

report
2018
清科研究中心
ZEROTIPO RESEARCH

连续四年百亿级投资规模背后，游戏行业迎来洗牌？

2018 年 12 月

背景导读

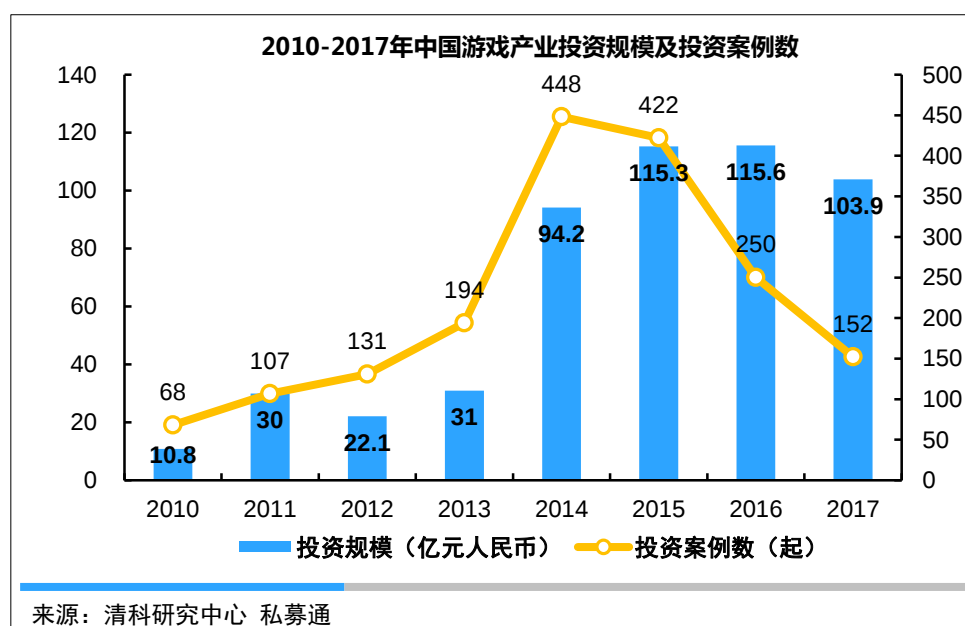
根据清科研究中心《2018 中国游戏市场发展&投融资分析报告》，当前中国有近 6 亿的游戏用户，2017 年中国游戏行业营收突破 2000 亿元人民币，占全球游戏市场份额的比例超过 25%，其中移动游戏行业营收过千亿元，腾讯更是连续 5 年领衔全球游戏公司收入榜。伴随游戏市场和玩家人群的迅猛发展，游戏行业投资亦十分火热，2013-2017 年连续 4 年保持百亿元级投资规模，同时不乏亿元级大额事件，2017 年单起投资事件的投资额已接近 7000 万元人民币。

但是进入 2018 年以来，受“游戏版号停止发放”和“网络游戏总量控制”政策影响，游戏行业新游戏上线受限，已上线游戏也受到监管严查，行业投资显著下滑，多家上市游戏公司的股价下跌，同时已经停滞一年多的游戏公司 IPO 之路依然不顺。从打“农药”到“吃鸡”，从晒青蛙到“跳一跳”，曾经被称为互联网行业“变现快刀”的游戏行业，似乎已经走到了“野蛮生长”后的转折点，或将迎来新的洗牌。

连续 4 年保持百亿元级投资规模，头部企业融资占比高

根据清科研究中心《2018 中国游戏市场发展&投融资分析报告》，2010-2017 年，中国游戏产业共发生 1772 起投资事件，总投资规模达到 522.9 亿元人民币，其中 2014 年是投资增长最快的一年，投资案例数达到顶峰。2014 年以来，游戏行业投资案例数开始大幅回落，但总投资规模仍有增长，主要原因在于游戏产业投资更多的向上游研发企业和头部企业集中，亿元级大额投资事件频发，单笔投资事件的平均投资额更是由 2010 年的 1588 万元增长到 2017 年的 6836 万元。

图表 1 2010-2017 年中国游戏产业投资规模及投资案例数



获投企业超过 1100 家，超 70% 企业的披露累积融资额在 2000 万元人民币以下。根据清科研究中心《2018 中国游戏市场发展&投融资分析报告》，2010-2017 年，中国游戏行业获投的游戏企业超过 1100 家，其中披露累积融资额超过 10 亿元人民币的企业有 8 家，超过 3 亿元人民币的有 33 家，过亿元人民币的接近 100 家。从游戏企业披露累积融资额的区间分布看，超过 35% 的企业融资额在 200 万元人民币以下；30% 左右的企业融资额在 500-2000 万元人民币；融资额过 5000 万元人民币的企业占比接近 15%。

图表 2 2010-2017 年中国游戏企业披露累积融资额区间分布（按企业数量，家）



头部企业融资额占比高，TOP10 企业融资占比超过 1/3，TOP50 企业融资占比超过 2/3。根据清科研究中心《2018 中国游戏市场发展&投融资分析报告》，2010-2017 年，中国游戏行业披露投资规模 522.9 亿元人民币，获投游戏企业超过 1100 家，其中融资额排名前 50 的企业的总融资额就接近 350 亿元人民币，占行业总投资规模的比例约 67%；融资额排名前 100 的企业的总融资额 410 亿元人民币，总占比约 78%。

