

# 2009 年中国游戏产业报告

## (摘要版)

**2009 China Gaming Industry Report**  
**(Abstract)**

中国版协游戏工委 国际数据公司 (IDC)

中国人民大学出版社

· 北京 ·

## 图书在版编目 (CIP) 数据

2009 年中国游戏产业报告 (摘要版)/中国版协游戏工委, 国际数据公司 (IDC) 编.  
北京: 中国人民大学出版社, 2010  
ISBN 978-7-300-13046-0

- I. ①2…
- II. ①中… ②国…
- III. ①互联网络-游戏-产业-研究报告-中国-2009
- IV. ①G899-29

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 226401 号

## 2009 年中国游戏产业报告 (摘要版)

中国版协游戏工委  
国际数据公司 (IDC)

---

出版发行	中国人民大学出版社		
社 址	北京中关村大街 31 号	邮政编码	100080
电 话	010-62511242 (总编室)		010-62511398 (质管部)
	010-82501766 (邮购部)		010-62514148 (门市部)
	010-62515195 (发行公司)		010-62515275 (盗版举报)
网 址	http://www.crup.com.cn http://www.ttrnet.com (人大教研网)		
经 销	新华书店		
印 刷	北京华联印刷有限公司		
规 格	185 mm×260 mm 16 开本	版 次	2010 年 12 月第 1 版
印 张	15 插页 3	印 次	2010 年 12 月第 1 次印刷
字 数	174 000	定 价	158.00 元

---

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

## 《2009 年中国游戏产业报告》（摘要版）

调查和编制人员名单

支持单位：中华人民共和国新闻出版总署科技与  
数字出版司

主办单位：中国版协游戏工委（GPC）

数据分析：国际数据公司（IDC）

官方网站：游戏产业网 [www.cgigc.com](http://www.cgigc.com)

网络媒体：人民网 新浪网 17173.com 178.com

专家顾问：寇晓伟 武连峰

编委会主任：刘杰华 徐立

编委会成员：陈昊 陈振宇 马剑锋 谭斌 唐亮  
叶明东 张培骞 郑南 朱克

*Game*

# 目 录

## 第 1 部分 调查背景

## 第 2 部分 中国互联网环境

2.1 中国互联网发展状况 .....	5
2.2 中国宽带发展概况 .....	6

## 第 3 部分 中国游戏产业分析

3.1 中国网络游戏产业状况 .....	9
3.1.1 中国网络游戏产业发展历程 .....	9
3.1.2 中国网络游戏用户发展状况 .....	10
3.1.3 中国网络游戏市场实际销售收入与预测 .....	12
3.1.4 中国网络游戏产业的产业特征 .....	17
3.1.5 中国网络游戏产业的驱动因素 .....	21

3.1.6	中国网络游戏产业的阻碍因素 .....	22
3.1.7	中国网络游戏产业的发展趋势 .....	24
<b>3.2</b>	<b>中国自主研发网络游戏行业状况 .....</b>	<b>28</b>
3.2.1	中国自主研发网络游戏企业数量 .....	28
3.2.2	中国自主研发网络游戏行业从业人数 .....	28
3.2.3	中国自主研发网络游戏产品数量 .....	29
3.2.4	中国自主研发网络游戏行业特征 .....	30
3.2.5	中国自主研发网络游戏行业的驱动因素 .....	32
3.2.6	中国自主研发网络游戏产业的阻碍因素 .....	33
3.2.7	中国自主研发网络游戏产业的发展趋势 .....	35
<b>3.3</b>	<b>中国自主研发网络游戏海外市场状况 .....</b>	<b>36</b>
3.3.1	中国企业自主研发网络游戏进入海外市场的 作品与区域数量 .....	36
3.3.2	中国自主研发网络游戏海外市场实际销售 收入 .....	40
3.3.3	中国自主研发网络游戏海外市场特征 .....	41
3.3.4	中国自主研发网络游戏进入海外市场的 驱动因素 .....	43
3.3.5	中国自主研发网络游戏进入海外市场的 阻碍因素 .....	45
3.3.6	中国自主研发网络游戏海外市场的发展趋势 .....	46
<b>3.4</b>	<b>中国手机网络游戏行业状况 .....</b>	<b>48</b>
3.4.1	中国手机网络游戏用户数 .....	48
3.4.2	中国手机网络游戏实际销售收入与预测 .....	48
3.4.3	中国手机网络游戏行业的行业特征 .....	49
3.4.4	中国手机网络游戏行业的驱动因素 .....	51
3.4.5	中国手机网络游戏产业的阻碍因素 .....	52
3.4.6	中国手机网络游戏产业的发展趋势 .....	54

