



2019年手机游戏行业 研究报告

极光JIGUANG

2019年11月

核心观点

用户规模大，游戏时间长

我国手游用户MAU达8.25亿，安装渗透率达73.6%，人均每月游戏时长879分钟

游戏行业增长乏力，季节性波动明显

虽然今年已经恢复版号审批，但政策依然趋严，游戏行业并未有明显的增长态势；游戏行业季节性波动明显，寒暑假期间用户使用时长明显增高

即时战略类和飞行射击类手游是用户时长黑洞

即时战略和飞行射击类手游的用户MAU和人均时长最高，主要由王者荣耀和和平精英的贡献；扑克棋牌由于app数量多，用户安装渗透率最高

重度手游用户占比过半

重度手游用户主要为年轻学生和中年白领两类人群，他们游戏热情高且游戏时间长，占比超过5成；此外，他们付费倾向也较高，超过7成重度用户在过去半年在游戏上有过付费

数据来源：极光 (Aurora Mobile, NASDAQ: JG)

取数周期：2019.10

目录

1 手机游戏行业现状

2 手游类型分布与特点

3 手游用户分析

4 手游用户付费行为

5 手游用户观看游戏直播情况

CHAPTER 01

手机游戏行业现状



手机游戏行业概况

我国手游用户MAU达8.25亿

8.25亿

手机游戏MAU

中国每月8.25亿用户使用手机游戏app



手机游戏安装渗透率

73.6%

中国手机游戏app覆盖73.6%的网民



879分钟

手机游戏人均每月使用时长

手游用户人均每月玩游戏879分钟



数据来源：极光(Aurora Mobile, NASDAQ: JG)

