

この翻訳版は日中動漫遊戯促進会によって、情報提供のみを目的として作成されたもので、翻訳の精度については保証しません。公式版は末尾に添付されている中国語版です。

2023 年北京市アニメ・ゲーム産業発展報告

北京は中国の文化的中心地として、そのアニメゲーム産業の発展は常に注目を集めてきた。2023 年に入り、北京市のアニメゲーム産業は一連の変革と挑戦を経て、新たな活力と生気を示している。北京市文化・観光局および北京アニメゲーム産業協会の統計によれば、2023 年における北京市アニメゲーム産業の総産出額は約 1270.18 億元であり、全国アニメゲーム産業総産出額の約 27.7%を占めている。2022 年の 1238.68 億元と比較して約 2.54%の増加となっており（図 1 参照）、産出額の増加率は鈍化している。

経済の発展と消費の回復・高度化に伴い、北京市のアニメゲーム業界も「回復基調」を迎えている。北京市は首都としての特色を備えたアニメエコシステムの整備を段階的に進めており、全体的な創作水準とブランド影響力の向上に努めている。全国的なアニメオリジナル作品のインキュベーション拠点、テクノロジーイノベーションの発信地、人材交流の中心、国際発信の重鎮、そして高品質ゲーム開発の中核としての地位を確立し、首都としての都市文化ソフトパワーの強化を図っている。

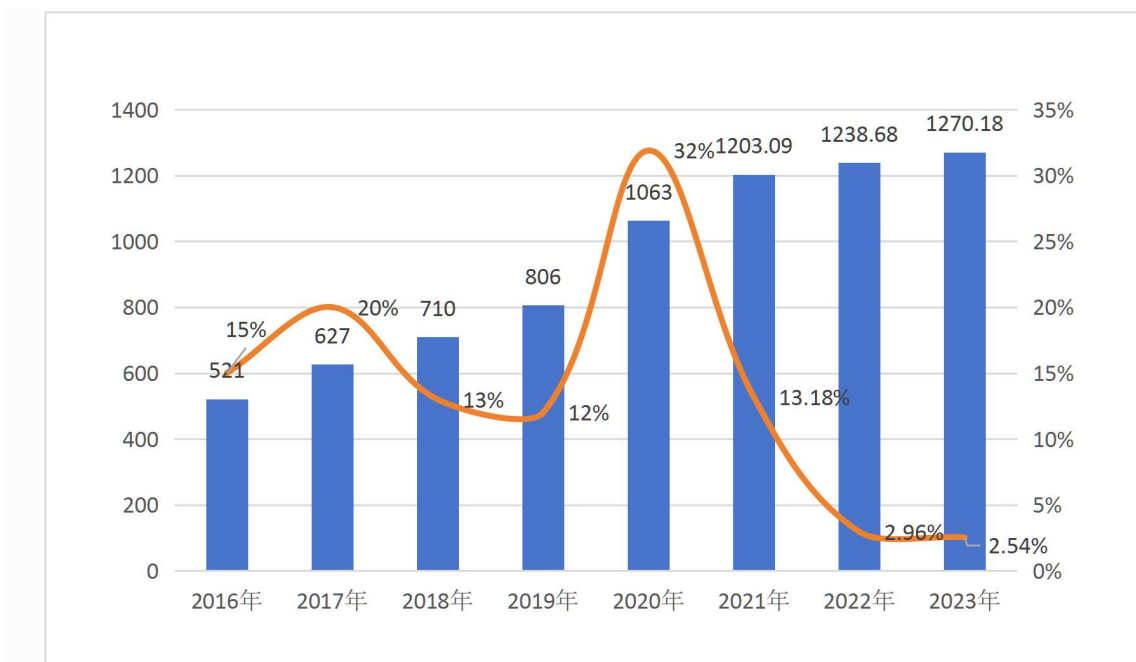


図 1：2016～2023 年における北京市アニメゲーム産業の産出額推移

アニメゲーム産業の全体的な発展状況

2023 年、北京市のアニメゲーム産業は新たな発展段階を迎えた。北京市政府は『北京市アニメ産業の高品質発展を促進するための若干の意見』を発表した。本意見は、アニメ産業の発展を支援・指導するための一連の具体的施策を明確に提示しており、アニメ創作の中核的な工程を重視し、北京アニメの影響力を高めること、アニメ配信チャネルの構築を推進し、より多くより良質な精神的糧を提供すること、アニメ産業の質的向上を図り、北京アニメの総合的な実力を強化すること、「アニメ+」によって都市の発展を後押しし、融合の魅力を高めること、アニメゲームの技術革新を推進し、「北京アニメ」の中核的競争力を強化すること、国際協力を推進し、自信に満ちた魅力ある中国イメージを形成することを目的としている。また、政策環境の最適化、資金支援の強化、人材育成の強化、産業の革新能力および競争力の向上を図る複数の政策条項は、首都におけるアニメゲーム資源の統合、優良作品創出の活性化、技術革新の推進、新時代におけるアニメ産業の高品質発展の重要な手段となっている。この政策は、イノベーションおよび高品質なコンテンツの生産を奨励し、企業により多くの発展機会と空間を提供するだけでなく、産業チェーンの改善と最適化を強調しており、包括的かつ体系的な指導意見と産業支援政策によって、文化都市の建設、高度技術産業と現代文化産業の発展促進、都市の総合競争力の向上に有利な条件を創出し、業界の発展に確かな基盤を築いている。これにより、北京市のアニメゲーム産業は競争の激しい市場環境において持続的かつ健全な発展を遂げ、北京市のアニメゲーム企業は国内市場のみならず、世界市場においてもより大きな競争優位と発展空間を獲得している。

