

网络游戏Q2市场规模达574亿 首次出现同比下跌

2018年Q2



海量行研报告免费读



2018Q2，中国网络游戏市场小幅波动，市场规模**573.6亿元**，环比下跌**10.8%**，同比下跌**3.6%**。移动游戏用户规模**5.09亿人**，环比增长**7.2%**；PC游戏用户规模**3.59亿人**，环比下跌**13.7%**。



2018Q2，腾讯游戏与网易游戏共计占据中国网络游戏市场规模的**70.71%**；Bilibili于2018年3月在美股上市后，成绩斐然，超越多家老牌游戏公司，排名第六。



2018Q2，**移动游戏市场规模达373.2亿元**，季度市场规模近两年来首次出现负增长，但未来发展仍值得期待。2018Q2中国PC游戏市场规模达**200.4亿元**，环比下跌**8.3%**，同比下跌**0.9%**。



2018Q2，单机游戏热度逐渐升温，无论是主机还是PC端的单机游戏产品，都**受到越来越多玩家的青睐**；女性向游戏快速崛起，各大厂商纷纷在“**这片游戏领域中的又一蓝海市场**”中进行布局。

中国网络游戏市场概述 1

中国网络游戏细分市场解析 2

中国网络游戏行业盘点 3

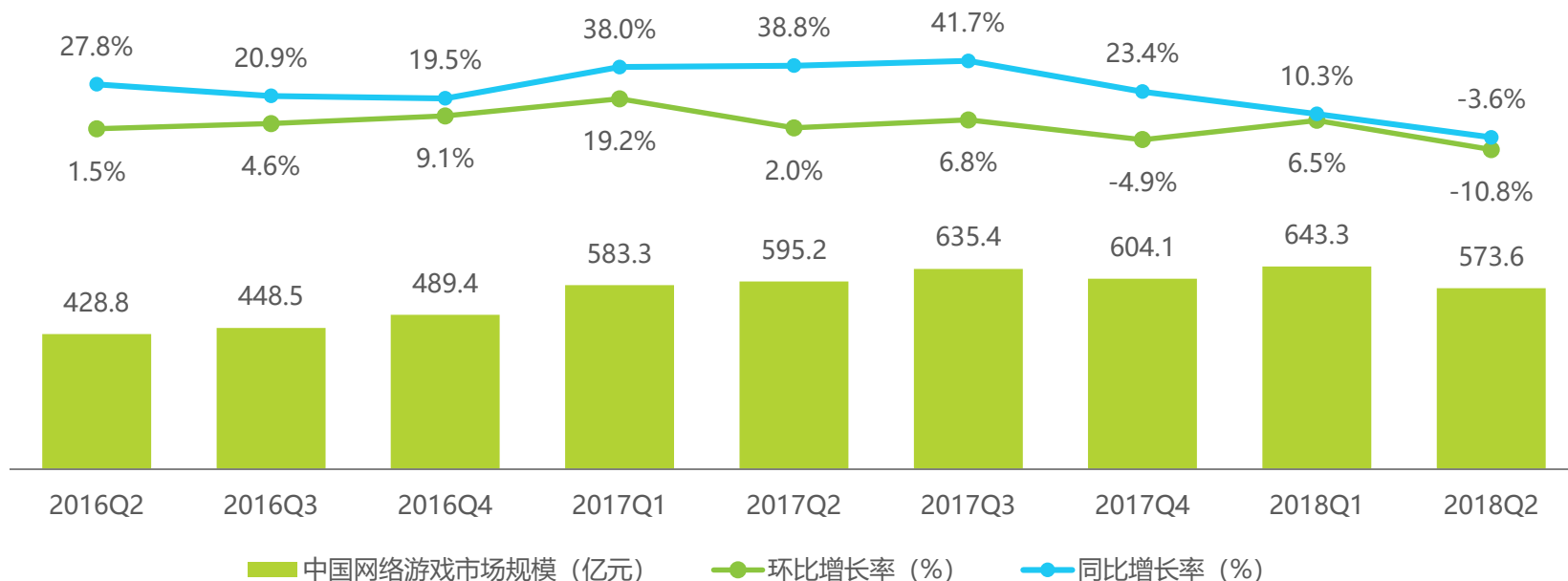
中国网络游戏市场趋势解读 4

2018Q2中国网络游戏市场规模

游戏版号政策调整 同比首次出现下滑

2018Q2中国网络游戏市场规模达573.6亿元，环比下跌10.8%，同比下跌3.6%，这是中国网络游戏市场在近几年来首次出现同比下跌趋势。由于2018年3月起游戏版号审批的政策调整，相较于去年同期，游戏市场至少缺失了两千款以上获准进入市场的新游戏。但从另一面看，即便如此，市场仍没有产生大规模的滑铁卢，一旦版号发放恢复正常，整体发展走势仍会趋于上升。

