36氪研究院
36KR RESEARCH

《2021年中国剧本杀行业研究报告》

谜海寻踪，剧本杀行业迈向标准化、规范化道路

2021.01

CBNData ID:353137

报告摘要

- **近年来，剧本杀作为一种新兴线下娱乐方式，受到众多年轻消费者的青睐。当前国内剧本杀行业处于高速发展阶段，发展背景可以概括为以下三方面：**第一，当前泛娱乐产业以IP为核心，从外部环境来看，无论是国家政策还是经济发展现状，都有利于IP产业的可持续发展，这为剧本杀等细分线下娱乐行业提供了良好的发展土壤。第二，玩家对面对面交流的高需求为剧本杀游戏向线下发展打造坚实基础。第三，随着剧本杀逐步由线上向线下转移，市场空间被进一步打开，让行业受到更多资本关注，企业迎来新一轮发展机遇。
- **目前剧本杀行业规模已突破百亿，规模提升的同时，产业生态也在逐步完善。**目前剧本杀行业以剧本创作者——剧本发行商——剧本分发平台——线上游戏APP/线下门店为主轴的产业生态已基本形成。
- **剧本杀的社交属性和互动属性是其独有优势，线下与线上的双向融合发展，优势互补，在打造高水平线下娱乐体验的同时，也为线上发展进行流量导入。**此外，不断增强内容输出能力，与优质独立IP和地方文旅合作“剧本+IP”和“剧本+文旅”的模式也是剧本杀行业今后可以持续探索的方向。
- **行业盗版现象猖獗，这不仅给遵守行业规则、坚持购买正版的店家带来极大困扰，也严重打击剧本创作者积极性，造成劣币驱逐良币的后果。**作为处于高速发展阶段的新兴行业，剧本杀需要政府给予更多关注和引导，如构建健全的监管顶层架构，颁布保护剧本杀原创内容的系列政策等。
- **在今后发展中，随着剧本发行商实力提升、玩家基数扩大和剧本创作者平均素质提高，剧本杀必将打造属于自身的知名IP，甚至反向衍生影视和游戏。**

案例分析公司

小黑探

剧本分发平台

“我是谜”

线上社交游戏APP

哈尔滨毛利侦探事务所

剧本杀实体店

相关研究报告

36Kr-2020年中国OTT大屏服务行业研究报告

(2020.12)

36Kr-2011-2020年中国新经济十年回顾研究报告

(2020.12)

36Kr-2020年中国泛资讯行业研究报告

(2020.09)

36Kr-2020年中国企业直播研究报告

(2020.04)

36Kr-2020年中国互联网医疗研究报告

(2020.04)

CBNData ID:353137
36氪研究院 36KR RESEARCH

目录 CONTENTS

01 剧本杀行业发展概况

- 行业概念介绍
- 行业发展历程
- 行业发展背景与驱动力
- 行业现状分析

02 剧本杀行业典型案例分析

- 小黑探
- 我是谜
- 哈尔滨毛利侦探事务所

03 剧本杀行业趋势展望及建议

- 行业趋势展望
- 行业发展问题及建议

CBNData ID:353137

01 剧本杀行业发展概况

- 行业概念介绍
- 行业发展历程
- 行业发展背景与驱动力
- 行业现状分析

CBNData ID:353137

线下娱乐持续发展，剧本杀作为一种新兴线下娱乐方式受到年轻消费者青睐

- 近年来，中国线下娱乐行业持续增长，成为国民经济和服务消费新的增长点的同时，也助推了中国生活服务业的快速发展。
- 其中，剧本杀作为一种新兴线下娱乐方式，因其良好的社交体验和新颖的游戏环节受到大量年轻消费者的青睐，目前已成为国内线下桌游店里最热门的游戏之一。
- 剧本杀起源于英国，原型为“谋杀之谜”（Mistery of Murder），是一类真人角色扮演游戏。游戏全程以剧本为核心，由DM（游戏主持人）引导。通常会有一名玩家在其他玩家不知道的情况下扮演凶手，玩家通过多轮搜证、讨论、推理，最终票选出凶手，并破解凶手的作案动机和作案手法，最后由DM公布真相。