2023 年における北京市のゲーム企業の総産出額は約 1079.02 億元であり、全国ゲーム市場収益の約 25.7%を占めている。これは 2022 年の 1051.13 億元と比べて約 2.65%の増加である（図 2 参照）。また、2023 年の国内ゲームユーザー数は 6.68 億人に達し、前年比 0.61%の増加で過去最高を記録し、前年の減少傾向を反転させた。収益の細分類別に見ると、モバイルゲームの実売収入が明らかに増加し、引き続き主導的地位を占めている。クライアント型ゲームの実売収入も持続的に上昇している一方で、ブラウザゲームは縮小を続けている。北京市のアニメゲーム企業の輸出産出額は約 624.69 億元に達

し、2022 年の 597.14 億元と比較して約 4.61%の増加となっているが、市場競争の激化および国際政策の変動などの要因により、企業の海外展開は難度と運営コストの増大に直面している。

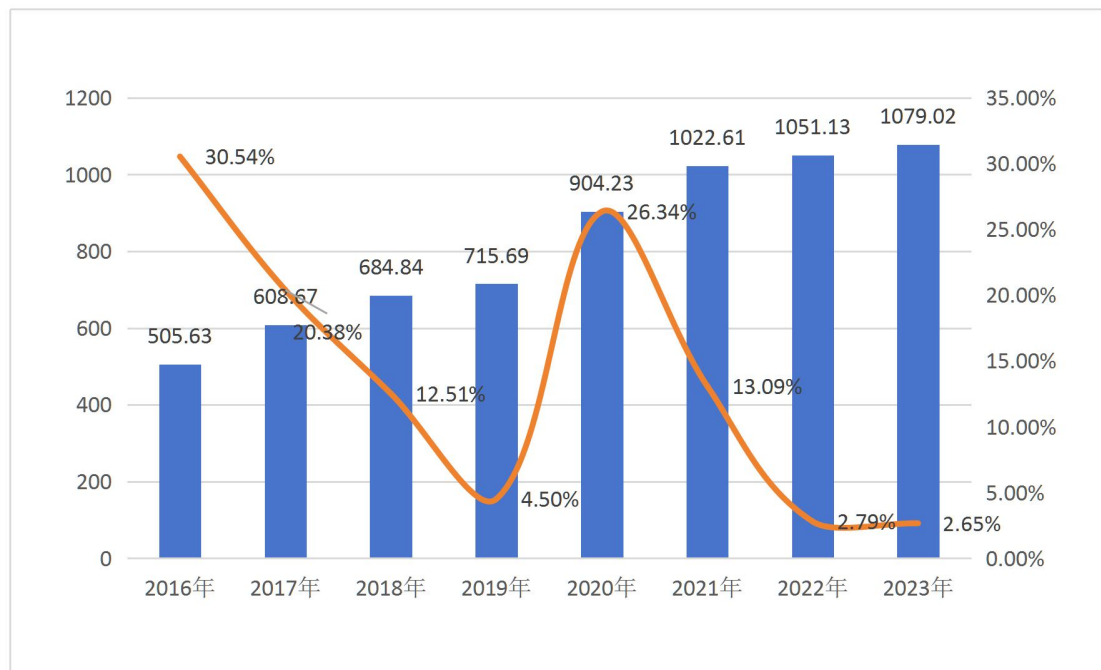


図 2：2016～2023 年における北京市ゲーム収入の状況

アニメーション分野においては、2023 年 1 月から 10 月の全国における国産テレビアニメーションの国家広播電視総局への備案登録・制作アニメーション総量は 155,773.7 分であり、そのうち北京市企業によって制作されたアニメーションの総量は 8,023 分で、全国総量の約 5.15%を占めている。中央企業によって制作されたアニメーションの総量は 1,329 分であり、全国総量の約 0.85%を占めている（図 3 参照）。2023 年の北京市アニメ企業の総産出額は約 191.16 億元であり、2022 年の 187.55 億元と比べて約 1.92%の増加である（図 4 参照）。