2016Q2-2018Q2中国网络游戏市场规模



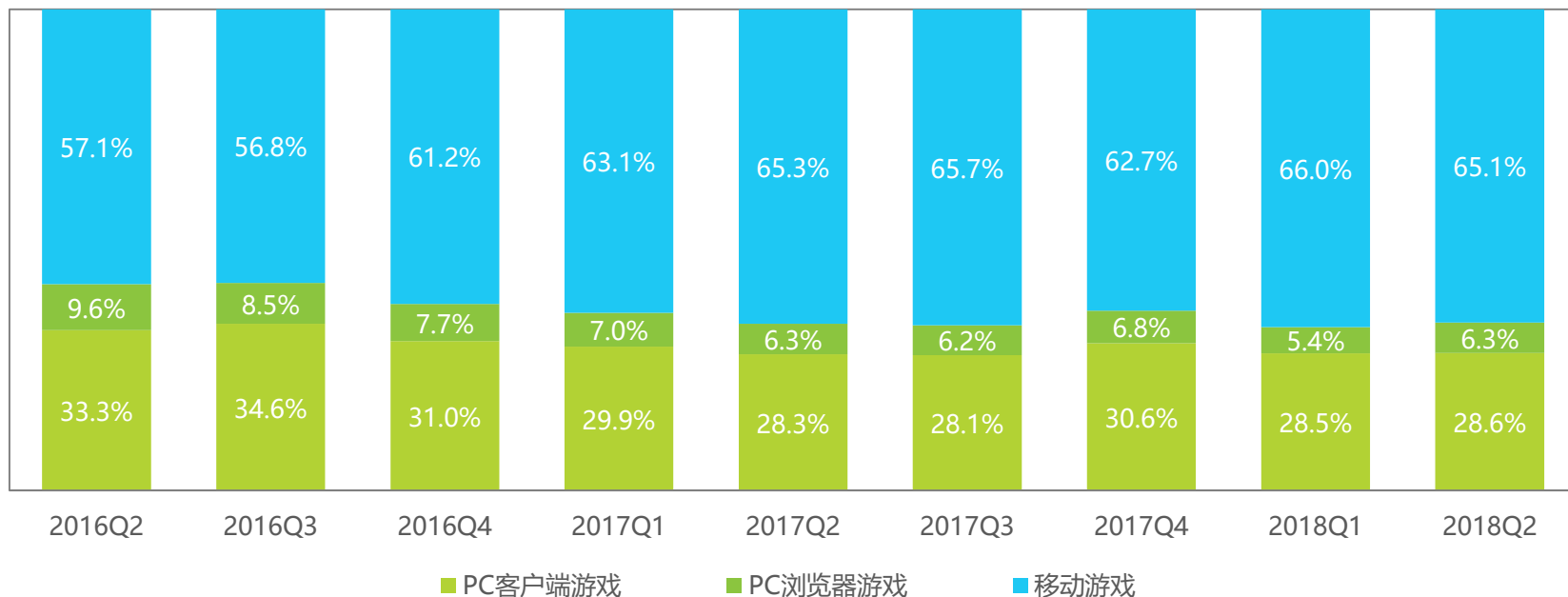
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2018年游戏行业相关报告中做出调整。
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q2中国网络游戏市场细分结构

移动游戏小幅缩减 市场格局趋于稳定

2018Q2，移动游戏市场份额占比达65.1%，PC客户端游戏市场份额占比28.6%。移动游戏市场受政策影响小幅缩减，但仍占据主要地位。而随着电子竞技成为国际体育比赛正式项目，PC客户端游戏市场又将迎来一波新的热潮，其市场占比在未来很长一段时期内将保持稳定。

