

2025年1-6月

中国游戏产业报告

 游戏出版工作委员会
Game Publishing Committee



游戏产业研究专家委员会
Expert Committee on Game Industry Research

2025年1-6月游戏产业发展概述

- ◆ 政策扶持力度加大
- ◆ 科技创新与智能化升级
- ◆ 产业规模持续增长
- ◆ 跨界赋能激活消费潜力
- ◆ 人才培养与科研生态持续优化

国内市场收入和用户规模情况



- 2025年1-6月，国内游戏市场实际销售收入**1680.00亿元**，同比增长**14.08%**，再创新高。



- 游戏用户规模近**6.79亿**，同比增长**0.72%**，亦为历史新高点。

自研游戏市场情况

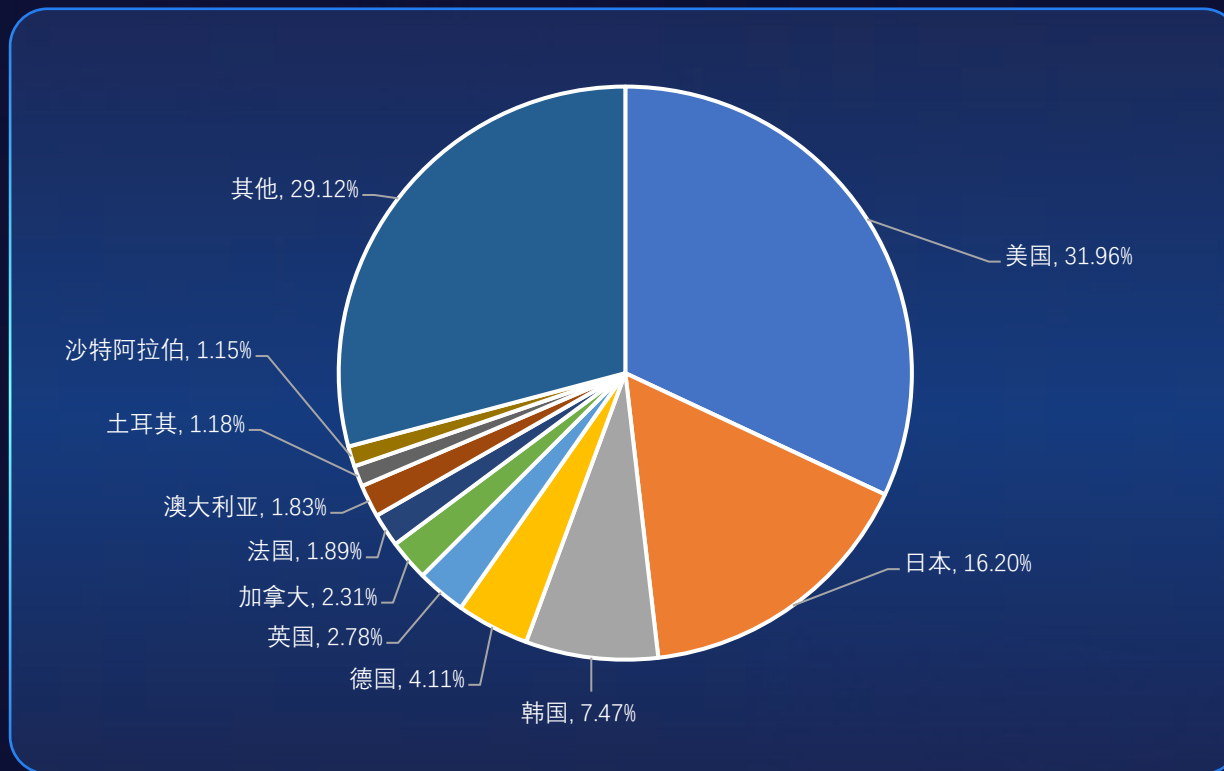


- 2025年1-6月，自主研发游戏国内市场实际销售收入**1404.52亿元**，同比增长**19.29%**。



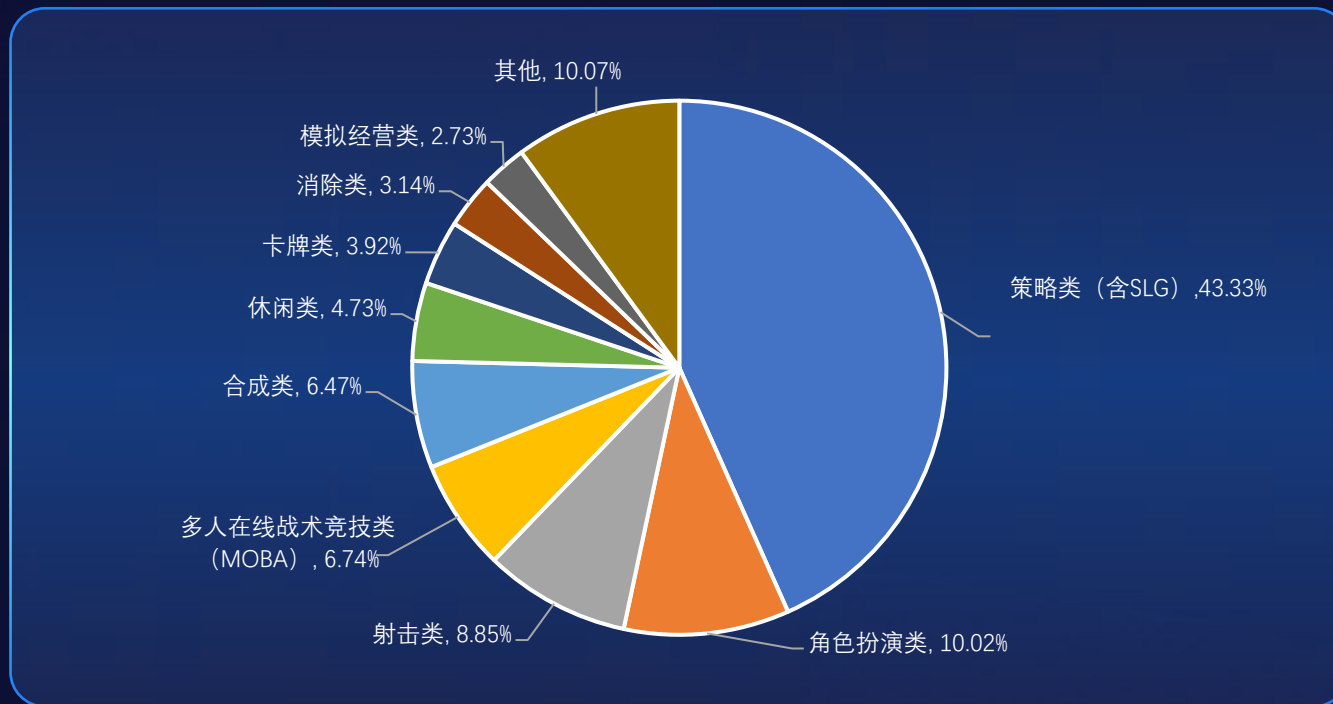
- 自研游戏海外市场实际销售收入**95.01亿美元**，同比增长**11.07%**。

