

# 网络游戏Q1市场规模达679亿 版号助力再创新高

2019年Q1





2019Q1，中国网络游戏市场再创新高，市场规模**679.2亿元**，环比上涨**6.4%**，同比上涨**5.6%**。  
移动游戏用户规模**4.83亿人**，环比上涨**1.0%**；PC游戏用户规模**3.63亿人**，环比上涨**2.5%**。



2019Q1，腾讯游戏与网易游戏共计占据中国网络游戏市场规模的**68.98%**；主打海外市场的智明星通成功登陆新三板，并跻身上市企业头部位置。



2019Q1，**移动游戏市场规模达462.2亿元**，环比上涨**4.6%**，同比上涨**8.8%**，首批版号已陆续发放，移动游戏市场迎来一波强势反弹。2019Q1中国PC游戏市场规模达**217.0亿元**，环比上涨**10.3%**，同比下跌**0.7%**。



2019Q1，中国游戏工作室原创的自走棋玩法突然爆红，并在持续的一段时间内表现出强盛的生命力，这个**创新品类的诞生给游戏市场带来了新的活力**；全球首个针对未成年人网络保护标准**《网络游戏未成年人守护指南》**制定工作正式启动，每个游戏厂商都应将了对未成年人的健康游戏管理措施作为自己必须承担的社会使命。

中国网络游戏市场概述 1

中国网络游戏细分市场解析 2

中国网络游戏行业盘点 3

中国网络游戏市场趋势解读 4

# 2019Q1中国网络游戏市场规模

## 版本号恢复助力游戏市场再创新高

在经历了9个月的政策调整后，首批过审游戏版号于2018年12月29日正式公布，并且直至今日，依然保持着节奏按部就班的有序发放。这也给整个中国游戏市场一针有力的强心剂，从而使得2019年Q1中国网络游戏市场规模达679.2亿元，环比上涨6.4%，同比上涨5.6%，为近两年之最。

### 2017Q1-2019Q1中国网络游戏市场规模



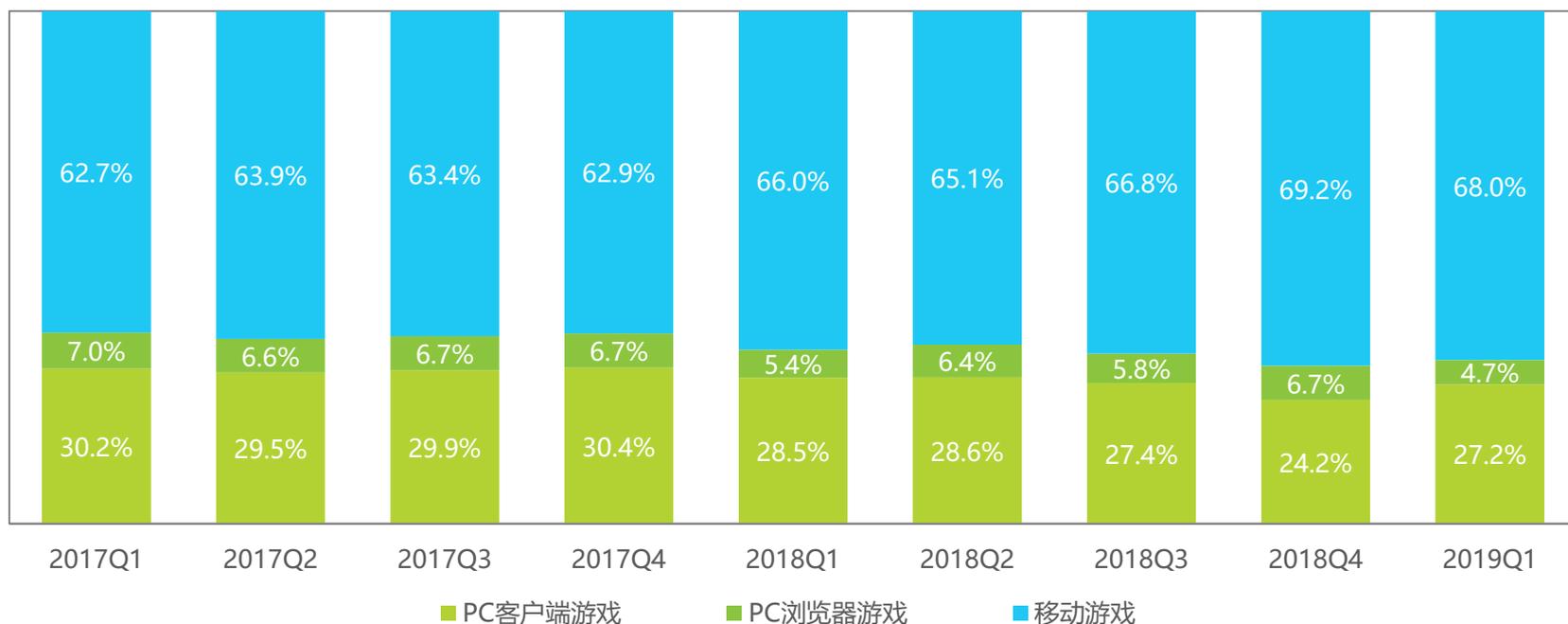
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2019年游戏行业相关报告中做出调整。  
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2019Q1中国网络游戏市场细分结构