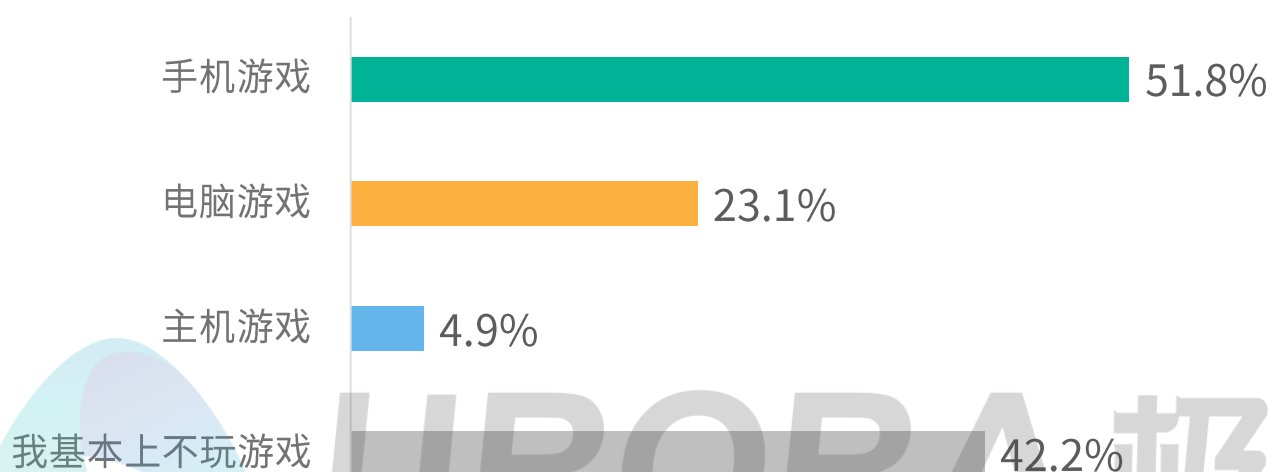
取数周期：2019.10

手机游戏最受欢迎

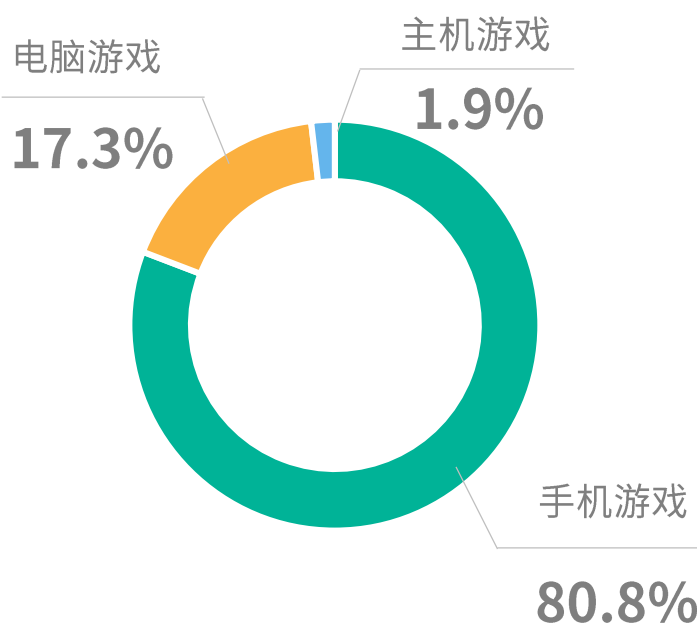
八成游戏玩家最常玩手机游戏，电脑游戏和主机游戏玩家占比较少

- 手机游戏有门槛低、适合碎片化时间玩等优势，因此手游玩家人数规模远大于电脑游戏和主机游戏，玩游戏的频次也相对较高

移动网民过去半年游戏载体占比



游戏玩家最常玩的游戏载体



数据来源：极光调研(Aurora Mobile, NASDAQ: JG)

