iResearch
艾 瑞 咨 询

中国移动游戏行业研究报告

2018年

海量行研报告免费读

摘要

2017年中国移动游戏市场保持上升趋势，市场规模**1489.2**亿元，同比增长**45.6%**。用户规模**6.03**亿人，同比增长**15.7%**。

移动游戏资本市场在经历了2016年的小幅下滑后，2017年逆势上涨再创新高，并购总金额达**536.19**亿元。**休闲社交类游戏**成为新的关键词。

得益于《王者荣耀》的出色表现，**MOBA类游戏**异军突起；休闲益智游戏渗透率仍遥遥领先。**IP游戏**优势再度放大，畅销榜前30名中，有IP的游戏占据**19**个席位。

独立游戏数量激增，但**可持续发展的商业模式**仍不够成熟；大厂入局H5游戏市场，产品**变现能力逐渐体现**，但整体创意不足，市场缺乏完全打开的契机。

移动电竞从轻度到重度，未来充满潜力；手机硬件提升带来的**大作移植**在全球市场一片蓝海；**棋牌游戏**遭遇大洗牌，市场逐渐正规化；**区块链游戏**崭露头角，不仅仅是游戏包装下的炒币平台；市场仍有提升空间，**提升用户存量价值**是主要方向。

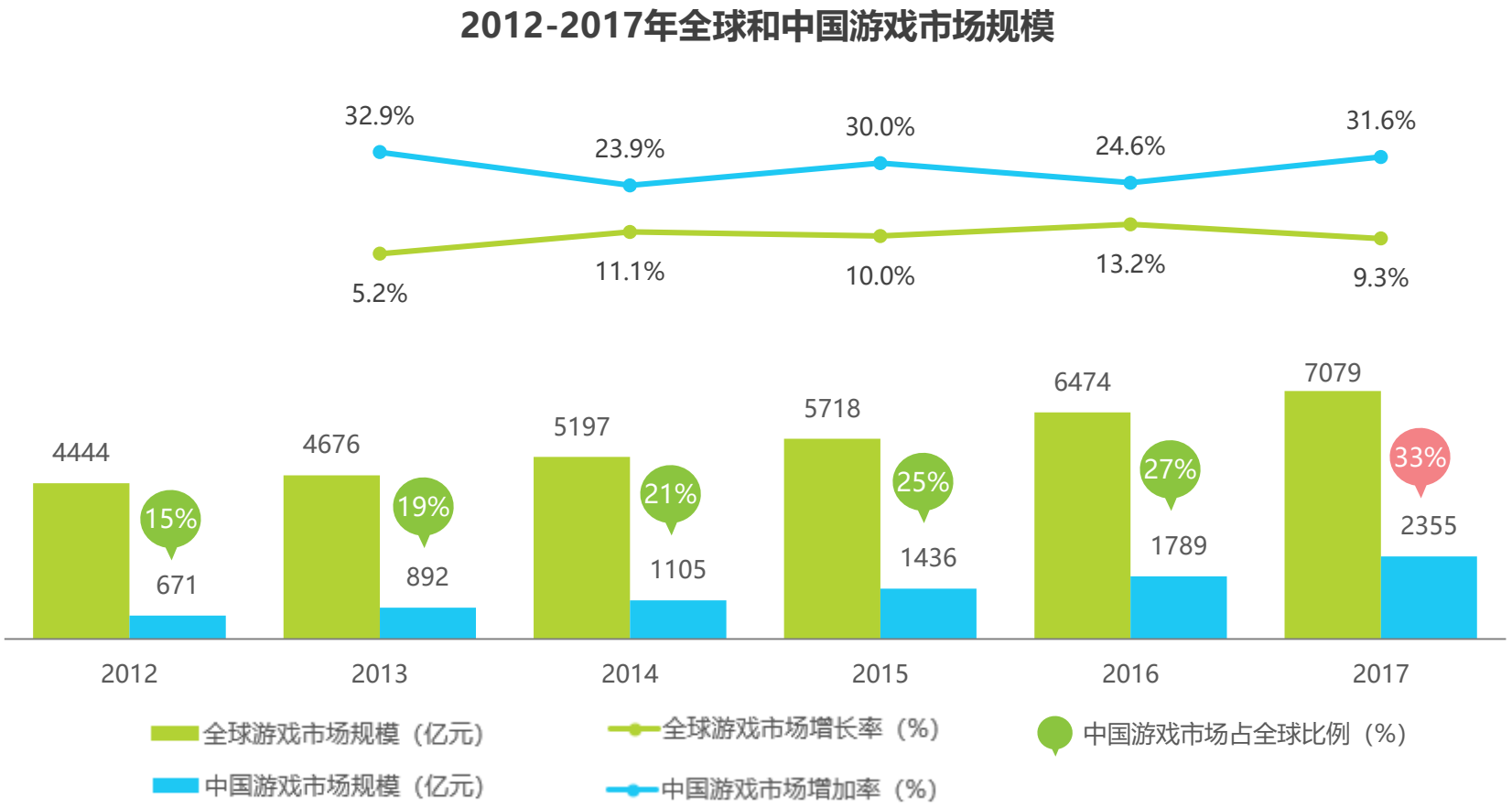
来源：艾瑞咨询研究院自主研究绘制。

©2018.7 iResearch Inc

