

中国互动娱乐行业年度盘点

2017年



摘要



游戏：2017年游戏行业爆款频出，游戏市场规模**突破两千亿元**。其中，移动游戏占比进一步上升，达**63.8%**。头部厂商的黑洞效应明显，中小游戏厂商生存空间被挤压。



电竞：中国电竞产业已形成了相对完整的产业链，2017年电竞市场整体规模**突破650亿**，其中，在《王者荣耀》的带动下，**移动电竞**游戏收入和用户量均迅速提升。成为电竞市场的主要增长动力。



网文：2017年中国网络文学市场规模稳步上升达**127.6亿元**，同比增长**32.1%**。版权保护及数字内容增值产业极大促进了整个行业的持续健康发展。



动漫：**泛二次元用户**不断增多，动漫的影响力日益增大。国产动画产量不断提升，2017年用户规模**近1.4亿**。

游戏：创新高质保增长 1

电竞：行业迈向新高度 2

网文：深入布局IP产业 3

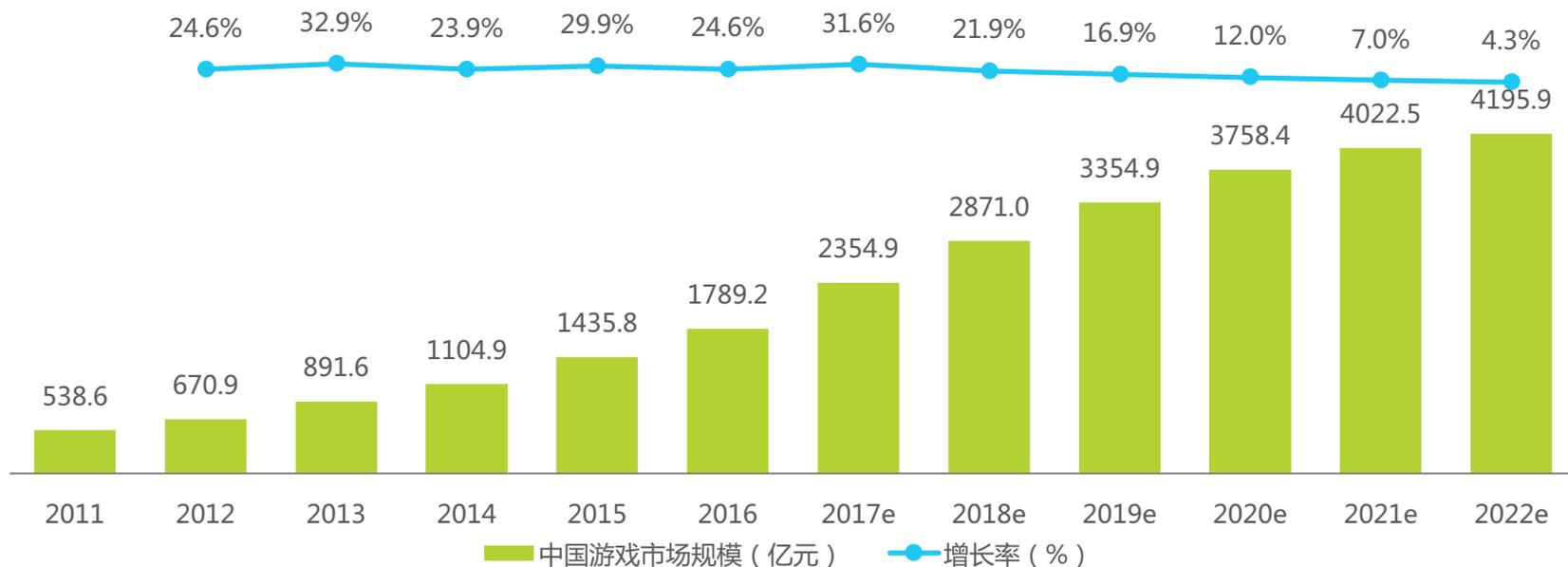
动漫：影响扩大潜力广 4

2017年中国游戏市场规模

爆款频出 游戏市场规模再创新高

2017年，中国游戏市场规模预计近2500亿元，同比增长31.6%。在人口红利逐渐消失的今天，游戏市场增长率不降反升，表现出游戏作为一门艺术和文化产业的强劲生命力。随着国民人均可支配收入的提升和玩家付费习惯的逐渐成熟，用户能够并且愿意在游戏上投入的时间和金钱也越来越多。整体ARPU值的提升为游戏市场规模的进一步提升打下了坚实的基础。国民手游《王者荣耀》持续火爆，老牌游戏《英雄联盟》、《梦幻西游》表现稳定，新游戏《荒野行动》、《恋与制作人》亮人眼球，新老结合，共同助力游戏市场规模再创新高。