3.5	中国 PC 单机游戏行业状况 .....	56
3.5.1	中国 PC 单机游戏市场实际销售收入 .....	56
3.5.2	用户喜欢的 PC 单机游戏类型及用户获取 PC 单机游戏的方式 .....	56
3.5.3	中国 PC 单机游戏行业的行业特征 .....	58
3.5.4	中国 PC 单机游戏行业的阻碍因素 .....	60
3.5.5	中国 PC 单机游戏行业的发展趋势 .....	60

## 第 4 部分 中国游戏产业衍生行业分析

4.1	中国网络游戏虚拟物品交易市场状况 .....	65
4.1.1	中国网络游戏虚拟物品交易市场规模 .....	65
4.1.2	中国网络游戏虚拟物品交易市场的市场特征 .....	66
4.1.3	中国网络游戏虚拟物品交易市场的驱动因素 .....	68
4.1.4	中国网络游戏虚拟物品交易市场的阻碍因素 .....	69
4.1.5	中国网络游戏虚拟物品交易市场的发展趋势 .....	70
4.2	中国网络游戏内置广告行业状况 .....	72
4.2.1	中国网络游戏内置广告实际销售收入 .....	72
4.2.2	中国网络游戏内置广告行业的行业特征 .....	72
4.2.3	中国网络游戏内置广告行业的驱动因素 .....	75
4.2.4	中国网络游戏内置广告行业的阻碍因素 .....	77
4.2.5	中国网络游戏内置广告行业的发展趋势 .....	77

## 第 5 部分 中国网络游戏用户构成分析

5.1	中国网络游戏用户性别构成 .....	81
5.2	中国网络游戏用户年龄构成 .....	82
5.3	中国网络游戏用户职业构成 .....	83
5.4	中国网络游戏用户收入构成 .....	84
5.5	中国网络游戏用户受教育程度 .....	85

## 附 录

附录 1	报告术语 .....	89
1	游戏定义及分类 .....	89
2	游戏产业链各环节定义 .....	93
3	网络游戏术语说明 .....	95
附录 2	调查方法 .....	96
1	数据采集方法 .....	96
2	数据分析方法 .....	97
3	质量控制方法 .....	97
4	中国游戏用户构成分析 .....	98
附录 3	2009 年中国游戏产业年会“金凤凰奖”获奖名单 .....	99
附录 4	2009 年度 China Joy“金翎奖”获奖名单 .....	106
附录 5	中国网络游戏产业主流厂商竞争分析 .....	110
	腾讯 .....	110
	盛大 .....	113
	网易 .....	117
	巨人 .....	121
	完美时空 .....	123
	搜狐畅游 .....	125
	久游网 .....	127
	网龙 .....	129
	金山 .....	131
	第九城市 .....	134
	中华网游戏集团(CDC Games) .....	135
	光宇华夏 .....	137
	世纪天成 .....	139
	蓝港在线 .....	141

联众 .....	142
麒麟游戏 .....	143
淘米网络 .....	145
中青宝 .....	145
游戏蜗牛 .....	146
空中网 .....	146
附录 6 2009 年中国游戏产业大事记 .....	148
附录 7 中国游戏产业大事记(1994—2008 年) .....	164