中国移动游戏市场概述	1
中国移动游戏产品分析	2
中国移动游戏企业分析	3
中国移动游戏行业趋势	4

2018年全球游戏市场规模

中国独占全球1/3的游戏市场



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2018年游戏行业相关报告中做出调整。

来源：1.全球游戏市场规模数据取自 Newzoo 2017 Global Games Market Report；2.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。

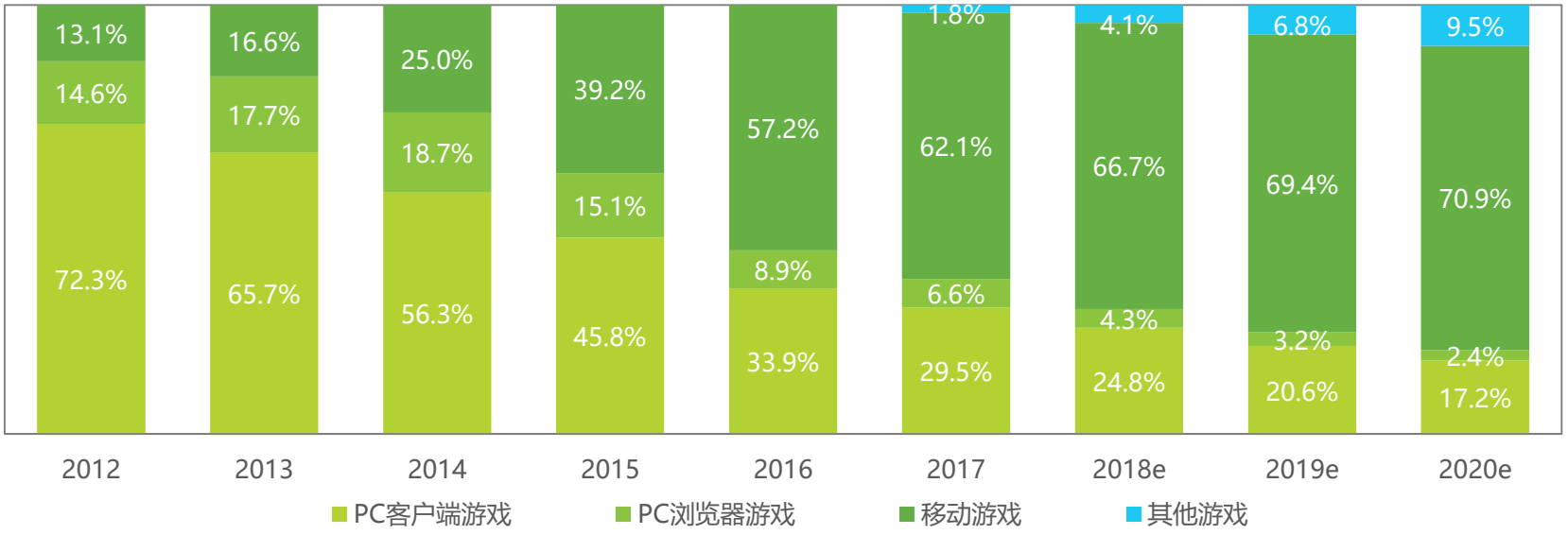
©2018.7 iResearch Inc

2018年中国游戏市场细分产业占比

移动游戏进一步挤压市场

如今许多游戏在移动设备上的体验，已经几乎可以和PC端相媲美，这使得端游市场再次被挤压。而随着H5游戏的兴起，PC浏览器的核心用户也将大面积往移动端转移。但由于电竞的热度逐渐升温，PC客户端游戏市场不会迅速产生大规模下滑。艾瑞分析认为，未来游戏市场将逐渐区分为两面：（1）以PC客户端游戏为主的“游戏爱好者”（由主动参与游戏、收看电竞比赛或直播、按需收看游戏相关视频内容的用户组成）；（2）将大部分游戏时间花费在移动端的玩家。