## 市场格局基本稳定

2019Q1，移动游戏市场份额占比达68.0%，PC客户端游戏市场份额占比27.2%，PC浏览器游戏市场份额占比4.7%。随着PC客户端游戏的小幅回升，中国网络游戏市场格局基本已经保持稳定。而PC浏览器游戏未来的发展前景，将更趋向于作为其他游戏载体的补充，通过“云游戏”、“H5游戏”、“端页联动”等方式，给用户在不同场景下提供多元的选择。

### 2017Q1-2019Q1中国网络游戏产业细分



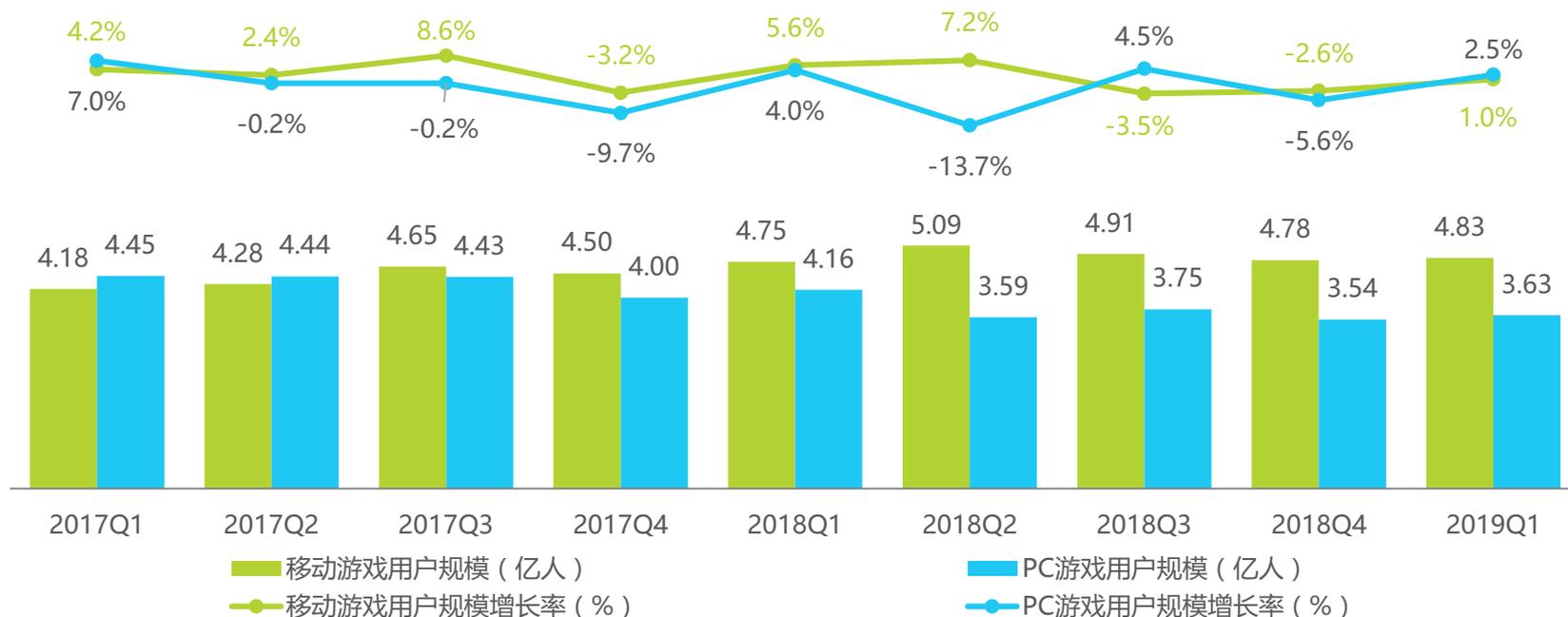
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2019年游戏行业相关报告中做出调整。  
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2019Q1中国网络游戏用户规模

## 用户从PC向移动端的转移基本完成

随着《王者荣耀》、《绝地求生》等爆款手游逐渐趋于冷静，用户流量从PC向移动端的转移已基本已经完成。在没有其他“全民化”的新品出现之前，两者的用户规模将在未来一段时间内保持稳定。