海外市场收入地区分布情况



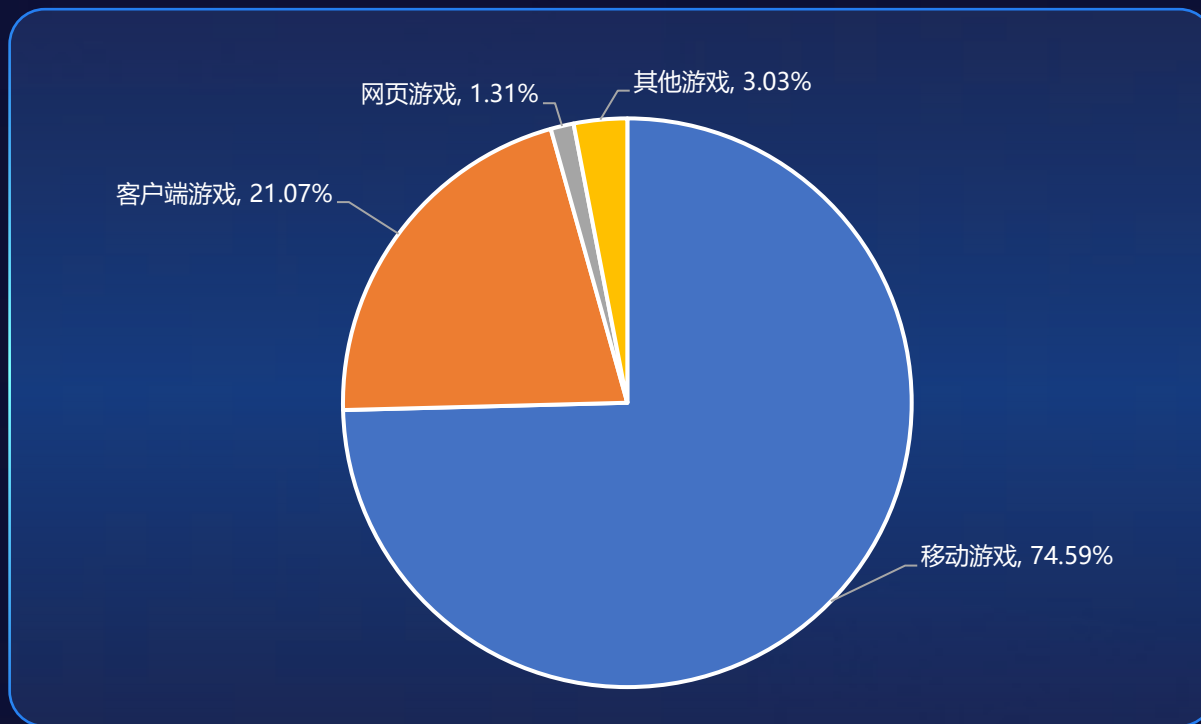
- 2025年1-6月，自主研发移动游戏海外市场实际销售收入地区分布中，美国占比**31.96%**，日本占比**16.20%**，韩国占比**7.47%**，依然为主要海外目标市场，合计占比**55.63%**。此外，德国、英国、法国三国市场合计占比为**8.78%**，欧洲仍为中国游戏出海重要区域。

海外市场收入产品类型情况



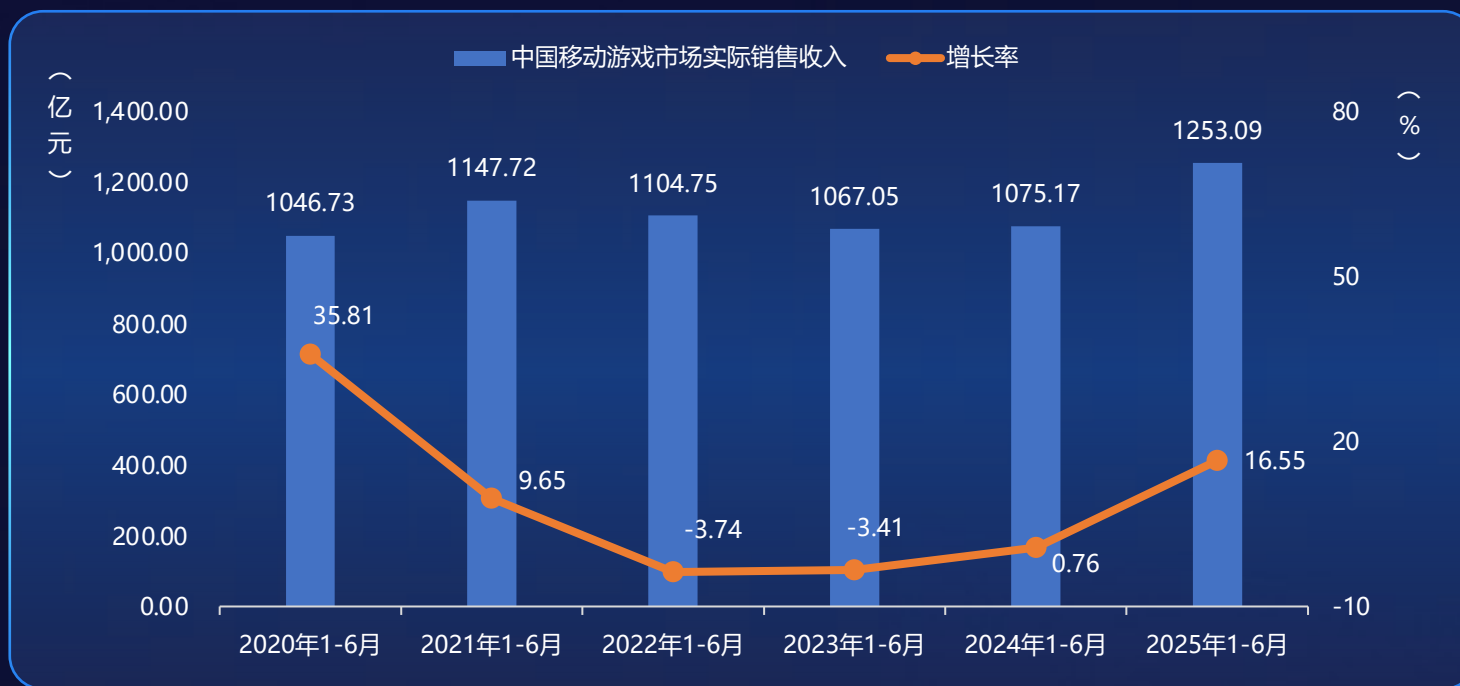
- 在海外市场收入前100位的自研移动游戏中，策略类(含SLG) 收入占比**43.33%**，位居首位，较去年有较大增幅。其次为角色扮演类，占比**10.02%**，同比略有下降。射击类收入位列第三，占比**8.85%**，同比有所上升。模拟经营类、放置类收入同比降幅较大，合成类收入占比升幅明显。

