

网络游戏Q2市场规模达594亿 移动游戏增速放缓

2017年Q2



海量行研报告免费读



2017Q2，中国网络游戏市场维持低水平增长，市场规模**595.2亿元**，环比增长**2%**，同比增长**38.8%**。
移动游戏用户规模**4.5亿人**，环比增长**2.5%**；PC游戏用户规模**4亿人**，环比下降**1%**。



2017Q2，腾讯网易网络游戏**市场份额**占比超六成。**两超多强**格局下，后位各厂商竞争激烈。合理推动**收购并购**有望实现弯道超车。



王者荣耀独木难支，**移动游戏市场**增长放缓。2017Q2中国移动游戏市场规模为**388.8亿元**，环比增长**5.7%**，同比增长**58.8%**。



2017Q2，动画市场相对稳定。非低幼动画方面，**若森、玄机**原创作品表现突出，**全职高手**IP强势，受众广。低幼动画方面，英国作品表现游戏，国产熊出没和猪猪侠影响力大。日本新番方面，经典作品续作持续火爆。治愈系、创新的剧情，对年轻用户吸引大。



2017Q2，数字阅读APP阅读力设备数超**2.3亿台**，平均使用时长超过**16亿小时**。

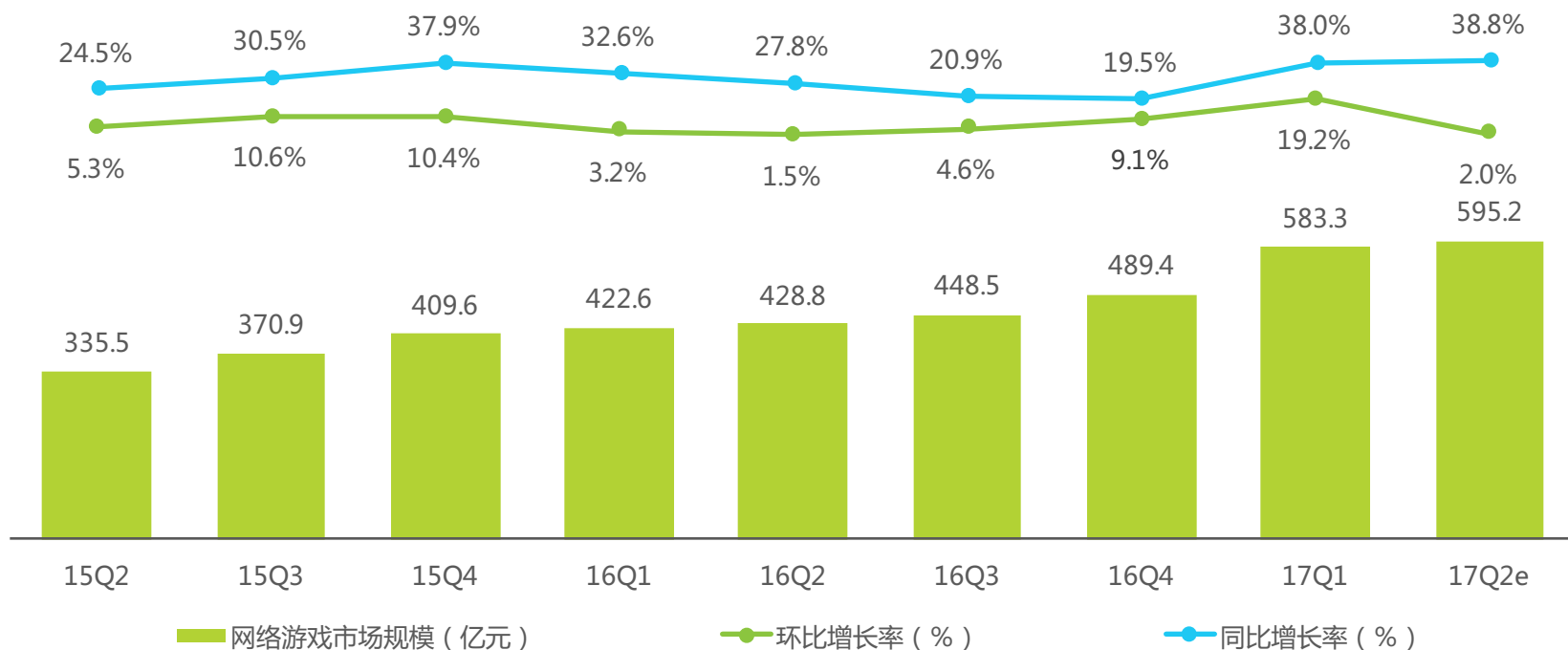
中国网络游戏市场概况	1
中国网游细分市场解析	2
中国动画市场解析	3
中国数字阅读市场解析	4
2017Q2互动娱乐行业盘点	5

