

# 2022年中国游戏市场动态报告

2022 China Game Market Dynamic Report

2022年中国ゲーム市場動向報告

报告标签：游戏、付费、游戏自研

(摘要版)

报告标签：游戏、付费、游戏自研

撰写人：黄海琪

报告提供的任何内容（包括但不限于数据、文字、图表、图像等）均系头豹研究院独有的高度机密性文件（在报告中另行标明出处者除外）。未经头豹研究院事先书面许可，任何人不得以任何方式擅自复制、再造、传播、出版、引用、改编、汇编本报告内容，若有违反上述约定的行为发生，头豹研究院保留采取法律措施、追究相关人员责任的权利。头豹研究院开展的所有商业活动均使用“头豹研究院”或“头豹”的商号、商标，头豹研究院无任何前述名称之外的其他分支机构，也未授权或聘用其他任何第三方代表头豹研究院开展商业活动。



## 观点摘要

两会期间，禁止明星代言游戏广告、增加疑似未成年用户人脸识别验证频率、直播打赏“设置打赏冷静期”等提案相继被提出，引发热议。

成年人沉迷网络游戏一直是两会代表的关注热点，今年两会，增加疑似未成年用户人脸识别验证频率等建议相继被提出。此外，互娱产业直播打赏等乱象也被提及，“设置打赏冷静期”引发热议。伴随着游戏市场的发展，对网络游戏的治理也在完善中。随着政策的迭代与发展，监管范围、监管深度也不断深入。网络游戏已先后加入健康游戏忠告、游戏时长限制、充值金额限制、游戏实名认证等功能模块，并引入家长监护工程减轻监护人监管负担，现阶段未成年人防沉迷已取得较为明显的效果。

### ✓ 宏观政策

从2018年至今近5年的时间，中国游戏政策主要围绕两大主题展开：监管趋严和未成年人保护。为了管理游戏市场的不规范运行，国家广电总局、国家新闻出版署等单位多次采用版号暂停办法的方法，控制游戏市场乱象，同时对已经发放版号的游戏拥有撤销办好的权利，保持着游戏监管的主动权。

### ✓ 需求端

2014-2021年，中国游戏用户规模保持正增长态势，但自2018年以来，除2020年用户规模小幅回升之外，整体增速逐年下降，中国移动游戏用户规模呈相同形态。从2018年至今，除2020年外，中国游戏市场销售实际收入增速在约5~6%，2020年，疫情带动游戏行业整体消费，造成超过20%的高速增长。

### ✓ 供应端

由于2018年以来中国游戏版号逐渐限制发放，同时，中国游戏市场格局也呈现两超多强的局面。因此对于中小企业和新兴游戏企业来讲，进入壁垒较高，难以取得突围的机会。因此游戏出海成为中国中小游戏企业的发展契机。