国内细分市场情况



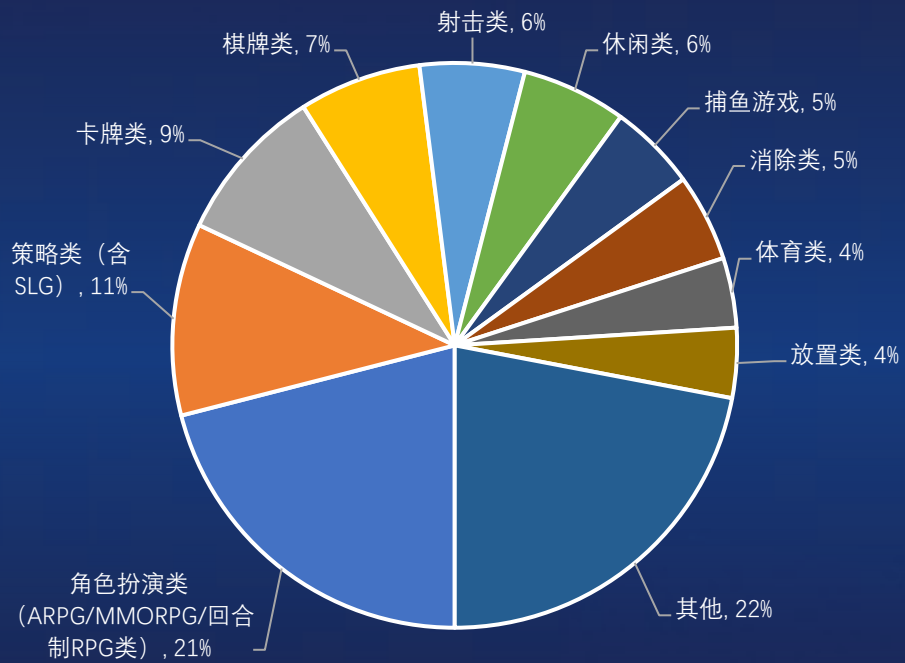
- 在细分市场中，移动游戏实际销售收入同比升高，占比为**74.59%**，仍稳居主导地位；客户端游戏实销收入持续升高，占比**21.07%**；网页游戏占比**1.31%**。