2017Q2中国网络游戏市场规模

季节性因素导致市场低水平增长

2017Q2，中国网络游戏市场规模达595.2亿元，环比增长2%，同比增长38.8%。由于季节性原因，环比增长率略低，市场呈现低水平增长。

2015Q2-2017Q2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2017年网络游戏相关报告中做出调整。

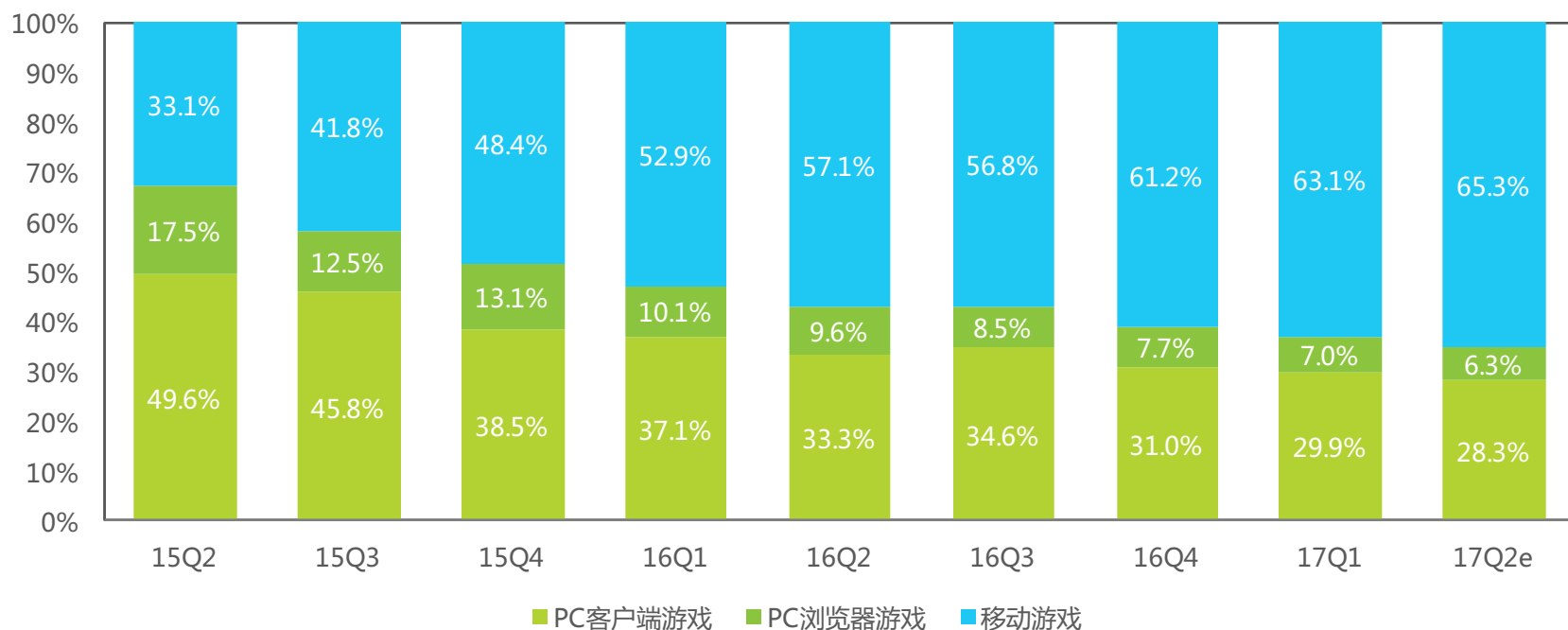
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2017Q2中国网络游戏市场细分结构

整体分布相对稳定

经过2016年的发展，2017Q2移动和PC的份额基本稳定在六四开，整体变化不大，移动游戏依然保持轻微上升趋势。

2015Q2-2017Q2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2017年网络游戏相关报告中做出调整。

