

网络游戏Q2市场规模达594亿 移动游戏增速放缓

2017年Q2

摘要



2017Q2，中国网络游戏市场维持低水平增长，市场规模**595.2亿元**，环比增长**2%**，同比增长**38.8%**。
移动游戏用户规模**4.5亿人**，环比增长**2.5%**；PC游戏用户规模**4亿人**，环比下降**1%**。



2017Q2，腾讯网易网络游戏**市场份额**占比超六成。**两超多强**格局下，后位各厂商竞争激烈。合理推动**收购并购**有望实现弯道超车。



王者荣耀独木难支，**移动游戏市场**增长放缓。2017Q2中国移动游戏市场规模为**388.8亿元**，环比增长**5.7%**，同比增长**58.8%**。



2017Q2，动画市场相对稳定。非低幼动画方面，**若森、玄机**原创作品表现突出，**全职高手**IP强势，受众广。低幼动画方面，英国作品表现游戏，国产熊出没和猪猪侠影响力大。日本新番方面，经典作品续作持续火爆。治愈系、创新的剧情，对年轻用户吸引大。



2017Q2，数字阅读APP阅读力设备数超**2.3亿台**，平均使用时长超过**16亿小时**。

中国网络游戏市场概况 1

中国网游细分市场解析 2

中国动画市场解析 3

中国数字阅读市场解析 4

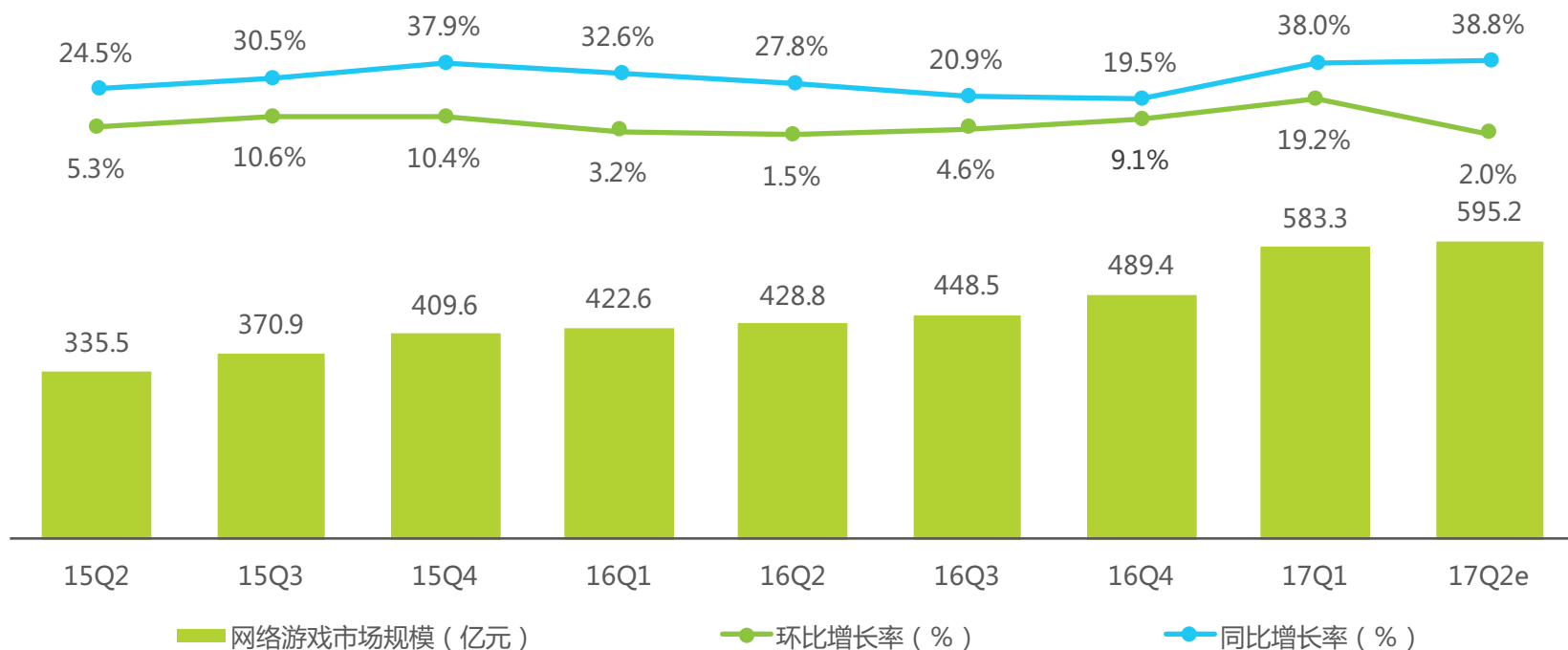
2017Q2互动娱乐行业盘点 5

2017Q2中国网络游戏市场规模

季节性因素导致市场低水平增长

2017Q2，中国网络游戏市场规模达595.2亿元，环比增长2%，同比增长38.8%。由于季节性原因，环比增长率略低，市场呈现低水平增长。

2015Q2-2017Q2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2017年网络游戏相关报告中做出调整。