移动游戏市场情况



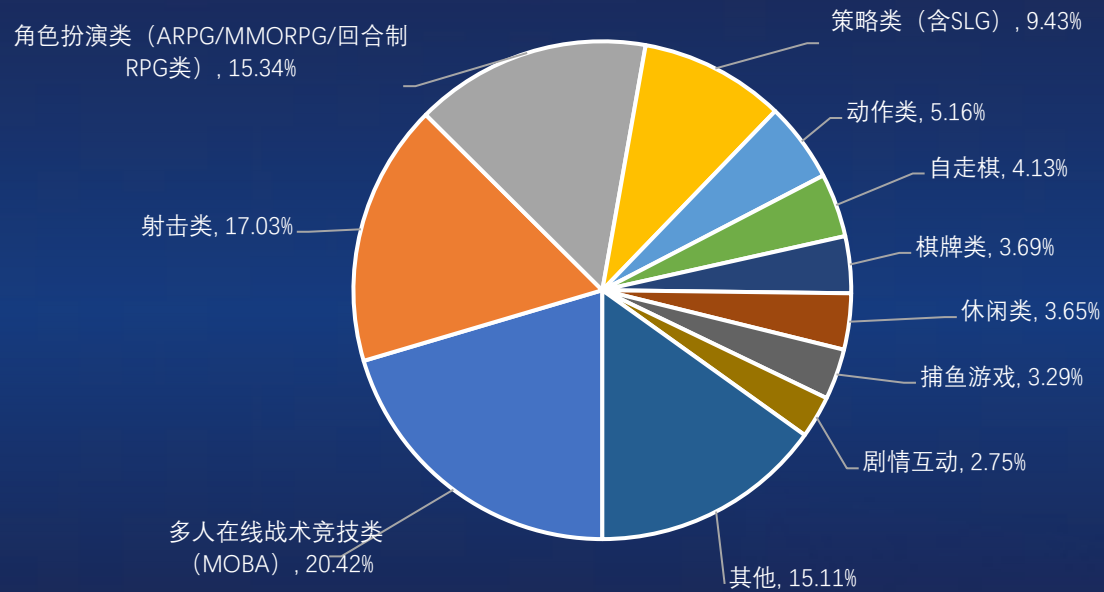
• 2025年1-6月，中国移动游戏市场实际销售收入**1253.09亿元**，同比增长**16.55%**。

移动游戏数量占比情况



- 2025年1-6月，在收入排名前100的移动游戏产品中，角色扮演类数量最多，占比**21%**，比去年同期略有减少；策略类（含SLG）占比**11%**，同比有所上升；卡牌类、休闲类同比均有下降。

移动游戏收入占比情况



- 2025年1-6月收入排名前100的移动游戏中，多人在线战术竞技类（MOBA）收入最高，占比**20.42%**；射击类次之，收入占比**17.03%**；角色扮演类位居第三，收入占比**15.34%**。