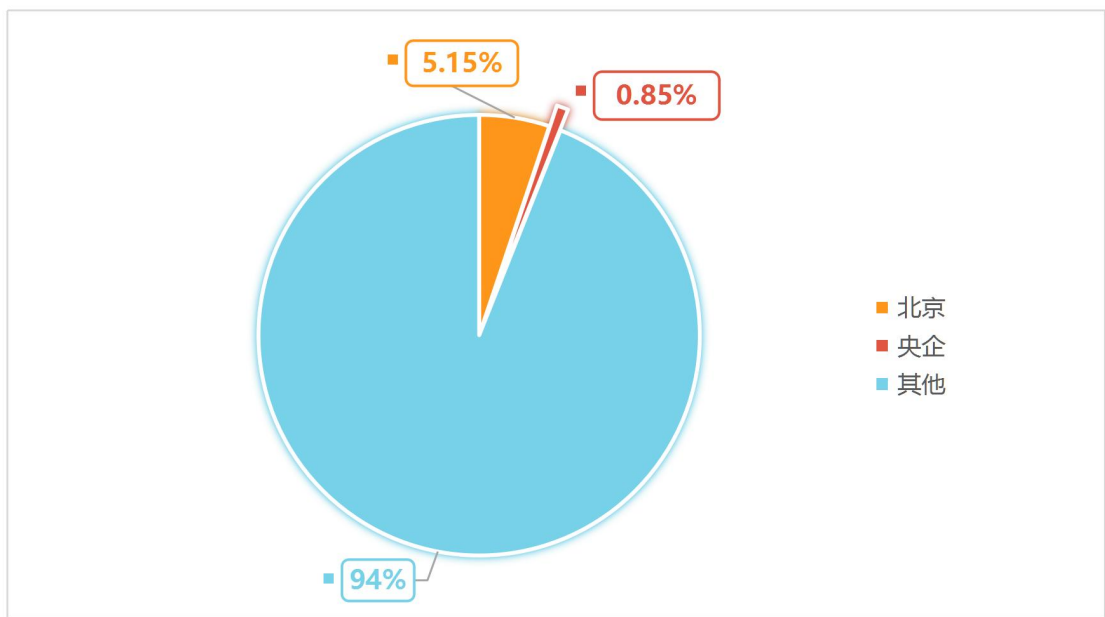


図 3：2023 年 1 月～10 月における全国国産テレビアニメーション制作総量

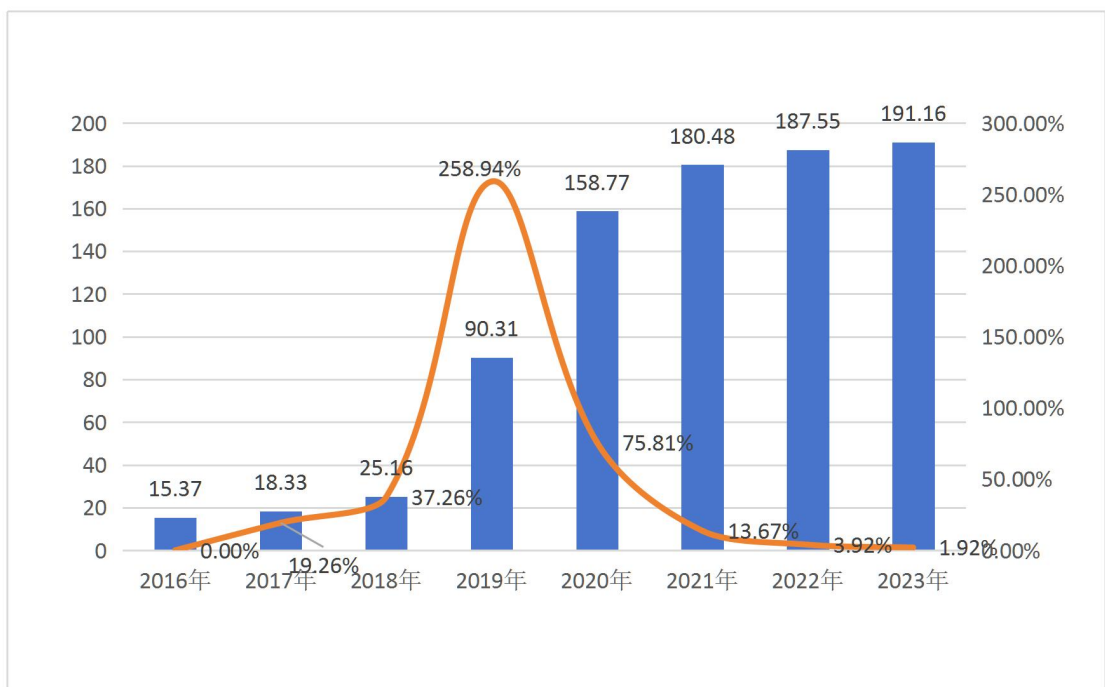


図 4：2016～2023 年における北京市アニメ収入の状況

アニメゲーム産業の発展の特徴

アニメゲームに特化した政策措置により、アニメゲーム企業に良好な発展環境が提供されており、北京市はアニメゲーム産業と伝統文化、科学技術革

新などの産業との融合を積極的に推進し、ハイエンド化、国際化およびデジタル化の発展を進めている。

ゲーム版号を継続的に発給し、供給側は安定を維持

2021年にはゲーム版号が年間で748件発給され、そのうち国産が672件、輸入が76件であった。2022年にはゲーム版号が年間で512件発給され、そのうち国産が468件、輸入が44件であった。2023年にはゲーム版号が1,075件発給され、そのうち国産が977件、輸入が98件であった。北京地域では、国産ゲーム版号の申請通過数が131件で、全国の国産ゲーム版号通過数の13.4%を占めた。版号政策の安定性は徐々に高まりつつあり、版号の安定的な発給および着実な増加は、ゲーム企業にとっての「安心材料」となり、ゲーム市場の回復は顕著である。ゲーム企業はより多くの精力を市場開拓、ビジネスモデルの革新、自主開発による創造、そして科学技術革新に注ぎ、さらに海外市場の開拓にも積極的である。版号の「常態化+大規模承認」のテンポに伴い、ゲームのハイエンド化は企業の高品質な発展の主流トレンドとなりつつある。政府はゲームに対する監督を強化し、ゲーム市場の秩序を規範化することで、ゲーム企業に対してより公平な競争環境を提供している。

ゲームの海外進出が進展し、現地化戦略により定着を実現

同時に、北京市のゲーム企業は技術開発やコンテンツ革新などの分野で顕著な成果を挙げている。一部の影響力あるゲーム製品は国内外市場で好評と販売実績を獲得し、北京市のゲーム産業の繁栄発展をさらに促進している。モバイルゲームの海外輸出市場は、北京のゲーム産業における主な成長ポイントとなっており、ますます多くのアニメゲーム企業が優良作品を継続的にリリースし、海外市場に深く浸透している。2023年の中国モバイルゲーム海外収益月間ランキングTOP30には、毎月平均13社の北京ゲーム企業がランクインし、趣加、江娛互動、壳木遊戲、有愛互娛、樂元素、麦吉太文、IM30、海彼科技などが名を連ね、約半分のシェアを占めている。海外収益の約5割は、米国および日本という成熟市場に集中しており、これらは世界のゲーム企業にとっての主要な競争の場でもある。精緻な運営によって現地サービスの競争優位を育成することは、海外進出企業が激しい競争が存在する成熟市場で突破口を開くうえで有利に働く。また、ますます多くのゲーム企業が、

東南アジア、ラテンアメリカ、中東などゲーム市場が急速に発展している地域に注目しており、運営、顧客獲得、決済などの各段階における現地化能力がカギを握ることになる。中華文化の内包や首都の文化要素を有する優良なゲーム製品やサービスが「海外進出」することで、北京が全国文化センターとしての模範的かつ波及的な役割を果たすための有効な推進力となっている。

