



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



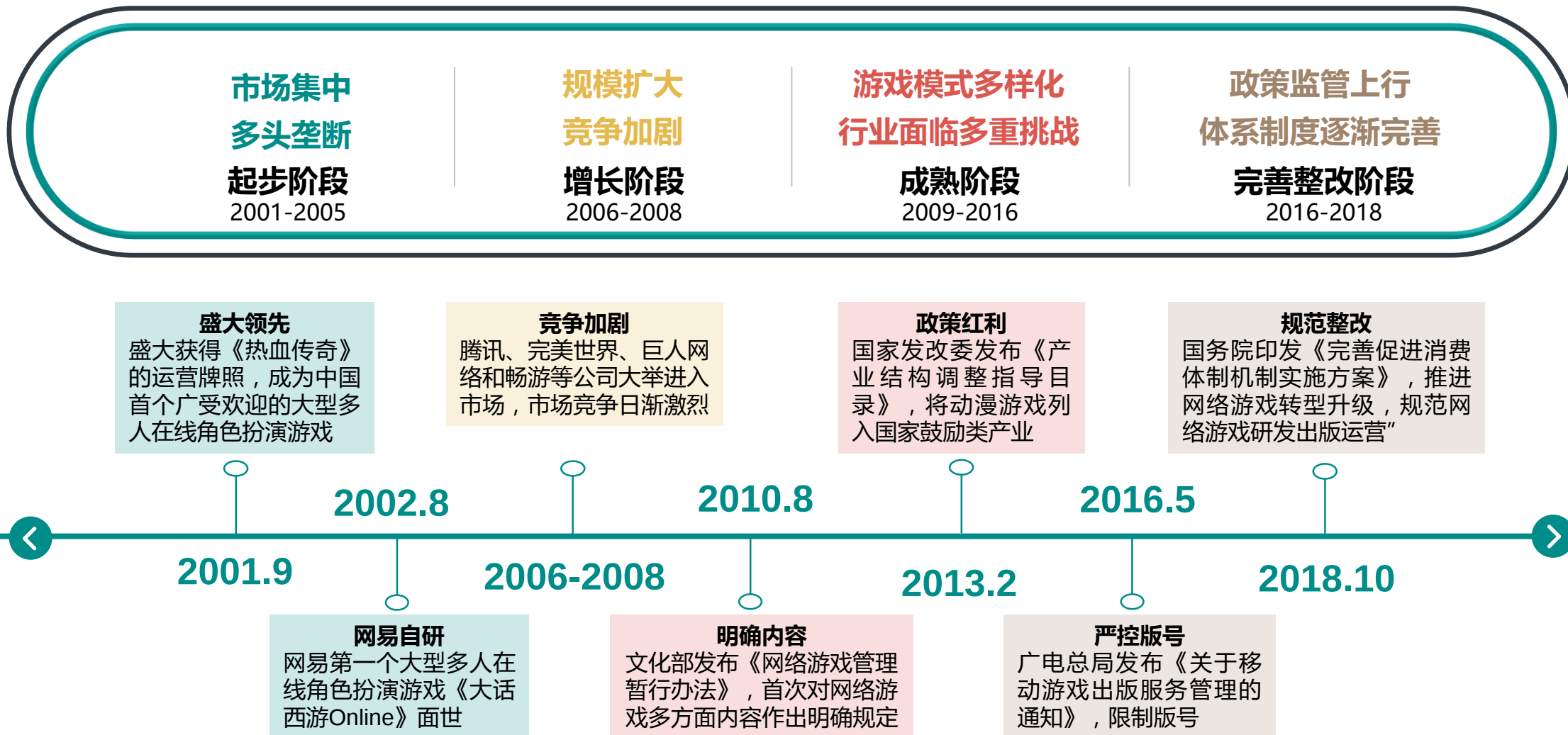
移动游戏

- **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



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

\$50亿

+13.5% YoY

欧洲、中东和非洲

\$287亿

+8.8% YoY

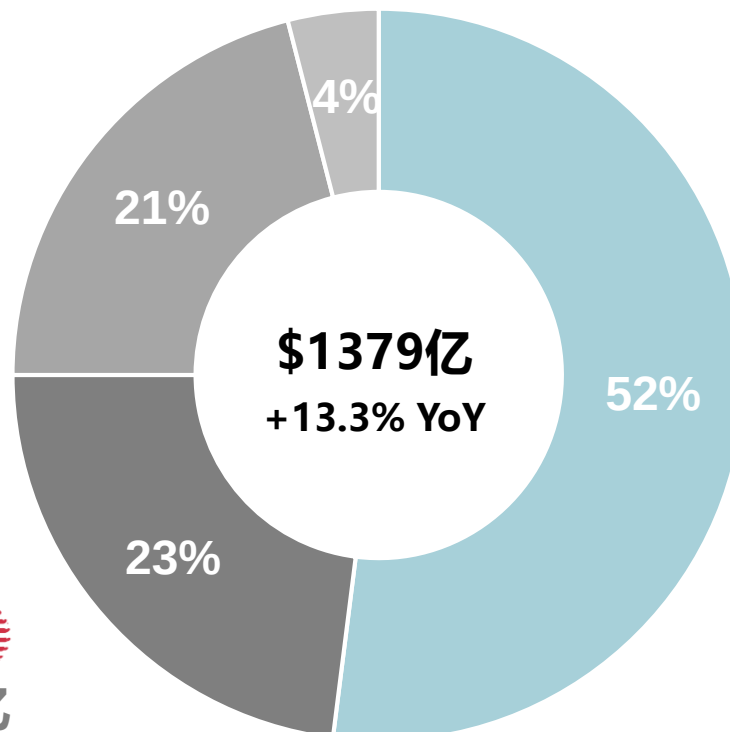
北美

