

2016年

中国网页游戏行业

研究报告



研究方法

报告数据的收集和分析主要有以下方式：桌面资料搜集、企业财报整理、行业专家访谈，以及艾瑞数据产品。同时采用了在线问卷调查方法，对电子竞技行业产业链及商业模式进行研究而获得。

艾瑞行业研究方法说明

1、行业研究部分艾瑞主要采用行业深度访谈和桌面研究的方法：

通过对行业专家、厂商、渠道进行深入访谈，对相关行业主要情况进行了解，并获得相应销售和市场等方面数据。

桌面研究，对部分公开信息进行比较，参考用户调研数据，最终获得行业规模的数据。

艾瑞获得一些公开信息的渠道：

- 政府数据与信息
- 相关的经济数据
- 行业公开信息
- 企业年报、季报
- 行业资深专家公开发表的观点

2、市场发展预估研究部分主要采用桌面研究、行业访谈以及数据的模型化推算的方法：

通过桌面研究及访谈获取市场运行相关数据。

对基础数据进行合理化推算，并依据评估模型和行业经验曲线对数据进行回归和预测。

在上述数据流程进行的同时，艾瑞咨询会对影响未来市场发展的关键因素进行评估，并根据评估情况对预测数值进行调整与修正，最终获取市场预测数值。

概念定义

网络游戏：

英文名称为 Online Game, 又称“在线游戏”, 简称“网游”。通带以个人电脑(PC)、平板电脑、智能手机等载体为游戏平台, 以游戏运营商服务器为处理器, 以互联网为数据传输媒介, 必须通过广域网网络传输方式(Internet、移动互联网、广电网等) 实现多个用户同时参不的游戏, 以通过对于游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流为目的的游戏方式, 具有可持续性的个体性多人在线游戏。

PC客户端游戏：

简称端游，是需要在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的游戏。包括角色扮演类多人在线网络客户端游戏（MMORPG）和休闲竞技类平台客户端游戏。

PC浏览器游戏：

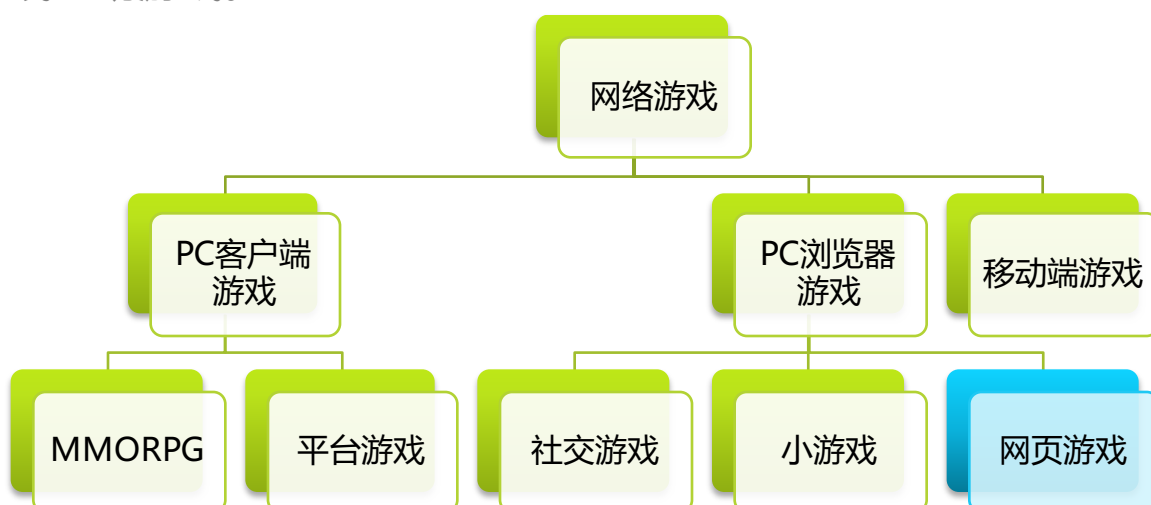
又称为Browser Game、无端游戏，指可以直接通过互联网浏览器玩的网络游戏。包括社交游戏、小游戏和网页游戏。

移动端游戏：

指运行在移动终端上的游戏软件。移动终端又称移动通信终端，是指在移动中使用的计算机设备，广义概念包括手机、笔记本电脑、平板电脑、POS机、车载电脑等，现主要指的是智能手机和平板电脑。