2011-2020年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2018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。

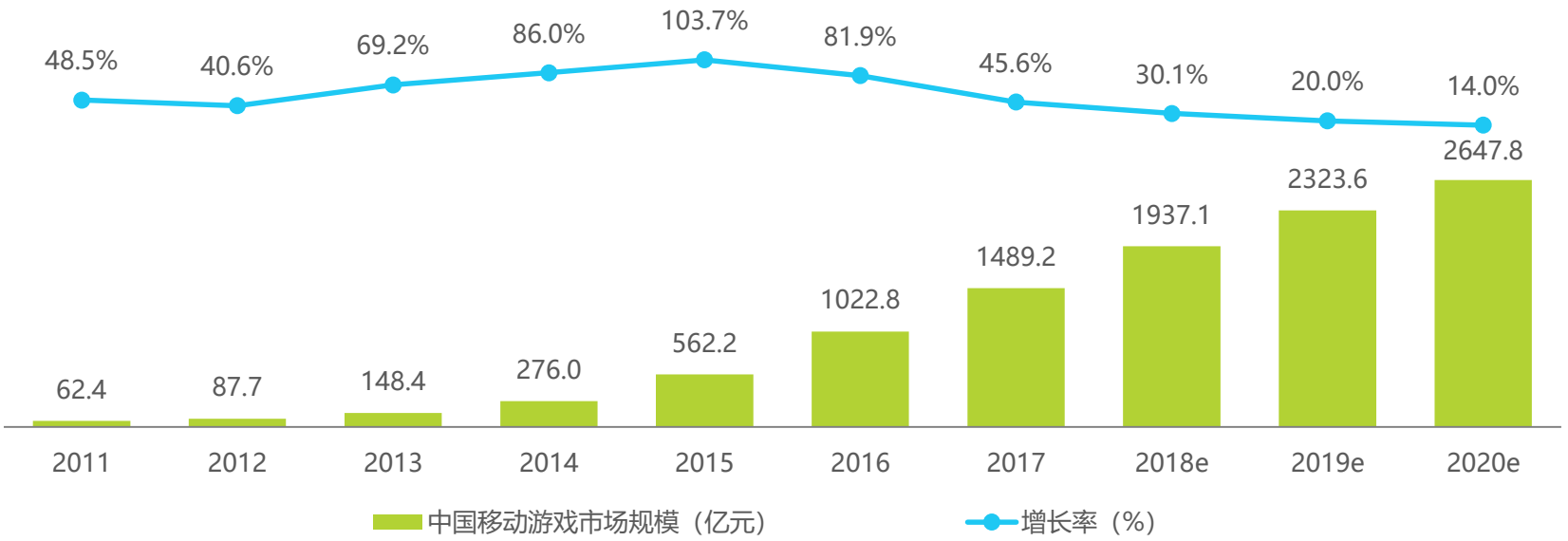
©2018.7 iResearch Inc

2018年中国移动游戏市场规模

告别野蛮生长，移动游戏市场接近天花板

2017年移动游戏市场规模约1489.2亿，同比增长45.6%。虽然增长率继续下滑，但市场整体仍保持这一个良好的平稳上升态势。从2017年初开始，《王者荣耀》突然发力，不仅迅速成为一款现象级产品，而且保持了相当长的生命力，期间也转化了许多新的移动游戏用户，长期来看，这对整个移动游戏市场都有着促进作用。同时因为受“独立游戏精神”的影响，移动游戏越发趋向于高质量、精品化，而用户的付费习惯、正版意识也已经形成。只要游戏本身足够优秀，即便是强付费游戏，用户也愿意为其买单。

2011-2020年中国移动游戏市场规模



注释：1.移动游戏市场规模包含中国大陆地区移动游戏用户消费总金额，以及中国移动游戏企业在海外移动游戏市场获得的总营收；2.部分数据将在艾瑞2018年移动游戏相关报告中做出调整。