图示：剧本杀游戏环节

新冠疫情并未成为阻拦剧本杀进一步发展的“拦路虎”，反而为其带来新发展机遇

- **剧本杀起源于19世纪的英国，国内市场则起步较晚。**2013年，一款名为《死穿白》（Death Wears White）的英文剧本杀传入国内，标志着剧本杀行业在国内的兴起，但一直处于不温不火状态。直到2016年，明星推理真人秀《明星大侦探》的热播将这款游戏带入主流大众的视野，才激起了广大桌游爱好者的极大热情。
- **中国剧本杀行业起步阶段，线上发展快于线下。**2018年，线上剧本杀风口来临，“我是谜”、百变大侦探等项目都先后获得了融资，投资方中不乏金沙江创投、经纬中国等明星机构。资本的进入使行业知名度进一步增加。
- **2019年，线下剧本杀爆发。**据央视财经报道，2019年全国的剧本杀店数量由2,400家飙升至12,000家，多数玩家也是在这一年首次体验线下剧本杀。
- 2020年上半年新冠疫情来袭，线上APP迎来新一轮规模爆发；下半年后疫情时期，由于消费者对社交游戏需求大增，线下剧本杀吸引更多年轻消费者加入。

图示：剧本杀行业发展历程

当前泛娱乐产业以IP为核心，发展日趋多元化，为剧本杀等细分行业提供良好发展土壤

- IP（Intellectual Property）直译为“知识版权”，特指具有长期生命力和商业价值的跨媒介内容运营。当前泛娱乐产业形成了以IP为核心的格局，随着优质IP内容从线上到线下的输出，线下娱乐的发展日趋多元化。
- **文创产权受到官方机构重视和保护。**2016年，中国版权保护中心成立“中国电影衍生品产业联盟”；2019年，国家版权局牵头成立“文创版权保护协作联盟”。这些举措都旨在维护产业链各方知识产权合法权益，促进版权资源整合运用，提高文创授权整体质量。
- **中国文化源远流长，IP产业发展潜力巨大。**我国悠久的历史和深厚的文化底蕴为影视、小说和剧本杀等文创产品的创作提供了丰富的故事题材和人物素材。文创产品种类日趋多元也进一步激发IP产业发展潜力。
- 从外部环境来看，无论是国家政策还是文化原生因素，都有利于IP产业的可持续发展。与此同时，消费者线下社交需求也在不断拓宽IP在线下娱乐场景中的应用和变现，这为剧本杀等细分线下娱乐行业提供了良好的发展土壤。

图示：以IP为核心的线上线下综合娱乐体验

线下社交的高需求为剧本杀从线上走向线下打下坚实基础

- 与国外剧本杀以线下为主的发展路径不同，国内剧本杀行业发展初期是以线上为主。2016年《明星大侦探》的播出激发了观众对剧本杀的热情，但当时剧本杀尚未在国内流行，实体店数量稀少，仅存的实体店大部分也是由狼人杀、密室逃脱等店家改造而来，存在店内装饰简陋、剧本严谨度不够、DM专业度欠缺等问题。在实体店较少或体验很差的情况下，大量玩家通过线上APP的方式加入到剧本杀的大军中，推动了线上剧本杀行业的发展。**但随着行业高速发展，剧本杀在国内不断普及深化，线下实体店看准行业趋势，店面数量增多的同时，也为玩家提供更好的线下游戏体验服务。**
- 从游戏本质来讲，剧本杀其实是近似于狼人杀和密室逃脱这两种娱乐结合的产物。剧本杀以剧本和角色人设为核心，以场景和道具为辅助，因此既有狼人杀的角色扮演、语言表述，也有密室逃脱的沉浸式氛围体验。由于剧本杀具有社交类游戏的本质特征，玩家在玩剧本杀时必然对面对面交流具有高度需求。线上游戏中，玩家可能会遇到队友随时掉线、嘈杂的周边环境、没有DM从而缺少代入感等种种问题，而这些问题均可在线下实体店中被打破。
- 据华经产业研究院数据，自2013年以来，中国线上桌游市场规模呈逐年上涨趋势，虽增幅有所放缓，但市场发展潜力较足。

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：
https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_16711