

# 网络游戏Q1市场规模达643亿 头部厂商重视产品海外布局

2018年Q1





2018Q1，中国网络游戏市场维持稳定增长，市场规模**643.3亿元**，环比增长**6.5%**，同比增长**10.3%**。  
移动游戏用户规模**4.75亿人**，环比增长**5.5%**；PC游戏用户规模**4.16亿人**，环比增长**4.1%**。



2018Q1，腾讯游戏与网易游戏共计占据中国网络游戏市场规模的**69.3%**，后位厂商竞争激烈。



2018Q1，**移动游戏市场规模达424.8亿元**，季度市场规模历史首次突破400亿大关。2018Q1中国PC游戏市场规模为**218.5亿元**，环比下降**2.5%**，同比增长**0.9%**。



2018Q1，女性向游戏及H5小程序帮助国内**移动游戏突破市场发展瓶颈**；各大头部游戏厂商纷纷**加力网游出海业务布局**。

中国网络游戏市场概况 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

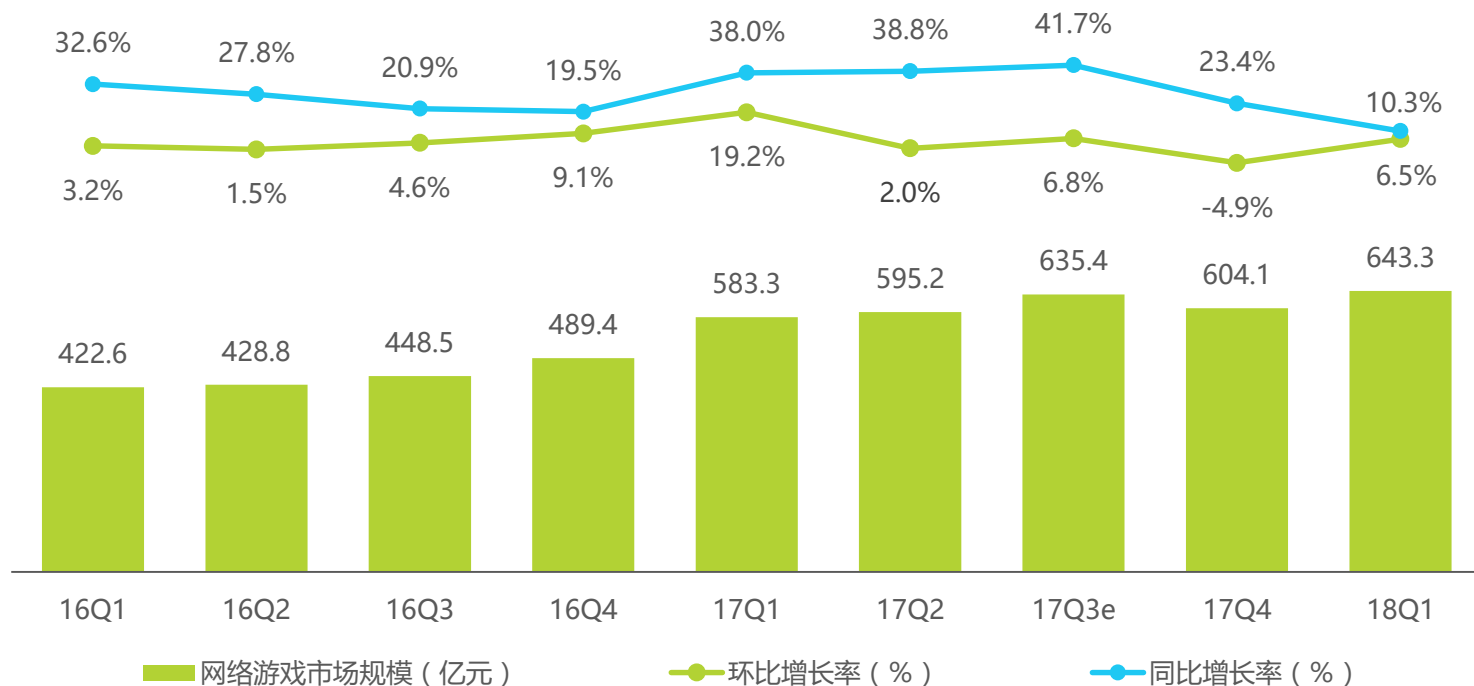
中国网络游戏市场趋势解读 4

# 2018Q1中国网络游戏市场规模

## 受政策监管影响 市场增速放缓

2018Q1，中国网络游戏市场规模达643.3亿元，环比增长6.5%，同比增长10.3%。市场经历了2017年的快速成长后增速逐渐放缓，一方面是因为在拓展增量市场时遇到瓶颈，另一方面是因为国家针对游戏市场的政策监管再次趋紧。但总体而言，市场的发展趋势仍然趋好。