## 第 1 部分 调查背景

中国游戏产业调查是在新闻出版总署科技与数字出版司的大力支持下，由中国版协游戏工委（GPC）与国际数据公司（IDC）联合开展的面向整个游戏产业的年度调查活动。2004 年以来，中国版协游戏工委与国际数据公司立足于为企业、专业人士、公众全面了解中国游戏产业提供参考，专注于深入研究中国游戏产业管理政策与产业环境、科学分析产业现状与趋势、密切跟踪产业发展与创新，精心组织开展了 6 次中国游戏产业调查活动。在调查分析的基础上，2004—2008 年，发表了年度中国游戏产业报告。基于中国游戏产业调查报告数据翔实，统计分析方法科学，全面反映产业现状，预测发展趋势与实际发展基本相符，中国游戏产业报告的科学性、专业性、权威性得到充分认可，报告数据和分析结论被国内外研究机构和新闻媒体广泛引用，成为中国游戏产业的第一手专业研究资料，也是企业与公众了解中国游戏产业的重要参考，被誉为“中国游戏产业蓝皮书”。

2009年中国游戏产业调查分为游戏企业调查和游戏用户调查，于2009年10月15日启动，至2009年11月30日截止，历时1个半月，回收调查问卷总计约57万份，经统计分析，编制出版《2009年中国游戏产业报告（摘要版）》。

历年来，中国游戏产业调查得到了新闻出版总署科技与数字出版司等主管部门的大力支持，专家顾问寇晓伟、武连峰先生及时给予了指导，同时得到媒体、游戏企业、游戏用户的支持。在此，我们表示衷心的感谢！

*Game*

## 第 2 部分

# 中国互联网环境

● 2009 年中国游戏产业报告(摘要版)

- 2.1 中国互联网发展状况
- 2.2 中国宽带发展概况

## 2.1 中国互联网发展状况

网络游戏属于互联网应用之一，因此网络游戏用户一定是互联网用户。作为网络游戏用户的基础，互联网用户的发展对网络游戏用户的发展有直接的影响。

2009年，中国互联网用户数达到3.53亿，比2008年增长11.3%，2008—2014年的年复合增长率达到8.4%（见图2—1）。中国互联网用户数的快速增长为网络游戏产业的发展奠定了良好的基础。网络游戏已经成为互联网领域最重要的应用之一。

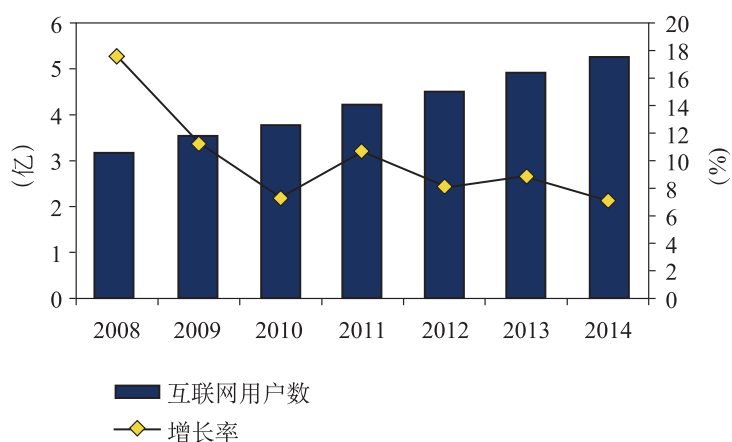


图 2—1 中国互联网用户数及增长率 (2008—2014 年)

资料来源：GPC 和 IDC，2010。

## 2.2 中国宽带发展概况

2009年，中国宽带用户数达到3.3亿，比2008年增长了13.8%，2009—2014年的年复合增长率为8.7%（见图2—2）。宽带用户数保持了较快增长。

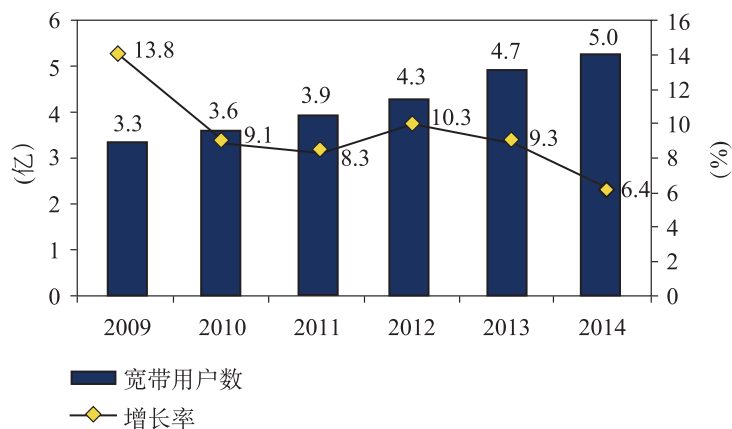


图 2—2 中国宽带用户数及增长率（2009—2014 年）

资料来源：GPC 和 IDC，2010。

*Game*

## 第 3 部分

# 中国游戏产业分析

● 2009 年中国游戏产业报告 (摘要版)