アニメーションの優良作品が好評を博し、中国の物語を丁寧に描く

アニメ映画の優れた成果も、今年の北京市アニメゲーム産業における大きなハイライトである。多数の高品質なアニメ映画作品が観客に愛され、認められている。中国唐代の歴史を題材にしたアニメ映画『長安三万里』は、18.24 億元の興行収入を記録し、2023 年の中国アニメ映画興行収入ランキングのトップに立ち、「新文化」を代表する現象的な作品となった。また、中国の伝統文化に基づきながら現代的な要素も取り入れた作品が国民的話題となっていることを示している。さらに、「粒子水墨アニメーション」により中国水墨と主流の 3D 技術を融合させた『深海』や、故郷の物語や国産アニメの情熱を描いた『茶啊二中』などの優れたアニメ映画も、中国アニメが百年の発展を経て迎えた繁栄と巨大な潜在力を証明している。これらの優秀なアニメ作品は、北京市のアニメ映画の知名度を高めるだけでなく、アニメ産業の発展に新たな活力を注入し、中国アニメ産業の発展における模範を示し、国産アニメ IP が中華文化の伝承と中国美学の表現の重要な媒体となることを強調している。今後、『哪吒 2』『白蛇 3：浮生』などの北京オリジナルアニメ映画の続編が公開予定となっており、2024 年の中国アニメ映画市場では再び観覧ブームが巻き起こると予測され、北京市のアニメ映画の発展をさらに促進するであろう。

『神奇図書館』は国家広播テレビ総局の 2023 年第 3 四半期優秀ネット視聴作品推奨活動に選出された。大手ストーリーミングプラットフォームにおける必須コンテンツとして、国産ネットアニメは今年、国産アニメで最も多い制作数を占めており、ウェブ小説原作、漫画原作、オリジナルアニメが主流となっている。オリジナル短編アニメーション集という商業アニメ形式も国内で徐々に根付き始めている。輸入アニメが減少する中、現在の国産アニメにはより大きな期待が寄せられている。

文化・観光融合 IP の新モデルがデジタル化の発展を後押し

北京市のアニメゲーム産業における「アニメ＋X」モデルの応用は、アニメ制作、ブランドライセンス、派生商品開発などの産業融合の進展方向を示し、上流と下流の産業を連携させ、アニメ、漫画、映画、ゲーム、映像、文学、観光、テーマパーク、飲食、インテリア、玩具などを一体化したアニメ＋の全産業プラットフォームを構築している。これにより、産業チェーンの拡張と改善が図られ、ライセンス市場の成熟が促進され、北京市アニメゲーム産業のブランド構築にも寄与している。著名な IP と文化観光を組み合わせることで、北京は魅力的な文化観光スポットを一連に形成してきた。POP MART 都市楽園はアニメキャラクターと観光要素を融合させ、ブランドイメージとトレンド玩具文化を楽園の設計と運営に組み込み、国内初の没入型 IP テーマパークとして具現化し、独自の創意と豊富なコンテンツで多数の観光客とファンを惹きつけた。初月の来園者数は約 10 万人に達し、平均滞在時間は 4.32 時間、二次消費比率は 72%、派生商品比率は店舗の 5 倍となり、北京市の文化観光における目玉の一つとなった。このような IP と観光の融合モデルは、トレンド文化に対する新たな探求を意味し、観光客の体験を豊かにするとともに、アニメゲーム産業の拡張と発展に新たな機会を提供し、IP 運営の想像空間を広げ、持続可能な IP エコシステムの構築を支援するものである。

インタラクティブな体験を絶えず最適化し、楽しさを高め、現実と仮想を融合させて新たな文化観光の革新プロジェクトと製品を創出する中で、アニメゲーム IP が文化観光を支援している。その支援の量や協力の深度はいずれも初期段階にあるが、今後、北京市のアニメゲーム IP は文化観光とともに、産業チェーンの連動、多分野の資源統合、ブランド価値の発信などの手段を通じて、共創、場面構築、シンボル共有、文化観光 IP 体系の構築などの面で、新しいコンテンツに新しい場面、新しい消費を与える新たな原動力となり、数実融合、文化観光融合を深化させ、観光産業の高品質な発展を推進し、人々のより良い生活への新たなニーズに新たな活力を注ぐであろう。

アニメゲーム産業の発展における困難

とはいえ、回復の中にあっても、北京市のアニメゲーム産業には依然として多くの未解決の問題が存在している：

産業集積効果の欠如 産業集積区の早期構築が急務

アニメゲーム産業園の建設は、各地がアニメゲーム産業を発展させるための重要な措置である。アニメゲーム産業が成長・拡大するためには、優位な産業の存在に加えて、産業集積効果の形成が不可欠である。文化の中心である北京市には、アニメゲームに特化した産業集積地が不足している。追光アニメーション、毎日視界などの企業は今年、旧オフィスから移転しており、多くの企業がアニメゲーム産業園の建設を共同で訴えており、クリエイターや企業の入居プラットフォームを集積させ、人材を集め、ブランドを構築し、優位性を際立たせる必要がある。

産業発展の単一化 中外共同制作と交流の強化

ゲームの海外展開が好調であるのに比べて、アニメ製品の海外展開はやや遅れをとっている。「導入期」には、正規マンガの著作権代理や単行本の翻訳が主流だったが、現在は逆輸出とプラットフォームの海外展開により、中国アニメはより低コスト・高効率で海外市場に進出している。北京市のアニメ作品も、テーマ、内容、制作・配信の面で初歩的な成功を収めているが、国際的な視野に立つと、中国文化に満ちたアニメ作品を展示するためのプラットフォームが不足しており、世界に中国アニメを理解させるには不十分である。国産アニメが「海外進出」に成功するには、民族精神と伝統的価値観を深く掘り下げ、それを国際的な方法で表現する必要があり、中外共同制作こそがその要件を満たす最良の形式である。北京市の中外アニメ共同制作政策の優位性を活かし、開放・協力・革新のモデルに注目し、中外アニメ共同制作の持続可能な発展を推進し、より多様で開放的な産業エコシステムの構築を目指すべきである。