### 2016Q1-2018Q1中国网络游戏市场规模



注释：1.中国网络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.网络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年网络游戏相关报告中做出调整。

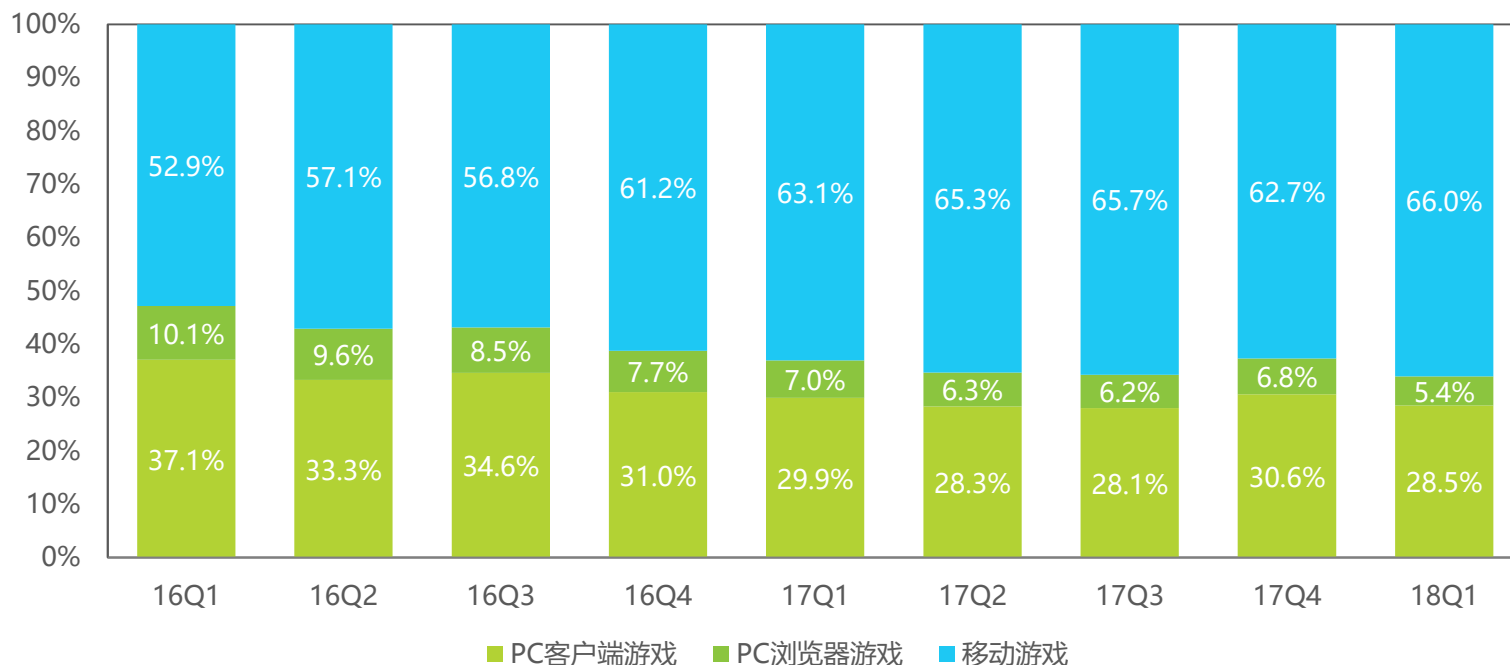
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2018Q1中国网络游戏市场细分结构

## PC客户端游戏市场占比企稳反弹 市场格局现雏形

2018Q1，移动游戏市场份额占比达66.0%，PC客户端游戏市场份额占比28.5%。2017年以来，网游玩家向移动端转移的速度变缓，PC客户端游戏市场的占比也逐渐稳定，整体市场细分结构日趋稳定。