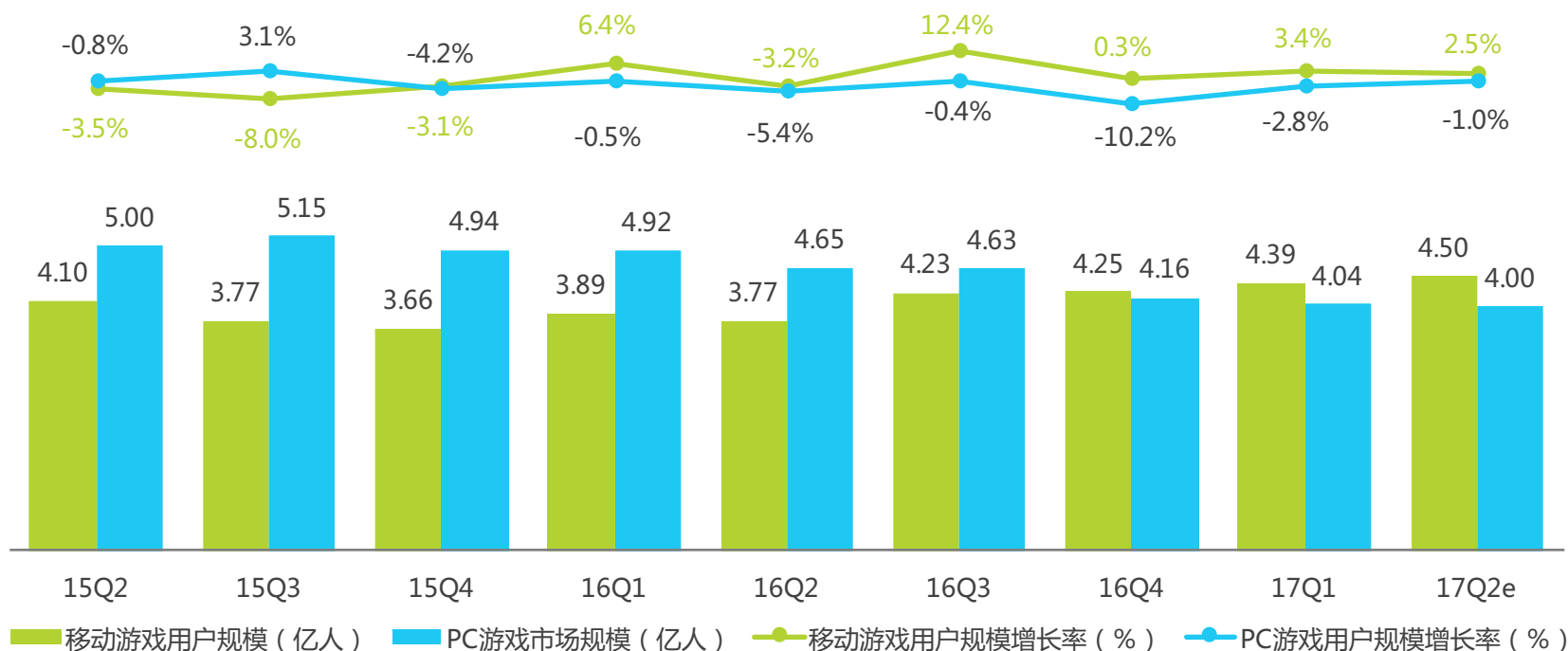
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2017Q2中国网络游戏行业用户规模

用户规模整体稳定 有从PC向移动转移的趋势

从总体来看，网络游戏用户规模一直维持在相对稳定的位置，PC游戏市场规模略有下降，移动游戏市场规模稳中有升，显示出轻微的从PC向移动转移的趋势。但整体来看，两者的用户量都维持在一个高且稳定的状态。

iUserTracker & mUserTracker-2015Q2-2017Q2中国游戏用户规模



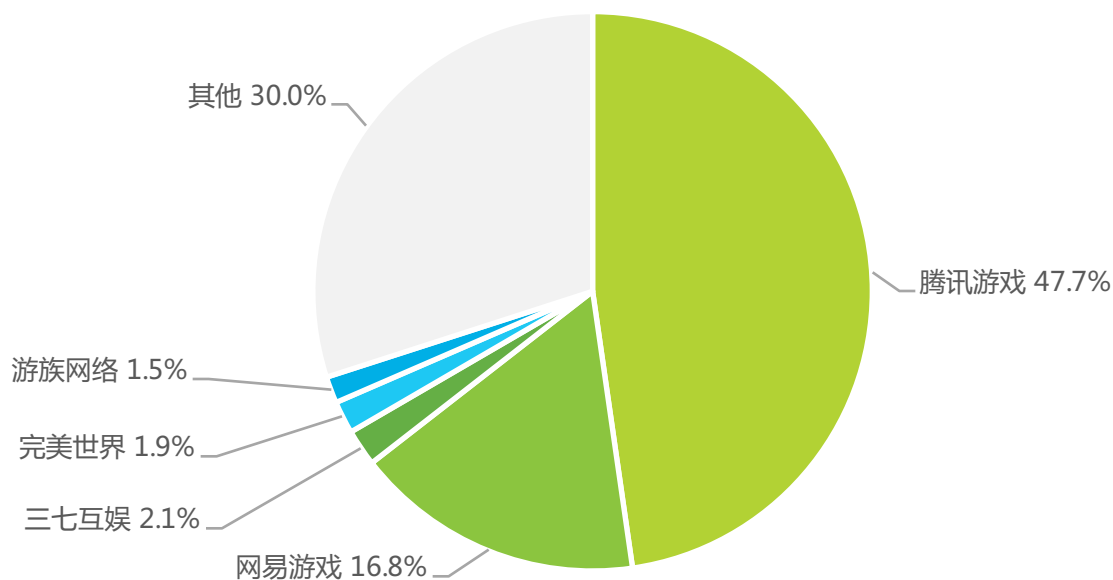
来源：mUserTracker.2016.12，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。iUserTracker. 家庭办公版 2017.4，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络行为的长期监测数据获得。