業務体制の調整による産業への衝撃 市場活性化の強化

今年末、バイトダンスに代表される大手インターネット企業が実施した大規模な事業縮小は、北京市のアニメゲーム市場に大きな衝撃を与えた。同社のゲーム事業部門の人員削減は、700～1000人以上のゲーム業界従事者が市場に放出されることを意味し、国内と海外の発行事業の双方に一定の影響が及ぶと予測される。2024年には、北京市のアニメゲーム産業の総産値および

ゲーム企業の輸出産値は、異なる程度の減少が見込まれる。激しい市場競争と変化し続ける市場需要に直面して、北京市のアニメゲーム産業は絶えず革新と発展を行い、時代の変化に対応するための新しいアニメゲーム協力モデルを打ち出していく必要がある。

2023 年、北京市のアニメゲーム産業は大きな進展を遂げた。政府の支援と指導により、産業には良好な発展環境が提供され、ゲーム版号の発給は安定し、アニメ映画は優れた成績を収め、IP と文化観光の融合が新たな発展方向となった。今後の発展においては、各方面の努力のもと、北京市のアニメゲームはその創造力とブランド価値をもって、北京の国民経済大循環により深く溶け込み、政策誘導や産業支援を通じて北京市場を活性化させ、文化観光産業と関連産業の融合発展を促進し、文化観光産業が経済・貿易の柱となるような発展を支える上で重要な役割を果たしていくであろう。

※報告書中のデータはすべてインターネット統計に基づく。

2023年北京市动漫游戏产业发展报告

北京作为中国的文化中心，其动漫游戏产业的发展一直备受瞩目。进入2023年，北京的动漫游戏产业在经历了一系列的变革与挑战后，展现出了新的生机和活力。据北京市文化和旅游局、北京动漫游戏产业协会统计，2023年北京动漫游戏产业总产值约1270.18亿元，约占全国动漫游戏总产值的27.7%；相比2022年的1238.68亿元，增长约2.54%（见图1），产值增速趋缓。

随着经济的发展和消费升级的恢复，北京动漫游戏行业也迎来“回暖”。北京正在逐步健全具有首都特点的动漫生态体系，提升整体创作水平和品牌影响力，打造全国动漫原创孵化高地、科技创新策源地、人才交流中心、国际传播重镇和精品游戏研发中心，增强首都城市文化软实力。

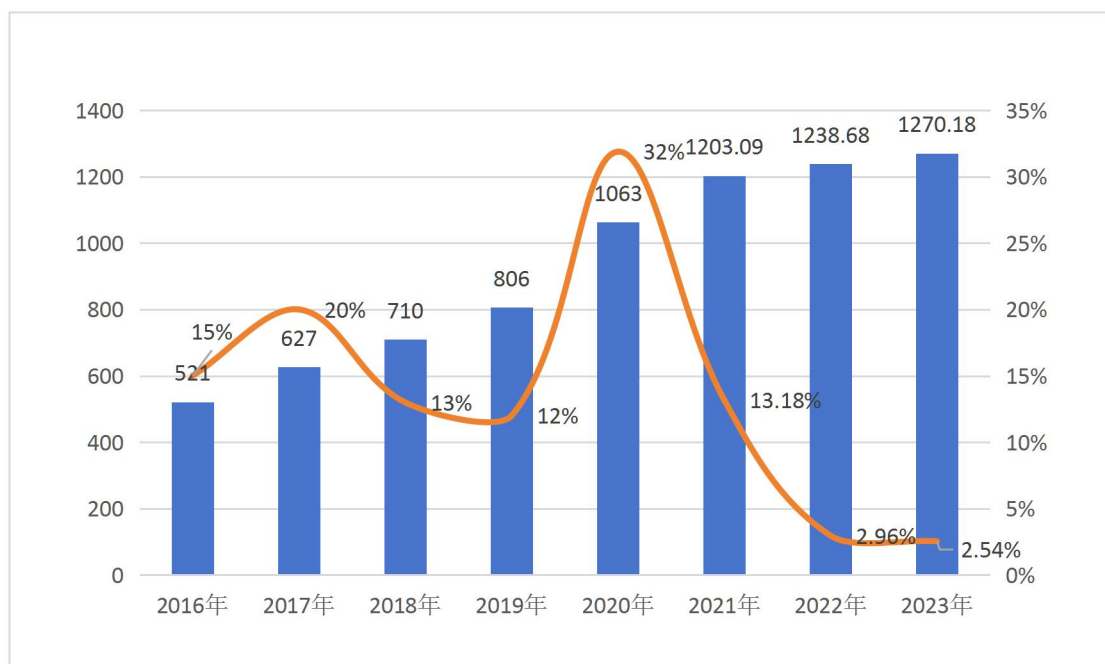


图1：2016-2023年北京动漫游戏产值情况

动漫游戏行业发展总体情况

2023年，北京动漫游戏产业迎来了新的发展阶段。北京市政府发布了《关于推动北京动漫行业高质量发展的若干意见》。该意见明确提出了一系列支持和引导动漫行业发展的具体措施，扭住动漫创作中心环节，提升北京动漫影响力；推进动漫传播渠道建设，提供更多更好精神食粮；推进动漫产业提质升级，增强北京动漫整体实力；推进动漫赋能城市发展，让“动漫+”在一起更精彩；推进动漫游戏科技创新，增强“北京动漫”核心竞争力；推进动漫游戏国际合作，塑造自信可爱的中国形象。多项优化政策环境、加大资金支持、加强人才培养、提升产业的创新能力和竞争力的政策条款，成为统筹首都动漫游戏资源、繁荣精品创作、推动科技创新、促进新时代动漫行业高质量发展的重要抓手。该政策不仅鼓励创新和优质内容的生产，为企业提供了更多的发展机会和空间，还强调了产业链的完善和优化，全面、系统的指导意见和产业扶持政策也为打造文化之都，促进高新技术产业与现代文化产业发展，提升城市综合竞争实力创造了有利条件，为行业的发展奠定了坚实的基础，从而使得北京市动漫游戏产业在竞争激烈的市场环境中，能够持续健康发展，使得北京市的动漫游戏企业能够在国内市场乃至全球市场中取得更大的竞争优势和更广阔的发展空间。