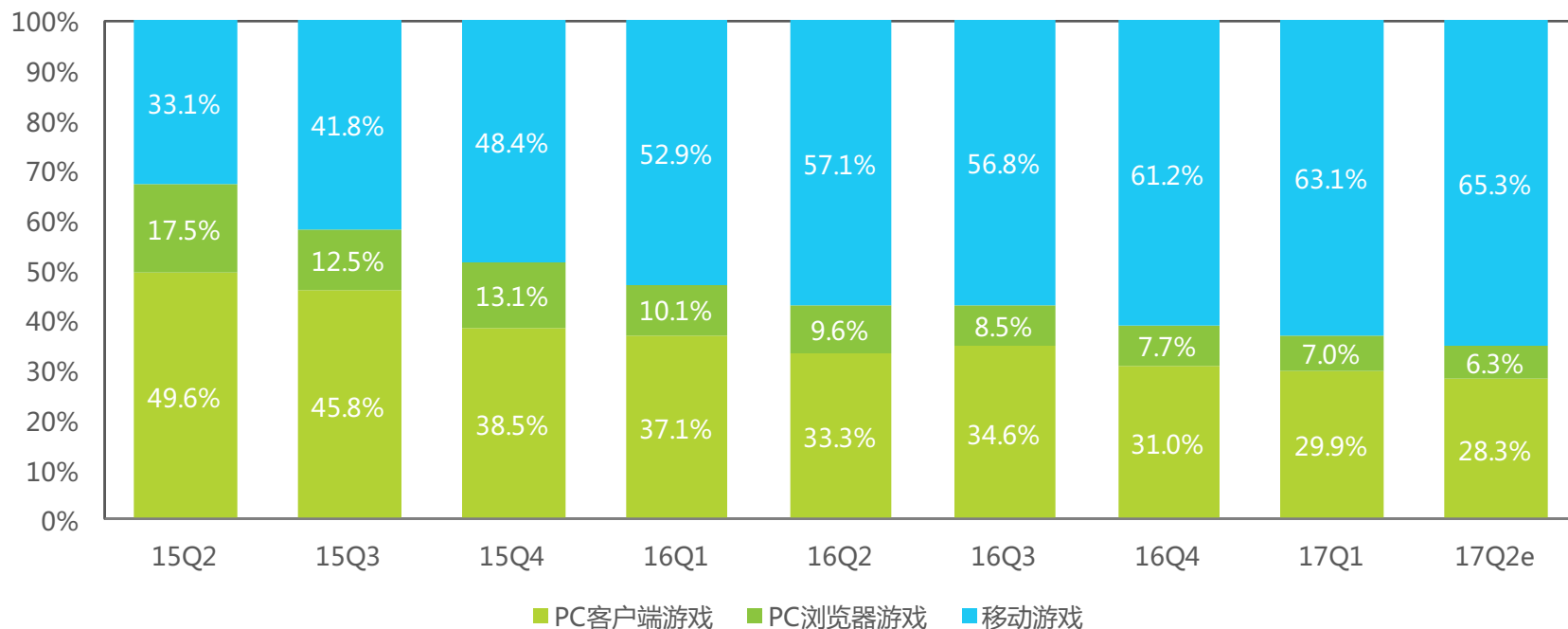
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2017Q2中国网络游戏市场细分结构

整体分布相对稳定

经过2016年的发展，2017Q2移动和PC的份额基本稳定在六四开，整体变化不大，移动游戏依然保持轻微上升趋势。

2015Q2-2017Q2中国网络游戏市场细分结构



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2017年网络游戏相关报告中做出调整。

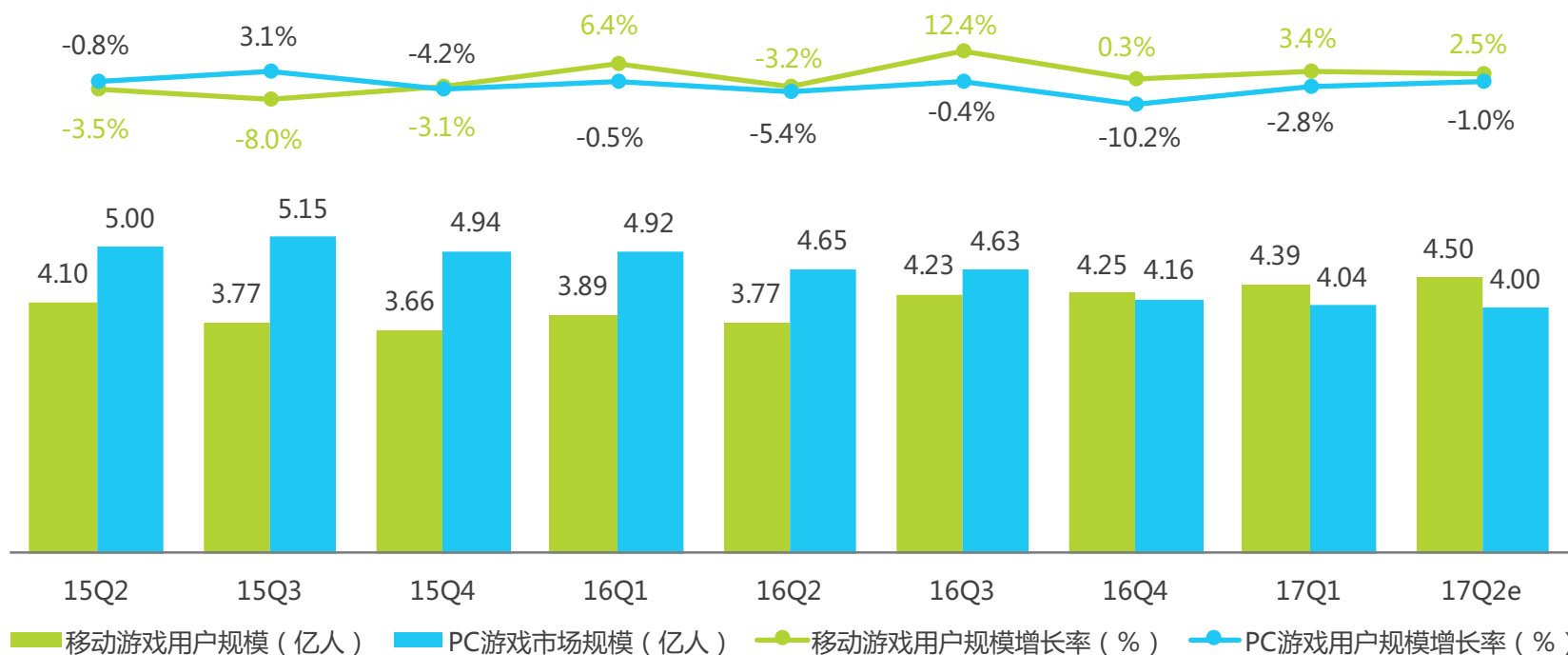
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2017Q2中国网络游戏行业用户规模

用户规模整体稳定 有从PC向移动转移的趋势

从总体来看，网络游戏用户规模一直维持在相对稳定的位置，PC游戏市场规模略有下降，移动游戏市场规模稳中有升，显示出轻微的从PC向移动转移的趋势。但整体来看，两者的用户量都维持在一个高且稳定的状态。

