

2010 年中国网游市场规模预计近 340 亿 四大方向值得投资关注

清科研究中心分析师 张亚男

清科分析

中国网络游戏市场经过十余年的发展，资本市场对此类市场一直较为关注，前期的市场投资主要集中在网络游戏开发商及网络游戏运营商层面。而在“后网游”时代，中国网络游戏的投资关注点有所保留也有所转移。

纵观中国网络游戏市场十余年的起起伏伏，清科研究中心分析认为，从中国网络游戏的市场发展演变情况来看，中国网络游戏市场主要发展趋势如下七点：

（一）中国网络游戏产品 3D 化趋势明显

在市场进入理性回归之时，中国网络游戏内容提供商为了求得长远的发展，将逐渐克服浮躁的研发情绪，从游戏的品质上做文章，丰富游戏品类，较为值得关注的即为 3D 游戏产品。

（二）媒体化进程及新收费模式的摸索将加速中国网络游戏的商业模式创新发展

一方面，从网络游戏盈利模式来看，随着网络游戏媒体化进程的加快，广告将成为网络游戏新的利润增长点。另一方面，从网络游戏收费模式来看，随着中国网络游戏市场营收的增长趋缓，以道具或者时长收费等盈利模式将面临挑战。预计未来，中国网络游戏盈利将出现以“游戏玩家相互交互道具，网络游戏运营商获得分成”等新颖的收费模式，增加用户粘性同时创新盈利模式。

（三）中国网络游戏市场的营收与用户数量持续增加，增速放缓

数据显示，预计 2010 年，中国网络游戏的市场营收规模为 338.90 亿元人民币，相比于 2008 年增幅为 32.38%；中国网络游戏市场用户规模为 3.38 亿人，相比于 2008 年增幅为 27.31%。

（四）中国网络游戏的跨界合作案例日渐增多

随着中国文化旅游产业的快速与融合发展，中国网络游戏的跨界合作将日渐明显，尤其是与传统文化娱乐产品的结合，并购及联合运营将成为跨界合作的主要方式。

（五）中国网络游戏海外将进一步海外拓展

预计 2010 年之后，中国网络游戏将进一步海外拓展，除一些大型的网络游戏运营商自建海外运营体系外，一些中小型的网络游戏内容提供商将通过联合运营、合作开发等形式进入海外市场。值得关注的海外市场仍主要集中在东南亚市场和俄罗斯市场。

（六）外围企业将通过并购或战略投资形式进入网络游戏市场

预计在网络游戏的盘整期内，并购与战略投资将成为外围企业进入网络游戏市场的主要途径。在外围企业进入网络游戏企业的进程中，有三类企业值得关注：一是影视传媒机构；二是中国电信运营商；三是部分互联网企业，如百度等。此外，随着互联网与移动互联网应用的“无界化”发展，一些较具实力的无线互联网企业也将进入网络游戏市场。

（七）“国家队”将主要通过合作方式进入网络游戏市场

随着中国网络游戏市场整治力度的逐渐加大，政府从内容、运营、支付到虚拟货币环节层层管控，一方面，深化网络游戏市场的健康发展；另一方面，经过网络游戏市场的洗牌之后，“国家队”将可能通过并购或者联合运营的形式介入网络游戏市场，2010年上半年，央视网与盛大的合作、“红色网游”中青宝网IPO等就是“国家队”进入网游市场的先行征兆。

保留与变化中，中国网络游戏市场四大方向值得投资方关注

清科研究中心分析认为，未来中国网络游戏产业的投资机会主要集中在以下四方面：

（一）中小网络游戏开发商，甚至是小规模的游戏研发团队

前期，中国网络游戏市场投资关注点主要集中在大型游戏开发商及网络游戏运营商层面，对于中小网络游戏开发商尤其是具有运营能力或者海外游戏研发能力的游戏厂商关注度不足，而随着中国网络游戏市场步入盘整期后，游戏品质的提升对于游戏厂商的持续发展至关重要。另一方面，中国网络游戏“走出去”战略的指引下，一些具有海外游戏研发背景的厂商值得资本市场关注。

（二）综合或垂直的网络游戏运营平台商

平台化发展是网络游戏运营的趋势之一，用户也更趋于通过“一站式”体验获得所需的游戏品类。一些网络平台运营商凭借市场先发优势尽管已经聚集了庞大的用户群体及丰富的游戏产品，但由于前期平台运营投入较大，后续发展对于资金的需求较为旺盛，为资本市场的接入创造了机会。此外，在网络游戏的市场盘整期中，一方面，部分平台运营商拟并购一些小型游戏开发商，发展为“产品+运营”的模式；另一方面，部分平台运营商需继续海外拓展之路，这都增加了对资本的需求。

（三）虚拟货币交易平台商

中国政府相继出台了系列严厉的措施规范网络游戏虚拟货币交易市场，对于理顺市场具有积极的作用，不过“严打”必然使行业优胜劣汰，对于本身处于发展初期的企业而言，生存面临挑战，这也是资本市场进入的最佳时期之一。

（四）与网络游戏相关的一些行业服务提供商

网络游戏的兴起与发展牵动整条产业链的各个环节。未来，随着网络游戏步入成熟期，

一些与网络游戏相关的服务行业值得关注，如 IGA 广告行业、网游加速器企业、网游安全企业、网游安装交易企业、在线支付企业等。

中国网络游戏投资风险仍不容忽视

不过尽管中国网络游戏市场发展历经十余年，但是作为传媒娱乐市场的重要组成部分，网络游戏一定程度扮演传媒角色，政策层面及行业层面仍面风险。

（一）政策风险

中国网络游戏市场已经引起了中国政府相关监管部门的广泛关注，行业立法纷纷制定。未来，预计国家将继续加大对市场的监管，包括游戏的审批、运营环节、虚拟货币交易等环节，尤其是针对未成年人网络游戏的监管力度将持续加强，不排除出台更为严厉的政策，一定程度上加大了投资网游行业的政策监管风险。

（二）行业风险

首先，从游戏品质来看，同质化明显，中国自主研发的游戏创新力度不足；其次，从运营角度来看，国内运营格局已经形成，海外拓展仍需一段相当长的发展时间；再次，从盈利角度来看，在线时长及道具收费面临疲软，新的收费模式尚未清晰；最后，从用户角度来看，用户年轻化与收入较低的现状一定程度影响游戏的盈利前景。此外，虚拟货币的运营与交易也将在政策监管下存在一定的进入壁垒与运营风险。

关于清科研究中心

清科研究中心于 2001 年创立，致力于为大中华区的创业投资及私募股权基金、政府机关、中介机构、创业企业提供专业的研究报告和各种行业定制研究。研究范围涉及创业投资、私募股权、新股上市、兼并收购以及 TMT、传统行业、清洁科技、生技健康等行业市场研究。目前，清科研究中心已成为中国最专业权威的研究机构。

引用说明

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_16481