2017Q2中国网络游戏市场份额

腾讯网易占比超六成

腾讯网易两家2017Q2的游戏营收占总体网络游戏市场规模的64.5%，相比去年同期（2016Q2，62.9%），占比略有提升。

2017Q2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、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、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。4、部分数据可能在2017年网络游戏相关报告中进行调整。5、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）。

来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

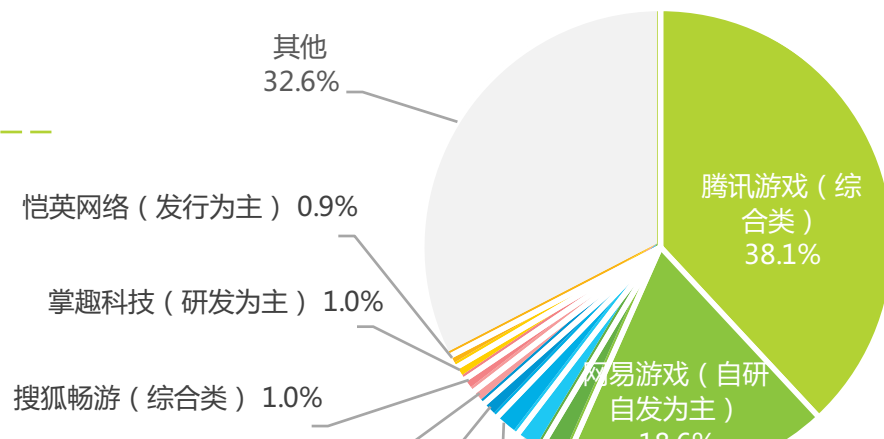
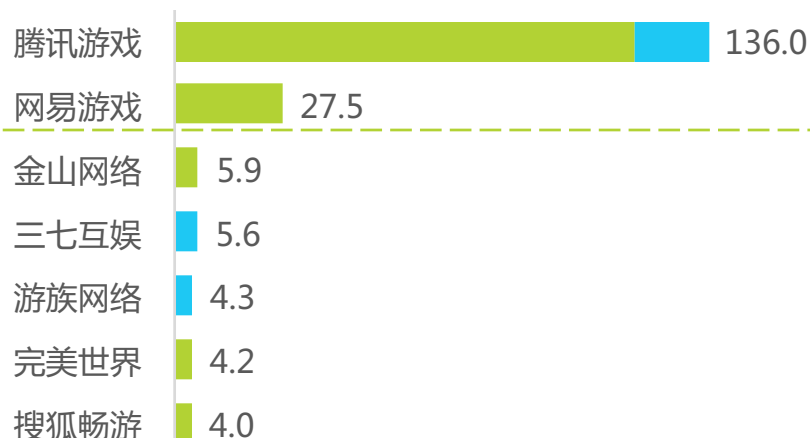
中国上市网络游戏企业营收TOP10

两超多强格局下 后位各厂商竞争颇为激烈

凭借王者荣耀在移动端的突出表现，腾讯进一步拉开与其他厂商的差距。网易2017Q2表现略显平淡，新自研产品《光明大陆》和代理大作《我的世界》均未能引起足够的关注，营收稍有下滑。后位厂商间竞争激烈，合理推动收购并购有望实现弯道超车。昆仑、三七、游族、巨人都类似战略布局。

2017Q2中国上市PC网络游戏企业营收规模TOP10

2017Q2 中国上市游戏企业移动游戏市场份额



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_21405