iUserTracker & mUserTracker-2015Q2-2017Q2中国游戏用户规模



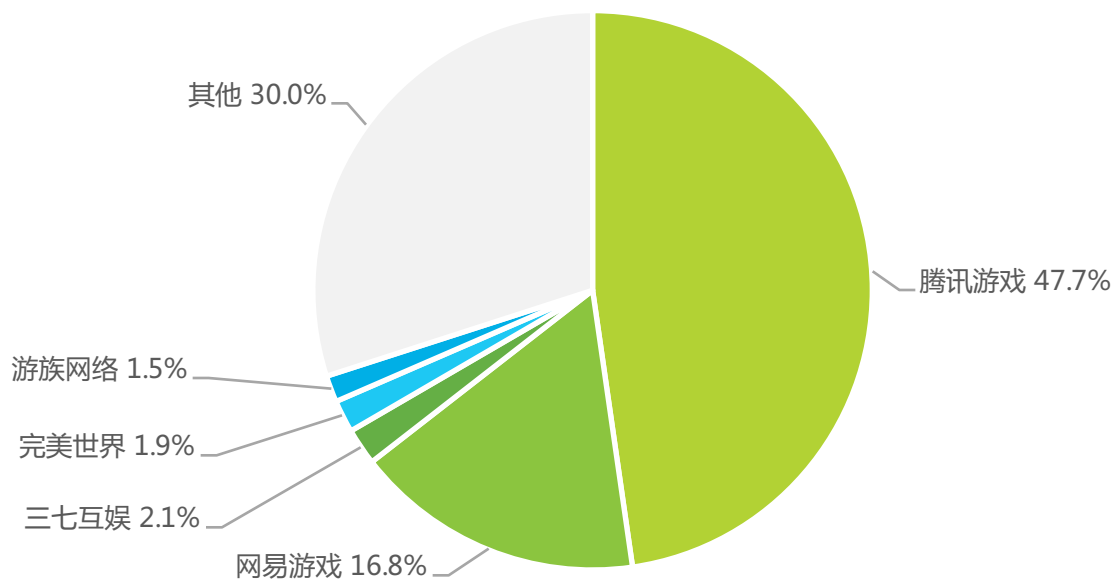
来源：mUserTracker.2016.12，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。iUserTracker. 家庭办公版 2017.4，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络行为的长期监测数据获得。

2017Q2中国网络游戏市场份额

腾讯网易占比超六成

腾讯网易两家2017Q2的游戏营收占总体网络游戏市场规模的64.5%，相比去年同期（2016Q2，62.9%），占比略有提升。

2017Q2中国网络游戏市场份额



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、排名按照客户端游戏、浏览器端游戏和移动游戏的总营收从高到低排序。4、部分数据可能在2017年网络游戏相关报告中进行调整。5、仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他涉及游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围（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。

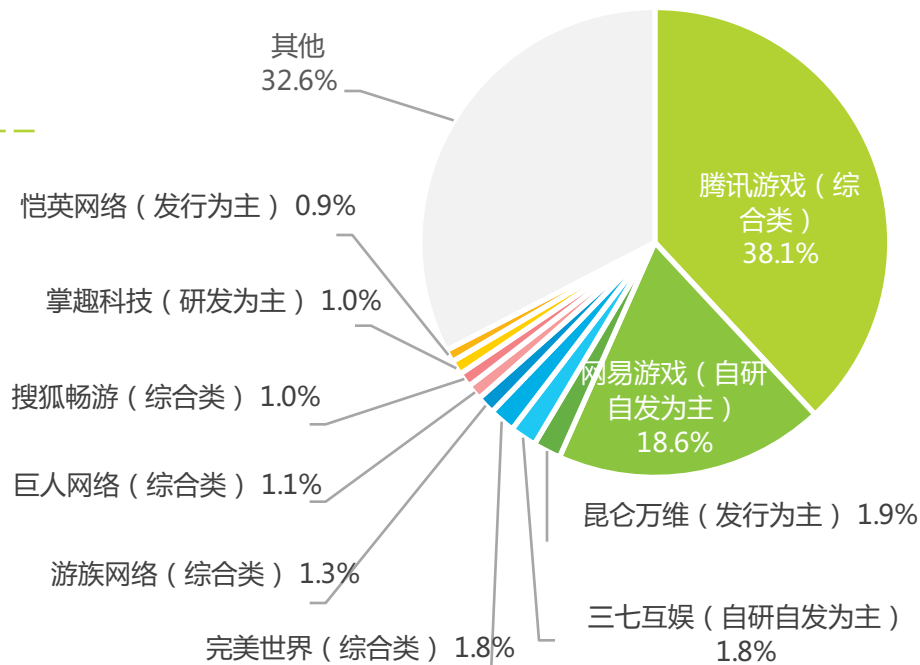
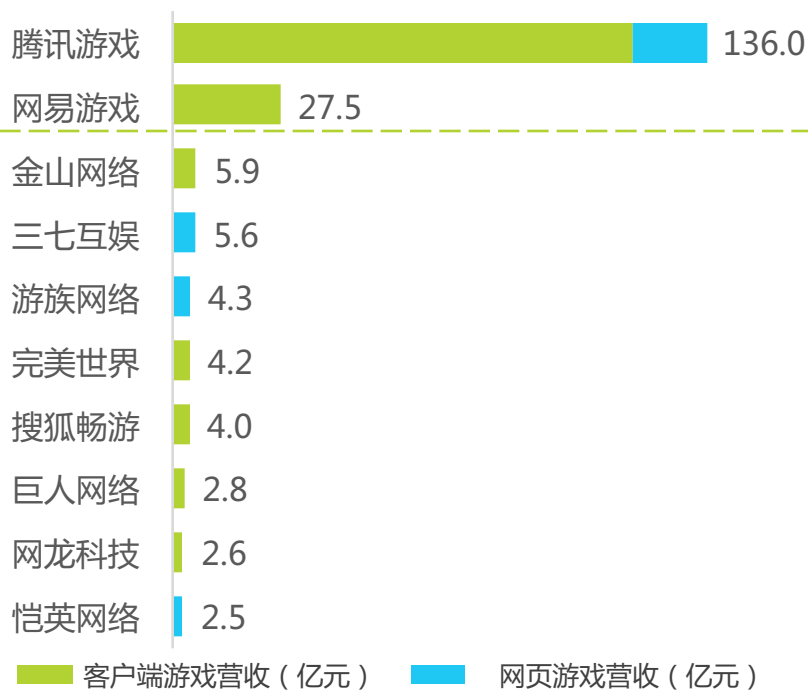
中国上市网络游戏企业营收TOP10

两超多强格局下 后位各厂商竞争颇为激烈

凭借王者荣耀在移动端的突出表现，腾讯进一步拉开与其他厂商的差距。网易2017Q2表现略显平淡，新自研产品《光明大陆》和代理大作《我的世界》均未能引起足够的关注，营收稍有下滑。后位厂商间竞争激烈，合理推动收购并购有望实现弯道超车。昆仑、三七、游族、巨人都类似战略布局。

2017Q2中国上市PC网络游戏企业营收规模TOP10

2017Q2 中国上市游戏企业移动游戏市场份额



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、排名按照客户端游戏、浏览器端游戏和移动游戏的总营收从高到低排序。4、部分数据可能在2017年网络游戏相关报告中进行调整。5、仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他涉及游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围（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。