- 3.1 中国网络游戏产业状况
- 3.2 中国自主研发网络游戏行业状况
- 3.3 中国自主研发网络游戏海外市场状况
- 3.4 中国手机网络游戏行业状况
- 3.5 中国 PC 单机游戏行业状况

## 3.1 中国网络游戏产业状况

### 3.1.1 中国网络游戏产业发展历程

中国网络游戏产业发轫于 2000 年，经过十年的快速发展，网络游戏市场已经成为互联网市场规模最大的子市场。十年以来，中国网络游戏产业经历了三个主要发展阶段：产业萌芽期、产业起步期和快速发展期。

2009 年中国网络游戏市场实际销售收入达到人民币 256.2 亿元，比 2008 年增长了 39.4%，中国网络游戏市场依然保持较高的增长率，但增长速度有所下降，市场竞争格局相对稳定，前 10 名游戏运营商的市场份额接近 85%。从未来发展趋势来看，行业平均盈利能力下降，新产品开发更为困难，行业进入壁垒不断提高。因此，预计中国网络游戏产业将从 2010 年开始进入更加平稳的发展阶段，并逐步迈入成熟期（见图 3—1）。

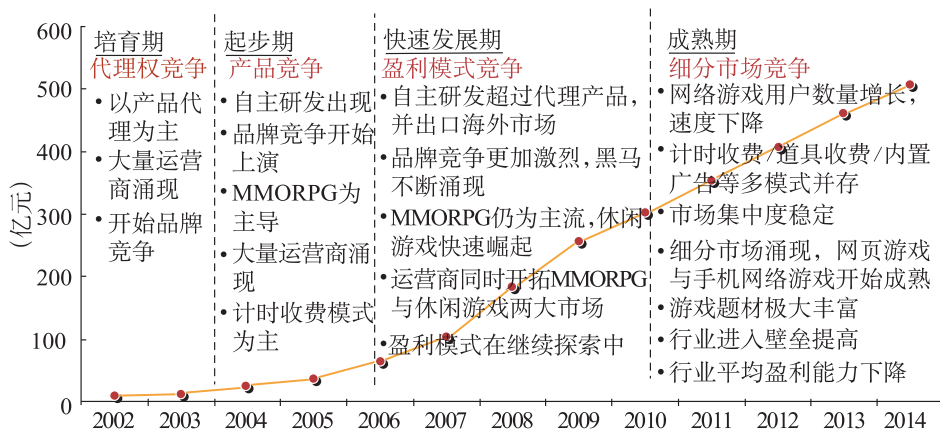


图 3—1 中国网络游戏产业发展历史与现状 (2002—2014 年)

资料来源: GPC 和 IDC, 2010。

中国网络游戏产业发展环境日益成熟, 产业链也日益完善。目前, 中国网络游戏产业链可划分为 4 个主要环节: 游戏研发、游戏出版运营、通信服务平台、游戏衍生行业 (见图 3—2)。

### 3.1.2 中国网络游戏用户发展状况

2009 年中国网络游戏用户数达到 6 587 万, 比 2008 年增加了 33.46%。预计 2014 年中国网络游戏用户数将达到 1.23 亿, 2009—2014 年的年复合增长率为 13.3%。数据显示, 在预测期内网络游戏用户增长速度将高于互联网用户增长速度 (见图 3—3)。

2009 年付费网络游戏用户数达到 3 715 万, 比 2008 年增加了 22.1%。预计 2014 年中国付费网络游戏用户数将达到 7 528 万, 2009—2014 年的年复合增长率为 15.2%。数据显示, 在预测期内付费网络游戏用户增长速度将高于网络游戏用户增长速度 (见图 3—4)。