2010-2017 年，中国游戏企业累积融资 TOP10 企业中，包括 6 家游戏研发、运营企业，3 家游戏直播平台，1 家游戏引擎平台；TOP10 企业总融资额达到 189 亿元人民币，占行业总投资规模的 36% 左右。其中，斗鱼 TV、巨人网络的披露累积融资额均超过 30 亿元人民币，趣加游戏 FunPlus、英雄互娱的披露累积融资额超过 20 亿元人民币，熊猫 TV、乐逗游戏、恺英网络的披露累积融资额超过 15 亿元人民币，优美缔、艾格拉斯、触手 TV 的披露累积融资额在 10 亿元人民币级别。

图表 3 2010-2017 年中国游戏行业累积融资额 TOP10 企业

排名	企业简称	企业类型	排名	企业简称	企业类型
1	 斗鱼 TV	游戏直播平台	6	 乐逗游戏	手游发行
2	 巨人网络	游戏研发、运营	7	 恺英网络	游戏运营
3	 趣加游戏 FunPlus	游戏开发	8	 优美缔	游戏引擎平台
4	 英雄互娱	移动游戏研发、运营	9	 艾格拉斯	移动游戏研发、运营
5	 熊猫 TV	电子竞技游戏直播	10	 触手 TV	手机游戏直播平台

来源：清科研究中心 私募通

✚ 版号发放暂停，游戏总量调控实施，行业进入转折点

2018 年 3 月 29 日，原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》，称由于机构改革，所有游戏版号的发放全面暂停，且并未通知暂停期限。8 月 30 日，教育部等八部门联合印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》的通知，国家新闻出版署正式表示：“实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度，采取措施限制未成年人使用时间”。

游戏版号暂停发放，新增网络游戏上网运营数量受到严格控制。3 月底开始，游戏版号申请骤然全面暂停，限制了新游戏上线，打得整个游戏行业措手不及。此前游戏版号发放审批通常需要 4-6 个月时间，大部分游戏公司无需提前囤积版号，但目前版号暂定发送已大半年，仍无松动迹象，求生欲催生了丛丛乱象，购买其他公司的老游戏版号、新产品用老产品版号、盗用其他产品版号、伪装成海外游戏等怪招迭出。同时，版号停止发放催生了二手版号交易市场，据业内人士透露，目前二级市场一个版号起步价就高达 20 万，如果要挑选合适游戏名的版号，成交价格可能高达 30-50 万。

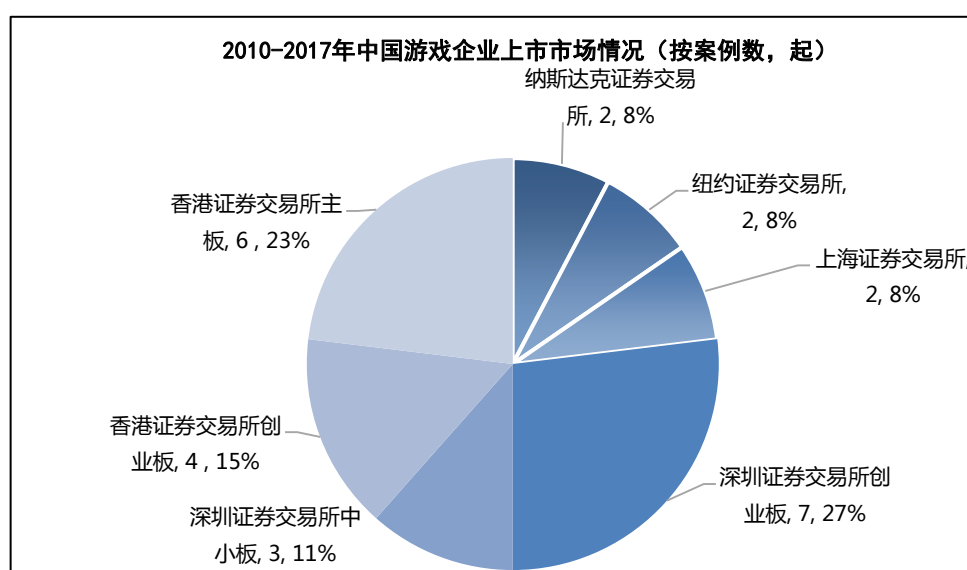
除新游戏上线受限外，已上线游戏也受到严查、规范。棋牌类游戏首当其冲，因为“涉

赌”受到严查，棋牌游戏行业或就此进入瓶颈期，或进入“改头换面”的机遇期。8 月份，腾讯《怪物猎人世界》上架后被取消资质、勒令下架，随之腾讯股价下跌 3.4%，约记 150 亿美元，创下此前 5 个月以来的最大跌幅。2016 年以来，腾讯游戏业务增长动力主要来自《王者荣耀》这一款游戏。9 月 15 日，腾讯光速响应游戏管理新制度，启动升级《王者荣耀》健康系统，正式接入公安权威数据平台，对于所有新用户进行最严格的实名校验，并根据相关信息精准判断用户是否为未成年人。

从赴美上市-退市回国-A 股排队，游企 IPO 前路难测

2004 年，盛大网络在纳斯达克上市，开启了中国游企赴美上市热潮，此后九城、完美世界、搜狐畅游、中华网等相继在纳斯达克上市，巨人网络等在纽交所上市。2013 年开始，中国手游市场大热，中美股市“剪刀差”催生了中概股回归潮，盛大、完美世界、巨人等陆续回归中国市场。2010-2017 年的中国游戏企业 26 起 IPO 事件中，仅有 4 起发生在境外市场，且 A 股逐渐成为游戏企业 IPO 首选。

图表 4 2010-2017 年中国游戏企业上市市场情况（按案例数，起）



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_14719