\$327亿

+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

+16.8% YoY

注释：2018年指国际财年，统计范围在2017.6-2018.5

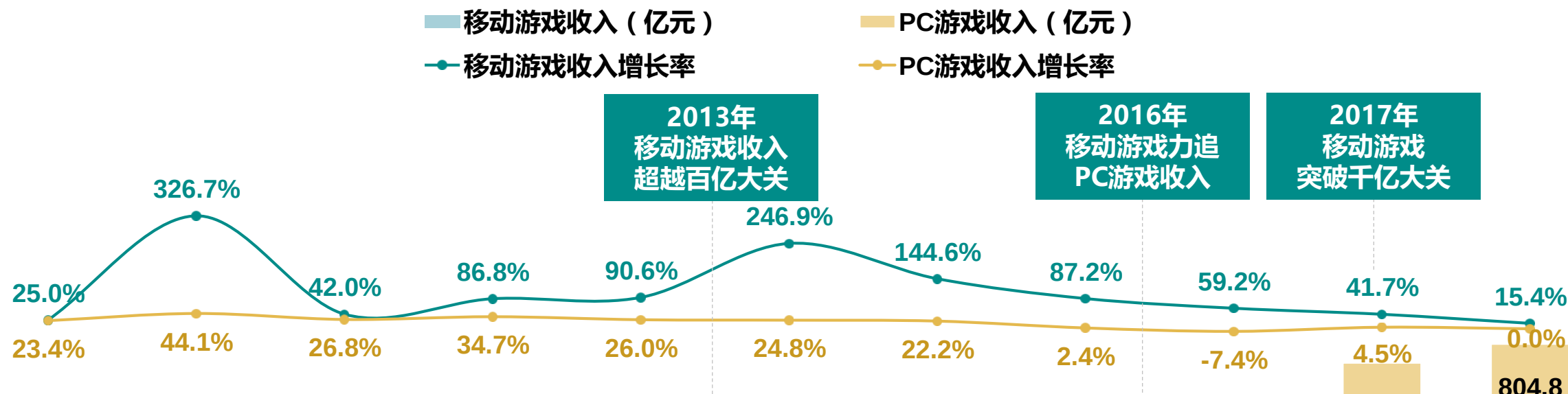
Source：Newzoo，MobData研究院自行绘制

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年收入突破千亿元

2008-2018年中国游戏细分市场



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