2011-2022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2018年游戏相关报告中做出调整。

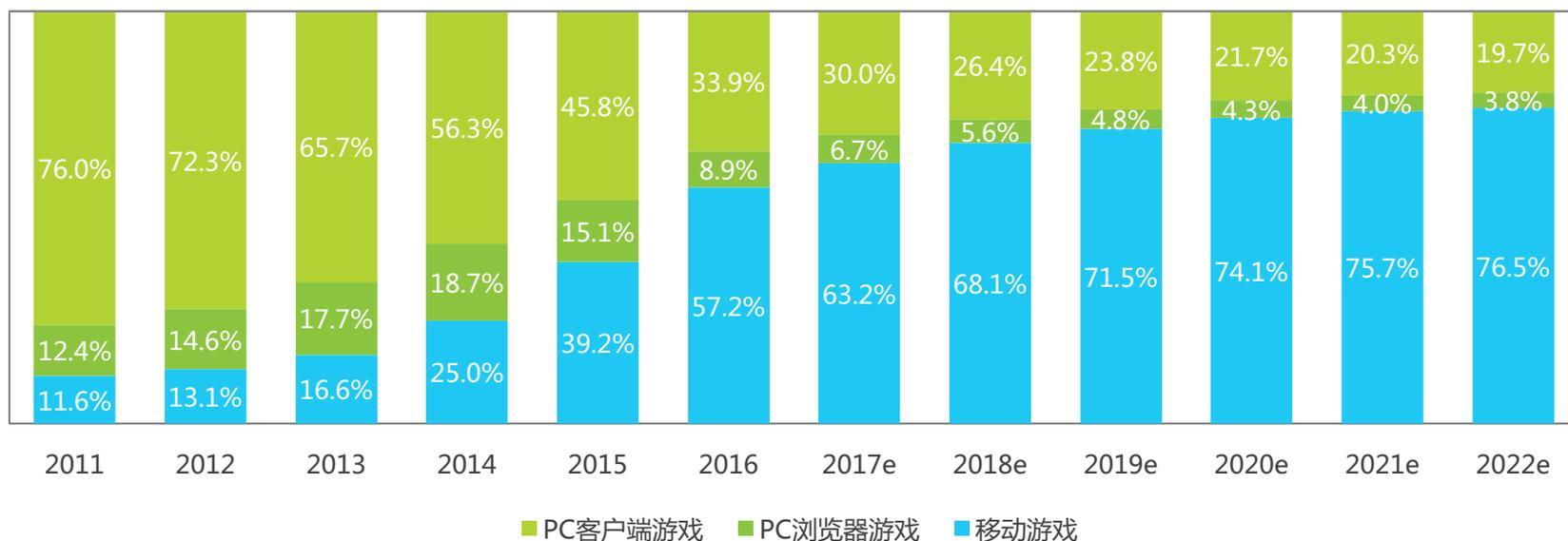
2017年中国游戏市场细分结构

无处不玩 移动游戏占比进一步上升

2017年中国游戏市场细分中，移动游戏市场规模进一步上升，突破60%。随着用户移动化碎片化娱乐需求的提升，和移动设备性能的更新迭代，未来移动游戏的占比将会进一步上升。

2017年底，网易推出端手同服生存游戏《荒野行动》，拓宽了移动游戏可以承载的类型，将以前只能在PC端实现的游戏呈现在移动端。腾讯推出微信H5小游戏，进一步利用用户的碎片化时间。两大游戏巨头在移动端的深挖和创新，为移动端占比的进一步提升提供了可能。

