

# 中国移动游戏行业研究报告

2020年



# 摘要



中国移动游戏市场保持上升趋势，2019年市场收入规模约 **2091.6** 亿元，同比增长 **27.1%**；移动游戏用户规模约 **6.6** 亿人，同比增长 **6.1%**。



移动游戏产品数量大幅缩减，直接导致投资事件的减少，2019年投资总金额约 **91.6** 亿元，2020年1-5月的投资总金额约 **13.2** 亿元。



游戏版号发放总量接近预期，**休闲游戏** 更易过审；移动游戏 **生命周期显著延长**，2019年畅销榜TOP30的移动游戏产品中，约四成游戏已运营3年以上。



轻度游戏与重度游戏的边界模糊化，“**可佛可肝、可轻可重**”的游戏玩法成为主流趋势；“渠道为王”的市场行情已成为过去式，**买量发行**和**TapTap**给与游戏厂商更多的发行选择。

中国移动游戏市场概述

1

中国移动游戏产品现状分析

2

中国移动游戏企业分析

3

中国移动游戏行业发展趋势

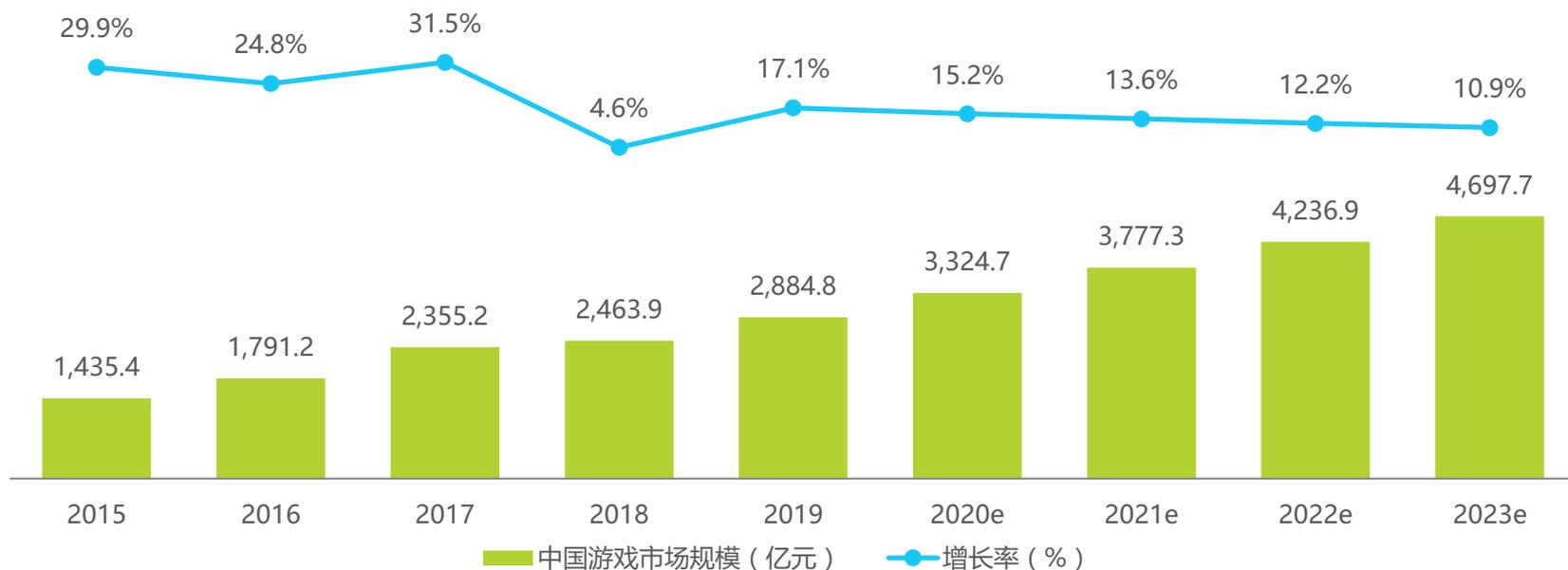
4

# 2020年中国游戏市场规模

## 高质量产品与精细化运营助力中国游戏市场跨越寒冬

2019年中国游戏市场营收规模约2884.8亿元，同比增长17.1%。在经历了2018年版号停发的寒冬期后，中国游戏厂商更加珍惜每一个已获得版号的游戏产品，这也使得“深度打磨产品质量”和“提高运营精细程度”这两个游戏产业发展方向被真正的落实。在此前提下，不仅新上线的游戏会以更充足的推广资源和更完整的游戏内容面向玩家，对于已上线的老游戏，研发商也会投入更多的精力和成本制作更优质的版本内容以飨用户，最终带动游戏用户整体付费额度有所提高。再辅以各大游戏厂商对海外市场的积极探索，使得中国游戏市场规模在2019年得到了超出市场预期的增长幅度。