客户端和网页游戏市场情况

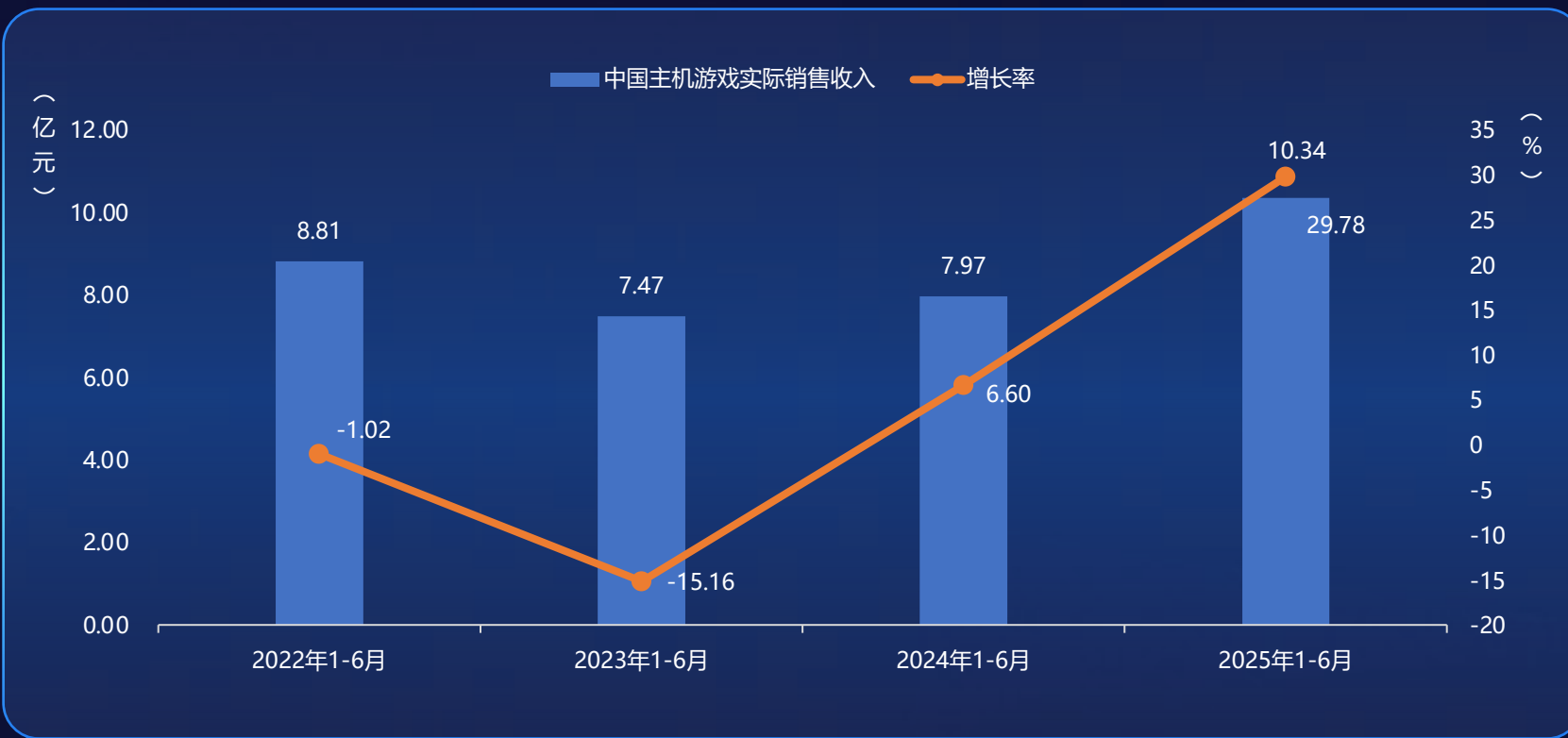


- 2025年1-6月，客户端游戏市场实际销售收入**354.03亿元**，同比增长**4.86%**。