2011-2022年中国游戏市场细分结构



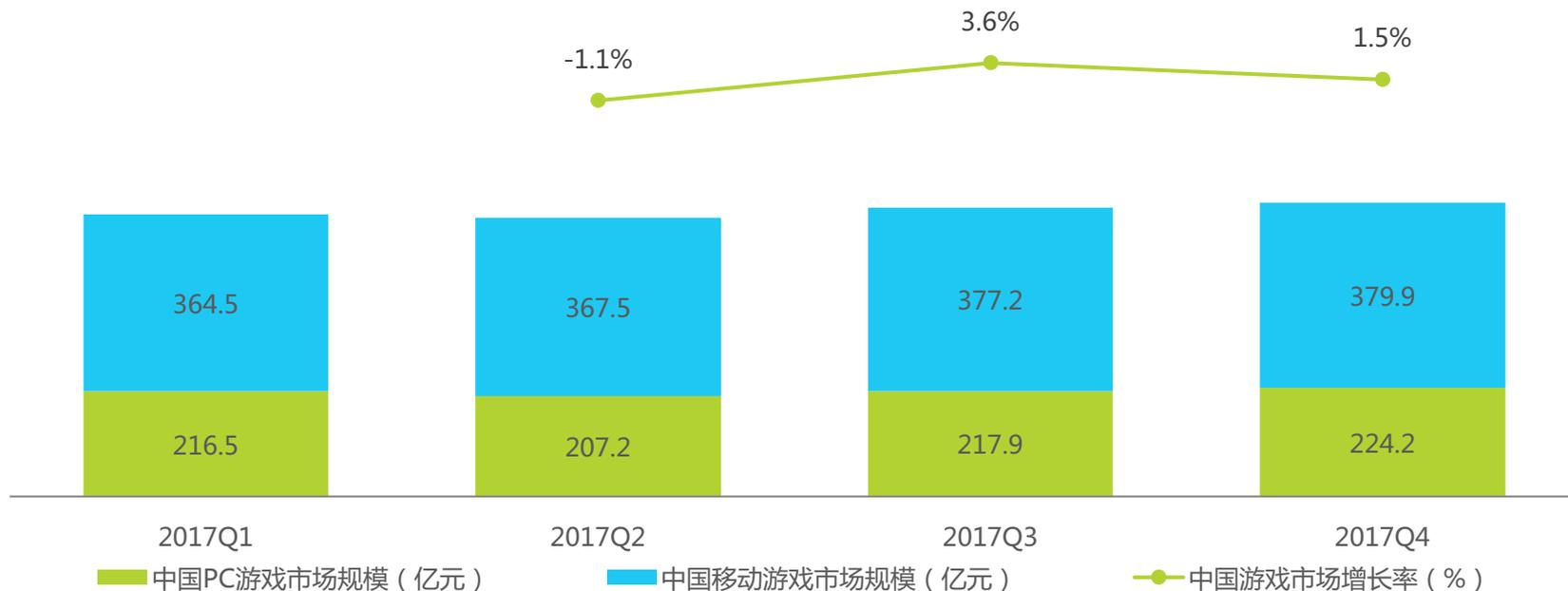
注释：1. 中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2. 游戏市场规模包含中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外游戏市场获得的总营收；3. 部分数据将在艾瑞2018年游戏相关报告中做出调整。

2017年分季度中国游戏市场规模

稳步前进 游戏市场规模季度波动极小

2017年分季度市场规模相对平稳，没有大幅波动。整体市场稳定，PC游戏和移动游戏均稳步上升。

2017年分季度中国游戏市场规模



注释：1. PC游戏市场包括PC客户端游戏市场和PC浏览器游戏市场；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，以及中国游戏企业在海外游戏市场获得的总营收；2. 部分数据将在艾瑞2018年游戏相关报告中做出调整。

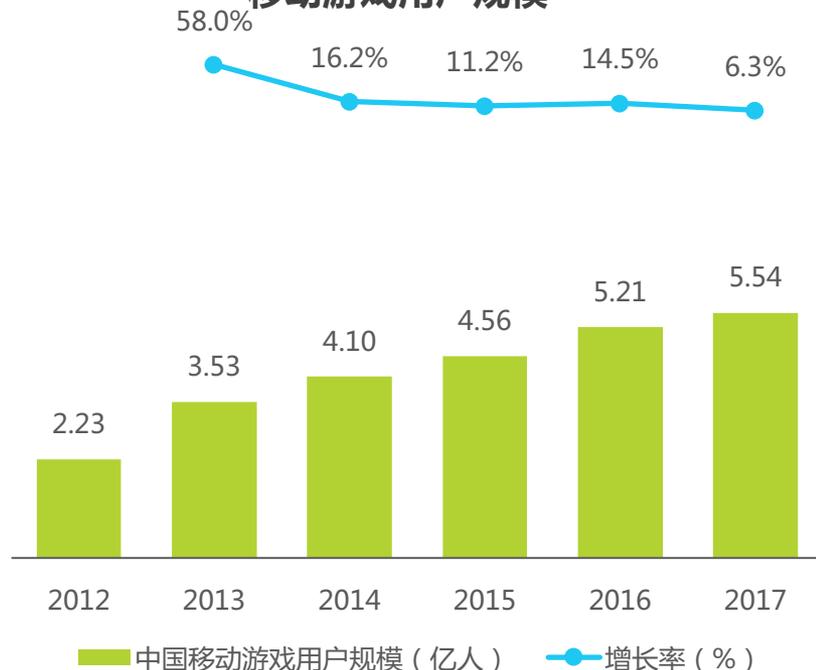
中国游戏行业用户规模

花开两朵 移动端和PC端各显神通

2017年移动游戏用户规模约5.54亿人，PC游戏用户规模约为4.08亿人。随着新的游戏形式和游戏类型的加入，移动游戏用户规模还有一定上涨空间。年底微信推出小游戏，给了很多非游戏用户第一次接触游戏的机会。诚然微信一直强调小游戏并不是新的流量入口，但是小游戏便捷的进入方式确实带入了一批新用户。PC端方面，下半年“吃鸡”类游戏火爆，其对硬件的高要求及难上手的特点，对于新用户并不友好，但却吸引了一大批核心重度粉丝，用户群相对稳定。