2023年北京市游戏企业总产值约为1079.02亿元，约占全国游戏市场收入的25.7%，较之2022年的1051.13亿元增长了约

2.65%（见图2），而2023年国内游戏用户规模达到6.68亿人，同比增长0.61%，为历史新高点，同时也逆转了去年下滑的态势。在收入细分领域，移动游戏实销收入增幅明显，继续占据主导地位，客户端游戏实销收入持续升高，而网页游戏继续萎缩。北京市动漫游戏企业出口产值达到约624.69亿元，与2022年的597.14亿元相比增长了约4.61%，因市场竞争剧烈以及国际政策变动等因素，企业出海难度和经营成本有所增加。

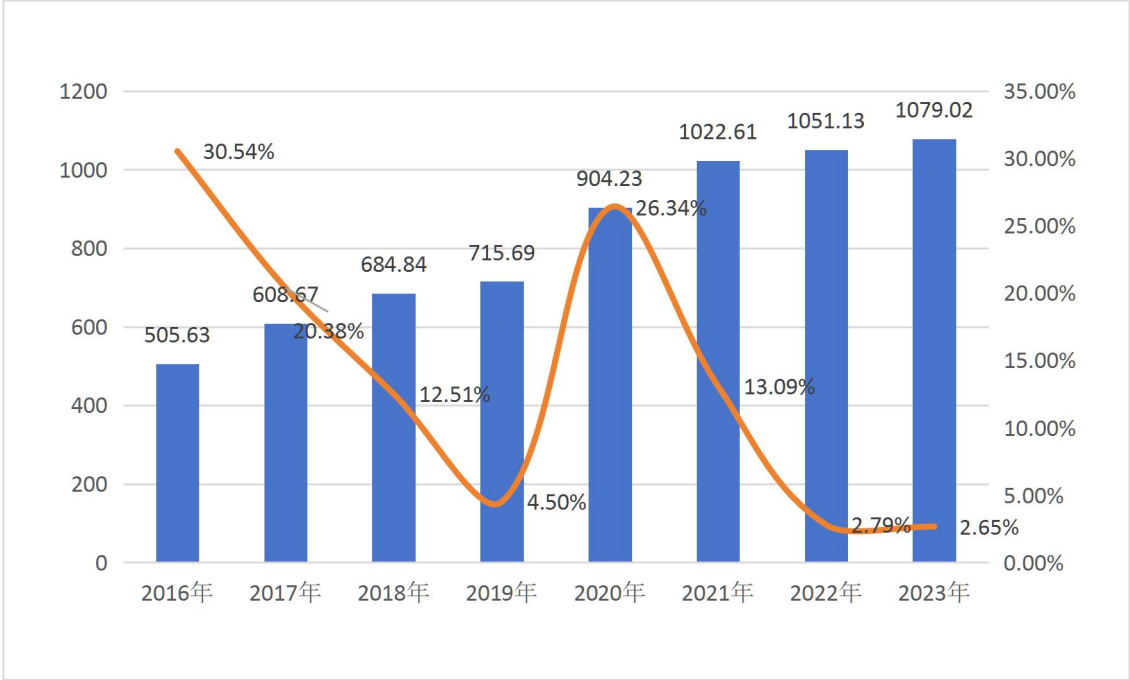


图2：2016-2023年北京游戏收入情况

动画方面，2023年1-10月全国国产电视动画片在广电总局备案登记生产动画片总量为155773.7分钟，其中北京企业生产的动画片总量8023分钟，约占全国总量的5.15%，央企生产的动画片总量为1329分钟，约占全国总量的0.85%（见图3）。2023年北京动漫企业总产值约为191.16亿元，较之2022年的187.55亿元增长了约1.92%（见图4）。