网页游戏（本报告主要研究内容）：

又称Web Game，简称页游，指基于Web浏览器的网络多人在线互动游戏。



中国网络游戏行业发展现状

1

中国网页游戏行业发展现状

2

中国网页游戏行业典型企业

3

中国网页游戏行业发展趋势

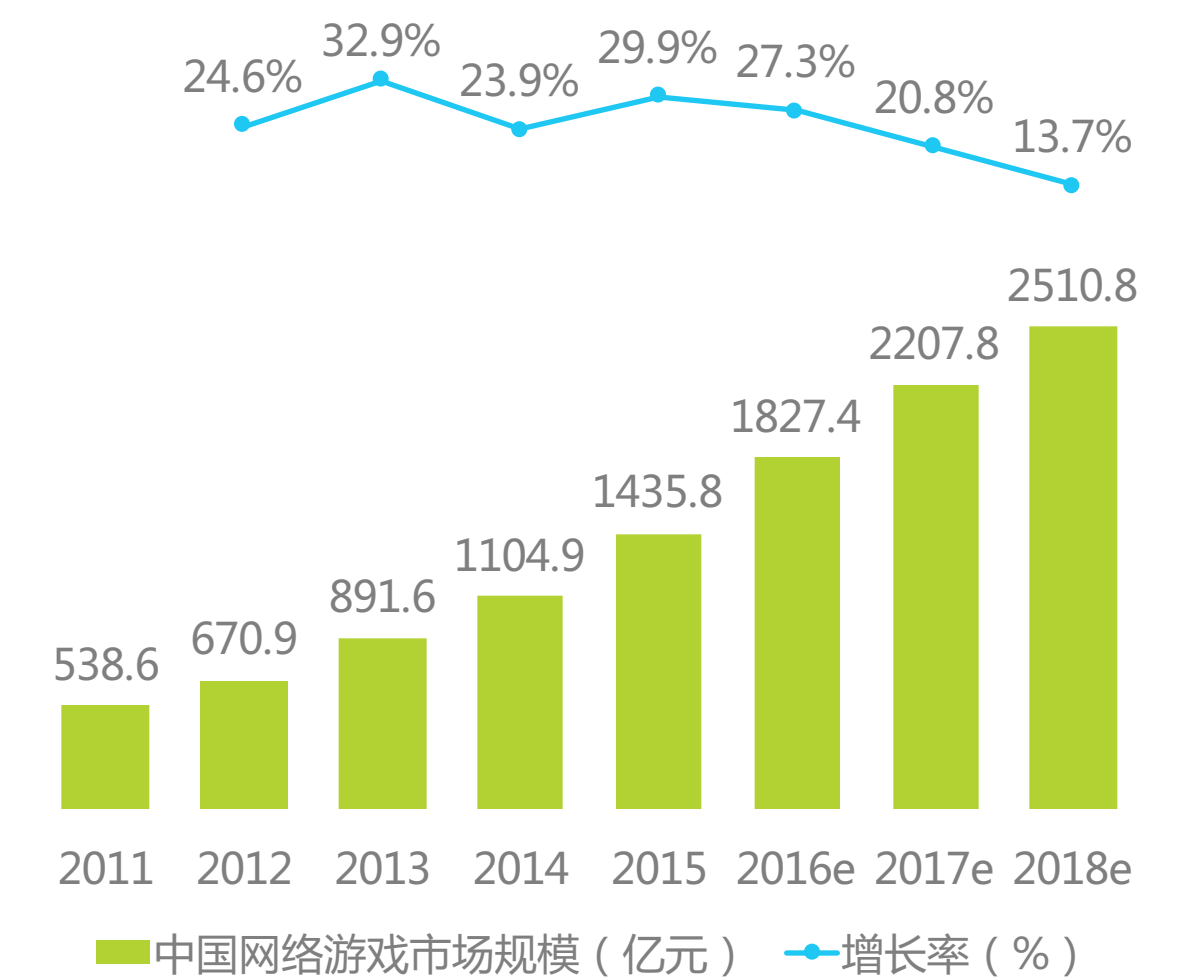
4

网游市场规模：稳步上升，预计2017年突破2000亿

中国网络游戏市场规模继续上升，主要得益于三个方面：1、从硬件上看，光纤网络和移动4G网络的全面普及为网络游戏的发展提供了良好的硬件设施；2、从需求上看，人民生活水平快速提升，人们对娱乐的需求越来越重；3、从企业经营来看，创新型的商业模式与运营模式为行业带来更多渠道。