### 2015-2023年中国游戏市场规模



注释：1. 中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2. 游戏市场规模包含中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3. 部分数据将在艾瑞2020年游戏相关报告中做出调整。  
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2020年中国游戏市场细分结构

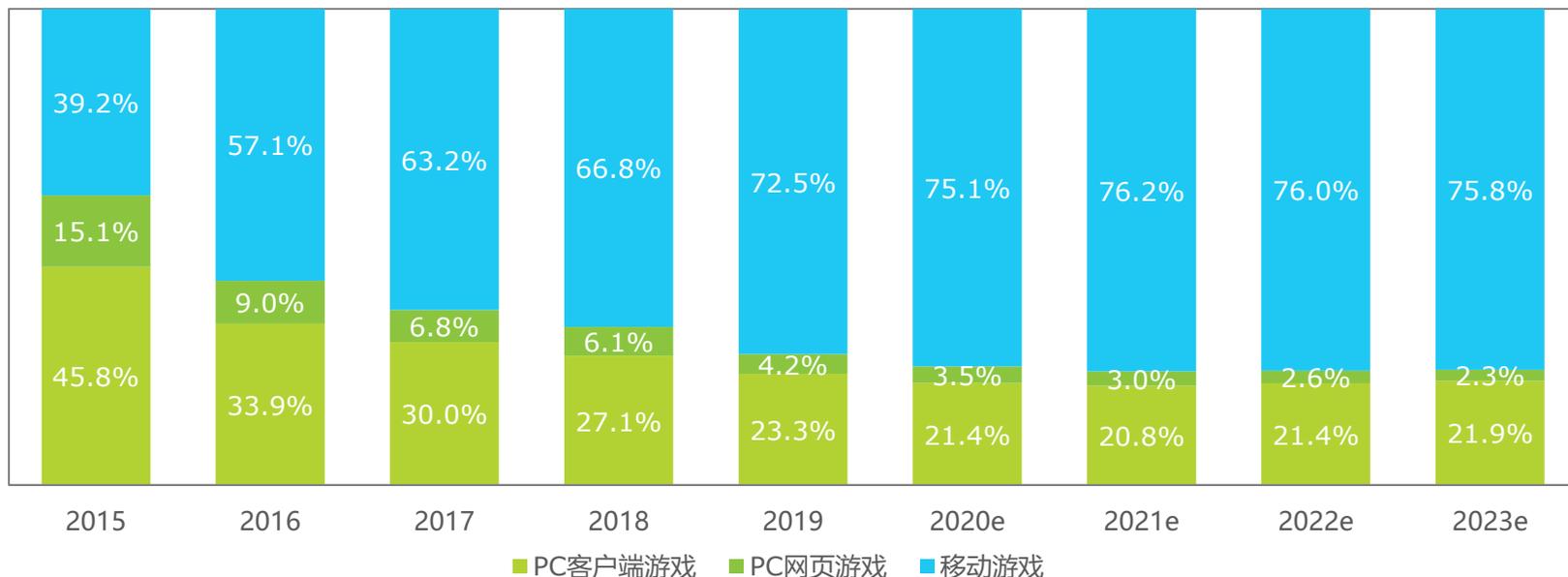
## 三大终端从竞争走向合作

**PC客户端游戏**：依托于电子竞技的蓬勃发展，PC客户端游戏的市场规模占比下滑速度已有所减缓。再辅以单机游戏在最近两年的逐步兴起，未来PC客户端游戏仍将稳定占据中国游戏市场的部分份额。

**PC网页游戏**：从2018年开始，大量的网页游戏用户转移至了H5游戏和移动微端。但PC网页游戏存在其本身无法替代的特殊性（即：可用键鼠操控的快速游戏窗口），最终将演变为PC端游、手机游戏甚至主机游戏的延伸及补充。

**移动游戏**：移动游戏目前的整体体验，已十分的成熟和优秀，并且手机性能的高速发展也基本满足了开发者和用户的游戏需求。即便是进入云游戏时代，手机屏幕也将是最重要的游戏场景之一。

### 2015-2023年中国游戏市场规模细分结构



注释：1. 中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2. 游戏市场规模包含中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外游戏市场获得的总营收；3. 部分数据将在艾瑞2020年游戏相关报告中做出调整。