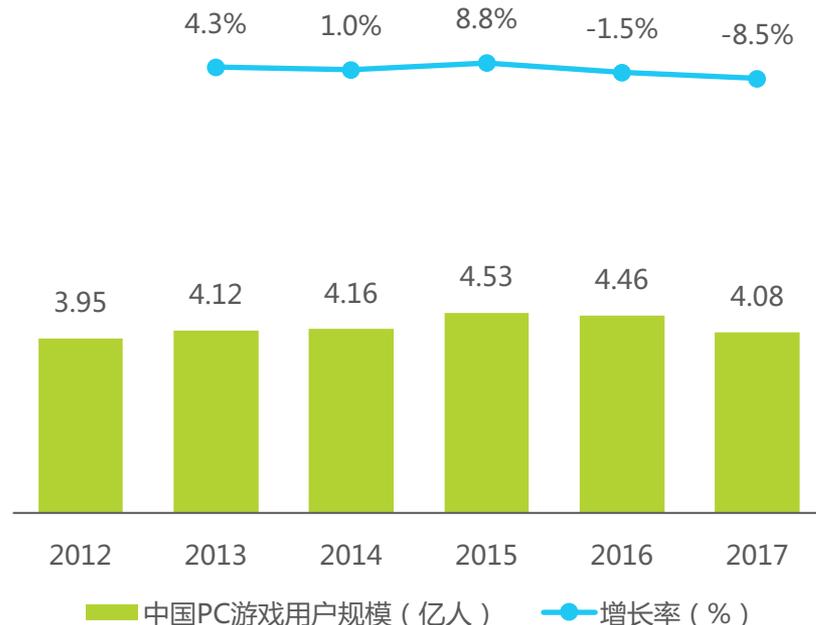
mUserTracker-2012-2017年中国

移动游戏用户规模



iUserTracker-2012-2017年中国PC

游戏用户规模



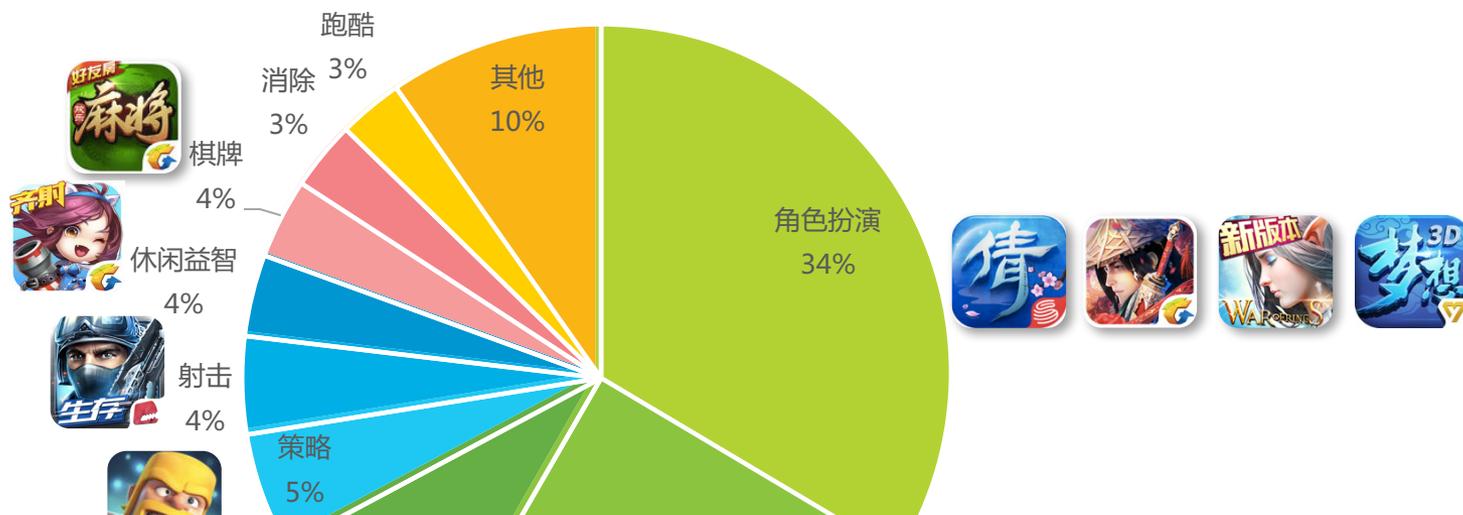
来源：mUserTracker.2018.1，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。

来源：iUserTracker. 家庭办公版 2018.1，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。

中国移动游戏类型分布

角色扮演和卡牌类居多

mGameTracker-2017年中国移动游戏不同类型游戏用户付费市场份额



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_21308