### 2017Q1-2019Q1中国游戏用户规模



注释：中国移动游戏用户规模统计包括中国大陆地区移动游戏用户总数量。

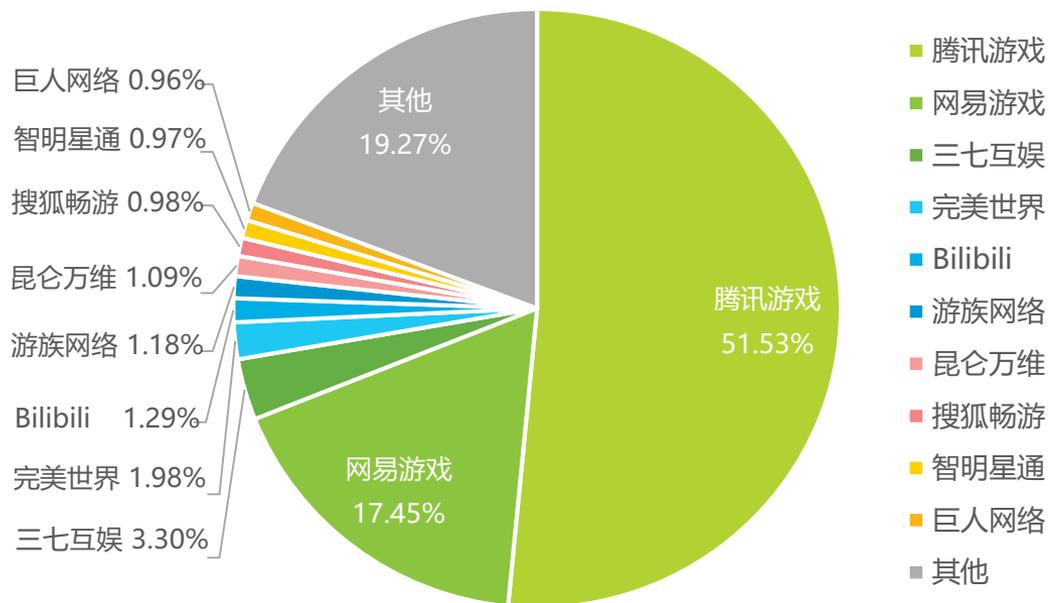
来源：基于艾瑞现有数据产品中所监测的游戏用户渗透率，结合CNNIC《第43次中国互联网络发展状况统计报告》中发布的中国网民数量，根据艾瑞统计模型核算。

# 2019Q1中国网络游戏市场份额

## 新上市企业表现强势

腾讯游戏依然保持强势地位，连续五个季度在网络游戏市场份额占比超50%。而主打海外市场的智明星通于2018年6月完成登陆新三板，并成功跻身头部游戏企业地位。

### 2019Q1中国网络游戏上市企业市场份额



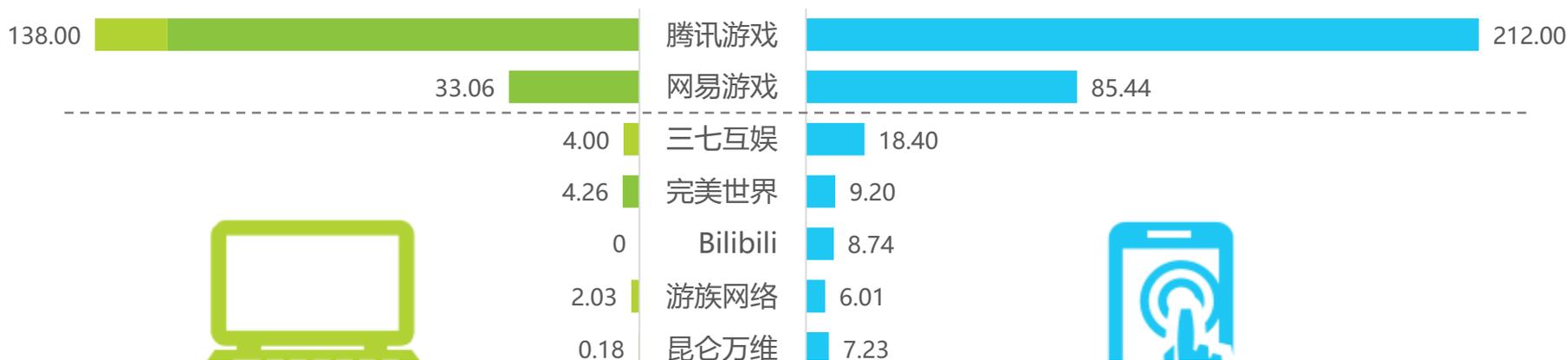
注释：1.网络游戏营收规模包括中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；2.已退市且未确定再上市日期的企业不在统计范围内（如盛大游戏等）；3.公司Q1季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内；4.排名按照PC客户端游戏、PC浏览器游戏和移动游戏总营收从高到低排序；5.部分数据可能在2019年网络游戏相关报告中进行调整；6.仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他设计游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围内（如百度）。  
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 中国上市网络游戏企业营收TOP10

## 蓄势待发为产品做充足准备

纵观头部企业收入结构，除搜狐畅游仍保持着以PC游戏收入为主之外，其他企业都将重心转移至了移动游戏。2019Q1，刚刚步入版号逐步恢复的调整过程，大部分企业则仍处于根据市场政策积极调整战略重点的准备阶段，尚未进入发力期。无论是移动游戏还是PC游戏，在未来几个季度内，从游戏品质和新游数量两方面，都会得到很大的提升。

### 2019Q1 中国上市网络游戏企业营收规模TOP10



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\\_21107](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21107)