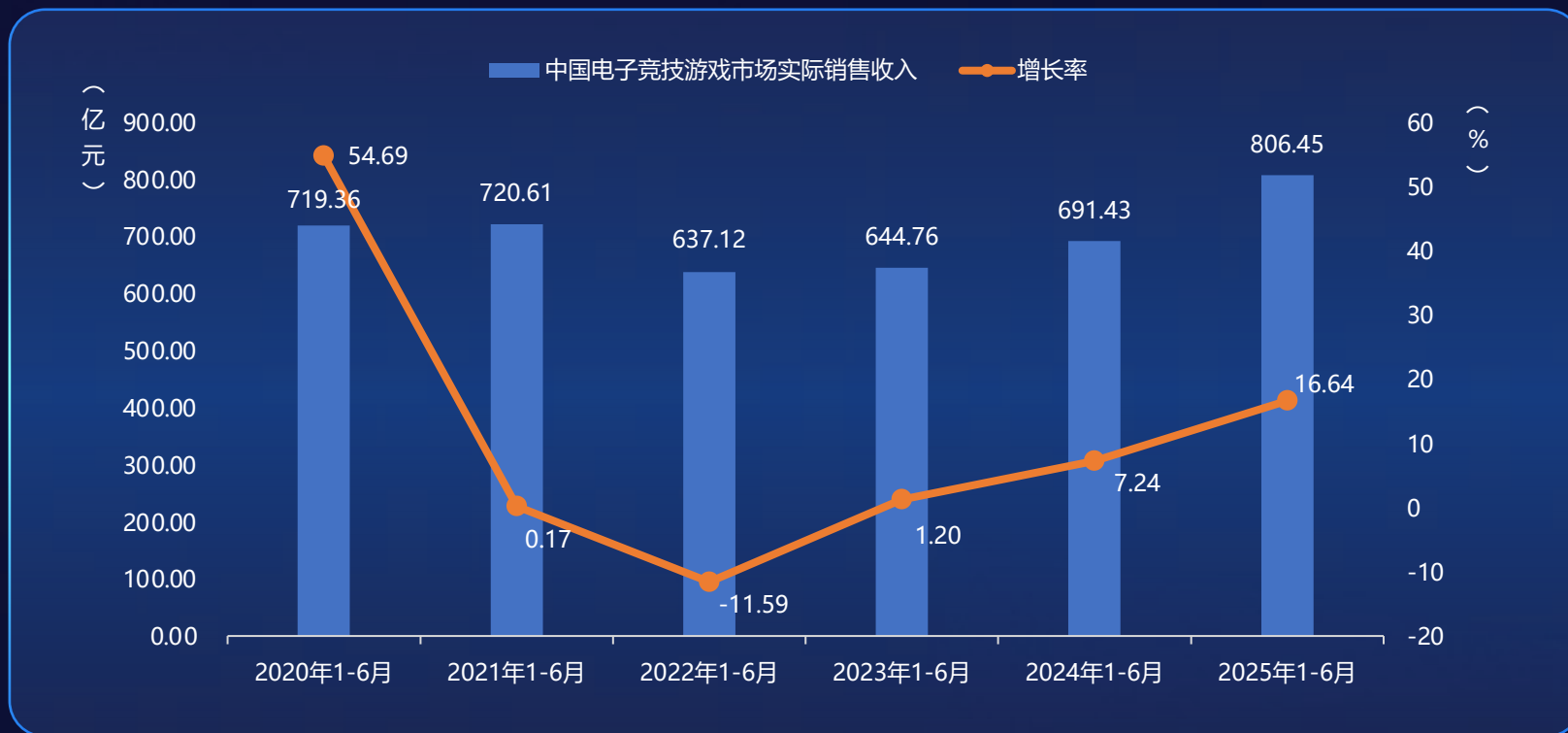
- 网页游戏市场实际销售收入**22.03亿元**，同比下降**5.87%**，继续呈下滑之势。

