

# 《泛娱乐战略：开启互联网+时础

## 图书基本信息

书名：《泛娱乐战略：开启互联网+时代》

13位ISBN编号：978753859681X

作者：韩布伟

页数：280

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《泛娱乐战略：开启互联网+时

## 内容概要

“泛娱乐战略”是指打造“围绕明星IP、开发多种文化创意产品体验”的创新业态。

“泛娱乐战略”最早被腾讯公司确定为公司级战略。腾讯在腾讯游戏的基础上，相继推出腾讯动漫、腾讯文学、“腾讯电影+”共四大实体业务平台，目前已基本构建了一个打通游戏、文学、动漫、影视、戏剧等多个业务领域的互动娱乐新生态。

2015年，国内小米、华谊、阿里数娱、百度文学、艺动、通耀、360等企业纷纷将“泛娱乐”作为公司战略大力推进。

本书分享了打造明星IP，和基于明星IP开发文化创意产品的思路、经验；案例详实，集合了腾讯、通耀、阿里、百度、华谊等多家企业的泛娱乐战略方案。

# 《泛娱乐战略：开启互联网+时

## 作者简介

韩布伟

互联网研究者，长期专注于金融、理财、投资及互联网大趋势的研究；著有《工业4.0与中国制造2025》等图书。

## 书籍目录

### 目 录

#### 前言

#### 上篇 泛娱乐核心：“互联网+”与纵深跨界颠覆

##### 第1章移动互联网下的大数据

1. 泛娱乐数据化变革/ 2
2. 大数据的摩尔定律/ 5
3. Facebook平台为泛娱乐带来元数据/ 8
4. 可预测票房成败的谷歌/ 12
5. 利用大数据推出的《纸牌屋》/ 19

##### 第2章跨界模式搅动行业格局

1. 跨界的原始动因/ 23
2. 跨界的“最前提”/ 26
3. 苹果的三级跨界布局/ 29
4. 日本动漫产业联合跨界/ 34
5. 影视界与游戏界的窗户纸是什么/ 39

##### 第3章大创意时代

1. 大创意改变原始资本模式/ 43
2. 内容为王PK中心化/ 46
3. 媒介互通，万物互联/ 50
4. 人人都是创意达人/ 52
5. 大创意退潮之后，谁在裸泳/ 55

##### 第4章粉丝经济

1. 粉丝的情绪资本/ 60
2. 共振化的粉丝社区/ 64
3. 为IP衍生品埋单/ 67
4. 果粉：市值4.4万亿苹果/ 72
5. 拥趸者到底需要怎样的归属感/ 76

#### 中篇 泛娱乐蜂巢：分布式IP多媒介形态

##### 第5章网络文学：IP生态发展的核心

1. 网络文学留存率之争/ 82
2. 文学无界的想象力/ 87
3. 游戏开发者对网络小说的“哄抢”/ 90
4. 高延展空间的《花千骨》/ 94
5. 《冰与火之歌》系列破收视纪录/ 98

##### 第6章影视：“互联网+”的IP影视剧

1. 热门IP：最具人气的网络小说/ 102
2. 粉丝电影：人气偶像担纲男女主角/ 105
3. 名人导演：直击主流的后台/ 108
4. 媒体和社交平台制造的现象级话题/ 111
5. 风靡全球的《美国队长》/ 115

##### 第7章音乐：强势突围的IP蓝海

1. 最经典：流传度广《一生有你》/ 119
2. 最情结：票房黑马《同桌的你》/ 123
3. 最有料：《睡在我上铺的兄弟》/ 125
4. 音乐剧掀起的全球Disco热潮/ 128
5. 如何整合植入音乐元素/ 131

##### 第8章动漫：改编狂潮新生代IP

1. 动漫承载的虚拟幻想/ 136
  2. 动漫的成长和伴随特征/ 138
  3. 2015年最火的ChinaJoy/ 141
  4. 日本票房第一的Rookies/ 145
  5. 成长下的《蜡笔小新》/ 148
- ## 第9章游戏：坐拥亿万用户的IP
1. 动画+游戏新的IP生产线/ 152
  2. 美国游戏IP改编撬动高回报/ 156
  3. 跨界改编延长IP生命周期/ 161
  4. “萌贱”路线的《我叫MT外传》/ 166
  5. 《异形：殖民军》游戏改编大败局/ 169
- ### 下篇 二向箔时代：如何将你的泛娱乐IP推向风口
- ## 第10章如何进行IP底层设计
1. 故事情节驱动的情感/ 174
  2. 启发性与趣味性的拼结/ 178
  3. 《黏土世界》的3D元素/ 181
  4. Marvel Comics的团队设计定位/ 184
  5. 《战地风暴》的角色布局/ 187
- ## 第11章如何收购优质IP
1. 优质IP全民参与属性/ 190
  2. 优质IP共鸣式爆发属性/ 192
  3. 拥有全球高黏性用户/ 195
  4. 如何平衡原作与创新元素植入/ 198
  5. 高格调英美剧烧起IP改编热/ 201
- ## 第12章IP的多元化推广
1. 互联网思维与地推的较真/ 204
  2. 发行商与渠道商的平衡策略/ 206
  3. 《盗墓笔记》从文学到影视/ 209
  4. 创意视频IP的病毒式传播/ 212
  5. 美国老牌游戏厂商Atari为何破产/ 217
- ## 第13章IP授权开放策略
1. 品牌管理思维导入/ 221
  2. 玩家不同维度细分/ 225
  3. IP多元化造就的影响力/ 229
  4. 票房数十亿的开放性西游IP/ 232
  5. Square Enix公司的开放与封闭/ 235
- ## 第14章IP闭环生态系统
1. IP一站式多线、轻重同步开发新模式/ 239
  2. 从起点介入产业链，反过来让IP价值增加/ 242
  3. Fat Pebble的娱乐工业模式/ 247
  4. 阿里巴巴IP全产业链布局生态/ 249
  5. 音乐之下的垂直生态/ 252
- ## 第15章IP生命周期管理
1. 泛娱乐生命周期管理理论/ 255
  2. 迪士尼模式/ 258
  3. 断迭代的漫威模式/ 262
  4. 跨领域升级的光线传媒泛娱乐模式/ 264
  5. 大潮退去前的慢动作/ 267



# 《泛娱乐战略：开启互联网+时础

## 精彩短评

- 1、泛泛而谈
- 2、入门级别。重点说的还是游戏。为了面试临时啃的。
- 3、270页的书2个小时读完 你可以知道有多水了吧.....引发思考层面的内容不多 但聚合了很多案例 倒是可以帮我节省点网上搜索的时间....但是这书好厚啊 扔了有点可惜 不扔哪太占地儿了 价值又不是特大 哎 读书人最怕就是遇到这样的鸡肋作品 还不出电子书 你倒是出个电子书 我就不吐槽了 太讨厌了
- 4、和我当初应付差事拍脑袋差资料写出来的公众号文章一样，都是屁话
- 5、很注水，适合论文增加字数。。提不起兴趣认真读下去。
- 6、当学习了

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)