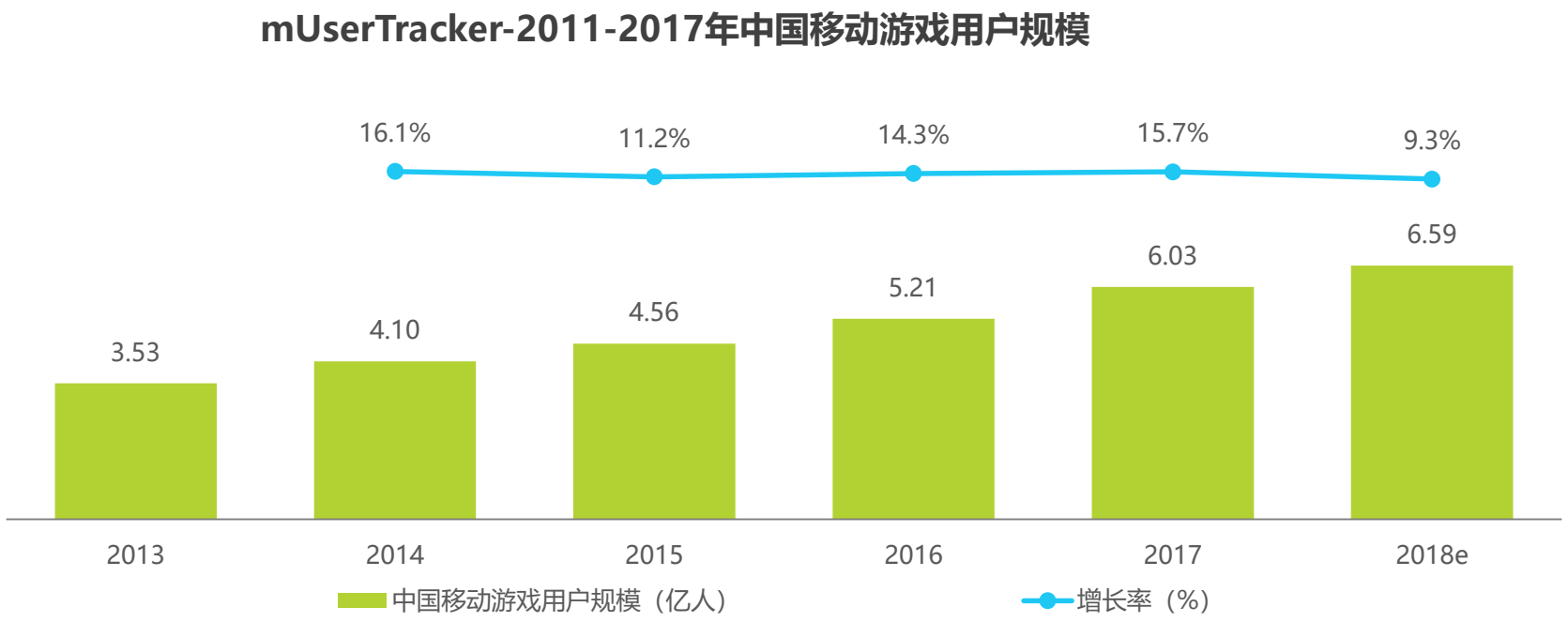
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

©2018.7 iResearch Inc

2018年中国移动游戏用户规模

移动游戏用户数量逆势上涨 社交成为新的突破口

2017年移动游戏用户规模约6.03亿人，在人口红利几近消耗殆尽的情况下，增长率仍高达15.7%。这主要取决于移动游戏的社交属性在2017年得到了放大，通过社交平台的传播，吸引了大量的非移动游戏用户。艾瑞分析认为，移动游戏在社交平台的辅助下，无论是优点还是缺点，都会被放大。所以认真打磨过的高品质游戏，才能在这个时代中脱颖而出。



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： mUserTracker.2018.6,基于日均400万手机、平板移动设备软件检测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得

©2018.7 iResearch Inc

2017年中国移动游戏市场并购情况

资本市场再创新高 休闲社交炙手可热

移动游戏资本市场在经历了2016年的小幅下滑后，2017年逆势上涨，重新受到了资本市场的追捧。浙江金科娱乐文化在年初就完成了全年最大的一笔收购案：斥资73亿元收购英国移动游戏开发商Outfit7，旗下拥有知名游戏产品《会说话的汤姆猫》。卧龙地产于3月份拟案花费53.3亿元收购卡乐互动，虽然最终未能如愿，但也可以看出资本市场对于休闲社交类游戏的重视。

中国游戏市场并购情况一览

	买方数量	标的数量	并购金额（亿元）	涉及移动游戏比例（%）
2013年	19	26	201.01	44.1%
2014年	26	33	218.05	87.0%
2015年	30	52	456.36	94.2%

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_21223