国内主机游戏市场情况



- 2025年1-6月，中国主机游戏市场实际销售收入**10.34亿元**，同比增长**29.78%**。

电子竞技游戏市场情况



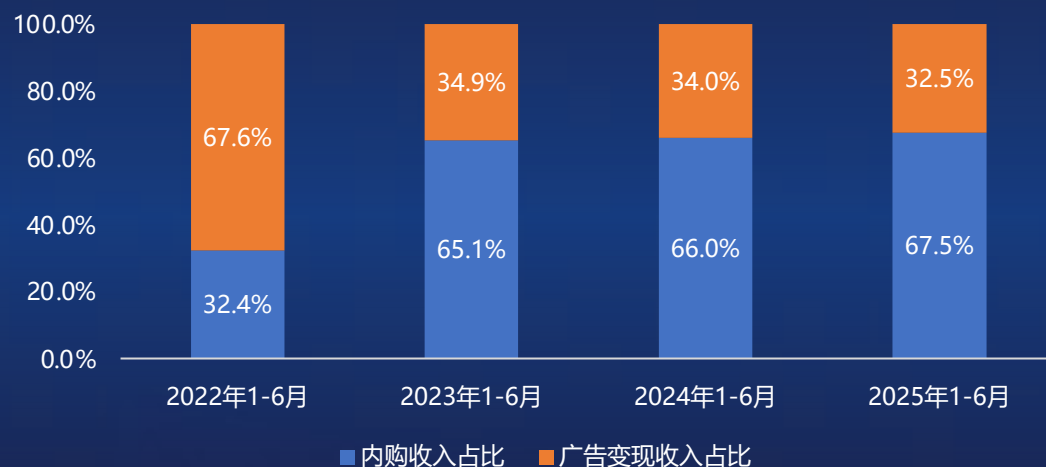
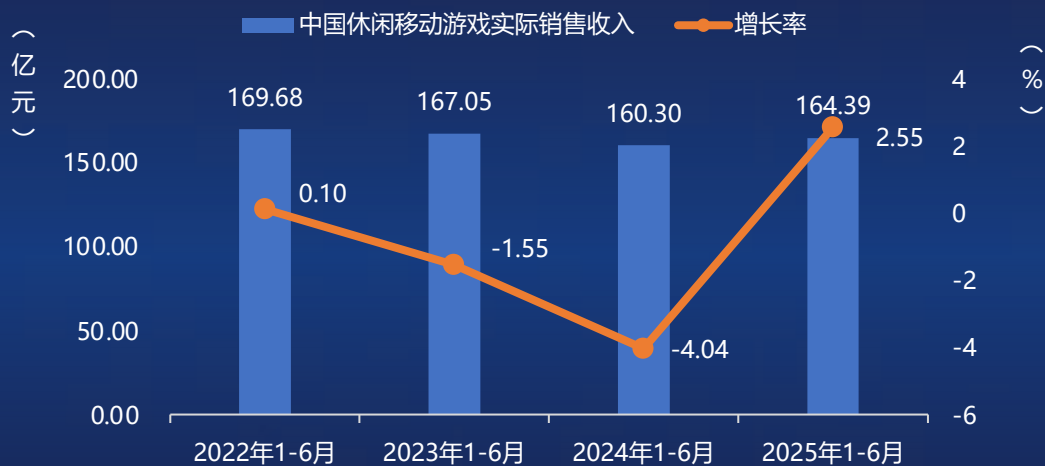
- 2025年1-6月，中国电子竞技游戏市场实际销售收入**806.45亿元**，同比增长**16.64%**。