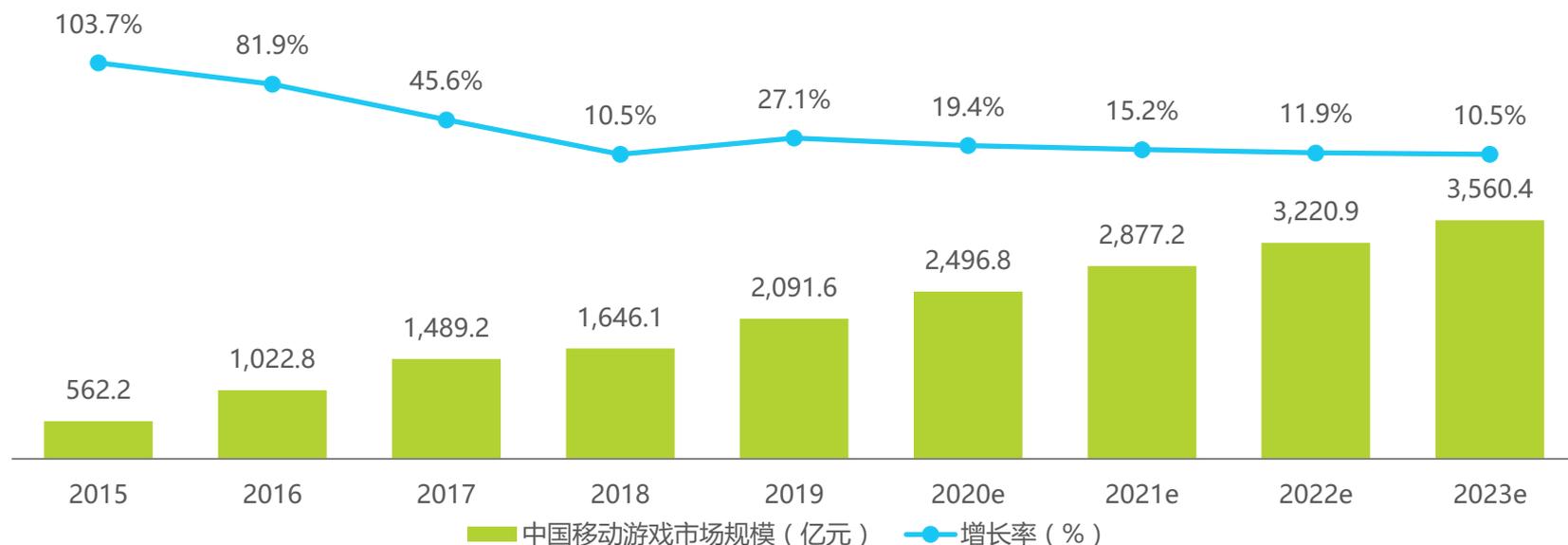
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2020年中国移动游戏市场规模

## 短期仍保持稳定发展 等待新技术革新行业

2019年中国移动游戏市场规模约2091.6亿元，同比增长27.1%。在头部厂商逐渐适应游戏版号紧缩政策，以及持续加强对海外市场探索的双重因素影响之下，中国移动游戏市场在2019年获得了较大的增长幅度。目前中国移动游戏市场正处于发展的关键节点：无论是版号导致的行业洗牌，还是5G、云游戏等新技术带来的行业革新，都有可能彻底改变行业格局。艾瑞分析认为，行业在短期仍将保持较为稳定的发展趋势，直到新技术能带来交互稳定、定价合理、玩法成熟的用户体验时，移动游戏市场可能会进入新一轮的格局变化。