2016Q2-2018Q2中国网络游戏产业细分



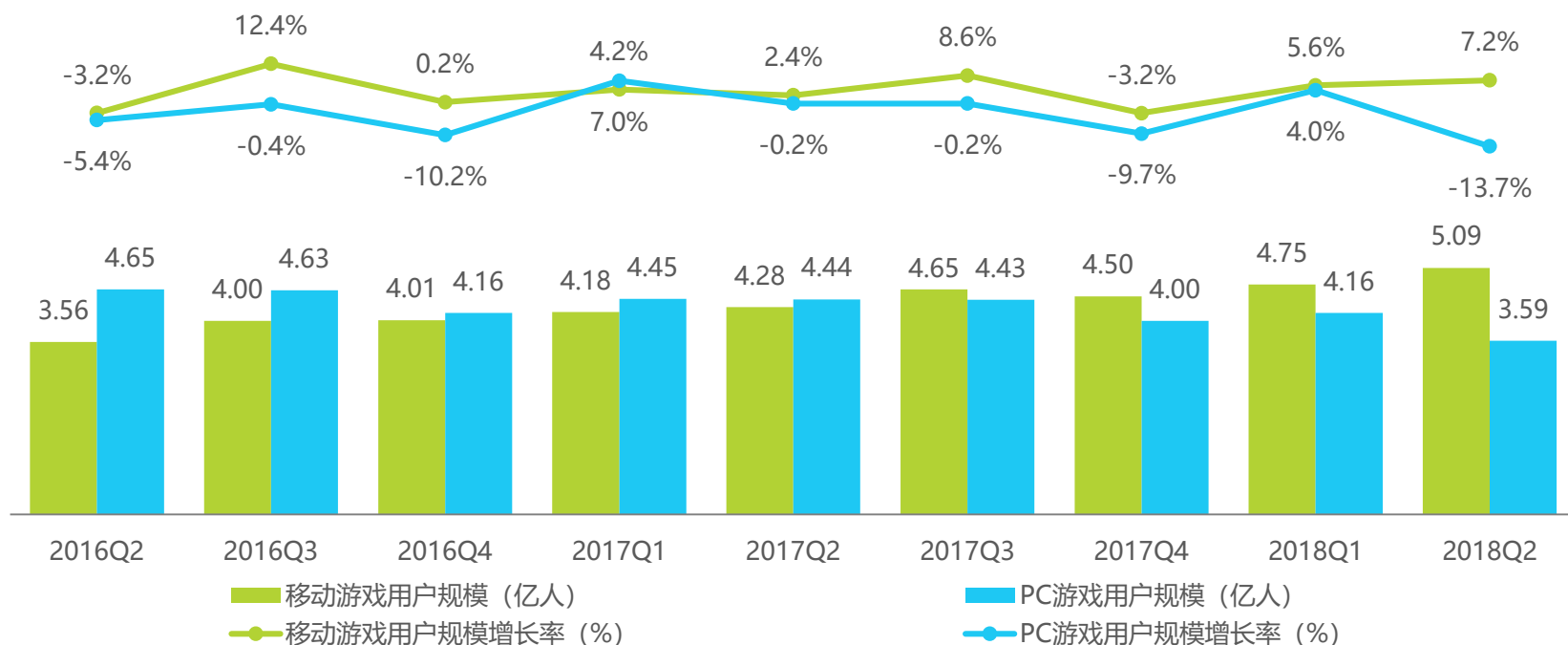
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2018年游戏行业相关报告中做出调整。
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q2中国网络游戏用户规模

中国移动游戏用户数量破5亿大关

中国市场高性价比手机、网络覆盖等基础建设、以及各类APP精准内容推送等功能，都为移动游戏用户数量的增加起到了重要的推动作用，移动游戏用户规模也一路高歌猛进，顺利突破5亿大关。并且移动游戏的品质节节攀升，许多同类型游戏在移动端的体验已不亚于PC端，这也使得PC游戏用户规模增长率出现了近两年来最大比例的下滑。