二次元移动游戏市场情况



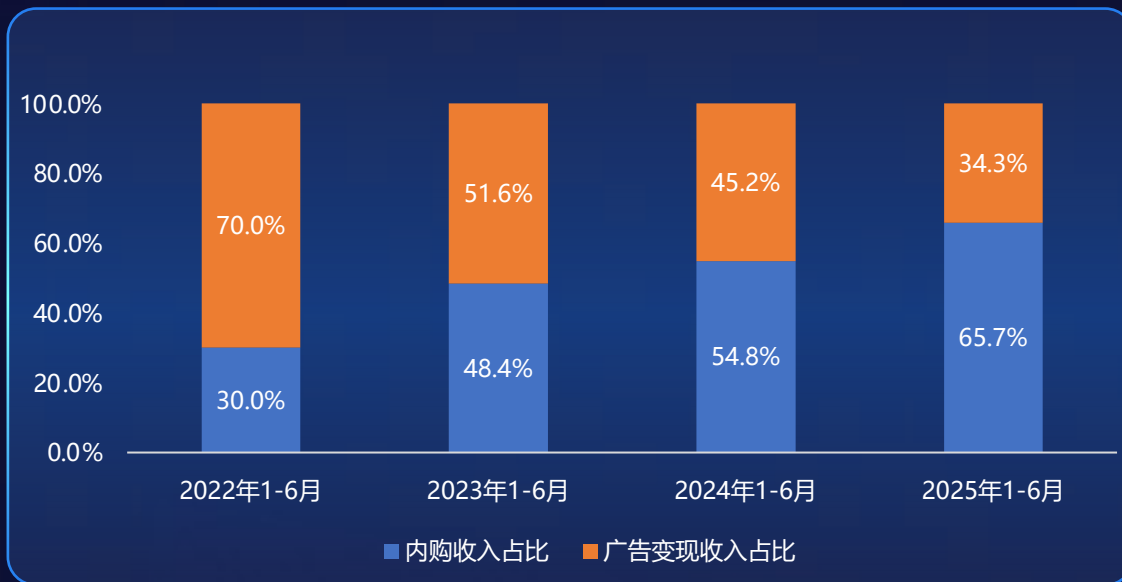
- 2025年1-6月，二次元移动游戏市场实际销售收入**145.77亿元**，同比下降**8.00%**。

休闲移动游戏市场情况



- 2025年1-6月，国内休闲移动游戏市场实际销售收入**164.39亿元**，同比增长**2.55%**。其中内购产生的市场实际销售收入**111.04亿元**，占比**67.50%**；广告变现收入**53.34亿元**，占比**32.50%**。

小程序游戏市场情况



• 2025年1-6月，国内小程序游戏市场实际销售收入**232.76亿元**，同比增长**40.20%**。其中内购产生的市场实际销售收入**153.03亿元**，占比**65.70%**；广告变现收入**79.73亿元**，占比**34.30%**。

结语

- ◆ 未成年人保护工作持续推进
- ◆ 市场有望延续增长态势
- ◆ 多元领域的正向作用不断扩大
- ◆ 精品游戏的开发与创新布局进一步拓展

2025

谢谢观看

 游戏出版工作委员会
Game Publishing Committee



游戏产业研究专家委员会
Expert Committee on Game Industry Research