### 2016Q1-2018Q1中国网络游戏市场细分结构



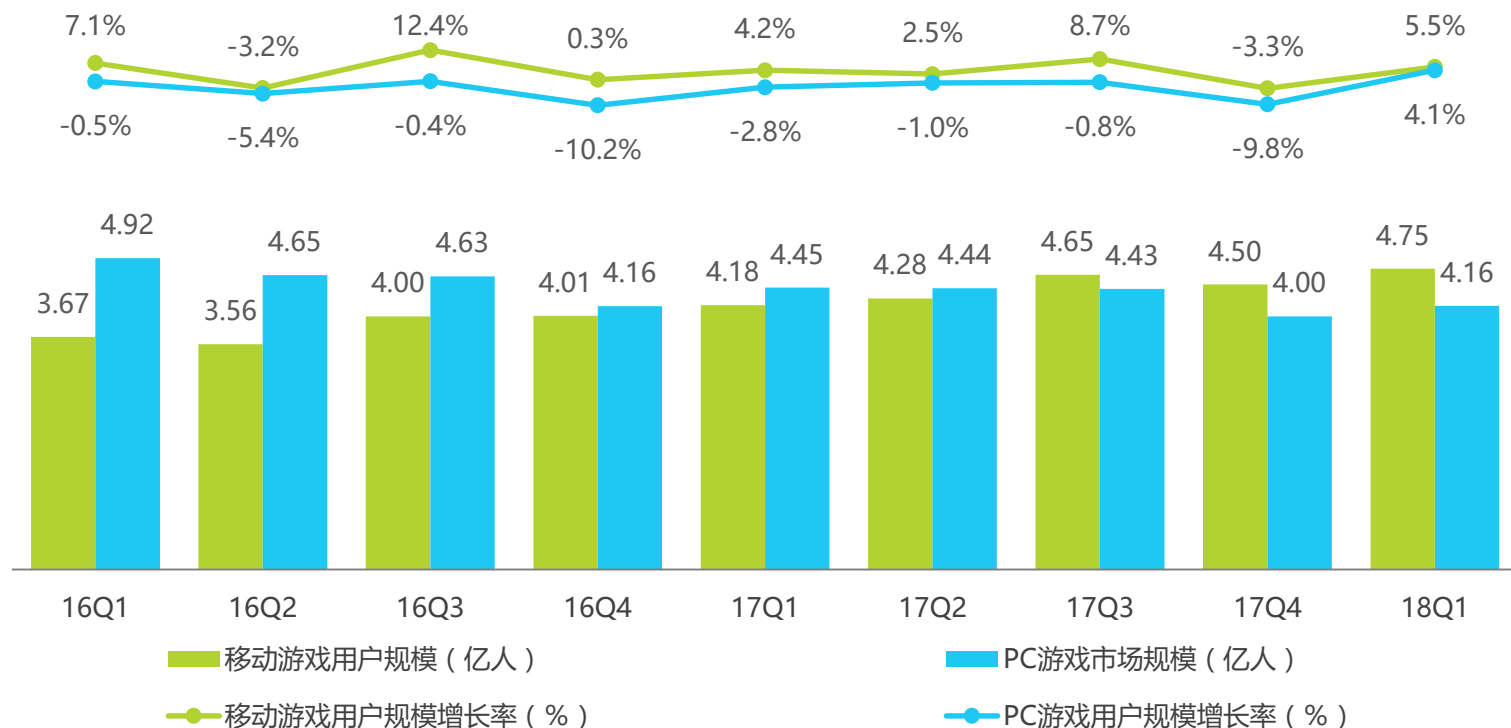
注释：1.中国网络游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.网络游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2018年网络游戏相关报告中做出调整。  
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2018Q1中国网络游戏行业用户规模

## 中国移动游戏用户数突破4.7亿人次

在过去的两年中，中国移动游戏用户增长约1亿人次，整体增幅约30.0%。而中国PC游戏用户则流失了约0.76亿人次，整体跌幅约15.4%。此外在2017年底，中国移动游戏玩家规模正式超越PC游戏玩家规模，智能手机及平板平台成为了中国玩家基数最大的网络游戏平台。

