画的喜爱是IP运营的核心，也是后期IP运营得以有效开展的基础。而读者对漫画的喜爱程度可以通过付费程度来表现。截至目前，易观千帆监测到了184款动漫产品，其中活跃用户量TOP30中，有7成APP已经开启了付费阅读的功能。其中，排名TOP5的头部应用中，均开启了动漫内容收费。

加之近年来互联网用户的付费观念已经开始逐渐转变，游戏付费、视频付费、知识付费逐步兴起，未来，用户对于漫画付费的观念也将逐步认可，因此平台将在付费阅读方面加大力度，通过提升漫画内容吸引力、培养用户看漫画的习惯并创造良性的付费体系，来逐步引导用户付费。

实时分析驱动用户资产成长

- 易观千帆
- 易观万像
- 易观方舟
- 易观博阅



易观订阅号



易观千帆试用