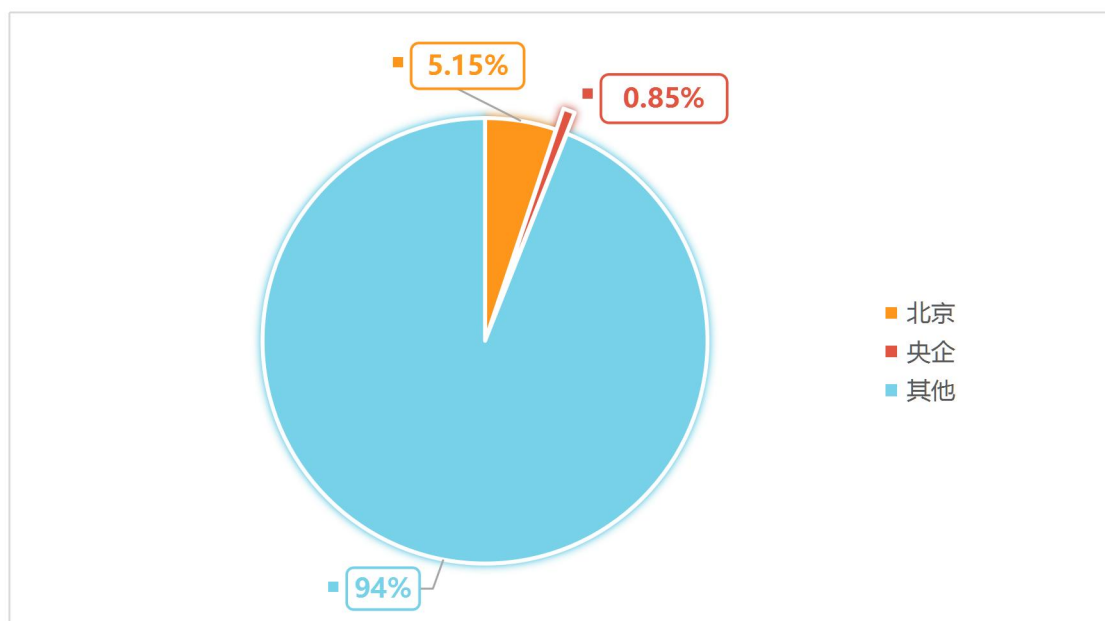


图3：2023年1-10月全国国产电视动画片生产总量

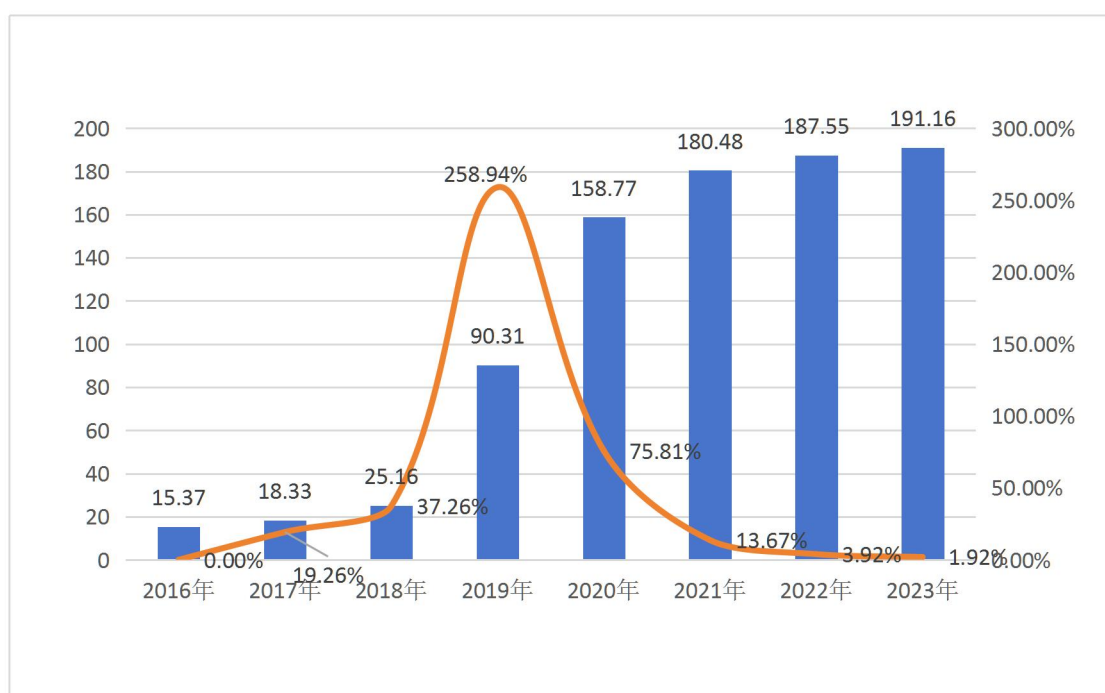


图4：2016-2023年北京动漫收入情况

动漫游戏产业发展特点

基于动漫游戏专项政策措施为动漫游戏企业提供的良好的发展环境，北京市积极推动动漫游戏产业与传统文化、科技创新等产业的融合，推进精品化、国际化和数字化发展。

游戏版号持续发放 供给端保持稳定

2021年全年发放游戏版号748款，其中国产672款，进口76款；2022年全年发放游戏版号512款，其中国产468款，进口44款；2023年发放游戏版号1075款，其中国产977款，进口98款。北京地区申请通过国产游戏版号131个，占全国国产游戏版号通过数量的13.4%。版号政策的稳定性逐步增强，版号的稳定核发、稳步增长让游戏企业吃了“定心丸”，游戏市场回升明显。游戏企业更多地将精力放在市场探索、模式创新、自研创新和科技创新等方面，并积极开拓海外市场。伴随着版号的“常态化+大力度”获批节奏，游戏的精品化正日益成为企业高质量发展的主流趋势。政府通过加强对游戏的监管，规范了游戏市场的秩序，为游戏企业提供了更加公平的竞争环境。

游戏出海攻城略地 本土化发展站稳脚跟

同时，北京市的游戏企业在技术研发、内容创新等方面取得了显著的成果。一些具有影响力的游戏产品在国内外市场取得了良好的口碑和销售业绩，进一步推动了北京市游戏产业的繁荣发展。移动游戏海外出口市场成为北京游戏产业主要增长点，越来越多的动漫游戏企业持续推出精品深耕海外市场。在2023年中国手游海外收入月榜TOP30中，平均每月有13家北京游戏企业，趣加、江娱互动、壳木游戏、有爱互娱、乐元素、麦吉太文、IM30、海彼科技纷纷入围，占据近半的版图。出海收入约5成集中在美、日两个成熟地区，这也是

全球游戏企业竞争的高地。通过精细化运营培育本地化服务竞争优势，有利于出海游戏企业在竞争激烈的成熟市场中破局。此外，越来越多游戏企业将出海视角放在了东南亚、拉美、中东等游戏市场规模快速发展的地区，围绕运营、获客、支付等环节的本地化能力将成为关键。更多具有中华文化内涵、首都文化元素的优秀游戏产品和服务“走出去”，成为发挥北京作为全国文化中心的示范引领和辐射作用的有效推动力。