### 2015-2023年中国移动游戏市场规模



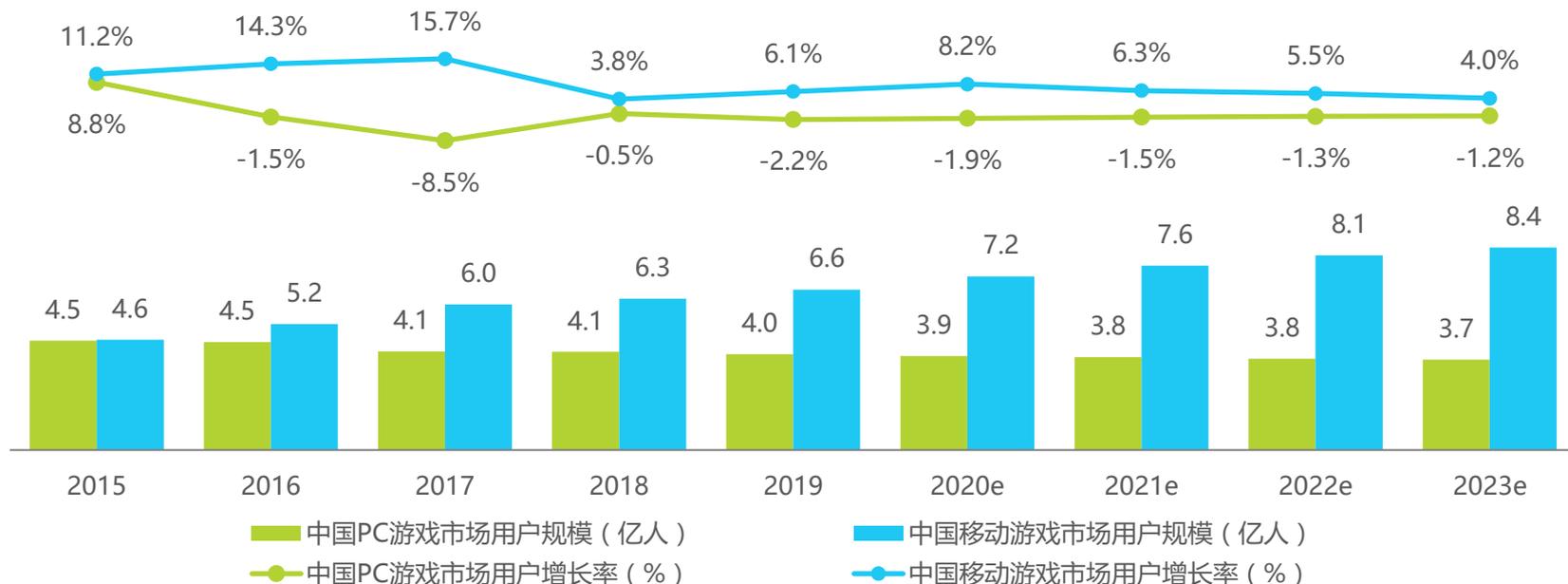
注释：1. 中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2. 游戏市场规模包含中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3. 部分数据将在艾瑞2020年游戏相关报告中做出调整。  
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2020年中国游戏市场用户规模

## 玩游戏是中国网民最普遍的娱乐方式之一

2019年中国移动游戏用户规模约6.6亿人，对比中国移动网民数量（CNNIC发布的第44次《中国互联网络发展状况统计报告》中可知，截止至2019年6月，中国网民规模约为8.47亿），占比约为77.92%。可以说，游戏作为一种低门槛、低成本的娱乐手段，已成为大部分人生活中习以为常的一部分。但需要注意的是，中国游戏用户中存在大量只玩棋牌游戏或轻度小游戏的休闲用户，这部分用户的游戏属性弱、付费意愿低，如能有效挖掘出这类用户的潜在需求，将对中国游戏市场产生强大的推动作用。

### UserTracker-2015-2023年中国游戏市场规模



注释：中国游戏用户规模统计包括中国大陆地区游戏用户总数量。  
来源：Usertracker 多平台网民行为监测数据库（桌面及智能终端）。

# 2019年中国游戏企业倒闭数量

## 中小游戏企业出局大半

根据2020年1月13日的央视财经新闻显示，2019年游戏企业倒闭共计18710家（2018年为9705家），同比上升92.79%。导致大量中小游戏企业纷纷出局的主要原因，还是在于游戏版号的发放数量和审核速度上。从正面来看，中小游戏企业制作的产品中，确实存在许多粗制滥造、山寨换皮的游戏内容，这些产品的流失会使得中国游戏市场未来的发展更加的健康积极；但从反面来说，近几年中国游戏市场中也不乏部分由中小企业制作的小而美的精品游戏（如部分独立游戏工作室研发的游戏产品），若这些产品因为版号原因而无法上线面向玩家，对中国游戏市场的创新和突破也会造成一定的阻碍作用。

### 2018-2019年中国注销/吊销游戏公司数量



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\\_20828](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_20828)