中国网络游戏市场概况

1

中国网络游戏市场解析

2

中国动画市场解析

3

中国数字阅读市场解析

4

2017Q2互动娱乐行业盘点

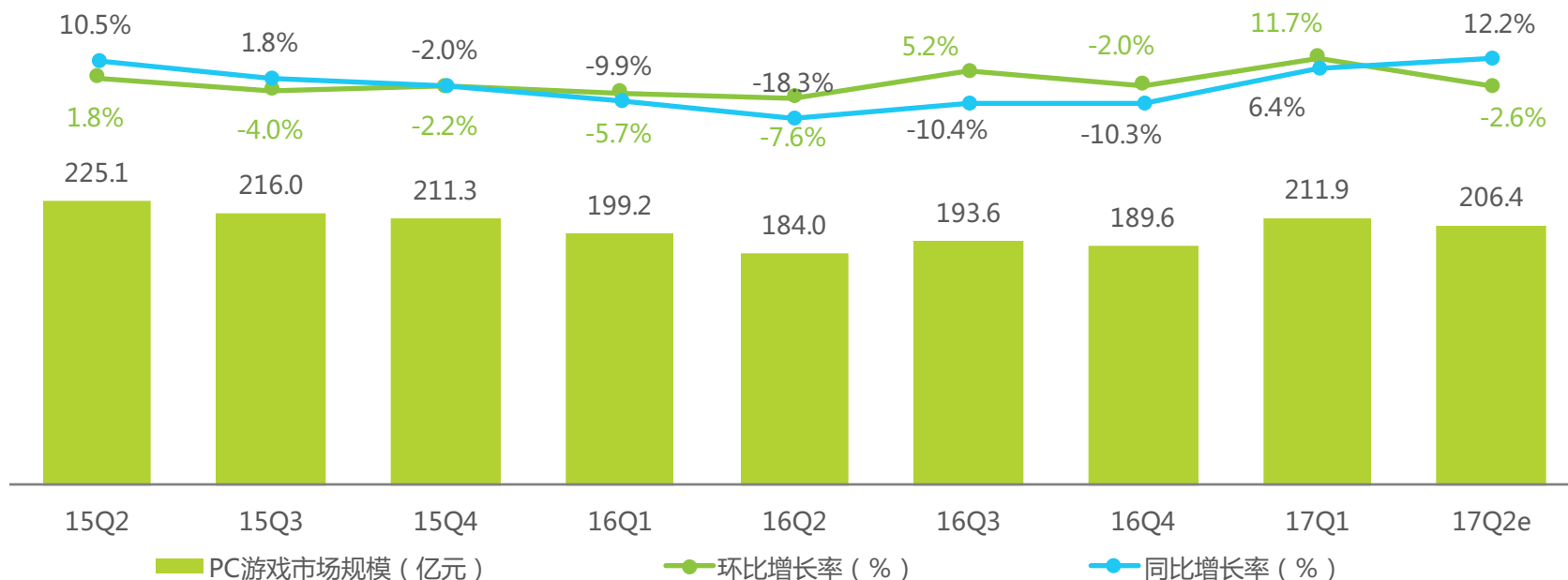
5

2017Q2中国PC游戏市场规模

PC游戏市场规模合理波动

2017年Q2，PC游戏市场规模略有下滑，市场规模206.4亿元，环比下降2.6%，同比增长12.2%。环比下滑主要是受季节影响，大部分学生进入下半学期的尾声，学习备考的压力增大，坐下来玩PC游戏的时间减少。另一方面，受王者荣耀等现象级游戏的影响，移动游戏重度化电竞化发展逐渐成熟，传统PC游戏的玩家也开始对移动端游戏产生认同。整体来讲，PC游戏市场相对稳定，没有出现断崖式下降的可能。

2015Q2-2017Q2中国PC游戏市场规模



注释：1.PC游戏市场规模包含中国大陆地区PC游戏用户消费总金额，以及中国PC游戏企业在海外PC游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2017年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。

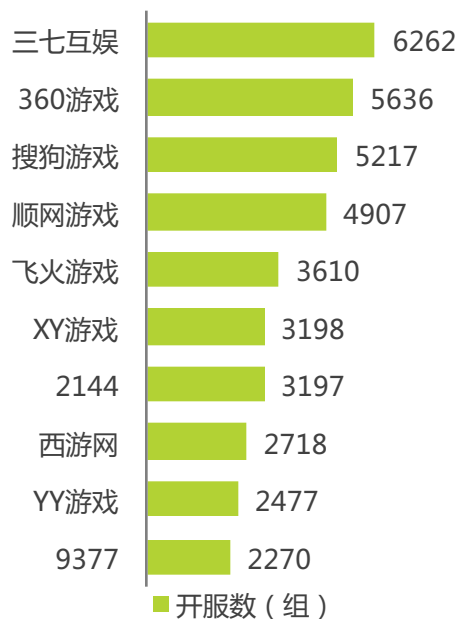
2017Q2中国网页游戏开服TOP10

网页游戏整体稳定 市场格局相对固定

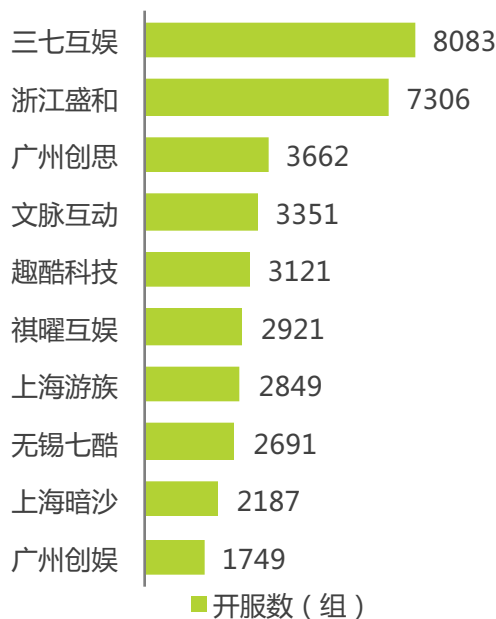
2017Q2网页游戏表现平稳，三七互娱依然占据网页游戏平台 and 研发双榜第一。

