

打造精品内容，用大数据为文创产品赋能

三七互娱 黄小嫻

三七互娱

37 Interactive Entertainment

玩心创造世界!

FUN CREATES THE WORLD

01

坚持打造精品内容 用大数据为文创产品赋能

张震
ZHEN
CHANG

黄晓明
XIAOMING
HUANG

章子怡
ZHIYI
ZHANG

王力宏
LEE HOM
WANG

陈楚生
CHUSHENG
CHEN

BE
FEARLESS

无
问

张震
ZHEN
CHANG

黄晓明
XIAOMING
HUANG

章子怡
ZHIYI
ZHANG

王力宏
LEE HOM
WANG

陈楚生
CHUSHENG
CHEN

李芳芳 导演

无 问 西 东

累计票房 超过7.5亿



全球范围内播放量超8亿次

02













三七互娱为什么 布局文化创意产业？

中投顾问对2018-2022年中国文化产业增加值预测



数据来源：中投顾问产业研究中心

2017年全球游戏厂商收入排行榜

	1	Tencent		20	Konami
	2	Sony*		21	DeNA
	3	Apple*		22	Disney*
	4	Microsoft*		23	Perfect World*
	5	Activision Blizzard		24	Sega
	6	NetEase		25	37 Interactive*

数据来源：Newzoo 《2017年全球收入最高的游戏公司排行》

2017年全球52强App发行商

排名	发行商	总部国家	排名	发行商	总部国家	排名	发行商	总部国家
1	腾讯	中国	12	NCsoft	韩国	34	任天堂	日本
2	网易	中国	18	Zynga	美国	36	Glu	美国
3	Netmarble	韩国	21	IGG	中国	39	微软	美国
4	Activision Blizzard	uop	22	巨人网络	中国	41	三七互娱	中国
5	Supercell	芬兰	23	智明星通	中国	42	Google	美国
7	万代南梦宫	日本	28	Nexon	韩国	45	乐元素	中国
8	索尼	日本	29	百度	中国	49	游族	中国
11	Playrix	爱尔兰	31	FunPlus	中国	50	龙图	中国

数据来源：App Annie2017年52强App发行商

03

三七互娱目前是怎样
做文化创意产业的？

→ 用投资的方式来做，让专业的人做专业的事





→ 投资头部内容生产商，持续打造精品内容



→ 投资头部内容生产商，持续打造精品内容



04

三七互娱未来怎样 做文化创意产业？



→ 发挥大数据优势，为文创精品赋能





IDRAGONS
CREATIVE STUDIO



ARCHIACT

→ 互联网+教育



大数据+健康←

THANKS!

—— 谢谢观看！

三七互娱

37 Interactive Entertainment

玩心创造世界！

FUN CREATES THE WORLD