动画佳作反响热烈 精心打磨中国故事

动画电影成绩斐然也是今年北京市动漫游戏产业的一大亮点，多部精品动画佳作受到观众的喜爱与认可。取材自中国唐代历史的动画电影《长安三万里》，以18.24亿的票房成绩领跑2023年中国动画电影票房榜，成为一部代表“新文化”的现象级作品，也标志着越来越多基于中国传统文化、又不乏现代气息的作品逐步成为全民热点。此外，通过“粒子水墨动画”，实现中国水墨与主流三维技术结合的《深海》、输出家乡故事、国漫情怀的《茶啊二中》等优秀动画电影，也共同见证着中国动画历经百年发展后的繁荣和巨大潜力。这些优秀的动画作品不仅提升了北京市动画电影的知名度，也为动画产业的发展注入了新的活力，为中国动画产业的发展树立了榜样，彰显国漫IP成为传承中华文化、彰显中国美学的重要载体。未来，伴随着《哪吒2》《白蛇3：浮生》等北京原

创动画电影经典续作的定档，2024年中国动画电影市场预计将再次掀起观影热潮，进一步推动北京市动画电影的发展。

《神奇图书馆》入选国家广播电视总局2023年第三季度优秀网络视听作品推选活动。作为大型流媒体平台的必备品类，国产网络动画占据了今年国产动画最多的产量，以网文改编、漫画改编、原创动画为主，原创短片合集这一商业动画形式逐渐在国内落地生根。随着进口番剧日益减少，现有的国产动画也背负了更多的期许。

文旅融合IP新模式 赋能数字化发展

北京动漫游戏产业“动漫+X”模式的应用，将动画制作、品牌授权、衍生品开发等产业融合的进展思路，上下游产业相结合，构建集动画、漫画、电影、游戏、影视、文学、旅游、主题乐园、餐饮、家居、玩具等为一体的动漫+的全产业平台。既拓展完善了产业链，带动产业授权市场日益成熟的同时又扩大影响，促进了北京动漫游戏产业的品牌建设。通过将知名IP与文化旅游相结合，北京成功地打造了一系列具有吸引力的文化旅游景点。泡泡玛特城市乐园将动漫角色与旅游元素相结合，把品牌形象和潮玩文化融入了乐园的设计和运营中，实现了国内潮玩行业首个沉浸式IP主题乐园的落地，以独特的创意和丰富的内容吸引了大量的游客和粉丝。首月入园人次近10万人，人均在园时长4.32小时、二消占比72%、衍生品占比是门店5倍，成为了北京市文化旅游的一张亮丽名片。这种IP文旅融合

的模式，对潮流文化的进行全新探索，不仅丰富了游客的旅游体验，也为动漫游戏产业的延伸和发展提供了新的机遇，进一步打开IP运营的想象空间，更有利于助力构建可持续的IP生态版图。

不断优化交互体验以提高趣味性，在虚实结合创造出新的文旅创新项目和产品，动漫游戏IP赋能文旅，无论是赋能的数量，还是合作的深度，均处于初级阶段，未来，北京动漫游戏IP还将与文旅一道，通过产业链联动，多领域资源整合、品牌价值传播等途径，在联名共创、场景共建、符号共享、构建文旅IP体系等方面，为创造新内容赋能新场景、增加新消费提供新动能，为深化数实融合、文旅融合，实现旅游业高质量发展，满足人民美好生活新需求注入新活力。

动漫游戏产业发展困境

诚然在复苏的同时，北京动漫游戏产业依然存在着诸多待解决的问题：

缺少产业集聚效应 加快建立产业聚集园区

兴建动漫游戏产业园区，是各地区发展动漫游戏产业的一项重要举措。动漫游戏产业要发展壮大，除了有优势行业外，还必须形成产业集聚效应。北京作为文化中心，缺少针对动漫游戏的产业聚集地。追光动画、每日视界等公司今年搬离原有办公地，众多公司共同呼吁兴建动漫游戏产业园区，聚集创作者、企业等共同入驻平台，聚集人气、树立品牌、突出优势。

产业发展单一化 加强中外合拍与交流

相对于游戏出海的蒸蒸日上，动漫产品出海稍显滞后。从“引进来”时代的正版漫画版权代理、单行本翻译，到现在的反向输出、平台出海，中国动漫正在以更低门槛、更高效率进入海外市场。北京动漫也在题材、内容、制作发行等方面取得了初步成功，但面向国际，我们缺少一个平台来展示饱含中国文化的动漫作品，以方便全球了解中国动漫。国漫要想成功“出海”，必须深挖本民族的精神养料与传统价值观，再用国际化的方式表达出来，而中外合拍则是满足这一标准的最好形式。运用北京市中外动画合拍政策优势，聚焦开放合作创新模式，推动中外动画合拍交流合作可持续发展，着力构建更加多元、更加开放的产业生态。

业务框架调整带来产业震动 加大市场活跃度

今年年底，以字节跳动为代表的大型互联网企业进行的大规模业务收缩给北京动漫游戏市场带来了巨大震动。旗下游戏业务人员裁撤，意味着700~1000多游戏从业者被释放到市场上，国内发行与海外发行两条业务线都将受到一定影响，可以预见的是，2024年北京动漫游戏产业总产值和游戏企业出口产值都将有不同幅度的下降。面对激烈的市场竞争和不断变化的市场需求，北京动漫游戏产业需要不断创新和发展，推出更新的动漫游戏合作模式，以适应时代的变化。

2023年北京动漫游戏产业取得了长足的发展。政府的支持和引导为行业提供了良好的发展环境，游戏版号的发放保持稳定，动画电影成绩斐然，IP文旅融合成为了新的发展方向。在未来的发展中，在各方的努力下，北京动漫游戏将会继续以其创意力量和品牌版权价值日渐融入北京国民经济大循环，通过政策引导、产业扶持等方式活跃北京市场，在推动文旅产业和相关产业融合发展、支撑文旅产业趋于成为经济贸易支柱性产业等方面发挥重要作用。

*报告中涉及数据均来源于网络统计