《传奇霸业》《蓝月传奇》等长线作品依旧活跃在榜单之中，《神印王座》《乾坤战纪》等部分新游戏的表现亮眼，充分展现出了页游市场的活力。

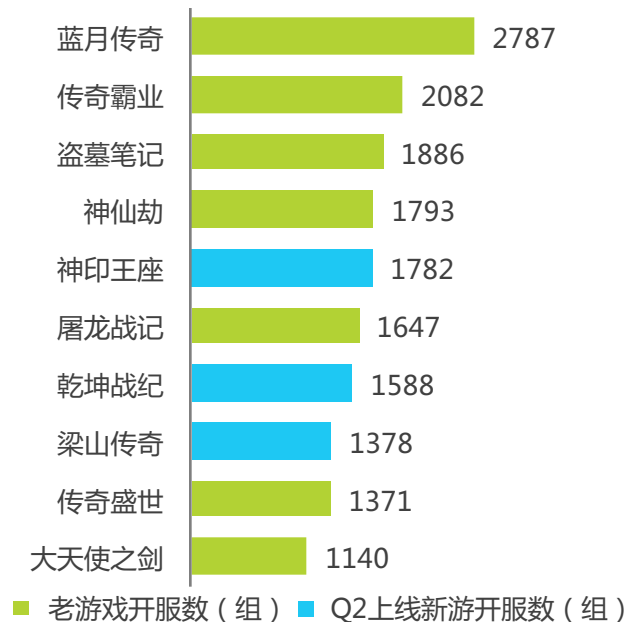
2017Q2中国网页游戏平台开服TOP10



2017Q2中国网页游戏研发商开服TOP10



2017Q2中国网页游戏开服TOP10



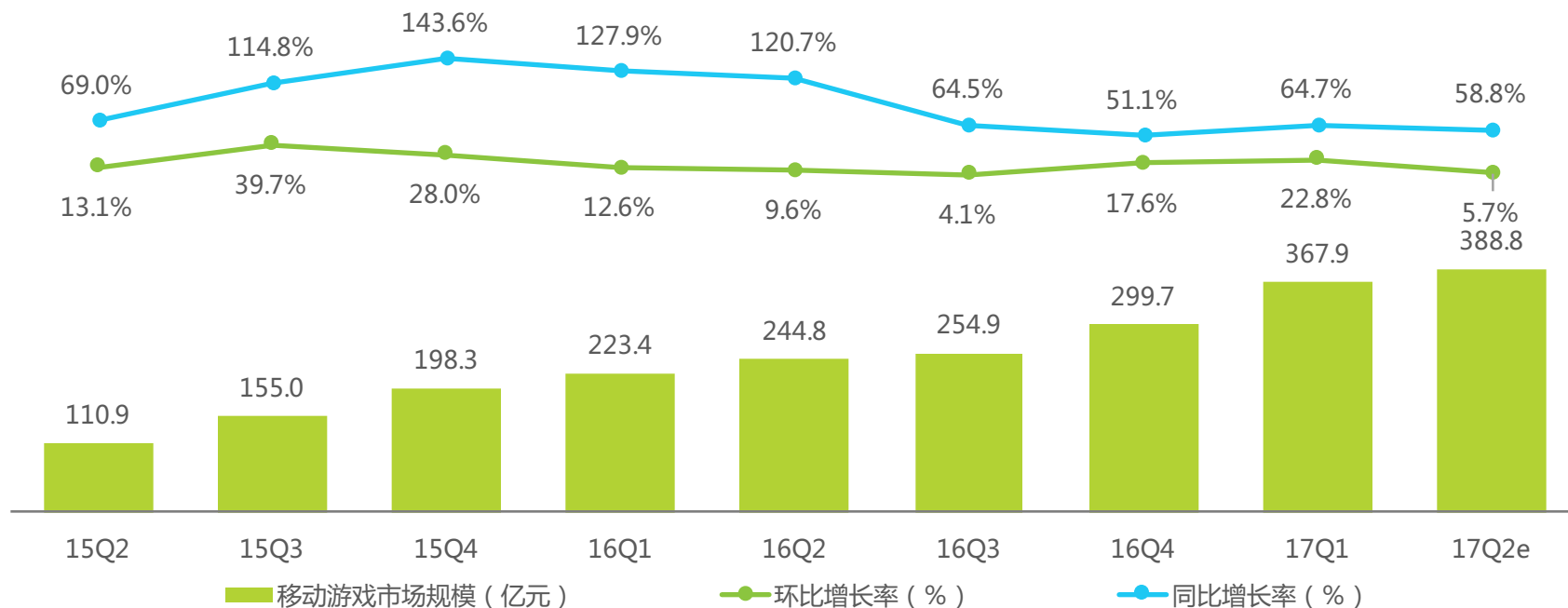
注释：1.本次开服数据统计中，只统计了2017年Q2有过开服记录的网页游戏；2.该开服数未统计腾讯开放平台上的网页游戏开服数据。
来源：艾瑞通过桌面收集整理获得。

2017Q2中国移动游戏市场规模

王者荣耀独木难支 移动游戏市场增长放缓

2017Q2移动游戏市场规模稳中有升，达388亿元，同比增长58.8%，环比增长5.7%。虽然现象级游戏王者荣耀带动了整个社会对移动游戏的关注，但实际上，国内移动游戏市场近期颇为平淡，少有大作。市场需要更多创新、有趣的游戏来共同推动。