### iUserTracker & mUserTracker-2016Q1-2018Q1中国游戏用户规模



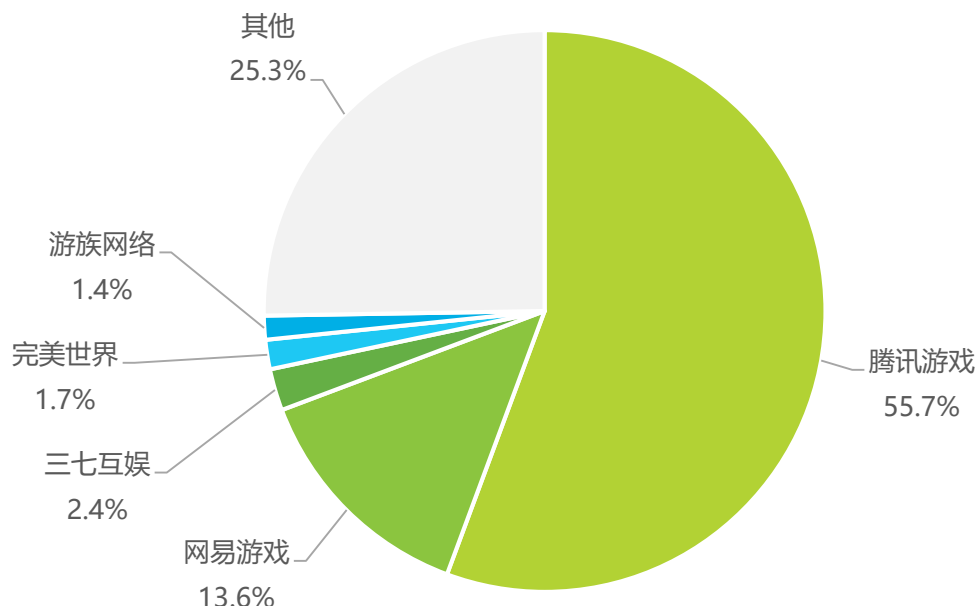
来源：mUserTracker.2018.6，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。iUserTracker. 家庭办公版 2018.6，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络行为的长期监测数据获得。

# 2018Q1中国网络游戏市场份额

## 腾讯、网易持续引领市场

2018Q1，中国网络游戏市场的头部市场集中度依然保持较高水准，腾讯与网易共计占据中国网络游戏市场规模的69.3%。而以三七互娱、完美世界及游族网络为代表的第二集团的市场规模竞争仍较激烈。

### 2018Q1中国网络游戏市场份额



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、还未上市或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（如IGG）；4、仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他涉及游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围（如百度）；5、排名按照客户端游戏、浏览器端游戏和移动游戏的总营收从高到低排序；6、部分数据可能在2018年网络游戏相关报告中进行调整。

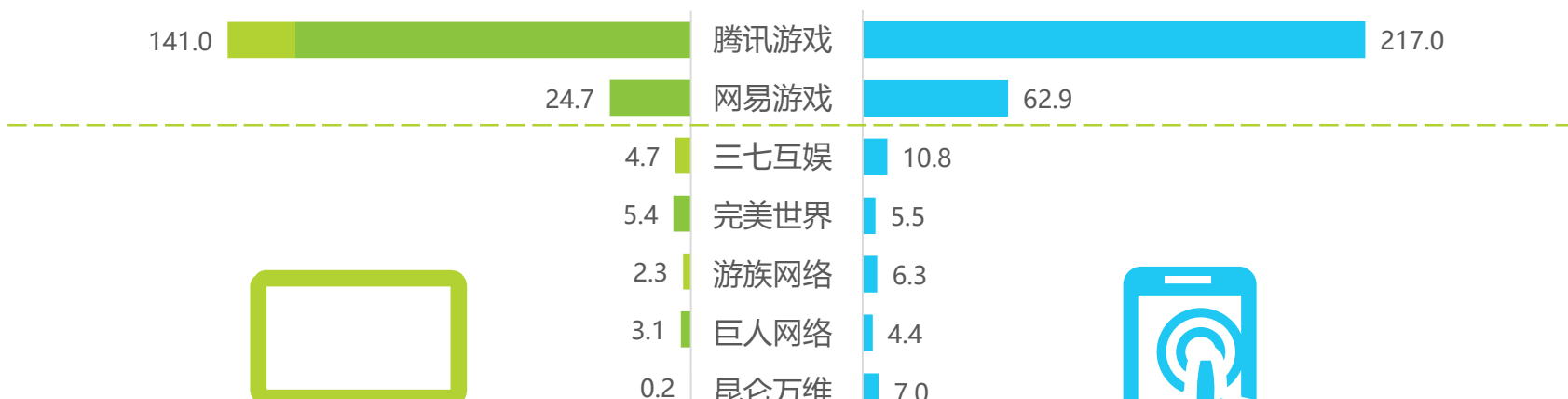
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 中国上市网络游戏企业营收TOP10

## 多数头部厂商将发展重心倾向手游市场

在2018Q1中国上市网络游戏企业营收TOP10的名单中，仅搜狐畅游及金山网络两家企业的移动端营收略低于PC端，且整体排位情况靠后。可以看到，包括三七互娱、游族网络及巨人网络等多家传统PC游戏厂商在内的国内头部游戏厂商，均在近年中将业务的发展重心转向手游市场。

### 2018Q1 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\\_21251](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21251)