同时，随着人口红利的逐步用尽，网络游戏市场规模增长率逐渐下降，预计将在2020年左右进入平台期。

2011-2018年中国网络游戏市场规模



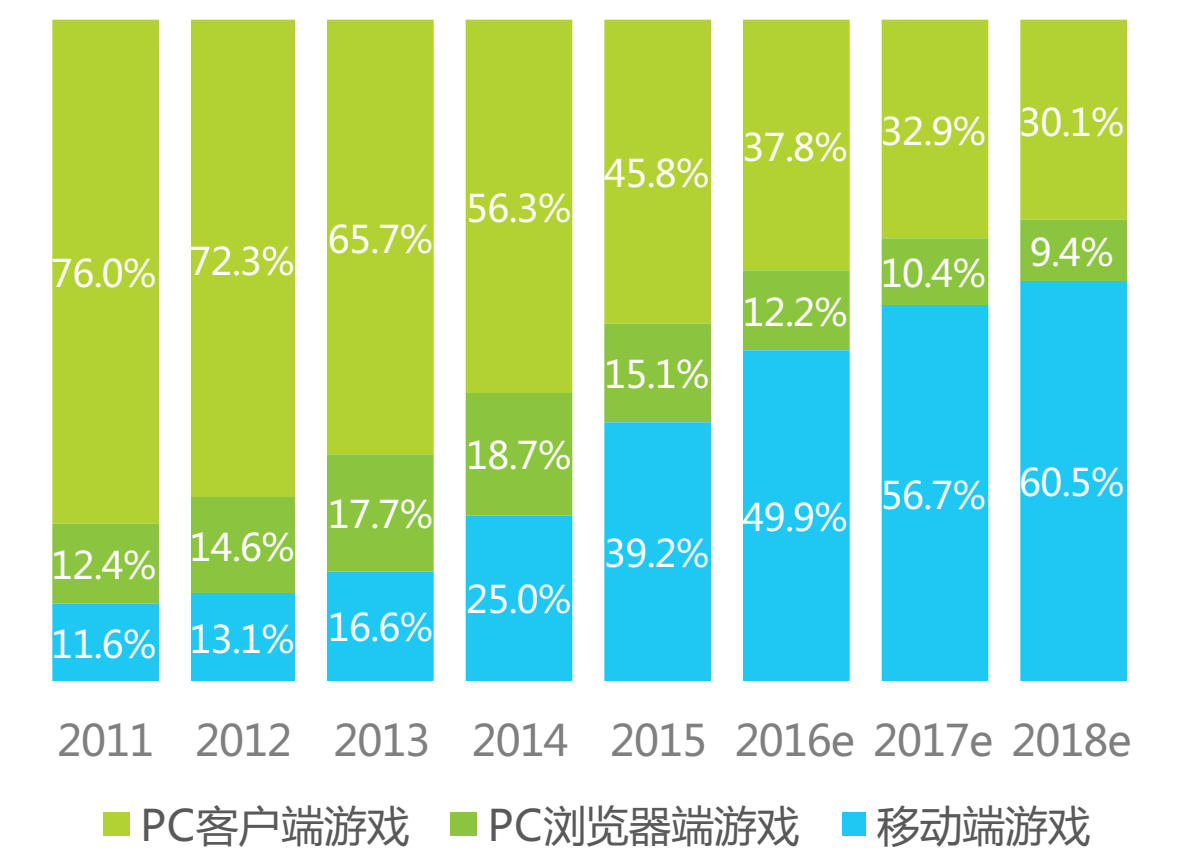
注释：1.中国网络游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.网络游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2015年网络游戏相关报告中做出调整。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

网游产业结构：手游成主要增长动力，页游提前进入冷静期

2015年手游市场规模相对2014年增长超过100%，推动游戏行业规模突破1400亿的同时，手游份额也增长至39.2%，端游份额自今年跌落50%以下，手游成为推动网络游戏行业增长的主要动力，手游市场份额预计将在2016年超过端游。

浏览器游戏的份额自2015年开始下滑，并预计于2018年跌破10%。以浏览器游戏中的页游为例，2011年 - 2014年的页游用户规模极速发展与游戏本身质量提升速度的不对等消耗了人口红利，吸引用户的同时没能留住用户。导致页游在遭遇手游侧面包抄时流失大量用户，提前进入冷静期，研运商们开始返璞归真专注提升游戏质量。

