



传媒行业动态点评:22 年国内游戏同降 10% 静待行业拐点



22 年国内游戏收入近五年首次下滑，主因移动游戏疲弱，端游稳健

根据伽马数据，2022 年中国游戏市场实际销售收入为 2,658.84 亿元，同比下降 10.33%。中国游戏收入近五年首次出现下滑，主要受移动游戏影响。2022 年中国移动游戏市场收入 1,930.58 亿元，同比下降 14.40%；端游市场收入为 613.73 亿元，同比增长 4.38%；网页游戏市场收入为 52.80 亿元，同比下降 12.44%。用户侧，游戏用户规模 6.64 亿人，同比下降 0.33%；游戏用户 ARPU 为 399.41 元，同比下降 10.21%，主要受疫情影响下消费较弱及互联网流量红利逐步消退等影响。我们认为随着消费复苏、版号&出海等相关政策向好，2023 年游戏行业有望逐步迎来复苏及估值修复。

国内手游收入 22 年 9 月以来同比降幅逐月收窄，关注 23 年恢复节奏

据伽马数据，2022 年 12 月中国游戏市场收入为 194.56 亿元，同降 20.02%；其中中国移动游戏市场收入为 138.87 亿元，环增 2.97%，同降 24.92%，降幅继续小幅收窄（9/10/11 月同比降幅分别为 27.6%/27.3%/25.7%）。头部产品仍较为稳固，据七麦数据，《王者荣耀》和《和平精英》仍稳居于 iOS 游戏畅销榜第一及第二位；新游方面，12 月新游《弹弹堂大冒险·怀旧版》、《镇魂街：天生为王》、《长安幻想》等，上线后均闯入 iOS 游戏畅销榜 Top10，为行业规模贡献部分增量流水。我们认为 23 年版号常态化发放下供给端有望持续优化，同时刺激用户付费回升，引领行业逐步恢复增长。

22 年出海收入同降 3.70%，12 月头部产品增收及新游上线贡献增量

2022 年中国自主研发游戏海外市场收入为 173.46 亿美元，同比下降 3.70%，与全球市场表现相近。据 Newzoo 预测 2022 年全球游戏收入为 1,840 亿美元，同比下降了 4.3%。月度来看，22 年 12 月中国自主研发游戏海外市场收入为 13.81 亿美元，同降 8.91%（9/10/11 月同降 10.5%/14.1%/8.4%）。根据 SensorTower，2022 年 12 月中国手游海外收入增长 Top3 分别为《PUBG Mobile》、《Archeland》和《碧蓝航线》。腾讯《PUBG Mobile》在世界杯等活动带动下，12 月海外收入环比增长 36%。《Archeland》为新上线游戏，《碧蓝航线》通过版本内容更新海外收入环比上涨 93%。

供需回暖或带动 23 年游戏行业逐步复苏，关注板块估值修复

我们认为 2022 年游戏表现不佳的主要因素在 2023 年的影响均有望逐步缓释：1) 2022 年 4 月以来国家新闻出版总署已发布 7 批共 512 个游戏版号（含 44 款进口），版号发放频次及数量持续恢复中，行业供给有望逐步优化；2) 2023 年宏观经济及消费表现或呈现改善态势，用户整体消

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_51435