2015Q2-2017Q2中国移动游戏市场规模



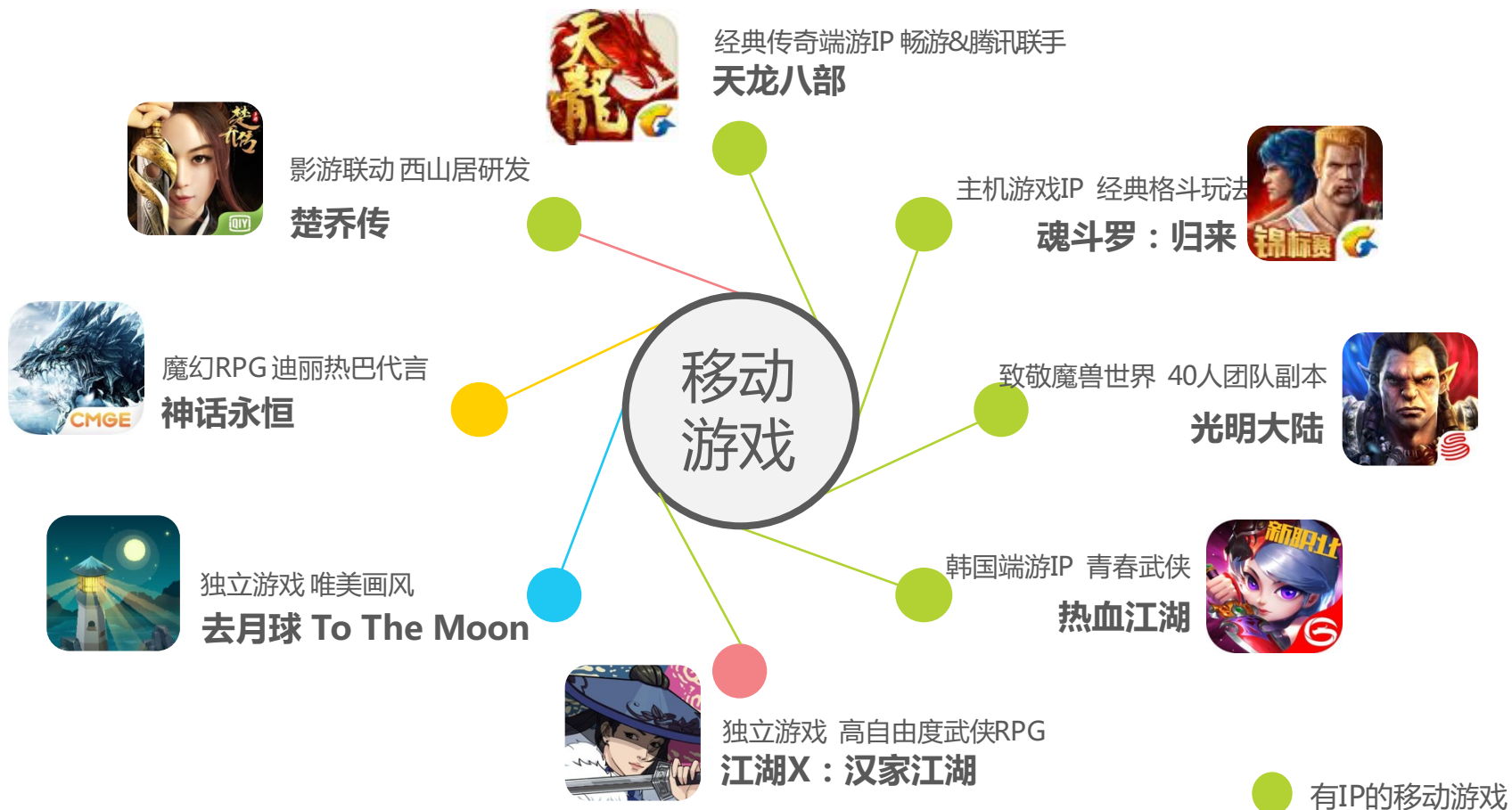
注释：1.中国移动游戏市场规模包含中国大陆地区移动游戏用户消费总金额，以及中国移动游戏企业在海外移动游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2017年游戏相关报告中做出调整。

来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2017Q2移动新游风云榜

IP依然是主旋律 少数独立游戏表现亮眼

2017Q2中国移动游戏新游风云榜



来源：根据游戏曝光指数、类型、创新性综合选出。

中国网络游戏市场概况

1

中国网络游戏市场解析

2

中国动画市场解析

3

中国数字阅读市场解析

4

2017Q2互动娱乐行业盘点

5

2017年6月国产非低幼动画排名

若森、玄机原创作品表现突出，全职高手强IP改编、受众多

《画江湖之杯莫停》和《全职高手》排名前两名，分别代表原创动画作品和顶级IP改编的动画作品。在国产非低幼动画TOP10中，腾讯旗下作品占据三席，玄机旗下作品占据三席，若森旗下作品占据两席，表现优异。艾瑞分析认为，国产非低幼动画的不断发展，产生了优质的原创动画作品。在泛娱乐大背景下，IP改编的动画作品备受用户关注，以《全职高手》、《十万个冷笑话》为代表，也获得了良好的成绩。

2017年6月国产非低幼动画排名TOP10

排名	动画名称	PC端月度视频播放覆盖人数（万人）	出品企业	制作企业
1	画江湖之杯莫停	448.9	若森数字	若森数字
2	全职高手	440.6	阅文集团、企鹅影视、东申影业、bilibili	视美精典
3	秦时明月之君临天下	421.8	玄机科技	玄机科技
4	十万个冷笑话 第三季	348.5	有妖气	多团队制作
5	天行九歌	301.4	玄机科技	玄机科技
6	狐妖小红娘	235.3	腾讯动漫	绘梦动画
7	武庚纪	147.3	玄机科技	玄机科技
8	超神学院之雄兵连	134.7	企鹅影视、星辉娱乐、超神影业	超神影业
9	新葫芦兄弟	128.3	美影厂、合源文化、爱奇艺、凯撒文化	美影厂、合源文化
10	画江湖之不良人 第二季	112.5	若森数字	若森数字

来源：iVideoTracker，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络视频行为的长期监测数据获得。

2017年6月低幼动画排名

英国作品表现优异，国产熊出没和猪猪侠影响力大

在低幼作品TOP10中，《粉红猪小妹》和《狗狗巡逻队》系列作品，教育意义深刻，又不乏幽默趣味元素，深受小朋友们喜爱。

以《熊出没》和《猪猪侠》为代表的国产低幼动画作品，逐渐涌出，形成一定的品牌影响力。

2017年6月低幼动画排名TOP10

排名	动画名称	PC端月度视频播放覆盖人数（万人）	国籍
1	粉红猪小妹	1543.2	英国
2	狗狗巡逻队	1256.7	英国
3	猪猪侠之超星萌宠	1219.8	国产
4	熊熊乐园	879.7	国产
5	熊出没之秋日团团转	619.0	国产
6	超级飞侠 第三季	616.4	国产
7	熊出没	609.1	国产
8	外星猴子	462.8	韩国
9	巴拉拉小魔仙之飞越彩灵堡	396.9	国产
10	粉红猪小妹 第四季	394.4	英国

来源：iVideoTracker，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络视频行为的长期监测数据获得。

2017年6月日本动画排名

日本动画以长期连载的经典作品为主

日本动画以经典长期连载的作品为主，头部日本动画对几代人的影响深远，可谓是情怀至上。

2017年6月日本动画排名TOP10

排名	动画名称	PC端月度视频播放覆盖人数（万人）
1	航海王	1235.3
2	名侦探柯南	724.6
3	龙珠超	579.7
4	蜡笔小新	532.1
5	火影忍者剧场版：博人传	494.7
6	赛罗奥特曼：英雄传	281.9
7	火影忍者	277.0
8	迪迦奥特曼	239.8
9	哆啦A梦	192.1
10	欧布奥特曼	183.2

来源：iVideoTracker，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络视频行为的长期监测数据获得。

2017年6月日本新番排名

经典作品续作、治愈系、创新的剧情，吸引年轻用户

《博人传 火影忍者新时代》作为《火影忍者》系列的续篇，吸引了众多用户。《夏目友人帐 陆》治愈系作品，故事充满温馨和感动，已推出第六季。《Re:CREATORS》一部反穿越的原创动画作品，剧情引人入胜，加之泽野弘之的配乐，其音乐制作水准高。