2011-2018年中国网络游戏产业细分



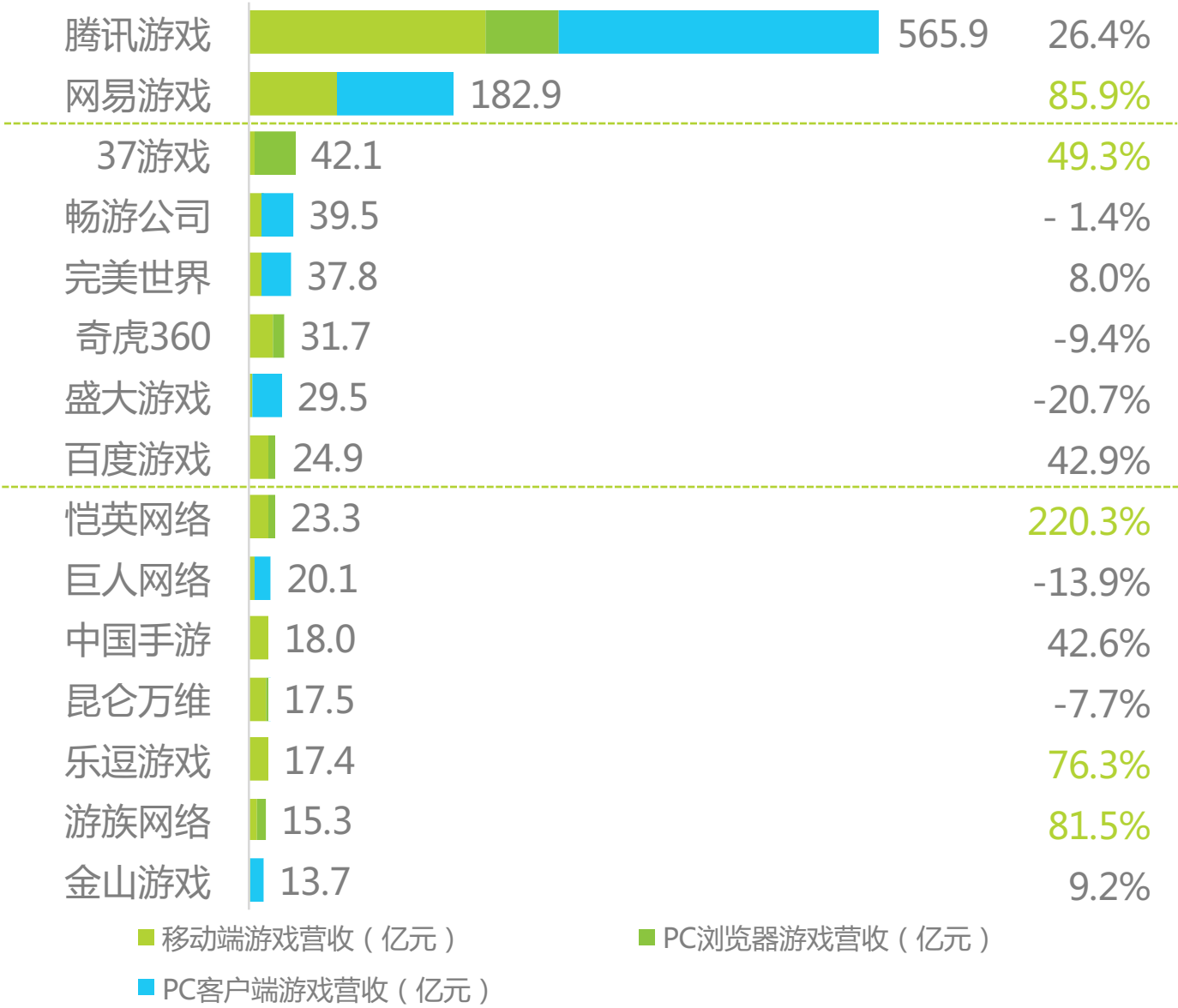
注释：1.中国网络游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.网络游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2015年网络游戏相关报告中做出调整。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

网游上市企业：头部优势缩小，呈现多元化发展

除了老牌的端游企业腾讯、网易以外，越来越多的页游及手游企业进入榜单形成第二、第三梯队，缩小与头部企业的差距。从总体上来看，增长率都有一定程度下滑，部分企业出现负增长。由移动游戏的爆炸式发展带来的网络游戏泡沫逐渐被消化，中国网络游戏渐渐进入以产品质量、游戏体验为主的精品化时代。

2015年中国网络游戏上市企业营收 Top15

同比增长率



注释：1. 营收统计仅包含上市公司在网络游戏行业的营收；2. 营收统计均采用税前收入进行计算。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国网络游戏行业发展现状

1

中国网页游戏行业发展现状

2

中国网页游戏行业典型企业

3

中国网页游戏行业发展趋势

4

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_21618