2016Q2-2018Q2中国游戏用户规模



注释：中国移动游戏用户规模统计包括中国大陆地区移动游戏用户总数量。

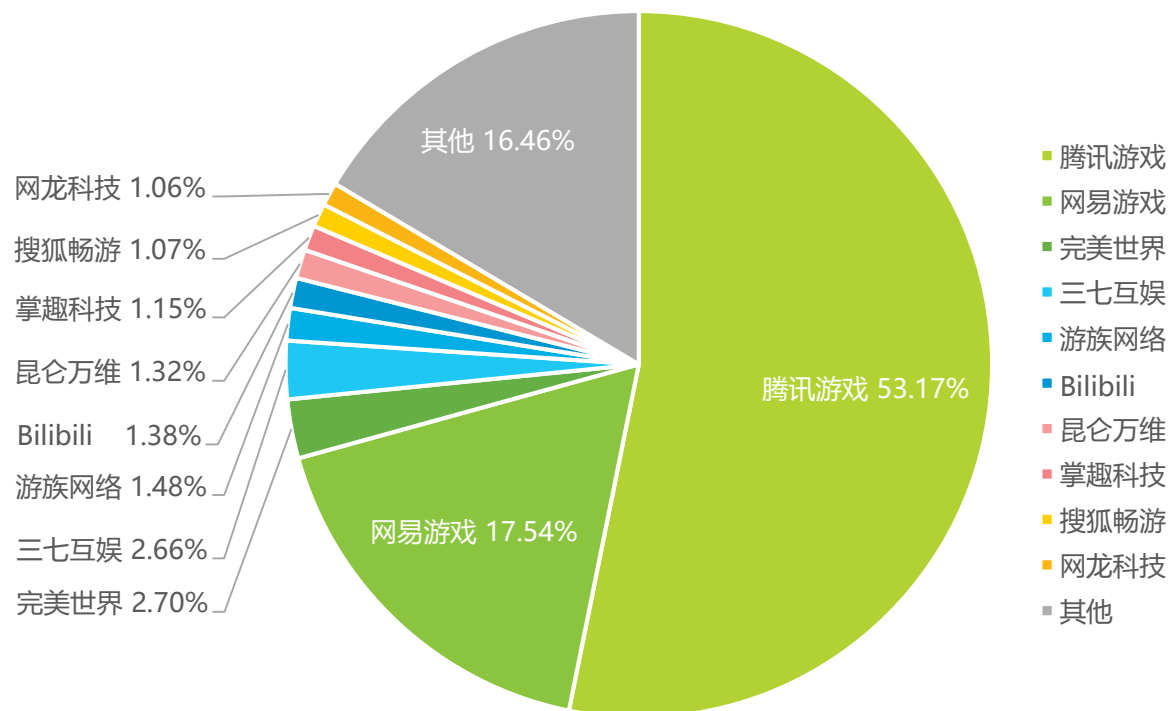
来源：基于艾瑞现在数据产品中所监测的游戏用户渗透率，结合CNNIC《第42次中国互联网络发展状况统计报告》中发布的中国网民数量，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q2中国网络游戏市场份额

新进场企业表现亮眼

腾讯游戏的市场份额略微下滑，主要是由于旗下主推的两款战术竞技类手游没有开启收费。而Bilibili于2018年3月28日在美股上市后，成绩斐然，超越多家老牌游戏公司，排名第六。

2018Q2中国网络游戏上市企业市场份额



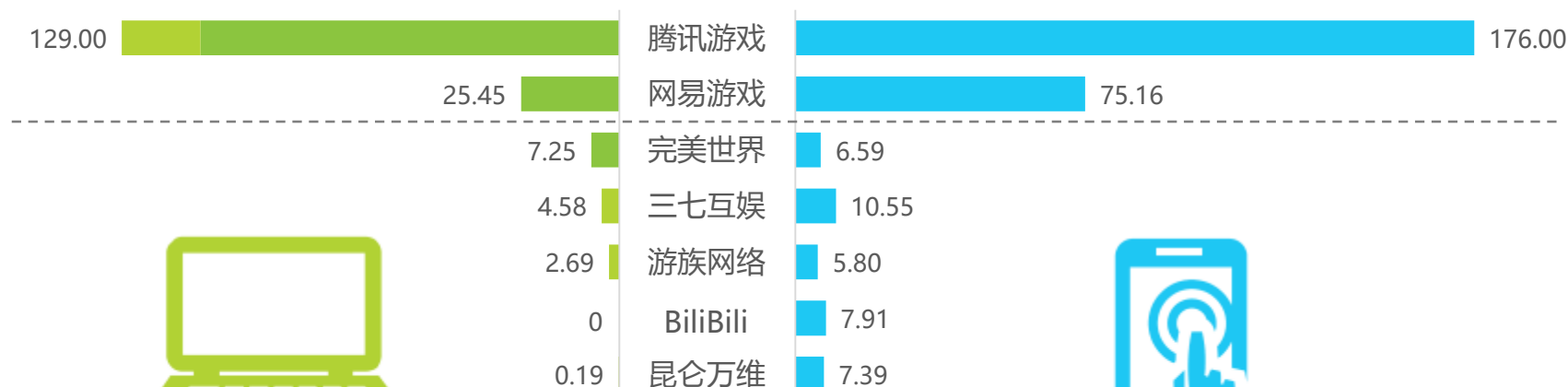
注释：1.网络游戏营收规模包括中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；2.已退市且未确定再上市日期的企业不在统计范围内（如盛大游戏等）；3.公司Q2季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内；4.排名按照PC客户端游戏、PC浏览器游戏和移动游戏总营收从高到低排序；5.部分数据可能在2018年网络游戏相关报告中进行调整；6.仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他设计游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围内（如百度）。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国上市网络游戏企业营收TOP10

整体保持稳定 缓慢偏移重心

头部厂商都在尽量维持收入稳定的前提下，将重心缓慢偏移至移动游戏。即便是如网龙科技这样的传统PC游戏厂商，其移动游戏部分的收入也在逐步递增；更有BiliBili这样几乎只依靠移动游戏获得收入的厂商新进场。移动游戏在可预期的未来里，占据着整个中国游戏市场中无法撼动的地位。

2018Q2 中国上市网络游戏企业营收规模TOP10



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_21213