爱奇艺、优酷、B站在新番引进上力度较大，以联播和独播的方式吸引年轻群体。

2017年6月日本新番排名TOP10

排名	日本新番名称	PC端月度视频播放覆盖人数（万人）	播放平台
1	博人传 火影忍者新时代	558.9	爱奇艺、优酷、乐视、B站
2	夏目友人帐 陆	137.1	爱奇艺、优酷、B站、芒果TV、搜狐视频
3	Re:CREATORS	116.3	爱奇艺、B站
4	从零开始的魔法书	112.9	B站独播
5	碧蓝幻想	109.3	PPTV独播
6	我的英雄学院 第二季	104.4	优酷独播
7	王室教师海涅	88.9	爱奇艺、优酷、B站、乐视
8	不正经的魔术讲师与禁忌教典	84.4	爱奇艺独播
9	恋爱暴君	70.2	B站独播
10	月色真美	64.9	B站独播

来源：iVideoTracker，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络视频行为的长期监测数据获得。

中国网络游戏市场概况	1
中国网络游戏市场解析	2
中国动画市场解析	3
中国数字阅读市场解析	4
2017Q2互动娱乐行业盘点	5

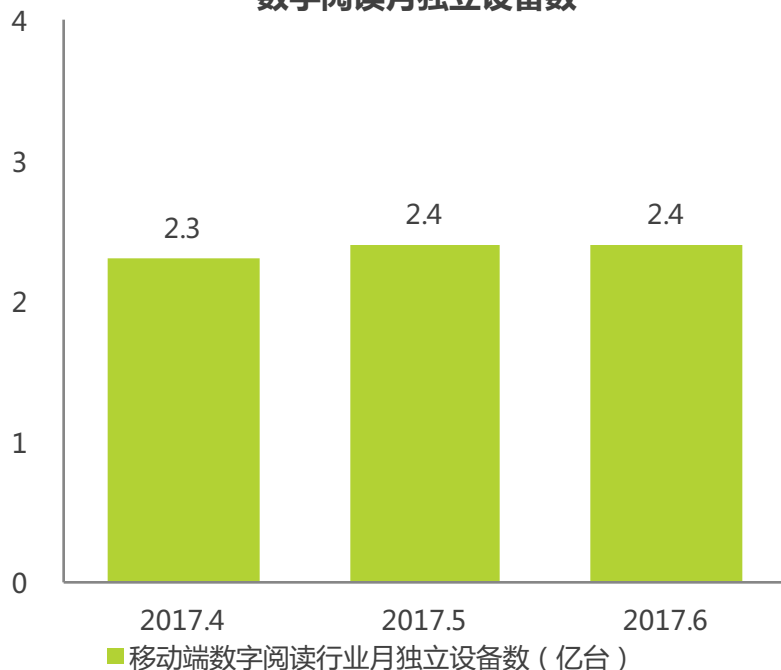
2017Q2数字阅读APP月度覆盖人数

月独立设备数超2.3亿，平均使用时长超过16亿小时

2017年Q2，移动端数字阅读月独立设备数超过2.3亿。

此外，数字阅读移动端月度平均有效使用时长超过16亿小时。各平台意识到用户人口红利已经逐步消退，精力开始从外部吸引转移到对内的精耕细作，通过对内容、用户活动等各方面的精细化运营及福利，有效推动了用户的阅读时长增加。

mUserTracker-2017年Q2移动端
数字阅读月独立设备数



来源：mUserTracker,2017.8，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。

mUserTracker-2017年Q2移动端
数字阅读月度使用时长



来源：mUserTracker,2017.8，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。

2017Q2网文平台内容更新量排名

起点中文网VIP日更新作品数量稳居第一

网络文学平台VIP日更新作品数量排名



中国网络游戏市场概况	1
中国网络游戏市场解析	2
中国动画市场解析	3
中国数字阅读市场解析	4
2017Q2互动娱乐行业盘点	5

2017Q2中国互动娱乐行业事件盘点

2017Q2互动娱乐行业大事记盘点



4月

资本市场

巨人网络

世纪游轮 (002558.SZ) 发布公告称, 拟将公司中文名称变更为“巨人网络集团股份有限公司”, 英文名称变更为“Giant Network Group Co., Ltd”, 证券简称变更为巨人网络, 证券代码不变, 仍为“002558”。巨人网络从美股退市回国上市之路正式画上句号。

投资

西山居

腾讯战略入股西山居, 西山居与腾讯拟于交易完成同日或之前订立合作协议, 此亦为腾讯购股协议的先决条件。根据业务合作协议, 倘西山居决定不自行发行和运营自有新游戏, 则腾讯对于该等自有新游戏的简体中文版在中国大陆地区的发行和运营享有独家优先合作权; 倘西山居拟向任何外部第三方出售与其自有游戏有关的若干知识产权, 则腾讯在同等条件下有优先购买权。