取数周期：2019.10

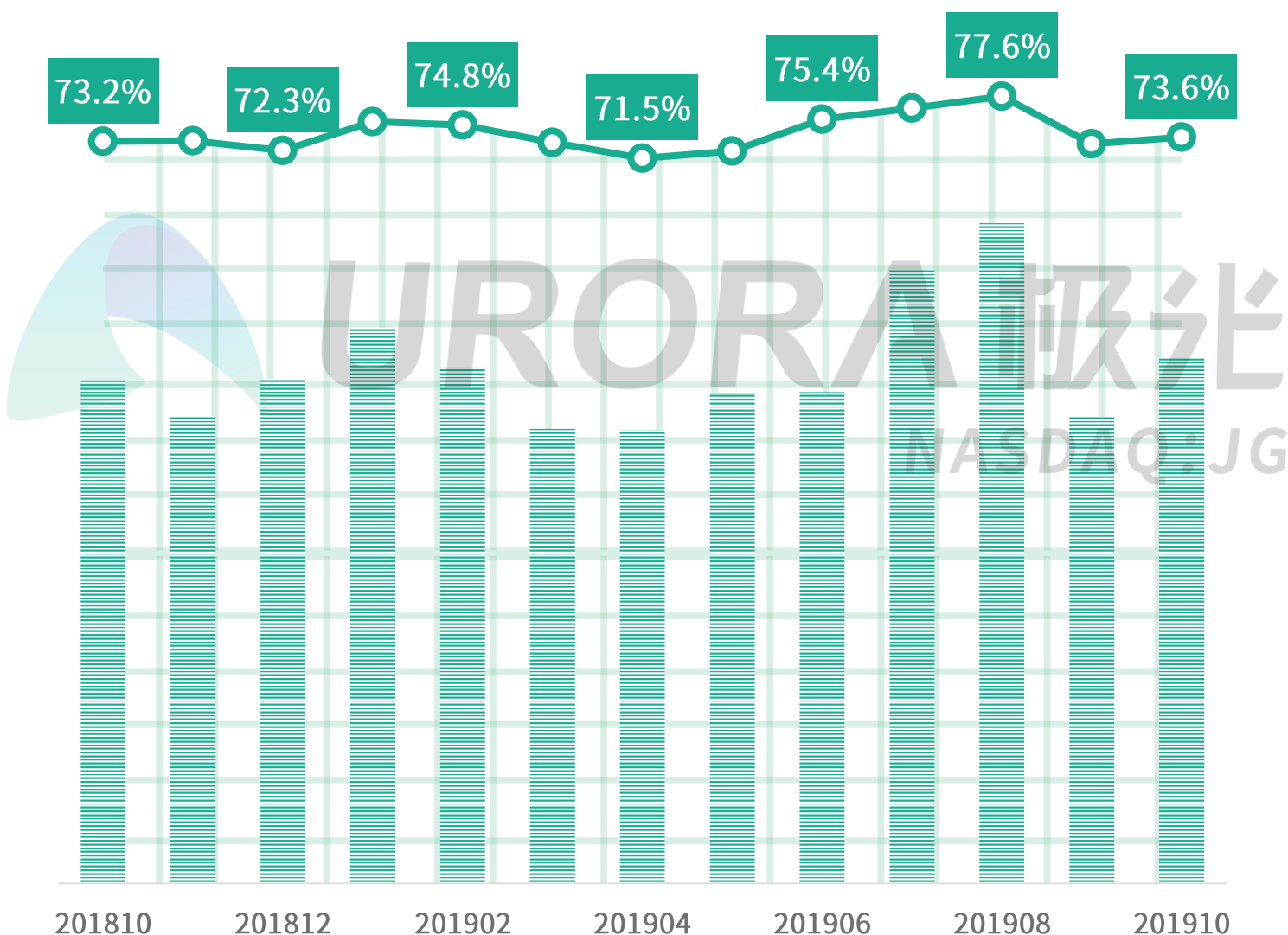
手机游戏渗透率及用户使用总时长

手机游戏渗透率季节性波动明显

- 用户使用时长呈现明显的季节性特点，每年寒暑假（1-2月、7-8月）是手游的高峰期，寒假期间波动更为明显

手机游戏渗透率及用户使用总时长

用户总使用时长 行业渗透率



数据来源：极光(Aurora Mobile, NASDAQ: JG)

取数周期：2018.10-2019.10

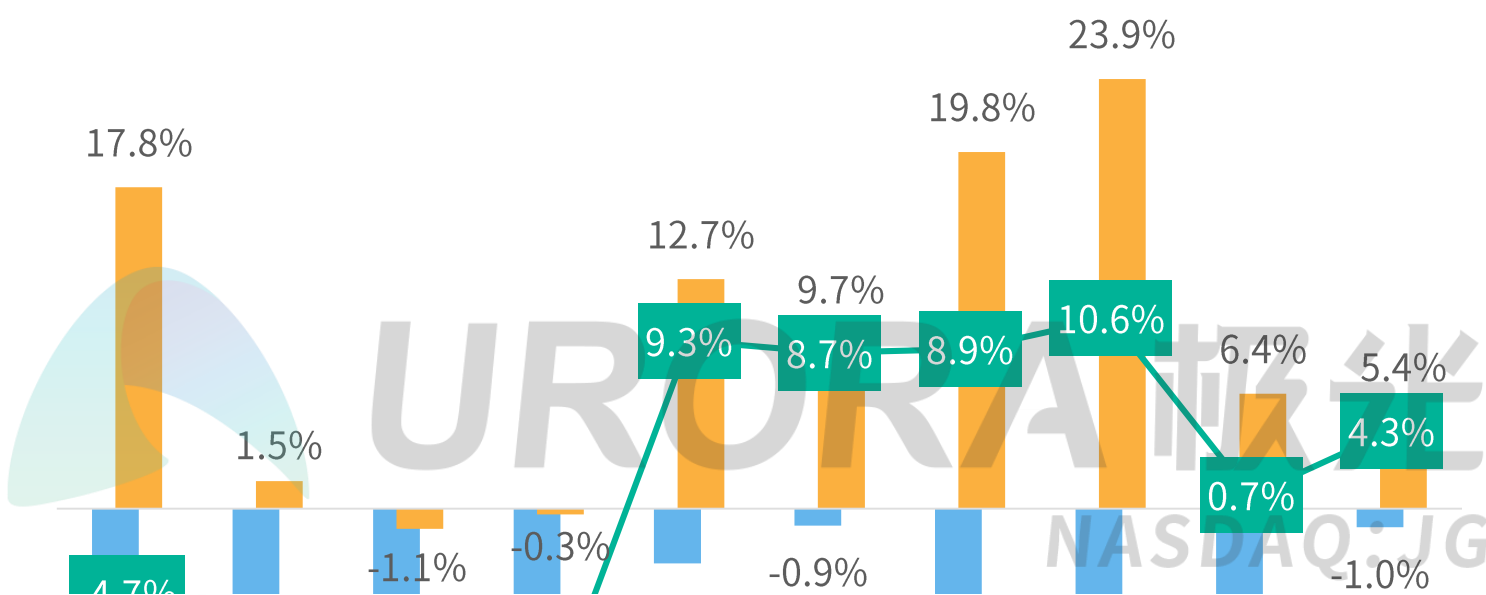
手机游戏总时长增长拆解

人少了，但人均玩游戏的时间更长了

- 手游总时长主要受MAU和人均时长影响，MAU在2019年整体处于下滑趋势之中，特别是1-4月下滑明显，带动手游总时长在同期同比下滑
- 手游总时长从5月份开始同比回暖，主要受用户人均时长增长带动，特别是暑假期间增长明显

手机游戏总时长增速

■ MAU同比增速 ■ 人均时长同比增速 — 总时长同比增速



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_22061

