

中国手机网游市场：提前进入战国时代

清科集团 投资银行部 杨莹

手机游戏被誉为手机数据的杀手级应用，在国内外市场取得了初步的成功。随着 3G 牌照的发放，手机游戏行业进入了历史的新纪元。行业人士高呼，2009 年是中国“手机网游元年”。

手机游戏是基于移动设备而开发的游戏，根据是否需要无线网络支持，可以分为单机游戏和联网游戏。手机网游是指借助手机或 PDA 等终端设备，需要接触无线互联网并支持多人同时在线互动的手机游戏。按照实现形式可以分为 WAP 游戏和客户端游戏。而手机网游按照游戏类型，可以分为 MMORPG 和休闲手机网游两大类。

据预测，2011 年中国手机游戏市场规模将达到 42.08 亿元，从 2008 年到 2011 年的手机游戏市场规模复合增长率为 45.54%。高复合增长率主要由用户对休闲娱乐应用需求的增长、3G 网络商用、手机网游市场快速发展等因素所带动。（图 1）

图 1：中国手机游戏市场规模及预测



中国手机游戏总体市场规模及预测



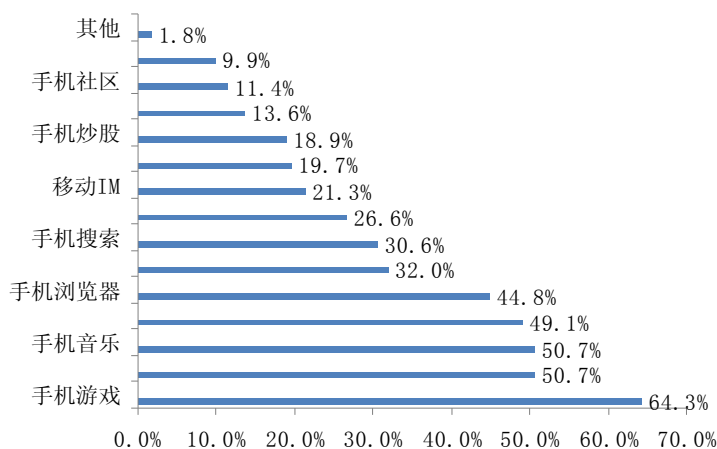
数据来源：易观国际-Enfodesk
©易观国际2008

www.enfodesk.com
www.analysis.com.cn

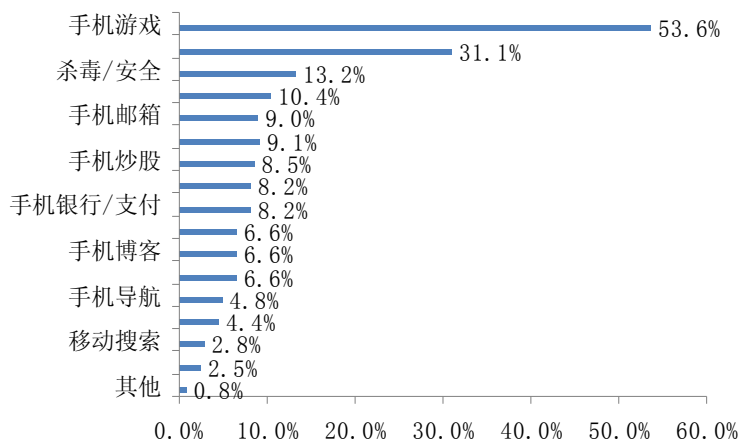
2009 年中有手机用户已经突破 7 亿户，是全球使用手机人数最多的国家，相比之下，手机游戏用户还很少。但是，在现有的手机应用服务或产品的使用上，手机游戏的使用率位居第一，达 64.3%。其次为移动 IM、手机音乐。在移动互联网用户已付费的手机应用服务或产品中，手机游戏的付费比例高居第一，超过一半的移动互联网用户为手机游戏产品付过费。（图 2）

图 2：移动互联网用户对各手机应用服务或产品已付费比例

用户目前使用的手机增值业务



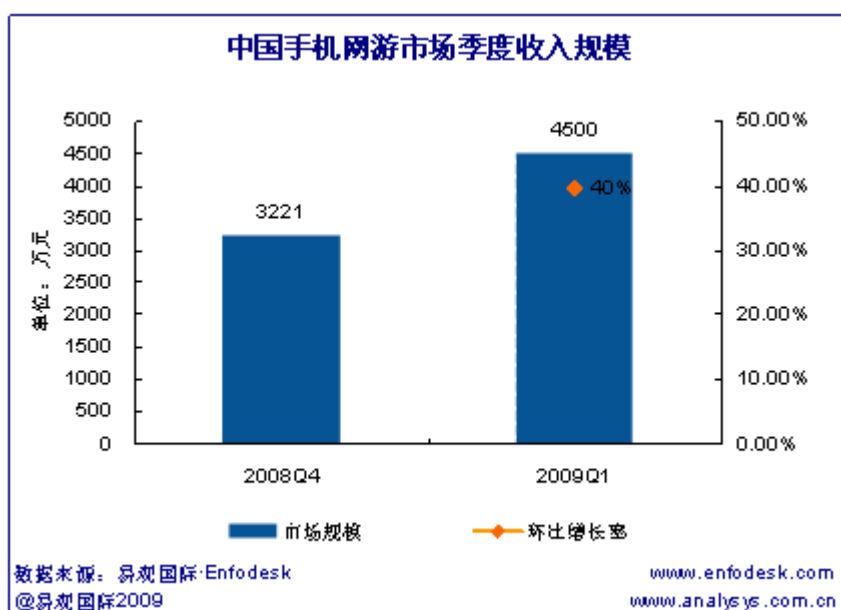
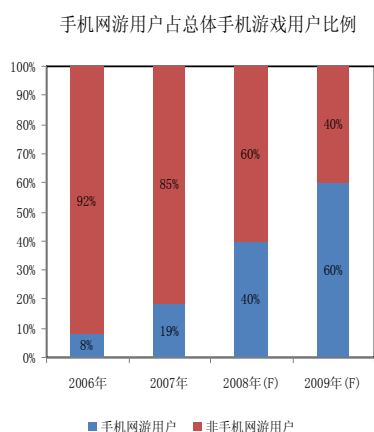
移动互联网用户对各手机应用服务或产品已付费比例



来源：易观国际

手机游戏市场非常庞大，其中手机网游用户的比例也逐年快速增长。如图 2 可见，2008 年手机网游用户占到总体手机游戏用户的 40%左右，大概 280 万户，其中大部分是手机单机游戏的活跃用户。比较 2008 年第四季度和 2009 年第一季度的网游收入，环比增长 40%，达到 4500 万元，其主要原因归于用户 APRU 的提升。

图 3：移动互联网用户对各手机应用服务或产品已付费比例



尽管如此,手机网游仍然处于初级阶段,并非像我们想象的利用空闲的一小段时间随手玩的概念。目前大部分手机网游用户平均在线时间 4 小时左右,都是整块时间,因此市场还需要培育。目前手机网游市场的趋势是,提前进入战国时代:用户不多,但门槛已经上去,

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_16658