5月

电竞

人才培养

上海体育学院播音主持专业将开办“电子竞技解说”专业方向。在此基础上, 上海体院未来将试点探索中国国内第一个“电子竞技”专业。

海外

游戏开发

英国政府决定改革学校电脑课程, 包括把电脑程序设计列为必修课程之一。未来, 可能不仅和你一起玩游戏的是小学生, 游戏的制作者也可能是小学生。

资本

百度

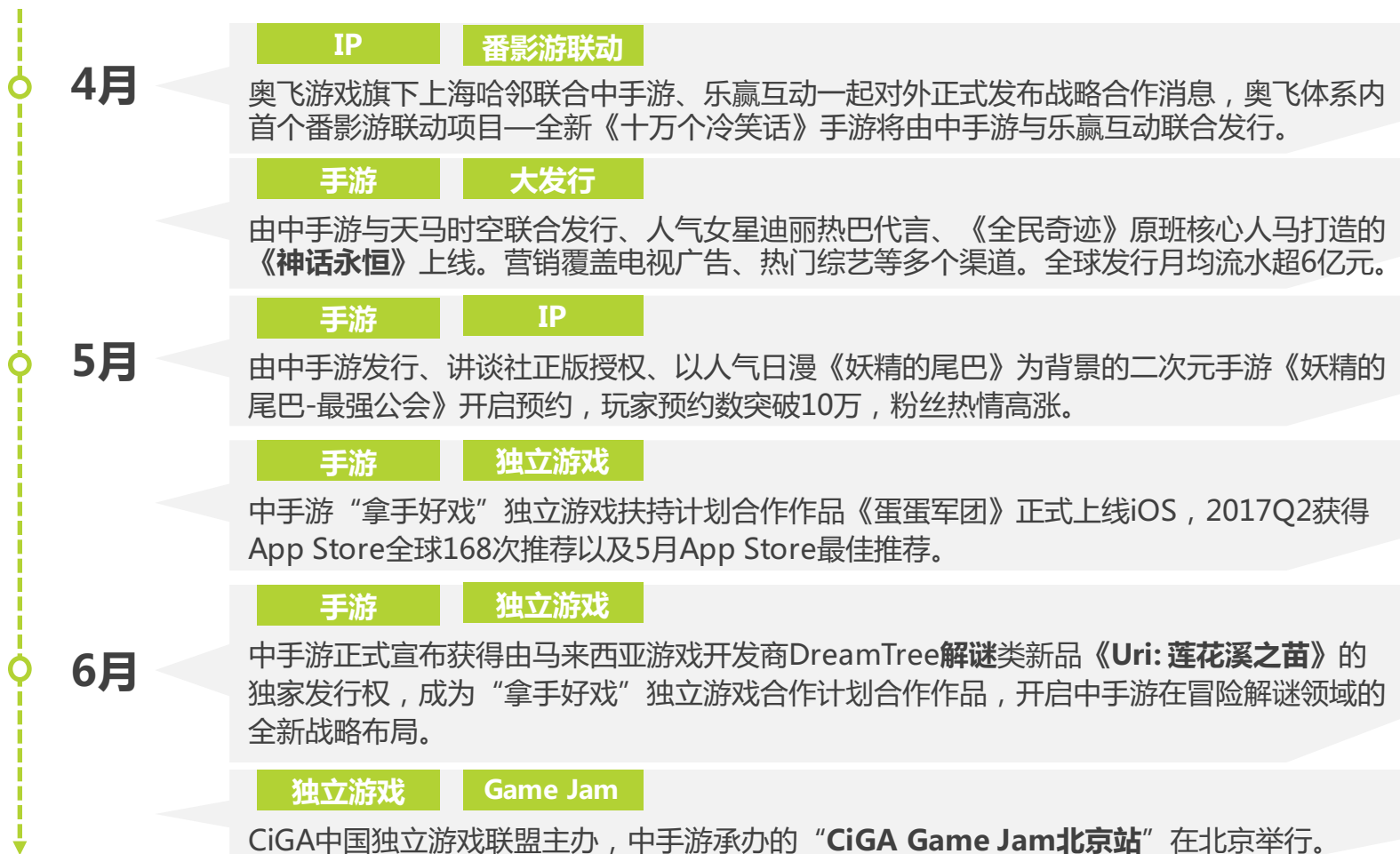
百度游戏正式宣布更名为“多酷游戏”, 并拆分独立运营, “多酷基金”正式成为多酷游戏控股方, 完成更名后的多酷游戏依旧是百度在游戏业务上的唯一平台级入口。

2017Q2中国互动娱乐行业事件盘点

中手游

CMGE
中手游

2017Q2中手游大事记盘点



来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

2017Q2中国互动娱乐行业事件盘点



2017Q2三七互娱大事记盘点

4月

- 资本**
三七互娱发布公告称拟通过现金和发行股份的方式，购买墨鹞科技68.43%股权和智铭网络49%股权，交易总对价12.08亿元。此次成功收购将会进一步增强三七的研发和发行实力。
- 页游**
三七互娱推出独代动作角色扮演类游戏《九天封神》。独创神仙打架、封神试炼等多种玩法。
- 财报**
三七互娱发布2017Q1季度报告，实现营业收入16.19亿、归母净利润4.33亿，分别同比增长36.28%、104.99%，实现扣非归母净利润3.45亿，同比增长77.13%。《永恒纪元》表现优异，公司一季度业绩超预期。

5月

- 页游** **影游联动**
三七互娱推出改编自同名电视剧的影游联动正版授权角色扮演类网页游戏《楚乔传》。随着影游联动在IP全产业链运作中的成熟，《楚乔传》全面植入电视剧情，场景100%真实还原。

6月

- A股** **沪深300**
中证指数有限公司宣布将于6月12日调整沪深300指数样本股。根据5月31日公布的调整名单，本次调整有30只股票调入，游戏板块龙头三七互娱进入样本股，跻身贵州茅台(600519, 股吧)、工商银行、美的电器、万科等沪深两市“晴雨表”公司的行列。
- 手游**
6月底，三七互娱旗下移动游戏《永恒纪元》上线一周年，国内年流水超26亿元，单日最高日流水达6500万元。

来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

公司介绍/法律声明

公司介绍

艾瑞咨询成立于2002年，以生活梦想、科技承载为理念，通过提供产业研究，助推中国互联网新经济的发展。在数据和产业洞察的基础上，艾瑞咨询的研究业务拓展至大数据研究、企业咨询、投资研究、新零售研究等方向，并致力于通过研究咨询的手段帮助企业认知市场，智能决策。

艾瑞咨询累计发布数千份新兴行业研究报告，研究领域涵盖互联网、电子商务、网络营销、金融服务、教育医疗、泛娱乐等新兴领域。艾瑞咨询已经为上千家企业提供定制化的研究咨询服务，成为中国互联网企业IPO首选的第三方研究机构。

版权声明

本报告为艾瑞咨询制作，报告中所有的文字、图片、表格均受有关商标和著作权的法律保护，部分文字和数据采集于公开信息，所有权为原著者所有。没有经过本公司书面许可，任何组织和个人不得以任何形式复制或传递。任何未经授权使用本报告的相关商业行为都将违反《中华人民共和国著作权法》和其他法律法规以及有关国际公约的规定。

免责条款

本报告中行业数据及相关市场预测主要为公司研究员采用桌面研究、行业访谈、市场调查及其他研究方法，并且结合艾瑞监测产品数据，通过艾瑞统计预测模型估算获得；企业数据主要为访谈获得，仅供参考。本报告中发布的调研数据采用样本调研方法，其数据结果受到样本的影响。由于调研方法及样本的限制，调查资料收集范围的限制，该数据仅代表调研时间和人群的基本状况，仅服务于当前的调研目的，为市场和客户提供基本参考。受研究方法和数据获取资源的限制，本报告只提供给用户作为市场参考资料，本公司对该报告的数据和观点不承担法律责任。

联系我们

咨询热线 400 026 2099

联系邮箱 ask@iresearch.com.cn

集团网站 <http://www.iresearch.com.cn>



艾瑞咨询官方微信

生活梦想 科技承载
TECH DRIVES BIGGER DREAMS