## ■ 精华摘要

从2018年至今近5年的时间，中国游戏政策主要围绕两大主题展开：监管趋严和未成年人保护，版号收缩将促进游戏行业谨慎良性管理，规范化进程加速助力游戏行业健康发展

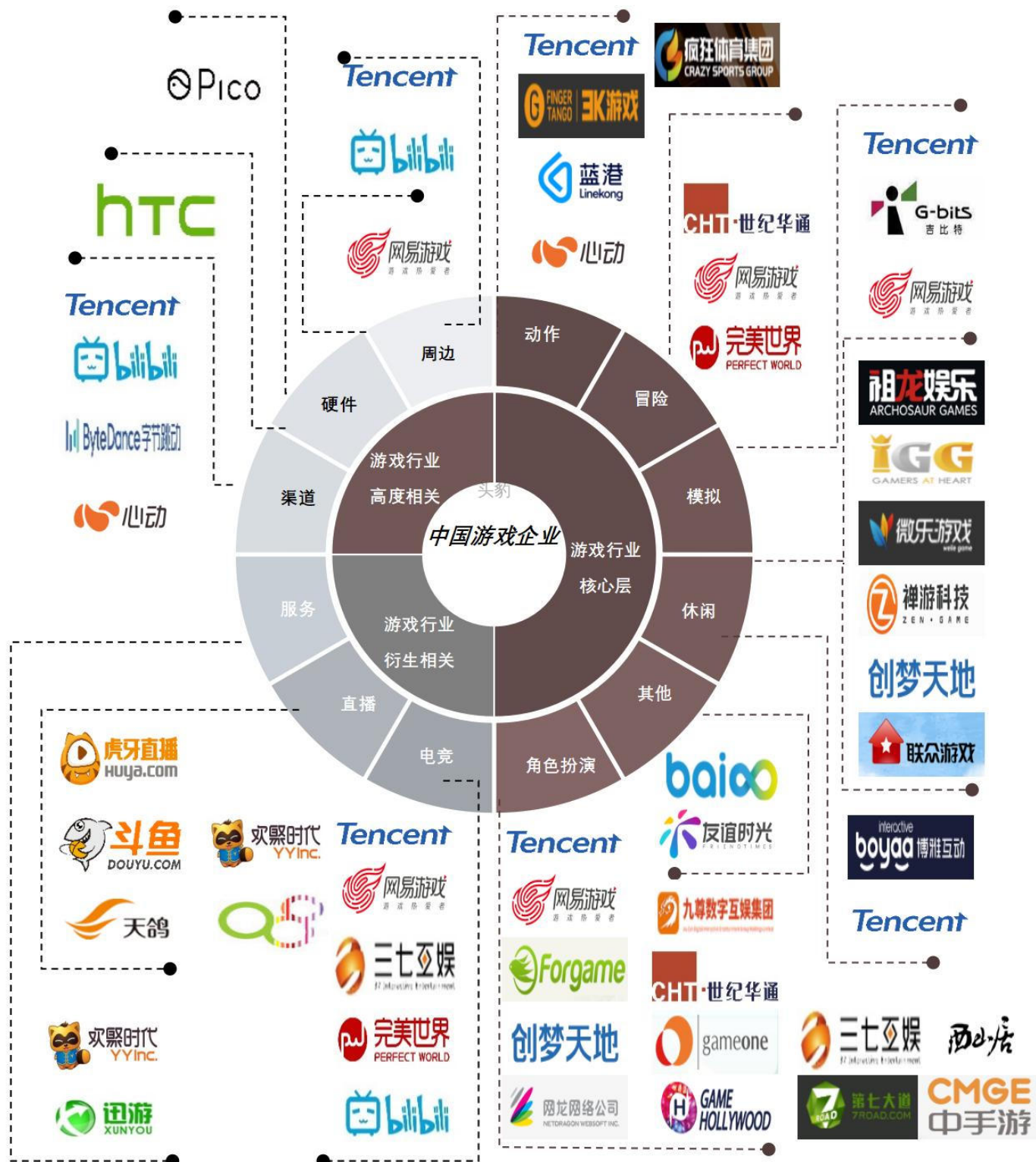
### 中国游戏宏观政策变动历程，2018-2021年



## ■ 精华摘要

中国游戏企业主要集中于游戏研发和发行运营领域，随着游戏行业的成熟，行业版图逐渐壮大

中国游戏企业全景图预览

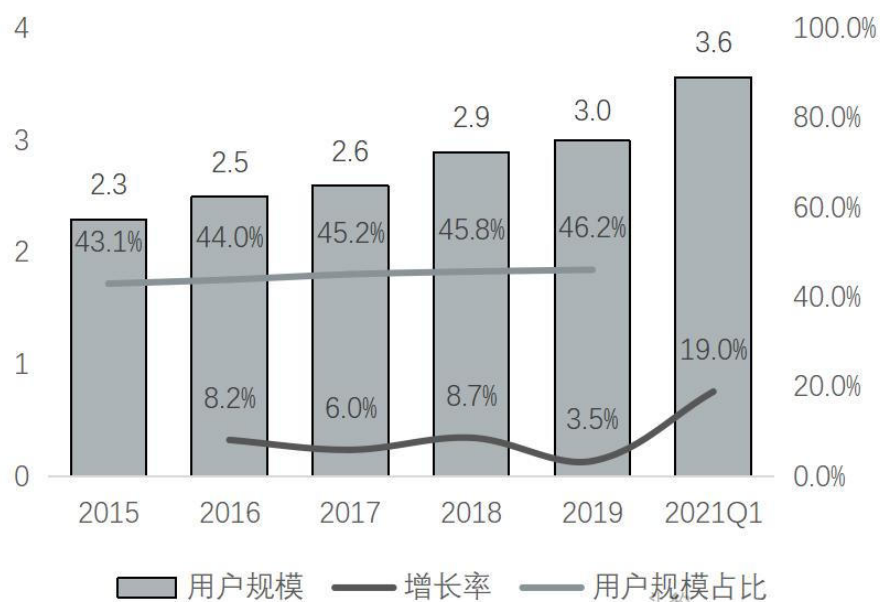


## ■ 精华摘要

女性用户数量的增加主要与游戏移动端普及有较大关系，数字化营销方式助力女性用户涌入游戏，成为游戏市场的半壁江山

中国女性游戏用户规模，2015-2019年

[单位：亿]



### □ 崛起的女性用户

女性用户在以往并不受到游戏行业的重视，国内游戏市场长时间倾向于男性玩家，开发者重视女性玩家的目的，主要是为了吸引男玩家。殊不知女性玩家在游戏消费赛道的贡献并不低于美妆、服饰等传统女性赛道。

根据数据显示，中国游戏市场女性用户玩家数量保持在约3亿，占中国游戏玩家数量的约45%，增长率保持在约4%~9%，2020年Q1用户数量增速突破两位数。

中国游戏市场女性用户销售贡献，2015-2019年

[单位：亿元]



