

2018 中国游戏行业研究报告



目录

- 1. 游戏行业发展概况
- 2. 游戏行业细分市场与竞争格局
- 3. 游戏玩家多维洞察
- 4. 游戏行业趋势预测



1

Part One

游戏行业发展概况

本报告研究范畴



根据游戏平台的不同,电子游戏主要分为PC游戏、移动游戏,除此之外还包括家庭主机和街机游戏

本报告研究范畴

PC游戏

- **定义**:以计算机为操作平台,通过人机互动形式实现的能够体现当前计算机技术较高水平的一种新形式的娱乐方式。
- 特点:操作性、游戏体验性
- 类型:PC客户端游戏、网页游戏



移动游戏

- **定义**:一般是指手机或者平板电脑上安装的游戏以 达到娱乐效果。
- 特点:便携性、短耗时、多样性、趣味性
- 类型:传统移动游戏、小程序游戏
- 别名:手游



游戏行业发展阶段



历经快速增长期与成熟阶段,相关政策不断出台,游戏行业制度体系逐步完善

市场集中多头垄断

起步阶段 2001-2005

规模扩大

竞争加剧

增长阶段 2006-2008 游戏模式多样化 行业面临多重挑战

成熟阶段 2009-2016

政策监管上行 体系制度逐渐完善

> 完善整改阶段 2016-2018

盛大领先

盛大获得《热血传奇》 的运营牌照,成为中国 首个广受欢迎的大型多 人在线角色扮演游戏

竞争加剧

腾讯、完美世界、巨人网络和畅游等公司大举进入市场,市场竞争日渐激烈

政策红利

国家发改委发布《产业结构调整指导目录》,将动漫游戏列入国家鼓励类产业

规范整改

国务院印发《完善促进消费体制机制实施方案》,推进网络游戏转型升级,规范网络游戏研发出版运营"

2002.8

2010.8

2016.5

2001.9

2006-2008

2013.2

2018.10

网易自研

网易第一个大型多人在 线角色扮演游戏《大话 西游Online》面世

明确内容

文化部发布《网络游戏管理 暂行办法》,首次对网络游 戏多方面内容作出明确规定

严控版号

广电总局发布《关于移 动游戏出版服务管理的 通知》,限制版号

游戏行业产业链图





全球游戏行业市场规模



2018年,全球游戏收入共1379亿美元,其中28%来自中国

2018年全球游戏市场规模

拉丁美洲

\$50(Z +13.5% YoY

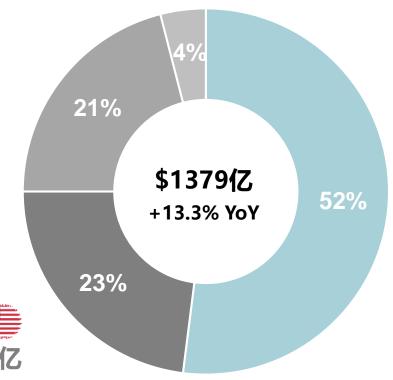
欧洲、中东和非洲

\$287亿

+8.8% YoY

北美

\$327**{**Z +10.0% YoY → 美国 == \$304亿



2018年全球游戏收入 28% 来自中国 \$379亿 亚太地区 \$714亿

注释: 2018年指国际财年, 统计范围在2017.6-2018.5

Source: Newzoo, MobData研究院自行绘制

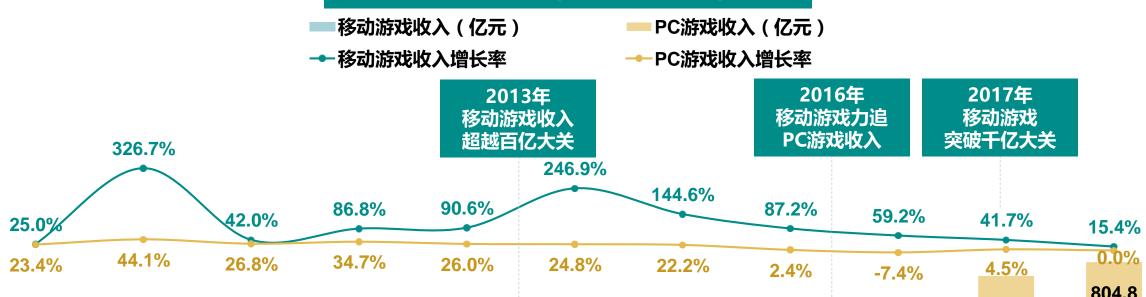
中国游戏行业市场规模



近十年,PC游戏收入增速连年放缓,在2016年甚至陷入负增长的窘境;

移动游戏收入五年翻十倍,于2017年收入突破干亿元





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 38135