女性用户数量的增加主要与游戏移动端普及有较大关系，手机移动端浪潮降低了女性用户的游戏娱乐门槛，为女性用户与游戏的连接更加简单。供应端方面，游戏审美不再偏向男性，女性友好设置凸显，数字化营销方式助力女性用户涌入游戏，成为游戏市场的半壁江山。

## ■ 精华摘要

拥有较好的自研能力才能让中国游戏在全球市场上取得抢眼关注，利用中国文化，打造独具一格的中国游戏

中国自主研发游戏国内市场销售收入，2014-2021年

[单位：亿元]



### □ 中国游戏自研能力成为成长必要条件

随着游戏行业人口红利逐步消失，游戏行业生存发展的方式由量转变为质，游戏企业的研发价值凸显，研发能力成为考量企业实力的重点。2018年以来，随着游戏监管的日益趋严，包括 Apple Store 在内的平台对低劣内容的审核逐渐严格，市场准入门槛变高，低端游戏开发者的市场份额将进一步减小。

### □ 有自研才能出海

由于2018年以来中国游戏版号逐渐限制发放，同时，中国游戏市场格局也呈现两超多强的局面。因此对于中小企业和新兴游戏企业来讲，进入壁垒较高，难以取得突围的机会。因此游戏出海成为中国中小游戏企业的发展契机。从2018年之后，中国游戏出海，在海外的表现较为良好，2021年收入已经达到了180亿美元。但良好的出海成果需要坚实的自研能力打下基础，拥有较好的自研能力才能让中国游戏在全球市场上去的抢眼关注，现今，中国游戏厂商在技术层面力争减少对海外游戏技术的依赖，同时利用中国文化打造独具一格的中国游戏。

中国自主研发游戏海外市场销售收入，2014-2021年

[单位：亿美元]



未完待续

其他报告正在进行中

若您期待尽快看到下篇报告或对下篇报告的内容有独到见解，头豹欢迎您加入到此篇报告的研究中。相关咨询，欢迎联系头豹研究院MAE行业研究团队

邮箱：

[gisele.huang@forstchina.com](mailto:gisele.huang@forstchina.com)

## 完整版研究报告阅读渠道：

- 登录[www.leadleo.com](http://www.leadleo.com)，搜索《2022年中国游戏市场动态报告》

## 了解其他人工智能系列课题，登陆头豹研究院官网搜索查阅：

- 2022年中国元宇宙系列报告：技术篇（一）底层架构
- 2021年中国智能客服行业洞察  
头豹
- 2021年中国区块链与人工智能发展新动力研究报告
- 2021年中国人工智能大趋势及大事件洞察报告
- 2021年中国计算机视觉市场报告



[www.leadleo.com](http://www.leadleo.com)

未完待续  
其他报告正在进行中

若您期待尽快看到下篇报告或对下篇报告的内容有独到见解，头豹欢迎您加入到此篇报告的研究中。相关咨询，欢迎联系头豹研究院MAE行业研究团队

邮箱：

[gisele.huang@forstchina.com](mailto:gisele.huang@forstchina.com)

## 下篇预告

随着游戏精品化时代的来临，图形渲染，特别是3D渲染愈发成为游戏开发者聚焦和努力提升的方向，5G的普及与成熟，游戏市场的火热，元宇宙概念火热，有望成为新的成长热门。

下篇主要内容要点：



虚拟引擎驱动网络交互



虚拟引擎的应用空间

头豹



虚拟引擎的现在与未来



中国虚拟引擎发展



# 法律声明

## 头豹研究院简介

- ◆ 头豹研究院是中国大陆地区首家B2B模式人工智能技术的互联网商业咨询平台，已形成集行业研究、政企咨询、产业规划、会展会议行业服务等业务为一体的一站式行业服务体系，整合多方资源，致力于为用户提供最专业、最完整、最省时的行业和企业数据库服务，帮助用户实现知识共建，产权共享
- ◆ 公司致力于以优质商业资源共享为基础，利用大数据、区块链和人工智能等技术，围绕产业焦点、热点问题，基于丰富案例和海量数据，通过开放合作的研究平台，汇集各界智慧，推动产业健康、有序、可持续发展



## 四大核心服务

### 企业服务

为企业提供定制化报告服务、管理咨询、战略调整等服务

### 行业排名、展会宣传

行业峰会策划、奖项评选、行业白皮书等服务

### 云研究院服务

提供行业分析师外派驻场服务，平台数据库、报告库及内部研究团队提供技术支持服务

### 园区规划、产业规划

地方产业规划，园区企业孵化服务

# 报告阅读渠道

头豹官网 —— [www.leadleo.com](http://www.leadleo.com) 阅读更多报告

头豹小程序 —— 微信小程序搜索“头豹”、手机扫上方二维码阅读研报



添加右侧头豹分析师微信，身份认证后邀您进入行研报告分享交流微信群



详情咨询



客服电话

头豹  
400-072-5588



上海

王先生： 13611634866  
李女士： 13061967127



深圳

李先生： 18916233114  
李女士： 18049912451



南京

杨先生： 13120628075  
唐先生： 18014813521